

TALISMAN

Spelplanen föreställer ett land som en gång i tiden styrdes av en mäktig trollkarl. Trollkarlen är död, men enligt legenden kan den som klarar sig igenom farorna i de olika regionerna, och som hittar trollkarlens Härskarkrona, få makten att styra landet. Denna legend har lockat många äventyrare som var och en söker efter Härskarkronan.

Du är en av äventyrarna och du kommer att råka ut för mäktiga fiender, hitta vänner, finna magiska föremål och träffa främmande varelser på din färd. Slutligen, när du är tillräckligt mäktig, kan du ta dig in i den mest farofyllda delen av landet för att säkra Härskarkronan. Men hur mäktig du än är, kommer ditt sökande att vara för-
gäves om du inte först har lyckats finna en TALISMAN.

Konstruktion: Robert Harris
Översättning & utveckling: Olle Sahlin
Redigering: Anders Blixt
Produktion: Klas Berndal, Nils Gulliksson
Omslag: Ryszard Antoniszczak
Illustrationer: Gary Chalk
Speltest, idéer & annat: Carina, Andreas, Göran, Örjan och the Boggit
Tryck: PPPrint 1987
Talisman © 1983 Games Workshop Ltd.
Svensk översättning © 1987 TAMB
Äventyrsspel HB.
Tillverkas av TAMB Äventyrsspel HB på licens från Games Workshop Ltd, Nottingham, England. Alla rättigheter förbehållna.

I. KORT BESKRIVNING

Varje spelare kontrollerar varsin spelfigur. Varje spelfigur har vissa unika egenskaper som kan användas i spelet. Spelfiguren förflyttar sig runt spelplanen, vanligtvis enligt tärningskast men också med hjälp av besvärjelser eller som resultat av möten med främlingar eller platser. Efter sin förflyttning kan spelfiguren antingen utmana andra spelfigurer i området den hamnar på, eller följa områdets anvisningar. Dessa består oftast av en uppmaning att dra kort, vilka visar de föremål, monster och annat som spelfiguren kan råka ut för i området. Gradvis kommer spelfiguren att bli allt mäktigare, för att till slut vara så starka att de kan ta sig mot mitten av spelplanen och därmed göra ett försök att erövra den legendariska Härskarkronan.

Regler, regler, regler...

Spelet är ganska lätt och rakt på sak, men reglerna bör ändå läsas noggrant eftersom besvärjelserna, äventyrskorten och spelfigurens speciella egenskaper ger upphov till många skilda situationer, vilka alla måste täckas in. Reglerna presenteras i ungefär den ordning de kommer att behövas under spelets gång. När regler i olika avsnitt behandlar samma sak, finns det hänvisningar i parentes till dessa.

Det lättaste sättet att lära dig spela Talisman är inte att du sätter dig och sträckläser reglerna. Gör så här istället:

1. Titta igenom regelhäftet och läs de större rubrikerna så att du får ett hum om vad reglerna handlar om.
2. Läs igenom kapitel II. Att sätta igång och kapitel IV. Utrustning, och följ sedan anvisningarna.
3. Läs igenom och fördjupa dig i regelavsnitten 10: Turordning, 11.1-2: Förflyttning och 13: Konfrontationer.
4. Sätt igång att spela. Sist i regelhäftet finns ett flödesschema som hjälper dig med vad som händer i spelet.
5. Slå upp de olika regelavsnitten allt eftersom de behövs och lär dig reglerna samtidigt som du använder dem.

(Alla begrepp i spelet som är stavade med Stor Bokstav på det Här Viset är saker som förklaras i regelhäftet, på spelplanen eller på korten. Kapitlen i regelhäftet är numrerade med romerska siffror och regelavsnitten i kapitel V och VI med vanliga.)

Innehåll

- I. Kort beskrivning
- II. Att sätta igång
- III. Mål
- IV. Utrustning
- V. Spelfiguren
 1. Styrka
 2. Visdom
 3. Guld
 4. Liv
 5. Föremål
 6. Följeslagare
 7. Livsåskådning
 8. Speciella Egenskaper
 9. Besvärjelser
- VI. Spelregler
 10. Turordning
 11. Förflyttning

12. Områden med Äventyrskort
13. Konfrontationer i den Yttre och Mellersta Regionen
14. Konfrontationer i den Inre Regionen
15. Äventyrskort
16. Strid
17. Psykisk Strid
18. Fly Undan
19. Paddor
20. Talismaner och Köpkort

VII. Hur man vinner

VIII. Flödesschema för en Omgång

II. ATT SÄTTA IGÅNG

Blanda Spelfigurskortet och lägg ut ett kort till varje spelare. Om alla är överens kan man istället välja vilken Spelfigur man vill ha. Diagrammet nedan förklarar den information som finns på varje Spelfigurskort och det visar också var man lägger ut de olika kort man får under spelet.

ANTAL SPELARE

Talisman är tänkt att vara ett spel för mellan 2–6 spelare, och det brukar fungera bäst när man är 4–5 stycken.

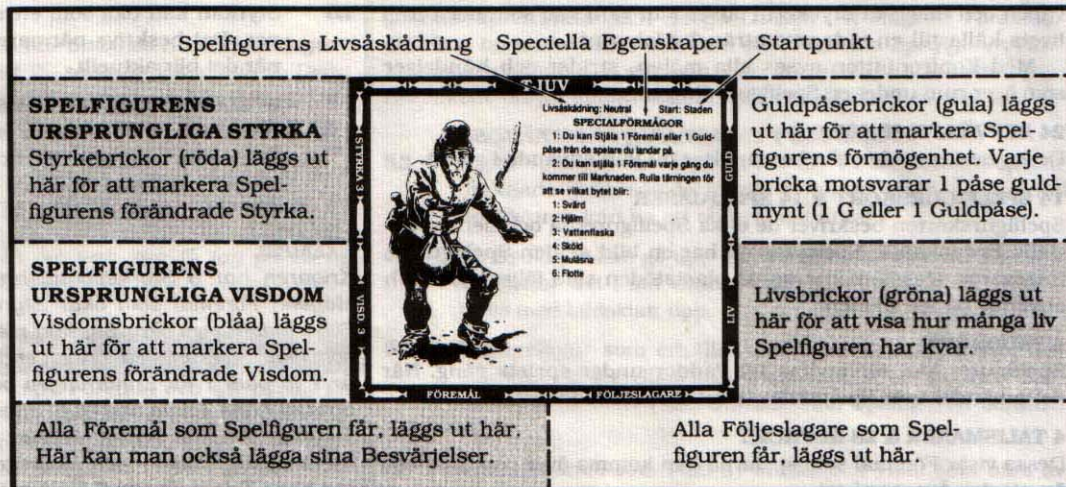
Det går att vara lika många som det finns Spelfigurer, alltså 14 stycken, men då får man lösa problemet med spelpjäshållare på något sätt, till exempel genom att använda de tennfigurer till Talisman som görs av Citadel i England. Men räkna med att det blir trångt runt bordet!

SPELFIGUR

Ta den Spelpjäsa som motsvarar Spelfiguren och montera kortet på plasthållaren. Placera sedan Spelpjäsen på Spelfigurens Startpunkt så som det står på Spelfigurskortet.

Ta Styrkebrickor med den valör som motsvarar Spelfigurens inledande Styrka. Dessa placerar du ut enligt beskrivningen. Gör på samma sätt med Visdomsbrickorna. Sedan erhåller varje Spelfigur 4 Liv och 1 Guldpåse, vilka du placerar ut på samma sätt. Återstående brickor läggs åt sidan som lager för att kunna användas under spelets gång.

Blanda Äventyrskorten och placera dem upp och ner bredvid Spelplanen. Detta är Äventyrslagret och härifrån drar du Även-



tyrskort när du uppmanas göra detta. Gör sedan samma sak med Besvärjelsekortet.

Använda kort av respektive sort, lägger du bredvid i högar med bildsidan uppåt. Det är dessa kort som refereras till som Skräp-högen.

Om du har en Spelfigur som börjar spelet med Besvärjelser enligt instruktionerna på Spelfigurskortet, skall du nu dra det anvisade antalet från Besvärjelselagret. Dessa kort skall hållas dold för de övriga spelarna.

Placera ut Talismankorten och Köpkorten i individuella högar efter allt vad de föreställer; Hjälmar i en hög, Sköldar i en annan, och så vidare

Paddkortet och korten för förändrad Livsåskådning lägger du också ut i varsin hög.

Bestäm sedan med tärningsslag eller genom annan metod vem som ska börja. Spelet går sedan medsols runt spelplanen.

III. MÅL

Spelets mål är att nå Härskarkronan i mitten av spelplanen, för att sedan, med hjälp av den, kunna slunga Besvärjelser mot de övriga spelarna och på så sätt tvinga dem att ge upp. Spelfiguren bör först äventyra i den Yttre och den Mellersta Regionen så att de kan bygga upp sin Styrka. Visdom och Liv i sådan måtta att de kan trotsa farorna i den Inre Regionen. De måste också hitta en Talisman för att kunna ta sig igenom Eldsdalen och nå Härskarkronan.

IV. UTRUSTNING

SPELPLANEN

Spelplanen visar det förtrollade landet. Det är uppdelat i tre Regioner. Varje Region är sedan uppdelad i Områden (Eller rutor om du nu föredrar det. *Område* har mer klangen av ett stycke land än ruta.). Varje Område har sitt namn (i färg) och sina anvisningar (i svart) tryckta längs kanten. De tre Regionerna heter:

Den Yttre Regionen

Denna löper längs Spelplanens kant och Områdena har en ytterkant i grönt.

Den Mellersta Regionen

Denna är skild från den Yttre Regionen av Stormfloden och från den Inre av Brandbergen. Den är kantad i blått.

Den Inre Regionen

Denna ligger i mitten av Spelplanen och har en gul och orange kant.

104 ÄVENTYRSKORT

Dessa beskriver de olika Fiender, Främlingar, Följeslagare, Händelser, Magiska Föremål, Föremål och Platser som du kommer att Konfrontera i de olika Områdena.

Fiender är varelser du måste slåss med, till exempel hemska drakar; Främlingar är personer du möter och som kan göra något för dig; Följeslagare är personer eller varelser som kan slå följe med dig och hjälpa dig i ditt äventyr; Händelser är saker som kanske drabbar alla i spelet, till exempel en farsot; de olika Föremålen är användbara saker som du kan få stor nytta av, till exempel vapen och magiska drycker; Platser kan vara vad som helst från livets källa till en svärgenomtränglig labyrint.

Med Konfrontation avses alla möten, strider och händelser som äger rum under en Spelfigurs Omgång.

24 BESVÄRJELSEKORT

Dessa beskriver de olika besvärjelser du kan använda i spelet.

14 SPELFIGURSKORT & 14 SPELPJÄSER

Spelfigurskortet beskriver de olika Spelfiguren och deras Speciella Egenskaper. Spelpjäserna har en bild av den Spelfigur de motsvarar. Dessa monteras på plaststöden som följer med, och används på spelplanen.

4 PADDKORT

Spelfigurer kan förvandlas till Paddor under spelets gång. När detta händer byts Spelpjäskortet ut mot ett Paddkort.

4 TALISMANER & 28 KÖPKORT

Dessa visar Föremål som spelarna kan komma över på annat sätt än att dra Äventyrskort.

165 UTSTANSADE BRICKOR

Dessa brickor används för att hålla reda på Spelfigurens Styrka (röda brickor), Visdom (blå), Liv (gröna) och Guldpoängar (gula). De olika valörerna och färgerna gör det lättare att hålla spelet överskådligt. Tre stycken ettor går lika bra att använda som en trea för att markera till exempel tre Liv.

4 LIVSÅSKÅDNINGSKORT

Dessa har Ond tryckt på ena sidan och God på den andra. De används för att markera att en Spelfigur har bytt Livsåskådning.

1 SEXSIDIG TÄRNING

Tärningen används vid Förflyttning, Strid, Psykisk Strid och för att avgöra resultatet enligt Områdes- eller Kortanvisningar och vissa Besvärjelser. I spelet används en vanlig sexsidig tärning. Av utrymmesskäl är *tärning* förkortat till T6, och beroende på hur många gånger du behöver slå tärningen, kommer du att få instruktionen "slå 1T6" (slå 1 gång), "2T6" (2 gånger) osv. Addera sedan kasten.

V. SPELFIGUREN

1. Styrka

Styrkan talar om hur stark, uthållig och duktig i strid en Spelfigur är. Den används i Strid (16.1-10) och för att klara olika hinder som kan komma i Spelfigurens väg. En Spelfigurs Styrka markeras genom att man lägger ut Styrkebrickor bredvid Spelfigurskortet.

1.1 Styrkebrickor används enbart för att markera Ursprunglig Styrka och Styrka som förtjänats under spelet. Styrka från Föremål, Magiska Föremål eller Följeslagare skall inte markeras med Styrkebrickor utan adderas till Spelfigurens Styrka när det är tillåtet.

FÖRLUST AV STYRKA

1.2 När en Spelfigur förlorar Styrka, plockas motsvarande antal poäng bort.

1.3 En Spelfigurs Styrka kan aldrig bli lägre än den Ursprungliga Styrkan.

ÖKNING AV STYRKAN

1.4 En Spelfigur kan öka sin Styrka genom att växla in Djur, Monster och Drakar (15.5) som den har dödat i Strid. Spelfiguren sparar de korten och kan växla in dem när tillräckligt antal har samlats ihop, mot extra Styrkepoäng. Spelfiguren får 1 extra poäng för var sjunde Styrkepoäng som finns tryckt på Fiendekorten. Sådana kort som växlas in, läggs på Skräphögen. Överskjutande poäng förloras.

EXEMPEL

1 Rese (Styrka 4), 1 Troll (Styrka 2) och 1 Vildsvin (Styrka 1) har tillsammans 7 Styrkepoäng som kan växlas in mot 1 Styrkepoäng till Spelfiguren. 1 Bandit och 1 Orm (båda med Styrka 4) har 8 poäng. Om dessa kort växlas in, förloras den överskjutande poängen. Man kan också vänta tills man har en kombination som kan växlas in utan poängförlust.

1.5 Styrkan kan öka som ett resultat av olika Konfrontationer. Det beskrivs närmare på korten och på spelplanen när det blir aktuellt.

SPELFIGURENS TOTALA STYRKA

1.6 En Spelfigurs Styrka är summan av Styrkepoängen på brickorna och den Styrka som erhålls från de Följeslagare, Magiska Föremål och Föremål som kan användas vid respektive tillfälle.

EXEMPEL

Krigaren har 5 Styrkepoängsbrickor, det Magiska Bältet (ett Magiskt Föremål som ökar Styrkan med 1), Enhörningen (en Följeslagare som ökar Styrkan med 1) och ett Svärd (ett Föremål som ökar Styrkan med 1, men endast i Strid). Hans Totala Styrka är 7 (5 plus 1 för Enhörningen och 1 för det Magiska Bältet). I Strid är hans Totala Styrka 8, eftersom han då även kan använda Svärdet. Om han sedan hamnar i den Förhåxade Gläntan, där Styrka från Föremål och Magiska Föremål inte kan användas, blir hans Totala Styrka 6 (5 plus 1 för Enhörningen).

2. Visdom

Visdom täcker in sådana saker som intelligens, erfarenhet och skicklighet i magiska förmågor. Det är en Spelfigurs främsta tillgång i Psykisk Strid (17.1-2) och avgör hur många Besvärjelser den kan ha. En Spelfigurs Visdom markeras genom motsvarande antal Visdomsbrickor (blåa) utlagda bredvid Spelfigurskortet.

- 2.1** Visdomsbrickor läggs enbart ut för Spelfigurens Ursprungliga Visdom och för sådan som den förtjänar under spelets gång. Visdom från Magiska Föremål och Följeslagare skall ej markeras utan adderas ihop när det är tillåtet.

FÖRLUST AV VISDOM

- 2.2** När en Spelfigur förlorar Visdom, plockas motsvarande antal poäng bort.
- 2.3** En Spelfigurs Visdom kan aldrig bli lägre än den Ursprungliga Visdomen.

ÖKNING AV VISDOMEN

- 2.4** Visdomen kan bara ökas som ett resultat av Konfrontationer. Det beskrivs närmare på korten och i respektive Område.

SPELFIGURENS TOTALA VISDOM

- 2.5** En Spelfigurs Totala Visdom är summan av Visdomsbrickornas poäng plus den Visdom som kan erhållas från de Följeslagare och Magiska Föremål som kan användas i de aktuella situationerna.

ANTAL BESVÄRJELSER

- 2.6** Antalet Besvärjelser som en Spelfigur kan behärska begränsas av Spelfigurens Visdom enligt följande tabell:

Spelfigurens Totala Visdom	1	2	3	4	5	6	eller mer
Maximalt antal Besvärjelser	0	0	1	2	2	3	

Det går inte att ha mer än tre Besvärjelser vid något tillfälle, även om man har Trollstaven, men en Spelfigur som är i besittning av den, kan, i vissa lägen, ha 1 Besvärjelse mer än vad Visdomen egentligen tillåter.

EXEMPEL

Trollstaven gör att en Spelfigur ständigt får ha 1 Besvärjelse mer än vad han startade spelet med. Det betyder att Trollkarlen, som börjar spelet med två besvärjelser, alltid har tre stycken så länge han har Trollstaven, och Trollet med Visdom 1, och som alltså inte får ha någon från början (och inte på ett bra tag heller!), får även han en Besvärjelse så länge han är i besittning av den.

- 2.7** Alla Spelfigurer som har tillräckligt med Visdom kan använda Besvärjelser, men enbart Spelfigurer vars Speciella Egenskaper tillåter dem att börja spelet med Besvärjelser, får göra det. I övrigt erhålls Besvärjelser normalt genom Konfrontationer.

- 2.8** Om en Spelfigur vid något tillfälle har fler Besvärjelser än vad hans Visdom tillåter, måste överskjutande Besvärjelser genast slängas på Skräphögen. De kan inte användas. Spelaren väljer vilken eller vilka Besvärjelseer som skall kastas.

EXEMPEL

En Trollkarl med en Visdom på 5 har Salomos Kroma (ett Magiskt Föremål som ökar Visdomen med 2), så hans Visdom är 7. Detta tillåter honom att ha 3 Besvärjelser, något som han har lyckats förvärva. Sedan hamnar han i den Förhåxade Gläntan där Visdom från Magiska Föremål inte kan räknas. Hans Visdom sjunker till 5 så länge han vistas där, vilket gör att han endast får ha 2 Besvärjelser. Han måste då genast slänga en på Skräphögen. Så fort han lämnar den Förhåxade Gläntan kan han åter räkna Visdomen från Salomos Kroma, och om han kan få tag på en ny tredje Besvärjelse får han behålla den.

3. Guld

Guld tillåter Spelfiguren att köpa Föremål och att betala för tjänster. En Spelfigurs rikedomar markeras genom att lägga ut Guldpoängsbrickor (gula) bredvid Spelfigurskortet. Varje bricka motsvarar 1 Guldpoäng. Guld erhålls vanligtvis genom Konfrontationer.

- 3.1** Varje Spelfigur börjar spelet med 1 Guldpoäng.
- 3.2** Alla priser ges i Guldpoäng (G). 3G står då för 3 Guldpoäng.
- 3.3** Betalning för köp eller tjänster, som inte går till en annan Spelfigur, läggs till högen av oanvända Guldpoängsbrickor.
- 3.4** Allt Guld som inte kommer från någon annan Spelfigur, dras från lagret av Guldpoängsbrickor.
- 3.5** Mängden Guldpoäng påverkar inte antalet föremål en Spelfigur kan bära med sig. Guldet räknas inte i det sammanhanget (5.3).

4. Liv

Liven talar om hur tålig en Spelfigur är. Liv förloras genom Strid, Psykisk Strid eller genom andra faror som Spelfiguren kan råka ut för. En Spelfigurs Liv markeras genom att man lägger ut Livsbrickor (gröna) bredvid Spelfigurskortet.

- 4.1** Varje Spelfigur börjar med 4 Liv.

FÖRLUST AV LIV

- 4.2** När en Spelfigur förlorar Liv, plockas motsvarande antal poäng bort.

FÖRLUST AV SAMTLIGA LIV

- 4.3** En Spelfigur som förlorar alla sina Liv är död. Speljäsen tas bort från spelplanen och alla Föremål, Magiska Föremål, Följeslagare och Guldpoäng lämnas i det Område där Spelfiguren dog. Spelfigurens Styrke- och Visdomsbrickor läggs till lagerhögen. Besvärjelserna läggs på Skräphögen och Spelfigurskortet åt sidan. Den spelare vars Spelfigur har dött, drar ett nytt kort och börjar på nytt nästa omgång med den figuren OM, OCH ENDAST OM inte någon annan Spelfigur har nått Härskarkronan. Om någon har gjort det, åter den spelare ut ur spelet, som förlorar sin Spelfigur.

ATT FÅ LIV

- 4.4** En Spelfigur kan få Liv som ett resultat av Konfrontationer (4.6). Livsbrickor tas från lagret av brickor.
- 4.5** Det finns ingen begränsning på hur många Liv en Spelfigur kan ha.

Läkning

- 4.6** Man kan även återställa Liv genom Läkning, t ex genom Besvärjelser eller besök hos Läkaren, men då kan man bara få tillbaka sin Spelfigurs ursprungliga 4 Liv.

5. Föremål

Både Föremål och Magiska Föremål räknas som Föremål i följande regler. Under spelets gång kommer Spelfiguren att erhålla olika Föremål som resultat av Konfrontationer.

- 5.1** Alla Föremål som en Spelfigur är i besittning av läggs nedanför Spelfigurskortet med bildsidan uppåt.
- 5.2** Ingen Spelfigur får behålla ett Föremål som de inte får använda. Det måste lämnas, med bildsidan upp, i det Område där det hittades.

EXEMPEL

Lönnmördaren hittar den Heliga Lansen (ett Magiskt Föremål). Den kan bara användas av Goda eller Neutrala Spelfigurer. Han kan inte använda den eftersom han har en Ond Livsåskådning. Han måste därför lämna kortet i det Område han fann det.

BEGRÄNSNING AV ANTALET FÖREMÅL

- 5.3** Ingen Spelfigur kan inneha fler än 4 Föremål, Guldpoäng oräknade (3.5), såvida han inte har en Mula, i vilket fall Spelfiguren kan ha ett obegränsat antal.
- 5.4** En Spelfigur kan ge upp ett Föremål när som helst genom att lämna det i det Område där han befinner sig. Kortet läggs med bildsidan upp.
- 5.5** En Spelfigur som erhåller fler än 4 Föremål, måste bestämma sig för vilka han skall behålla. Återstoden placeras omedelbart i det Område som Spelfiguren befinner sig i.
- 5.6** Vilka Föremål som bärs av Mula och vilka som bärs av Spelfiguren, behöver ej specificeras.

EXEMPEL

Trollkarlen har en Mula och den bär hans 10 Föremål. Han möter Tjuven som stjäl Mulan. Trollkarlen kan nu endast bära 4 Föremål och måste omedelbart lämna ifrån sig 6 av dem. Dessa läggs i Området. Tjuven kan, om möjligt, lägga beslag på dessa senare (12.1) men han får inte med sig något mer än Mula den här gången.

6. Följeslagare

Under spelets gång kan Spelfiguren få Följeslagare som ett resultat av Konfrontationer. Alla kort som visar de Följeslagare som gör sällskap med en Spelfigur, placeras nedanför Spelfigurskortet.

6.1 Alla kort som visar Följeslagare måste ligga med bildsidan upp.

6.2 En Spelfigur kan ha ett obegränsat antal Följeslagare.

ATT BLI AV MED FÖLJESLAGARE

6.3 Alla Följeslagare som dödas (t ex av Vampyren eller i Stupet) eller av annan anledning måste slängas, placeras på Skräphögen.

6.4 En Spelfigur kan göra sig av med en Följeslagare när som helst genom att lämna kortet med bildsidan upp, i det område där han befinner sig.

7. Livsåskådning

Varje Spelfigur har en Livsåskådning, antingen God, Neutral eller Ond. Det finns för- och nackdelar för de som har en God eller Ond livsåskådning. De som är Neutrala kan dra nytta av några av fördelarna men drabbas inte av nackdelarna. Livsåskådningen kan förändras under spelet antingen genom Konfrontationer eller av att en Speciell Egenskap används.

ATT ÄNDRA LIVSÅSKÅDNING

7.1 När en Spelfigur ändrar sin Livsåskådning, läggs ett kort som visar Förändrad Livsåskådning ut, med den sida upp som visar Spelfigurens nya Livsåskådning. När en Spelfigur återgår till sin ursprungliga Livsåskådning, läggs det kortet åt sidan.

7.2 Ingen Spelfigur, inklusive Druiden, kan förändra sin Livsåskådning mer än en gång per omgång.

7.3 Om en Spelfigur besitter Magiska Föremål som den inte får ha enligt den förändrade Livsåskådningen, måste dessa Föremål lämnas i det Område där Spelfiguren befinner sig.

8. Speciella Egenskaper

Varje Spelfigur har en eller flera Speciella Egenskaper vilka beskrivs på Spelfigurskortet tillsammans med eventuella begränsningar som kan drabba den.

8.1 En Speciell Egenskap gäller alltid i stället för en regel.

EXEMPEL

En Spelfigur kan normalt bara slåss med ETT vapen. Även om någon skulle lyckas hitta samtliga svärd som finns med i spelet, kan man bara räkna på Styrka för ett av dem. UTOM Krigaren, vars Speciella Egenskap tillåter honom att slåss med TVÅ vapen.

9. Besvärjelser

Hur en Besvärjelse fungerar och när den kan användas, beskrivs på de enskilda Besvärjelsekortet.

9.1 Alla Spelfigurer kan ha Besvärjelser om deras Visdom tillåter det (2.6-8).

9.2 En Spelfigurs Besvärjelser läggs med bildsidan nedåt så att de andra spelarna inte kan se dem.

9.3 Besvärjelser kan inte slängas på Skräphögen utom då en Spelfigur har fler än vad Visdomen tillåter (2.6-8).

ATT FÅ BESVÄRJELSER

9.4 Besvärjelser erhålls vanligen som ett resultat av Konfrontationer. Några Spelfigurer börjar med besvärjelser enligt deras Speciella Egenskaper.

9.5 Erhållna Besvärjelser dras från Besvärjelselagret. När

denna hög är slut, blandas de förbrukade Besvärjelsekortet och läggs ut upp och ner för att bilda en ny hög.

ATT SLUNGA BESVÄRJELSER

9.6 Besvärjelser kan endast slungas enligt anvisningarna på kortet. Förbrukade kort vars effekt har fullföljts, läggs på Skräphögen.

9.7 Besvärjelser som drabbar andra Spelfigurer, påverkar dem var de än befinner sig på spelplanen. Besvärjelser som kan drabba varelser, fungerar enbart i den Yttre och den Mellersta Regionen (14.4).

Härskarbesvärjelsen

9.8 En Spelfigur som ensam besitter Härskarkronan (14.9) under sin Omgång, slungar en Härskarbesvärjelse mot de övriga Spelfiguren. Den som slungar besvärjelsen slår 1T6. Ett resultat på 1, 2 eller 3 visar att Besvärjelsen inte hade någon effekt. Om resultatet blir 4, 5 eller 6, måste övriga Spelfigurer förlora varsitt Liv. Inga hänsyn till Spelfigurens Visdom tas efter det att Härskarkronan har nåtts.

VI. SPELREGLER

10. Turordning

10.1 Varje Spelfigurs Omgång består av två delar i följande ordning:

- I. Förflyttning
- II. Konfrontationer

10.2 Vid slutet av en spelares Omgång, går turen vidare medsols. Observera dock att en Konfrontation mycket väl kan leda till en ny Förflyttning och därmed en ny Konfrontation, innan Omgången är slut.

11. Förflyttning

FÖRFLYTTNINGAR I DEN YTTRE OCH DEN MELLERSTA REGIONEN

11.1 Spelaren rullar 1T6 för att avgöra hur många steg Spelfiguren måste flytta. (Vissa Besvärjelser, Speciella Egenskaper och andra händelser kan låta en Spelfigur flytta utan att rulla tärningen. Detta beskrivs närmare på de aktuella korten.) Spelfiguren måste flytta det fulla antalet steg, i valfri riktning, med- eller motsols.

11.2 Riktningen får inte ändras under själva Förflyttningen utom då en Spelfigur passerar mellan den Yttre och den Mellersta Regionen (11.14).

FÖRFLYTTNINGAR I DEN INRE REGIONEN

11.3 Tärningen används inte. En Spelfigur får endast flytta 1 steg per Omgång.

11.4 Anvisningarna vid varje Område måste följas helt innan ny Förflyttning kan ske.

Att Återvända

11.5 En Spelfigur kan när som helst besluta sig för att avbryta sitt försök att nå Härskarkronan och gå tillbaka till den Mellersta Regionen. Förflyttningen är fortfarande endast 1 ruta per Omgång fram till och med Maktporten, men områdesanvisningarna ignoreras. En Spelfigur som blir av med sin Talisman någonstans i den Inre Regionen, och som inte har möjlighet att få tillbaka den, måste Återvända.

Eldsdalet

11.6 Härskarkronan kan endast nås från Eldsdalen. Eldsdalen kan endast beträdas av en Spelfigur som besitter en Talisman. En Spelfigur som inte har någon Talisman måste Återvända innan den träder in i Eldsdalen. Spelfigurer som blir av med sin Talisman medan de befinner sig i Eldsdalen, förlorar 1 Liv och måste Återvända, och eventuella Följeslagare försvinner bort till Skräphögen. Alla slag av Föremål som lämnas här, försvinner bort även de.

EXEMPEL:

En Spelfigur kan bland annat drabbas av Besvärjelsen Beslagta och på det sättet bli av med Talismanen, eller förvandlas till en Padda av Besvärjelsen Måfa. Paddor kan inte ha Föremål, och

*Talismanen är bara effektiv om Spelfiguren bär den på sig. Pad-
dan förlorar 1 Liv och måste Återvända, och eventuella Följesla-
gare och Föremål försvinner bort till Skräphögen.*

- 11.7** En Spelfigur som väl har nått Härskarkronan, stannar där och gör inga ytterligare Förflyttningar (14.9).

FÖRFLYTTNINGAR MELLAN DEN YTTRE OCH DEN MELLERSTA REGIONEN

- 11.8** En bro förbinder Väktarens Område med Kullarna på andra sidan (11.10-14).

- 11.9** Stormfloden kan korsas med hjälp av en Flotte (11.15-19) eller som ett resultat av en Konfrontation.

Väktarens Område

- 11.10** Spelfigurer kan korsa bron i valfri riktning om det finns minst 1 steg kvar av Förflyttningen enligt tärningslaget.

- 11.11** Väktaren anfaller en Spelfigur varje gång den försöker ta sig in i den Mellersta Regionen. Spelfiguren måste lyckas besegra Väktaren i Strid (16.1-4) eller lyckas Undfly honom (18.1-3) för att kunna passera.

- 11.12** Spelfigurer som har besegrat eller Undflytt Väktaren kan avsluta sin Förflyttning genom att träda in i den Mellersta Regionen och fortsätta det antal steg som återstår enligt tärningskastet. En Spelfigur som besegrats av Väktaren förlorar 1 Liv och måste avsluta Förflyttningen i Väktarens Område. Om det blir Oavgjort avslutas Förflyttningen i samma Område, men Spelfiguren förlorar inte något Liv.

- 11.13** Väktaren anfaller inte Spelfigurer som korsar bron från den Mellersta Regionen till den Yttre, eller Spelfigurer som avslutar sin Förflyttning i Väktarens Område.

- 11.14** Vid passage mellan Regionerna kan en Spelfigur byta riktning när han träder in i den nya Regionen.

EXEMPEL

Tjuven befinner sig på Kyrkogården och slår 6 på tärnningen. Han bestämmer sig för att gå medsols till Väktaren, för att kunna ta sig in i den Mellersta Regionen. Väktaren anfaller honom när han anländer, men eftersom Tjuven slungar Besvärjelsen Orörlighet på Väktaren kan han Fly Undan. Han flyttar vidare till Kullarna och beslutar sig för att gå motsols, och följaktligen avslutar han sin Förflyttning vid Maktens Port.

Flotte

- 11.15** En Spelfigur som önskar korsa floden med hjälp av en flotte måste antingen bygga en eller få en genom en Konfrontation.

- 11.16** En Spelfigur som börjar sin Förflyttning i någon Skog, inklusive Gammelskogen, och är i besittning av en Yxa, kan bygga en Flotte som används under den Omgången (11.18).

- 11.17** En Spelfigur som får tag på en Flotte kan korsa floden under början av sin nästa Omgång (11.18).

- 11.18** En Spelfigur med en Flotte kan korsa floden till något av de Områden som ligger mittemot det nuvarande Området, längs den motsatta stranden. Detta är Spelfigurens totala Förflyttning under Omgången. Inget tärningskast görs.

EXEMPEL

*Från Byn når man endast Maktens Port med Flotte, men från Kyrkogården kan man nå både den Gömda Dalen och Svarte Rid-
darens Område.*

- 11.19** En Flotte kan aldrig lämnas eller bäras med. Vare sig den används eller inte, läggs den på Skräphögen efteråt, eller tillbaka till Köpkorten om Flotten köptes. En Flotte räknas därmed inte enligt de begränsningar som berör antalet Föremål man kan bära med sig (5.3-6).

FÖRFLYTTNINGAR MELLAN DEN MELLERSTA OCH DEN INRE REGIONEN

- 11.20** Maktens Port förbinder Maktportens Område med Faroslätten.

Maktens Port

- 11.21** Den Inre Regionen kan endast nås via Maktens Port.

- 11.22** Spelfigurer måste försöka öppna Porten varje gång de tänker ta sig in i den Inre Regionen.

- 11.23** Spelfigurer kan försöka öppna Porten endast om deras Förflyttning tillåter dem att gå ytterligare minst 1 steg.

- 11.24** Spelfigurer som försöker öppna Porten måste följa anvisningarna i Maktportens Område. Om försöket lyckas, avslutas Förflyttningen på Faroslätten. Om försöket misslyckas, avslutas Förflyttningen i Maktportens Område.

- 11.25** En Spelfigur vars förflyttning avslutas vid Maktens Port, kan inte försöka öppna Porten förrän under nästa Omgång.

- 11.26** En Spelfigur som önskar passera igenom Porten från den Inre Regionen till den Mellersta behöver inte öppna den. I det läget flyttar Spelfiguren från Faroslätten direkt till Maktportens Område varefter Förflyttningen avslutas för den Omgången.

12. Områden med Äventyrskort

- 12.1** Främlingar kan besökas, och Guldpåsar, Föremål, Magiska Föremål (5.3) och Följeslagare kan plockas upp av Spelfigurer vars Förflyttning avslutas i ett Område där något av ovanstående redan finns. UTOM NÄR:

1. Det finns en Fiende i Området (13.5). Den måste då besegras först innan något annat kan göras.

2. Områdets anvisning är att dra fler Äventyrskort än vad som redan ligger i Området. I ett sådant läge skall tillräckligt många kort dras från Äventyrslagret, att det blir så många som anvisningarna begär (13.4).

I dessa fall utgör enbart korten Områdets Konfrontation.

3. Det inte är ett Dra Kort-Område. Då skall Områdets särskilda anvisningar alltid följas först, innan man gör något åt korten.

EXEMPEL

Barden hamnar i Öknen, där det ligger två Guldpåsar, Jungfrun (en Följeslagare), en Vattenflaska, ett Svärd (två Föremål), Trollstaven och en Talisman (två Magiska Föremål). Allt detta hamnade här när Sierskan förvandlades till en Padda. Barden har redan tre Föremål: Rustning, en Yxa och Amuletten (ett Magiskt Föremål). Han kan utan protest lägga beslag på Guldet och Jungfrun, men eftersom han endast får bära med sig fyra Föremål (5.3), måste han välja noggrant. Enligt instruktionerna förlorar man ett Liv i Öknen om man inte har en Vattenflaska, så den kan bli användbar. Eftersom han inte har några Besvärjelser, tar han Trollstaven först och drar omedelbart en sådan och det blir Besvärjelsen Bevarande. Lite god tur eftersom han nu inte behöver ta Vattenflaskan. Han gör sig av med Amuletten genom att lägga den i Området och tar sedan upp Talismanen. Han har nu sina fyra Föremål: Rustning, Yxa, Trollstav och Talisman.

Han måste nu följa anvisningarna vilka säger åt honom att förlora ett Liv, men istället använder han Besvärjelsen för att förhindra detta. Han drar omedelbart en ny Besvärjelse då han har Trollstaven, varefter Omgången slutar, såvida inte den nya Besvärjelsen är en sådan som tillåter honom att fortsätta agera en stund till. När han gör sin nästa Förflyttning ligger Svärdet, Vattenflaskan och Amuletten kvar i Öknen åt nästa Spelfigur som hamnar där.

13. Konfrontationer i den Yttre och den Mellersta Regionen

Med Konfrontation avses alla de tillfällen då en Spelfigur kommer i Strid med någon annan Spelfigur eller Fiende, träffar Främlingar, hittar Föremål och Följeslagare, besöker Vårdshuset, Mystikern, Alkemisten, med mera, ber vid Kapellet eller gör något annat med eller mot någon plats eller varelse, men även drabbas av någon eller något.

- 13.1** Spelfigurer kan enbart råka ut för Konfrontationer i det Område där Förflyttningen avslutas, eller dit den flyttas som ett resultat av en Konfrontation. Ingen Konfrontation äger rum i det Område där Förflyttningen börjar.

- 13.2** Spelfiguren måste välja mellan att Konfrontera antingen valfri annan Spelfigur som befinner sig där, eller själva Området.

KONFRONTATIONER MED ANDRA SPELFIGURER

- 13.3** Konfrontationer med andra Spelfigurer kan ta en av två olika former: Den vars tur det är, kan antingen anfalla (16.6-10) eller utnyttja sina Speciella Egenskaper.

KONFRONTATIONER I ETT OMRÅDE

Dra Kort-Områden

- 13.4** Spelfiguren måste följa Områdets anvisningar och dra Äventyrskort. Om det redan ligger kort i Området skall endast så många kort dras att det uppfyller det antal som begärs. Äventyrskorten utgör därefter Områdets Konfrontation (15.1-11).

Övriga Områden

- 13.5** Spelfiguren följer Områdets anvisningar. Allra först måste alla Fiender i Området besegras (15.5-6) eller Undflys (18.1-3). Främlingar kan besökas och Guldåsar, Föremål, Magiska Föremål och Följeslagare kan plockas upp. Samliga anvisningar måste följas, andra kan följas enligt Spelfigurens önskligheter.

EXEMPEL

Trollpackan befinner sig i Templet och slår en tvåa. Hon kan då välja att gå till Stendösen eller Oasen. För tillfället befinner sig en Drake i Stendösen där anvisningarna annars är att dra ett kort. Draken har Styrka 7 och den får också +2 på sitt Stridskast på grund av de magiska runorna, vilket ger den en Styrka på 9. Då Trollpackans Styrka ligger på 3, kommer hon med visshet att förlora ett Liv. Över Oasen ligger Besvärjelsen Förhåxning, dit slungad av en annan Spelfigur. Besvärjelsens effekt är att hon förlorar ett Liv, men då man enligt anvisningarna skall dra två kort vid Oasen, och Besvärjelsen endast räknas som det ena av dessa, har hon möjligheten att dra ett till så att det totalt blir två, i förhoppningen att detta andra kort skall vara någonting trevligt. Hon flyttar därför till Oasen, förlorar ett Liv på grund av Besvärjelsen och drar sitt Äventyrskort. Det råkar bli ytterligare en Drake som genast anfaller henne. Inte hennes turdag precis!

14. Konfrontationer i den Inre Regionen

- 14.1** En Spelfigur kan endast Konfrontera andra Spelfigurer på Faroslätten och i Eldsdalen.
- 14.2** Konfrontationer med Spelfigurer går till på samma sätt som i de övriga Regionerna.
- 14.3** I alla de övriga Områdena beskrivs Konfrontationerna i Områdets anvisningar. Dessa måste följas såvida inte Spelfiguren håller på att Återvända (11.5).
- 14.4** Ingen av varelserna i den Inre Regionen kan påverkas av Besvärjelser, och de kan heller inte Undflys (18.3).

Kryptan

- 14.5** Kryptan är raserad och en Spelfigur behöver Styrka för att kunna flytta undan grus och bråte så att de olika utgångstunnlarna friläggs. En Spelfigur slår 3T6 när man träder in i Området. Dra ifrån Spelfigurens Styrka (1.6). Slutresultatet avgör var Spelfiguren kommer ut, och Spelpjäsen flyttas omedelbart till det Området. Detta räknas som Spelfigurens Förflyttning. Den Spelfigur som kommer ut i själva Kryptan, flyttar vidare mot Härskarkronan nästa Omgång.

Gruvan

- 14.6** Visdom är det som behövs för att kunna ta sig igenom Gruvans labyrintiska vindlingar. Anvisningarna är de samma som för Kryptan (14.5), utom att det är Spelfigurens Visdom (2.5) som dras från tärningsresultatet.

Varulvslyan

- 14.7** Tärningen rullas för Varulvens Styrka varje gång en Spelfigur kommer in i Området, och det blir den Varulven som anfaller Spelfiguren. Alla Spelfigurer Konfronterar olika Varulvar.

Hålan

- 14.8** Tärningen rullas för varje Spelfigur som kommer in i Området. Resultatet blir det antal Avgrundsvarelser som anfaller just den Spelfiguren. Spelfiguren Strider med dem en i taget tills dess att samtliga är döda eller att Spelfiguren

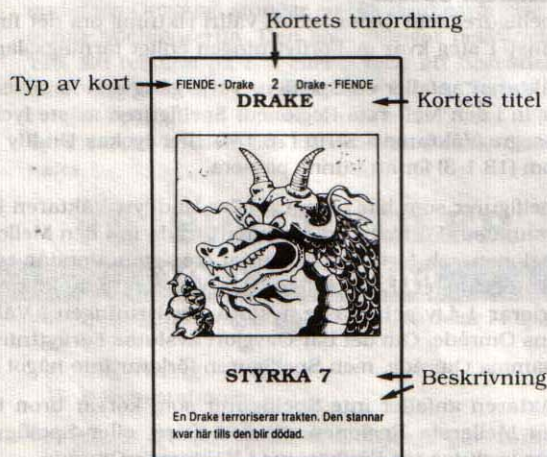
förlorar ett Liv, varefter Omgången är slut. Spelfiguren måste slåss med de som eventuellt är kvar, under nästa Omgång, och han får flytta vidare under Omgången efter det att han klarade av den sista av Varelserna.

Härskarkronan

- 14.9** Om det redan är en Spelfigur i besittning av Härskarkronan när någon annan kommer dit, består deras Omgångar enbart av Konfrontationer dem emellan (13.3). En Spelfigur som ensam besitter Härskarkronan, måste slunga Härskarbesvärjelser under sin Omgång (9.8).

15. Äventyrskort

Den information som finns på Äventyrskorten är som följer:



- 15.1** Äventyrskort vars anvisningar kan ge ett resultat som skickar iväg kortet någon annanstans, behandlas först. Om kortet placeras på annat ställe än i Området där det drogs, påverkar det inte någon Spelfigur vid det tillfället.
- 15.2** Konfrontationer med Äventyrskort behandlas i nummerordning enligt vad som anges överst i mitten på korten. Om fler än ett kort dras och det blir kort med samma ordningsnummer, behandlas de korten i den ordning de drogs, utom om det rör sig om Fiender under punkt 15.5. Se också 16.5.
- 15.3** En Fiende måste besegras eller Undflys innan ett Föremål, Magiskt Föremål eller Följeslagare kan plockas upp.

OLIKA TYPER AV ÄVENTYRSKORT

De olika Äventyrskorten, deras effekter och den ordning de har, är som följer:

1. Händelse

- 15.4** Anvisningarna måste följas. Sådana som resulterar i att Spelfiguren skall stå över en Omgång, tar omedelbart effekt. Omgången avslutas direkt. Eventuella övriga kort läggs ut i Området. Den Spelfigur som drog dem måste låta dem ligga tills dess han eventuellt återkommer. Samtliga Händelser skall dock spelas ut.

2. Fiender — Djur, Drakar och Monster

- 15.5** Varelser anfaller omedelbart den Spelfigur som Konfronterar den (16.1-5). Besegrade Fiender av det här slaget kan sparas och lösas in mot extra Styrka (1.4).

3. Fiender — Andar

- 15.6** Dessa anfaller omedelbart med en Psykisk Strid den Spelfigur som Konfronterar dem (17.1-2).

Om Spelfiguren vinner

- 15.7** Endast efter det att Händelser har ägt rum och alla Fiender i Området har besegrats (16.1-5) eller Undflytts (18.1-2), kan följande Äventyrskort Konfronterats. Om Spelfiguren förlorar eller det blir oavgjort, avslutas Omgången omedelbart.

4. Främlingar

- 15.8** Följ anvisningarna på kortet.

5. Föremål, Magiska Föremål och Följeslagare

- 15.9** Dessa kan plockas upp om det är tillåtet (5.2-3) och om alla Fiender i Området har besegrats eller Undflytts.

6. Platser

- 15.10** Instruktionerna på kortet skall följas.

ÄVENTYRSKORT SOM LIGGER KVAR PÅ SPELPLANEN

- 15.11** Alla kort som blir kvar i ett Område efter Konfrontationen, måste läggas med bilsidan upp.

EXEMPEL PÅ KONFRONTATION MED ÄVENTYRSKORT

Dvärgen kommer till den Glömda Dalen och instrueras att dra tre Äventyrskort. Det blir den Irriterade Demonen (1. Händelse), en Björn (2. Fiende) och en Guldpåse (3. Föremål). Demonen måste tacklas först och Dvärgen slår 4 på det tärningskast han måste göra i det här fallet, och Demonen teleporterar honom därför till Ruinerna innan han hinner slåss med Björnen eller ta Guldpåsen. Björn- och Guldpåsekorten ligger därför kvar i den Glömda Dalen och utgör två av de tre kort som nästa Spelfigur, som kommer dit, skall dra. Dvärgen fortsätter sin Omgång med en ny Konfrontation bland Ruinerna, där han skall dra två nya kort.

Den här gången blir det ett Vildsvin (2. Fiende) och Alkemisten (5. Följeslagare). Vildsvinet med Styrka 1 besegras snabbt, och därefter kan Dvärgen låta Alkemisten följa med. Nu är Dvärgens Omgång slut.

16. Strid

I Strid räknas Styrka mot Styrka. Om det i någon anvisning står Strid avses alltid egenskapen Styrka.

- 16.1** Strid äger rum när:

1. En Spelfigur blir anfallen av en Fiende – Monster, Drake eller Djur (15.5) eller av någon varelse vars Styrka finns angiven.
2. En Spelfigur beslutar sig för att anfalla någon annan Spelfigur, såvida inte någon Speciell Egenskap tillåter dem att utföra en Psykisk Strid (17.1-2).

STRID MOT FIENDER

- 16.2** Spelfiguren måste först tala om om han tänker Fly Undan eller inte (18.1-3). Om inte, äger Strid rum.

- 16.3** Besvärjelser som Spelfiguren önskar använda, måste slungas innan tärningen rullas.

- 16.4** Spelfiguren slår 1T6. Spelfigurens Stridspoäng är tärningsslaget plus Spelfigurens Styrka (1.6 – endast ett vapen får användas). Någon annan spelare slår för varelsen och adderar resultatet med dess Styrka. Detta blir varelsens Stridspoäng. Om Spelfigurens Stridspoäng är högre, dör varelsen (15.7, 1.4). Om varelsens är högre, måste Spelfiguren förlora ett Liv (bruk av ett Föremål eller en Besvärjelse kan förhindra detta), och Spelfigurens Omgång är slut. Varelsen stannar kvar i Området i väntan på nästa Spelfigur. Om resultaten är lika, blir det Oavgjort (16.10) och Omgången avslutas.

Mer än en Fiende

- 16.5** Om det finns mer än en Fiende som anfaller med Styrka, slåss de tillsammans. Styrkan hos de olika varelserna adderas tillsammans med ett tärningskast.

STRID MELLAN SPELFIGURER

- 16.6** Den Spelfigur som blir anfallen kan välja att försöka Fly Undan (18.1-2). Om inte, eller det misslyckas, äger Strid rum.

- 16.7** Båda Spelfiguren har möjlighet att slunga Besvärjelser innan tärningen rullas.

- 16.8** Spelfigurens Stridspoäng bestäms enligt 16.4. Den Spelfigur som får det högsta resultatet vinner. Om resultaten är lika, blir det Oavgjort.

- 16.9** Segraren kan antingen tvinga förloraren att ge upp ett Liv (detta kan förhindras genom bruk av något Föremål eller Besvärjelse), eller ta något slag av Föremål eller Guldpåse från förloraren och lägga det till sin egen samling.

OAVGJORT

- 16.10** Vid Oavgjort skadas ingen av de inblandade och Omgången avslutas omedelbart.

17. Psykisk Strid

I Psykisk Strid räknas Visdom mot Visdom. Om det i någon anvisning står Psykisk Strid avses alltid egenskapen Visdom.

- 17.1** Psykisk Strid äger rum när:

1. En Spelfigur blir anfallen av en Fiende – Ande (15.6) eller av någon varelse vars Visdom finns angiven.
2. En Spelfigur vars Speciella Egenskap tillåter det, anfaller en annan Spelfigur genom Psykisk Strid.

- 17.2** Psykisk Strid genomförs på samma sätt som Strid (16.2-10), utom att:

1. Visdom ersätter Styrka.
2. Inga Föremål kan förhindra en förlust av Liv.

18. Fly Undan

- 18.1** En Spelfigur kan, genom att använda någon Speciell Egenskap eller en Orörlighets- eller Osynlighetsbesvärjelse, Fly Undan någon otrivsamt varelse eller Spelfigur. Den Undflyende Spelfiguren kan inte påverka, eller bli påverkad, av dem på något sätt. Med undantag för då Orörlighetsbesvärjelsen, som bara påverkar 1 motståndare, används, Undflys samtliga varelser av den Undflyende Spelfiguren. Spelfiguren lämnar inte Området om den lyckas med sin flykt, utan slipper bara slåss.

- 18.2** Varelser som kan Undflys är:

1. Vad som helst i den Yttre och den Mellersta Regionen som anfaller Spelfiguren.
2. Varje Spelfigur som försöker anfalla eller använda en Speciell Egenskap.
3. Alla de varelser som förekommer på Äventyrskorten och som Spelfiguren inte vill Konfrontera, till exempel Haggan, den Irriterade Demonen eller Häxan.

- 18.3** Endast andra Spelfigurer kan Undflys i den Inre Regionen.

19. Paddor

- 19.1** När en Spelfigur förvandlas till Padda, ersätts spelpjäsen med ett Paddkort. Under Spelfigurens nästa tre Omgångar är han en Padda och återgår till det normala som sista handling under den tredje Omgången.

- 19.2** Paddor kan inte ha Föremål, Magiska Föremål, Guldpåsar eller Följeslagare. Allt det som Spelfiguren var i besittning av, lämnas i det Område där förvandlingen ägde rum.

- 19.3** Spelfiguren har Styrka 1 och Visdom 1 så länge den är Padda, men återfår den Styrka och Visdom den hade innan förvandlingen, när den åter blir normal. All Styrka och Visdom som erhålls när någon är Padda, påverkar endast Paddans egenskaper, inte den ursprungliga Spelfigurens.

- 19.4** Paddor rullar inte tärning för sin förflyttning, utan de rör sig ett steg per Omgång.

- 19.5** Paddor kan varken erhålla eller slunga Besvärjelser. Spelfiguren behåller dock de Besvärjelser den hade innan den blev Padda.

- 19.6** Paddor har lika många Liv som Spelfiguren. Förändringar i antalet Liv som drabbar Paddan, följer med när Spelfiguren återgår till det normala.

- 19.7** Paddor fullföljer alla Konfrontationer på samma sätt som vilken annan Spelfigur som helst.

- 19.8** Paddor har inga Speciella Egenskaper. Spelfigurens Egenskaper kan inte användas medan Spelfiguren är Padda.

20. Talismaner och Köpkort

- 20.1** Närhelst en Spelfigur får eller köper något av dessa Föremål, skall respektive Talisman- eller Köpkort plockas från respektive hög och läggas ut tillsammans med övriga Föremålskort nedanför Spelfigurskortet.

- 20.2** De är på alla sätt och vis likadana som Äventyrskortens Föremål, utom att när de tas ur spel, skall de återställas till sina respektive högar, och är därmed åter tillgängliga. Om inget kort av en viss kategori finns i sin hög, är den föremålstypen inte tillgänglig förrän något kort har återlämnats.

- 20.3** Talisman- och Köpkort kan lämnas i de olika Områdena på samma sätt som alla andra Föremål.

VII. HUR MAN VINNER

Vinnaren är den som är kvar sist på spelplanen och är i besittning av Härskarkronan.

VIII. FLÖDESSCHEMA

Använd det här flödesschemat för att snabbt komma in i spelet. Börja i den översta rutan, följ pilen till nästa, läs på de regler som

det hänvisas till, om nödvändigt. Traska vidare tills du kommer till OMGÅNGEN SLUTAR, därefter är det nästa spelares tur.

Det här ger endast en allmän bild av händelsernas gång. Då t ex Besvärjelser kan kastas vid olika tidpunkter, av vem som helst under en Omgång, och när någon försöker passera från en Region till en annan, kan ordningen ändras (11.8-14), t ex om du skall ta dig förbi Väktaren på väg mot den Mellersta Regionen, måste du Strida med honom innan någon annan Konfrontation kan äga rum.

