

TALISMAN MĚSTO

„Na vědomost se dává, že ačkoliv náš surchovaný vládce, dobrý král Nialls, nadále neschvaluje tu Výpravu, již lidé nazývají Pátrání po Koruně moci, ani nedopustí, aby z ní vzešla nějaká nepravost, ve své královské velkodušnosti přesto přiznává každému právo svobodně se této Výpravě zúčastnit. V souladu s tímto rozhodnutím odvolává Jeho Nejjasnější Veličenstvo předchozí nařízení, jež dobrodružným povahám omezovalo přístup do Města.

Nechť jsou tedy s okamžitou platností brány Města otevřeny.”

Talisman-Město je svébytné a hustě osídlené místo. Znamená spoustu věcí pro spoustu lidí – je sídlem královské vlády, přístavištěm, tržištěm i náboženským centrem. Odsud proudí do celého království královy dekrety, ale pouze uvnitř hradeb samotného Města strážé opravdu udržují zdání pořádku.

Město představuje neomezený zdroj příležitostí pro ty, co mají dostatečně bystré hlavy, aby se jich chopili, a dostatečně silné paže, aby si je udrželi. Zaměstnání, obchod, finanční výpomoc – to vše a ještě mnohem víc se dá nalézt uvnitř hradeb Města.

Někteří dobrodruzi se ve Městě narodí, jiní přicházejí spíše následkem dřívějších dobrodružství, než z vlastní vůle, a další jsou sem přiváděni v řetězech. Každopádně všem těm, kteří hledají cestu ke Koruně moci, nabízí Město novou možnou strategii.

Ti, kteří krácejí cestou k Městu, tak nečiní v naději, že naleznou zkratku do středního pásu království či ještě dál, ačkoliv je od břehů onoho pásu dělí jen krátká plavba člunem z městského přístaviště. Nemohou ani očekávat, že najdou ulice dlážděné kouzelnými předměty. Avšak pro všechny, kteří věří, že jim v postupu pomůže zlato, je právě Město ideálním cílem, protože zde na ně čekají neopakovatelné příležitosti, jak přijít k bohatství – i jak ho ztratit.

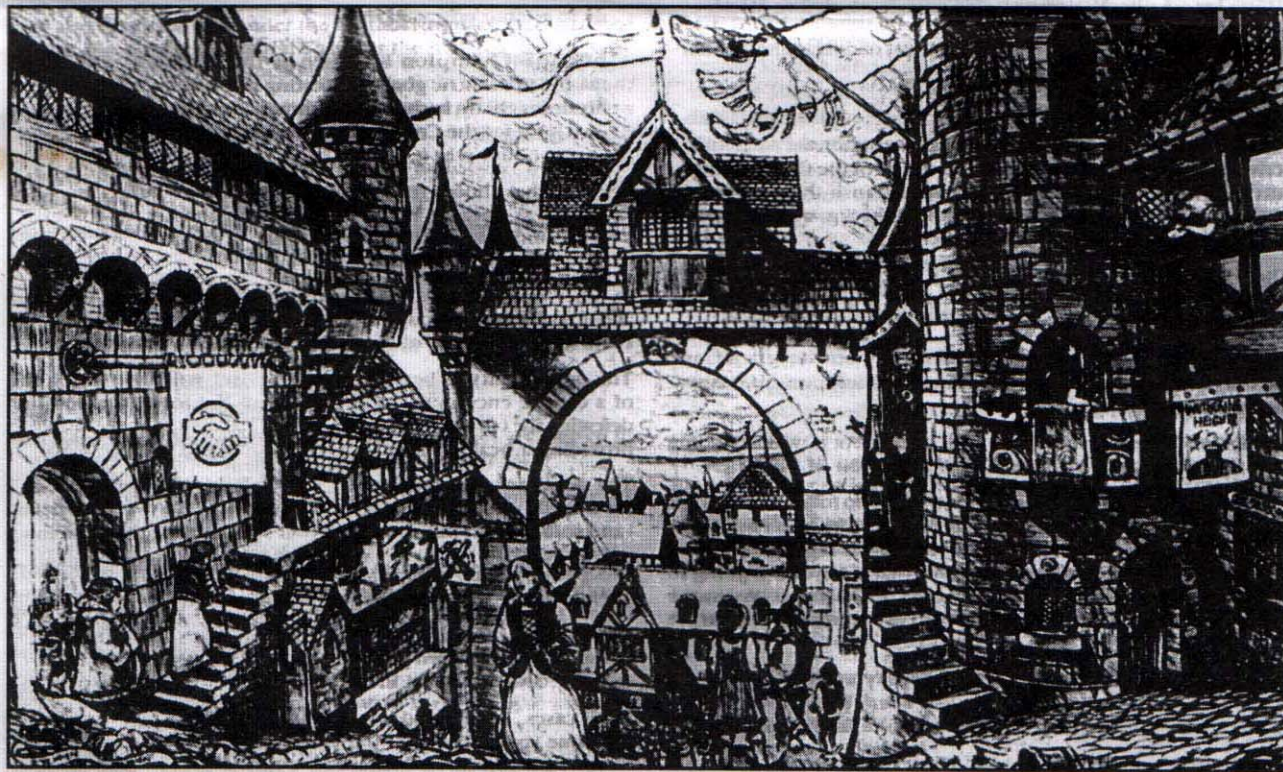
Neméně důležité je to, že těm nejschopnějším Město nabízí

výnosná místa. Cesta ke každému z nich je jiná, ale na konci je vždy stejná odměna – větší moc, s jejíž pomocí lze čelit světu venku.

Jestliže se obrátíš na úředníky v Královském zámku, můžeš získat hodnost **Hejtmana**. Tento post tě opravňuje k podstatné slevě na zbraně a brnění, jakož i k volnému pohybu po Městě. Pokud dokážeš najít momentálního nositele titulu **Mistr zloděj**, utkat se s ním a porazit ho, můžeš se jím stát místo něj. Peníze se k tobě jen pohnou, ale ty budeš uvnitř Města jako v pasti, dokud se ti nepodaří vyklouznout ven důvtipnější cestou než skrze Městskou bránu. Místo **Arcimága** je také volné – Cech čarodějů očekává prvního mága, jenž do jejich obchodu donese nový zajímavý kouzelný předmět. A navíc se povídá, že prý sám král chodí ulicemi a hledá šlechtetné duše, které by mohl pasovat na **Králova zastánce**.

Kromě těchto postav přináší Talisman-Město ještě **Valkýru**, válečnici ze světa duchů, za níž bojují duše, a děsivého **Minotaura**, ponurou a velmi silnou bytost, která se rozhodla usadit ve Skalách.

Ale jinak je Město převážně o penězích. Příležitost nakoupit a prodat, příležitost hazardovat. Dokážeš-li odejít z Města vybaven plátovým brněním, válečným ořem a s měšci plnými zlata, pak jsi svůj čas zužitkoval skutečně dobře...



Talisman-Město obsahuje následující součásti

- 1 herní plán Město • 72 karet *město* • 7 karet *setkání* (přimíchají se do balíčku karet *setkání* ze základní sady) • 3 karty *jeskyně* (přimíchají se do balíčku karet z rozšiřujícího modulu Talisman-Jeskyně) • 20 karet *nákupů* • 10 karet *zabíjadel* • 5 karet *půjčka* • 5 karet *zatykač* • 6 karet postav • 6 karet figurek • 1 dvoulist pravidel (právě ho čteš)

Poznámka: V tomto českém vydání se navíc nacházejí 4 opravné karty k již existujícím částem Talismanu. Odstraňte ze základní krabice *jednu* ze dvou Zombií a Amulet, pak z Talismanu-Dobrodružství karty postav Cikánka a Zulu a nahraďte je těmito jejich správnými verzemi. Další opravné karty budou obsaženy v připravovaném modulu Talisman-Časoprostor, na který je již ve Městě na několika místech odkazováno (Hyperprostorová brána, Vesmírný pirát atd.)

PŘÍPRAVA KE HŘE

Položte herní plán Města vedle hlavního plánu Talismanu. Udělejte to pokud možno tak, aby hlavní herní plán přiléhal rohovým polem *Město* k rohovému poli *Městská brána* na plánu Města.

Přimíchejte Valkýru a Minotaura do balíčku k ostatním postavám. Hejtmana, Králova zastánce, Arcimága a Mistra zloděje odložte stranou na samostatnou hromádku.

Přidejte nové karty *nákupů* do stávajícího balíčku *nákupů* (nezapomeňte, že karty *nákupů* z Talismanu-Časoprostoru musí zůstat odděleně), nová *zaklínadla* do balíčku *zaklínadel*, nové karty *setkání* přimíchejte do hlavního balíčku *setkání* a nové karty *jeskyně* do balíčku karet z modulu Jeskyně (pokud ho používáte).

Karty *zatykačů* a *půjček* položte vedle na dvě oddělené hromádky.

Teď už zbývají jen karty *město*. Vytvořte z nich zamícháním nový balíček a položte ho někam poblíž plánu Města.

A ještě poslední věc – pokud má někdo postavu, která začíná hru ve Městě, umístěte její figurku na pole Velké náměstí na plánu Města.

Karty Města

Karty *město* se používají stejně jako normální karty *setkání*, s výjimkou karet *událost-zákon* (viz odstavec *Zatykače a zatčení*).

Nová zaklínadla

Žádné z nových *zaklínadel* nepůsobí na postavu vlastnictví Amulet, ani kdyby si to tato postava sama přála.

OBJEKTY VE MĚSTĚ

Důležitým herním prvkem Talismanu-Města jsou tzv. *objekty*. *Objekt* je definován jako každé pojmenované místo na plánu Města kromě ulic. Následuje úplný seznam *objektů* ve Městě:

Městská brána – Pole totožné jako Město na základním herním plánu. Brána je hlavním vstupem do Města.

Velké náměstí – Tady to kypí životem. Stráže tu jsou obzvláště aktivní – kontrolují lidi, kteří přicházejí do města či odcházejí z něj. Základní mytné by mělo být vybíráno ode všech, co procházejí v obou směrech Bránou, ale stráže nechávají mnohé přejít Náměstím bez povšimnutí a spíše obtěžují ty, kdo se tu zdržují.

Stáje – Poctivá a spolehlivá firma, bezpečné útočiště pro nákladní i jezdecká zvířata. Majitelé se zabývají také obchodními transakcemi, ovšem ne vždy mají jezdecká zvířata na prodej.

Platněřství – Nejlepší opravárenská dílna v celé zemi a jediný výrobce vysoce kvalitní zbroje a zbraní. Budeš-li naléhat, majitelé od tebe odkoupí to, čeho se chceš zbavit.

Doktorova ordinace – Přední městský ranhojič báječně vydělává na ošetřování dobrodruhů účastnících se Výpravy.

Cech anarchistů – Spolek pro ty, kteří se řídí heslem, že ve všem je rovnováha. Cech má své vlastní lékaře, poskytující zdravotní péči zdarma. Pravidelně také zasedá jeho Rada, a je známo, že podle jejího názoru by každý, kdo vyrazí za Korunou moci, měl být členem cechu. Všem potenciálním vítězům Výpravy bude proto poskytnuta pomoc.

Krčma U šesti fortun – Nejvyhlášenější z městských hostinců, ležící hned po ruce u přístavu, je hotovým rájem pro dobrodruhy. Každou noc tu hráči usedají k největším partiím hry „Uštknutí šesti karet“ v celém království.

Přístaviště – Brána do světa. Odtud lodi vyplouvají za svými obchody – občas i s nákladem, o kterém ani netuší. Nákladem, na nějž je vydán zatykač...

Banka – Peněžní ústavy celého světa projevily o tuto Výpravu velký zájem, ale jediné tady budou od tvého podniku investovat. K dispozici jsou nekruté půjčky. Hlavně se ale nepokoušej opustit Město bez jejich splacení, leda by sis přál stát se ropuchou.

Kouzelnický obchod – Kde jinde bys našel krámek, kde ti prodají kouzelné svitky za tak nízké ceny? Znalci si mohou nalistovat konkrétní, zvláště cenné kousky.

Černokněžnice – Jedinečný podnik. Navštiv černokněžnici a přemístíš se do jiných světů, či najdeš své štěstí na tomto. Umí budoucnost předpovídat, nebo ji vytváří?

Katedrála – Hlavní stánek náboženských obřadů. Bude ti poskytnuta maximální příležitost přispět do sbírky na opravu střechy. Vyvolení se za své modlitby mohou dokonce dočkat pozemské odměny.

Apatyka – Majitel je nevrlý zlý člověk, ale známý sběratel a výrobce lektvarů. Koupí od tebe téměř cokoliv za poctivé zlato, které pak můžeš utratit za jeho podivuhodné dryáky. Ale radši se drž dál od Staré šerolesní hrdlopálenky – to je smrták!

Královský zámek – Nevšímej si pevnosti za řekou ve středním pásu království, to tady se nachází skutečné sídlo moci – velkolepá rezidence a vládní budova. Vydej se sem jako turista a budeš odcházet okouzlen architekturou, přijď sem s trochou nadání a možná odejdeš jako králův úředník, přijď jako vězeň a patrně už vůbec neodejdeš...

NOVÉ POSTAVY

Talisman-Město přináší do hry šest nových postav. **Minotaurus** a **Valkýra** jsou běžné nové postavy a používají se stejně jako všechny ostatní normální postavy. Zbývající čtyři jsou ale trochu odlišné.

Arcimág, Králův zastánce, Mistr zloděj a Hejtman nejsou na začátku hry jako postavy k dispozici a jejich karty zůstávají stranou od ostatních (pro snadnější rozlišení mají jiné rubové strany). Hráči budou mít příležitost nasadit tyto postavy do hry, teprve až se zúčastní určitých *setkání* ve Městě.

Aby se postava stala **Arcimágem**, nemusí udělat nic víc než jako první darovat nějaký kouzelný předmět Cechu čarodějů. Ústředí cechu sídlí v Kouzelnickém obchodě, takže za předpokladu, že postava chce věnovat kouzelný předmět, je opravdu velmi snadné se o tento post ucházet.

Králův zastánce je volen králem a jeho lehké výstředním cílem má být potírání zločinnosti a zavádění rytířské morálky v zemi. Přestože král Výpravu za Korunou moci neschvaluje, byl by značně potěšen, kdyby ji vyhrál právě *jeho* muž...

Král se rozhodl najít svého zastánce poněkud podivným způsobem. Jeho Veličenstvo totiž hledá vhodného jedince tak, že chodí ulicemi v přestrojení za žebráka. Najde-li někoho dostatečně šlechetného, okamžitě ho jmenuje do funkce.

Jinými slovy, jedním ze žebráků ve Městě může být král a pokud budeš mít to štěstí, že dáš trochu peněz tomu správnému, máš velkou šanci stát se Královým zastancem.

Příležitost stát se **Mistrem zlodějem** se naskytne jako následek náhodného setkání se stávajícím držitelem tohoto titulu. Postava, která porazí současného Mistra zloděje, může zaujmout jeho místo, zaručující slušný doživotní příjem.

Nevýhodou je, že se na nějaký čas staneš veřejným nepřítelem číslo jedna, což znamená, že dostat se z Města bude velice choulostivé, a také po tobě může jít ten, kdo bude chtít tvůj džob...

Hejtman je volen obvyklejším způsobem. Hráč, který chce převzít tento úřad, musí jít do Královského zámku a řídit se tam uvedenými pokyny. Může se stát, že místo Hejtmana bude postaven nabídnuto teprve po převzetí drobné úplaty. Hejtman má uvnitř Města velkou pravomoc a může ostatním hráčům značně znepříjemnit život.

Ve všech případech pokračuješ s novou postavou ze stejného pole, na které došla tvá stará postava. Všechnu sílu, vůli, životy, zlato, pomocníky, předměty atd. přebírá nová postava od staré.

Jediná komplikace nastává, má-li nová postava odlišné přesvědčení – v tom případě je nutné zkontrolovat, zda mu všichni pomocníci a předměty vyhovují. Pokud změna přesvědčení znamená, že si některou ze svých karet nemůžeš ponechat, odlož ji na pole, na němž tvá postava právě stojí.

Postava se může kdykoliv vzdát funkce Králova zastánce nebo

Hejtmana: jednoduše se vrátí k používání staré postavy. Postava ztrácí získanou sílu, vůli a všechny zvláštní schopnosti, které jí dávala nová postava. Postava se může za stejných podmínek vzdát také titulu Mistr zloděj, ale ponechá si zatykač, má-li ho. Nelze se vzdát místa Arcimága.

Není možné, aby některou z těchto funkcí zastávala současně více než jedna osoba. V případě Arcimága není co řešit, protože tento titul je udělen jen té postavě, která jako první nabídne Cechu čarodějů nějaký kouzelný předmět.

Králové zastánce je vystřídán pokaždé, když si král zvolí za svého zastánce jinou postavu; původní Zastánce se vrací ke své staré postavě a karta Králova zastánce je předána novému držiteli titulu.

Mistr zloděj ztrácí svůj post jedině pokud je poražen v souboji – buď původním Mistrem zlodějem, je-li jeho karta znovu otočena z balíčku *setkání*, nebo jednou z postav, která současného držitele titulu k souboji vyzve.

Hejtman může přijít o místo pouze tak, že se ho dobrovolně vzdá; neexistuje způsob, kterým by si mohla jiná postava přivlastnit hodnost Hejtmana, není-li tento úřad zrovna volný.

Postavy a Město

Všeobecně platí, že Město je považováno za součást vnějšího pásu a že podléhá normálním pravidlům pro tento pás. Tam, kde se zdá, že zvláštní schopnosti postavy se na situaci ve Městě přímo nevztahují, mějte toto pravidlo na paměti.

Zde je několik příkladů:

a) Korzár může stále rabovat u doktora, i když je teď Doktorova ordinace samostatným objektem ve Městě (nezapomeňte, že rabování je podle Městské vyhlášky zločin – pozn. překl.). Korzár může také nadále rabovat na Hradě ve středním pásu, zatímco v Královském zámku nebo Bance ne, protože na jeho kartě nejsou tyto dva objekty jmenovány.

b) Puk se může teleportovat do Města i z Města, a to na kterékoli pole podle hráčova výběru.

c) Amazonka si i ve Městě stále určuje vzdálenost, o kterou se bude pohybovat, hodem dvěma kostkami.

d) Gladiátor může cvičit Poslůčka nebo Uličníky, Uličníci ale neopustí Město.

e) Voják si stále může vyzvednout ztracenou helmu a meč, dojde-li na pole Město na hlavním herním plánu; nemusí kvůli tomu vstupovat do Města jako takového.

VE MĚSTĚ

S přidáním rozšiřujícího modulu Talisman-Město dochází k následujícím změnám původních pravidel:

1. Popis na poli Město na hlavním herním plánu se stává nepotřebným.

2. Veškeré dění ve Městě se řídí zákonem; pokud se hráči během *setkání* dopustí protizákonného činu (viz *Zákon*), musí si otočit další kartu *setkání*, aby zjistili, jestli se objeví Stráž – viz *Zatykače a zatčení*.

3. Muly, koně, povozy, draky ani ostatní nadměrné předměty s sebou nelze vzít do žádného z *objektů* ve Městě s výjimkou Stáji a Přístaviště; musí být ponechány v některém z těchto dvou *objektů*, na ulici, nebo za městskými hradbami (v této souvislosti autoři zjevně automaticky považují Městskou bránu a Velké náměstí za ulice – pozn. překl.).

4. V žádném z městských *objektů* není možné bojovat, vyjma těch míst, kde je to na plánu přímo uvedeno. Není-li stanoveno jinak, souboje mohou probíhat pouze na ulicích.

5. Ve všech ostatních případech zůstává Město součástí vnějšího pásu. Všechno, co se týká vnějšího pásu, týká se i Města. Všechna pravidla platná ve vnějším pásu platí i ve Městě, nejsou-li výslovně nahrazena pravidly v tomto návodu.

VSTUP DO MĚSTA

Herní plán Města nahrazuje políčko Město v jednom z rohů hlavního plánu Talismanu. Konkrétně pole Městská brána na novém plánu může být chápáno jako totéž pole, co Město na původním plánu. Z toho tedy vyplývá, že postava nacházející se na poli Město na hlavním plánu stojí u Městské brány.

Aby mohla postava vstoupit do Města, musí skončit svůj tah na poli Město na hlavním plánu – tj. musí dojít přesně na pole Město, aniž by nechala propadnout část výsledku hodu na pohyb. Pak je postava přemístěna na pole Městská brána na plánu Města a je připravena do něj v příštím tahu vstoupit.

Do Města je možné dostat se také na člunu. Během přípravy ke hře jste do hlavního balíčku *setkání* přimíchali dvě karty Říční bárka. Pokud si nějaká postava ve svém tahu otočí jednu z těchto karet, může se na bárci svést – vyloží se na poli Přístaviště na plánu Města. Pamatujte si, že toto je jediný způsob, kterým se lze dostat do Města po řece, žádná postava nemůže vstoupit do Města tak, že by si postavila vor.

POHYB PO MĚSTĚ

Obecně platí, že se postavy ve Městě řídí stávajícími pravidly pro pohyb ve vnějším pásu na hlavním herním plánu: hodíš si kostkou a musíš postavu posunout o daný počet polí jedním libovolným směrem a bez couvání. Pro pohyb po Městě ovšem musí být přijaty následující úpravy:

a) Vstoupí-li postava do nějakého *objektu*, její pohyb v tomto kole končí.

b) Ačkoliv se může zdát, že k sobě některé *objekty* přiléhají, není možné dostat se z jednoho do druhého, aniž by se mezitím vyšlo na ulici.

c) V *objektech* se nesmíš schovávat – jsi-li toho schopen, musíš jít v příštím kole dál.

ODCHOD Z MĚSTA

Aby mohla postava odejít z Města po cestě, musí se dostat zevnitř Města k Městské bráně. Jakmile je tam, může se přemístit na pole Město na hlavním plánu. Postava, která si přeje opustit Město, nemusí ukončit svůj pohyb na Městské bráně; po přemístění ihned pokračuje v cestě po hlavním plánu, dokud nevyčerpá celý hod na pohyb.

Pro postavu, na níž je vydán zatykač (viz *Zatykače a zatčení*), je nemožné odejít z Města po cestě. Pokud se o to pokusí, stráž se ji budou snažit zatknout. Postava musí svést souboj s oddílem stráže (síla 7). Prohraje-li, je zajata a uvržena do Žaláře; zvítězí-li, nebo je-li výsledek nerozhodný, vyhne se zatčení – ale z Města stejně nemůže odejít.

Z Města je také možné odplout na člunu najmutém v Přístavišti. Je-li postava na začátku svého tahu v Přístavišti, může zaplatit 2M za přepravu na libovolné pole ve vnějším pásu podle svého výběru nebo 4M za přepravu na libovolné pole ve středním pásu podle svého výběru. Ani touto cestou ovšem nemůže odejít postava, která má u sebe kartu Zatykač.

Pokud ale postava nechce zaplatit jízdné na člunu, nebo nemůže kvůli zatykači odejít normální cestou, má možnost nastoupit na člun jako černý pasažér. Černý pasažér se nemusí trápit tím, že je na jeho osobu vydán zatykač, zato mu hráč po jeho pravici určí pole ve vnějším pásu, na kterém se ocitne, až bude odhalen a vyhozen z lodi.

Do balíčku karet *město* jste mimo jiné zamíchali dvě karty Dveře do jeskyně. Ty umožňují propojení s rozšiřujícím modulem Talisman-Jeskyně (pokud ho používáte). Postava se zatykačem může tímto způsobem bez překážek odejít.

Konečně, pravidla modulu Talisman-Časoprostor říkají, že černokněžnice umí za určitých podmínek otevřít Hyperprostorovou bránu, kterou se postava může přemístit na herní plán Časoprostoru. Toto pravidlo bude platit i tehdy, budete-li používat modul Časoprostor společně s Městem, ve kterém má černokněžnice vlastní políčko. Postava může použít Hyperprostorovou bránu, ať už na ni je nebo není vydán zatykač.

ZÁKON

Stráže jsou velmi přísné a mají dlouhý seznam zločinů, na které si dávají pozor. Ve Městě by ses mohl dopustit následujících protizákonných činů, které s sebou nesou riziko zásahu stráží. Pokud během *setkání* ve Městě porušíš některý z těchto zákonů, otočí si kartu *město* (a modli se, aby to nebyly Stráže).

MĚSTSKÁ VYHLÁŠKA

1. Není dovoleno zúčastnit se v ulicích Města souboje. Je nepodstatné, kdo ho vyvolal, ani kdo do něj byl zatažen; jakýkoliv boj je zakázán.
2. Je zakázáno střílet nebo vrhat jakýmkoliv druhu střelných či vrhacích zbraní, neboť je to považováno za formu boje.
3. *Karate, zabíjení, tajné údery a vražedné údery* jsou rovněž protizákonné; nejde o nic víc než pouhá jiná pojmenování pro boj.
4. Není dovoleno *obchodovat* na ulicích bez řádné licence. Licence uděluje Úřad pro licence do tří let po podání žádosti; nezapomeňte, prosím, přiložit kopii živnostenského listu.
5. Není dovoleno sesílat na ulicích zaklínadla, a to z jakéhokoliv zdroje.
6. *Uřknutí, zmámení, kažení a zakeletí* jsou považovány za zaklínadla, a tudíž zločiny.
7. Není dovoleno *rabovat*.
8. Není dovoleno *krást*.
9. Není dovoleno vystupovat jako Kyborg, Ghúl, Král skřetů, Ork, Troll a Válečník chaosu.
10. Není dovoleno nemít vůbec žádné peníze. Město si musí udržet svou úroveň.

ZATYKAČE A ZATČENÍ

Představitelé zákona jsou ve Městě nesmírně pilní a vrhají se na provinilce velice tvrdě. Mají velmi rafinovaný postup, který zajišťuje, že stráže dokáží rozpoznat zlosyny a hledané lidi.

Postup stráží při výkonu služby je následující:

Když si postava se zatykačem během normálního průběhu hry otočí kartu *město* a ukáže se, že je to jedna z karet *událost-zákon*, strážě se budou snažit postavu zatknout (bude-li to jiný druh karty, pochopitelně ji vyřeší jako obvykle). Postava musí se strážemi svést souboj. Pokud strážě zvítězí, je postava ihned odvedena do Žaláře a musí se řídit tam uvedenými pokyny. Jestliže byl výsledek nerozhodný nebo vyhrála postava, podařilo se jí protentokrát zatčení vyhnout; karta Zatykač jí ovšem zůstává.

Strážě se také budou snažit zatknout každého, kdo se právě dopustil zločinu, ať má u sebe zatykač nebo ne. Poté, co se vyřeší *setkání*, při němž došlo k porušení některého bodu Městské vyhlášky (viz *Zákon*), si hráč otočí kartu *město*. Půjde-li o kartu *událost-zákon*, budou se strážě snažit provést zatčení stejným způsobem, jako je popsáno výše; jakýkoli jiný druh karty se odkládá na hromádku otočených karet.

Zatykače je možné zakoupit v Královském zámku a okamžitě je přidělit spoluhráčům, kteří je nesmějí odmítnout. To umožní těm podlým protivům mezi vámi kazit šance ostatních postav na završení Výpravy vznášením falešných obvinění proti nim.

Povšimněte si, že dvě z karet, které jste přimíchali do hlavního balíčku *setkání* (Místní hlídky), jsou označeny *událost-zákon*, což znamená, že postava může být zatčena i mimo Město – Místní hlídka se však pokusí zatknout pouze ty postavy, na které je vydán zatykač.

Dokonce i ostatní postavy mohou někoho se zatykačem předat do rukou zákona. Pokud je postava, která má kartu Zatykač, poražena v souboji jinou postavou, může ji vítěz místo uzmnutí předmětu či života poslat do Žaláře.

Normální způsob, jak se zbavit zatykače, je následující. Když je

postava jata do Žaláře, má tři možnosti: úplatek, útěk nebo soud. Pokud se rozhodne podplatit soudce a dozorce nebo přijmout vyřčený rozsudek, odkládá kartu Zatykač s opuštěním Žaláře. Postava, které se podaří uprchnout, si kartu Zatykač ponechává a je tak stále určena k zatčení.

Takže jen ten, kdo utíká, se má čeho bát, protože ještě nesplatil společnosti svůj dluh.

PŮJČKY

Půjčku může dostat každá postava, která dojde na pole Banka. Postava beroucí si půjčku si vezme kartu Půjčka a 3 měšce, které pak může normálním způsobem utratit. Před odchodem z Města ovšem musí jednorázově splatit celkem 4 měšce. Půjčku lze vyrovnat kdykoliv a z jakéhokoliv místa ve Městě. Kdyby se snad postava pokusila opustit Město před provedením splátky, bankovní čaroděj na ni sešle zaklínadlo, jež ji promění v ropuchu – viz obvyklá pravidla pro takovou proměnu.

NEPOVINNÁ PRAVIDLA

Následuje několik nepovinných pravidel, týkajících se všech částí Talismanu a vytvořených na základě dotazů a připomínek hráčů. Před začátkem hry se musí všichni hráči dohodnout, která z těchto pravidel, pokud vůbec nějaká, budou používat.

Zaklínadla

Spousta lidí poukazovala na to, že postava je schopna seslat současně půl tuctu i více zaklínadel. Řešením tohoto problému jsou následující nepovinná pravidla:

a) Postava může seslat zaklínadla jediné ve *svém* tahu – s výjimkou obranných zaklínadel určených k ochraně postavy před útokem; v tom případě mohou být seslána kdykoliv v rámci možností stanovených kartou.

b) Postava může seslat najednou maximálně *jedno* zaklínadlo – v rámci možností stanovených kartou.

Předměty

Jak říkají pravidla, mula a jiné podobné předměty používané k přepravě zboží umožňují postavě nést neomezené množství předmětů bez ohledu na to, jak jsou velké.

Doporučujeme přijmout zásadu omezující velikost takto nesených předmětů. Když je předmět zjevně příliš velký na to, aby byl nesen mulou nebo vložen do pytle atd., pak není možné předmět vzít, ledaže by postava sama nesla méně než 4 předměty.

Je například nemožné mít více než 4 muly, jinak by další mula musela být nošena jednou z oněch mul, což je samozřejmě nemyslitelné. Ostatní předměty patřící postavě ale mohou být v tomto případě – nejsou-li příliš velké – neseny těmi čtyřmi mulami, čímž se celkový počet věcí nesených postavou dostane vysoko nad 4.

TALISMAN-MĚSTO

AUTOŘI

Tvůrci: Evan K. Friedman a Paul D. Morrow

Pomocný projekt a vývoj: Paul Cockburn

Autor původního Talismanu: Bob Harris

Obrázek na plánu: Bil a Mark Craven

Obrázek na krabici: John Blanche

Obrázky na kartách: Bob Naismith a David Gallagher

Česká verze: Martin Klíma, Jiří Štípek a Jiří Kacel

České vydání: Altar, 1997

Talisman® a Games Workshop® jsou zapsané ochranné známky společnosti Games Workshop Ltd. a jsou použity s jejím svolením.

Copyright © 1989 Games Workshop Ltd.