

# タリスマン シティ TALISMAN CITY

## ☆イントロダクション

「我らが主君、善良なるナイアルス王はいわゆる『統治の王冠の探索』などという戯言を承認なさったのでもなければ、そのような茶番がもとで騒ぎが起こることを許されもしない。ただ、かような探索行に関与しようとする輩の存在を王の名の下に容認されたに過ぎないのだということを、しかと心得よ。栄えある我らが国王は、この事実を御認めになった上で冒険を目的とした者の王都への立ち入りを制限した先のおふれを廃止なされたのである。」  
「今すぐ、おっ始めようぜ！シティの門は開いてるんだ。」

## ☆タリスマン シティへの招待

タリスマン シティは非常に人口の多い大都市です。ここは王国の政庁所在地であり、また港湾、市場、大神殿などがあり、様々な人々がそれぞれの目的を持って集まる所なのです。国王のおふれはここから発せられ、その領土にあまねく広がるのです。と、いってもそのおふれがきちんと守られているのはシティの壁の内側だけなのですが……

シティには無限のチャンスがあります。もっとも、そのチャンスを見極められるほど目端が利いて、それをものにできるだけの力がなければだめです。雇用、商取引、財政援助といったものの全てと、さらにそれ以上のものがシティの門の向こうにあるのです。

冒険者の中にはシティで生まれた者もいれば探索の初期にたまたま立ち寄る者もいます。また、鎖に繋がれて護送されて来る者もいます。いずれにせよ統治の王冠へ至る道を探す者にとってシティは一つの分岐点となるでしょう。シティの船着場で渡し舟に乗れば、簡単に中間エリアに渡ることができ、魔法の品物が路上にごろごろしているなんてことは期待できませんが、『世の中金がすべて』と言う人にはシティこそがゴールです。シティにいれば一財産築く機会がいくらでもあるからです。もっとも一文無しになってしまう可能性もいくらでもあるのですが……。

重要なのは、シティでは有能な冒険者たちの多くが利益のある地位を手に入れることができる、ということです。シティに来る人々はそれぞれ違う道を進みはしますが、外の世界に挑戦するための、より大きな力を得ることができるという点では同じなのです。

王宮の役人に頼めばシェリフ（保安官）に任命してもらえます。シェリフになればシティのどこにでも自由に立ち入ることができる他、武器や鎧を大幅に割引いて買うことができます。今の職業が自分に向いていないという方は、マスターシーフ（大盗賊）に転職してはいかがでしょう。そうすればもうお金に困ることはなくなります。そのかわりシティをでるにはゲート（市門）を通るよりずっと巧妙な手段を考えなければなりません。魔術師ギルドにはハイメイジ（上級魔術師）の職に空席があり、ギルドの宝物庫に貴重な魔法の品物をもたらしてくれる上級魔術師志望者を待ち望んでいるそうです。また、うわさによれば国王自らが市中を回って『王のチャンピオン』となるべき高潔な魂の持ち主を探しているということです。

この他にシティでは、死者の魂の助力を得ることができる精霊界の女戦士ヴァルキリーや、岩場に住む残忍で怪力の恐るべきミノタウルの噂もささやかれています。

しかし、なんといってもシティでものをいうのは金です。何かを売り買いする機会や博打を打つ機会はいくらでもあります。シティを去るときプレートメイルに身を固め、軍馬にまたがり金貨のぎっしり詰まった財布をもっているとしたら、その人はシティで本当に有意義に過ごしたと言えるでしょう……

### 1. コンポーネント

・タリスマン シティボード	1枚
・タリスマンシティ アドベンチャー シティカード （裏に〈CITY〉と書かれています）	72枚
・アドベンチャーカード （タリスマン本体のアドベンチャーカードに混ぜて使います。裏に〈ADVENTURE〉と書いてあります）	7枚
・ダンジョンカード （拡張セット「タリスマン ダンジョン」のダンジョンカードに混ぜて使います。裏に〈DUNGEON〉と書いてあります）	3枚
・買物カード〈PURCHASE〉	20枚
・呪文カード〈SPELL〉	10枚
・ローンカード〈LOAN〉	5枚
・令状カード〈WARRANT〉	5枚
・キャラクターカード〈CHARACTER〉	6枚
・スタンドカード（駒用のカード）	6枚
・プラスチックベース（駒を立てるのに使います）	6コ
・英文ルールブック	1冊
・和文ルールブック（この本のことです）	1冊

### 2. ゲームの準備

「タリスマン」のゲームボードの隣に「タリスマン シティ」のゲームボードを置いて下さい。その際「タリスマン」本体のボード（以下メインボードと呼びます）のシティ〔CITY〕の部分と「タリスマン シティ」のボード（以下シティボードと呼びます）のシティゲート〔CITY GATE〕の部分とが隣合うように置くと良いでしょう。ヴァルキリーとミノタウルのキャラクターカードは他のセットのキャラクターカードと混ぜておきます。シェリフ、王のチャンピオン、ハイメイジ、マスターシーフのキャラクターカードは別にまとめておきます。

買物カードは全て他のセットの買物カードと混ぜておきます。（「タリスマン タイムスケープ」の買物カードは別にしておきます）呪文カード、アドベンチャーカード、ダンジョンカードもそれぞれ他のセットの同種のカードに混ぜておきます。

礼状カード、借金カードはそれぞれ別の山に分けておきます。あとはシティアドベンチャーカードだけが残っているはずですが、このカードはこれだけで一まとめにして良く切り、シティボードの近くに置きます。

なお、ゲームの開始位置〔Start〕がシティ〔CITY〕に



なっているキャラクターの場合はシティボードのタウンスクエア [TOWN SQUARE] に駒を置いて下さい。

### 3. シティのロケーション

シティで重要なのが『ロケーション』という概念です。これはシティボード上にある道路以外で名前が付いている場所のことです。次に挙げるのがロケーションの全リストです。

- ・シティゲート [CITY GATE]: ここはメインボードのシティ (CITY) スペースと同じように扱います。この門はシティの重要な出入口です。
- ・タウンスクエア [TOWN SQUARE]: 活気にあふれた場所です。ここでは警備兵がシティに出入りする人々を念入りにチェックしています。シティに出入りする者全てに通行税を課するのが建前ですが、警備兵はいちいち取り立てずに通してしまいます。むしろぐずぐずしている方が難癖つけられますよ。
- ・厩舎 [STABLES]: ここは公正でしかも安全に管理されており、牛馬にとっては安息所です。経営者は取引もしますが、いつも馬がいるとは限りません。
- ・武具の店 [ARMOURY]: 修理の腕は国中で一番です。また、高品質の鎧や武器が手に入る唯一の場所でもあります。交渉次第ではいらなくなった品物を買取ってくれるかもしれません。
- ・医院 [DOCTOR'S SURGERY]: シティでは一番著名な医者があり、冒険者達を手当てしてたいへん繁盛しています。
- ・反乱分子のギルド [ANARCHIST'S GUILD]: 全てのものにバランスを、という教義に従う者達のギルドです。ここにはギルドの医者がいて無料で手当てをしてくれます。また、ギルドの評議会の常任委員は統治の王冠の探索者がメンバーに加わるのは良いことだと思っており、勝つ見込みがあると信じさせれば援助してもらえます。
- ・『六つの運命』亭 [THE SIX FATES INN]: シティで一番の酒場です。船着場に最も近く、冒険者にとっては天国です。夜毎、人々は『六枚のカードの蛇の一噛み (SIX CARD SNAKEBITE)』という王国最大のトランプ賭博に興じているのです。
- ・船着場 [THE WHARF]: 外の世界への出入口です。ここから船が人や荷物を運びますが、それと知らずに荷物を運んでしまうこともあります。令状付きの密航者という荷物を……
- ・銀行 [THE BANK]: 探索行には世界規模の経済機構が大いに関与していますが、冒険者という個人企業に対して融資をしてくれるのはここだけです。無担保でも貸付けてくれます。ただし、ひき蛙 (TORD) にされなくなかったら借金を返済せずにシティを抜け出そうなどとはしないことです。
- ・魔法商会 [MAGIC EMPORIUM]: 呪文の巻物をこんな破格の値段で売っている店が他にあるでしょうか？ 目の利く人なら、ざっと見ただけでプレミア付アイテムがかなりあることが解るでしょう。
- ・魔女 [ENCHANTRESS]: 風変わりな商売です。新たな世界へ飛ばして欲しくなったり、シティで幸運をつかみかかったら、ここへ来ることです。魔女は幸運を予言してくれましたか？ それとも何かを授けてくれましたか？

- ・高等寺院 [HIGH TEMPLE]: 宗教活動の中心地です。寺院の建築用に浄財を寄付する機会はいくらでもあります。神の恩寵を得た者はその祈りが報いられ、世俗的な報酬すら賜るかもしれません。
- ・薬屋 [APOTHECARY]: 主人は怒りっぽい親父ですが、有名な薬の収集家兼調合師です。彼はあなたの持ち物を納得のいく値段で買い取ってくれるでしょうし、そうすればその金で彼の調合した素晴らしい薬を手に入れられるでしょう。ただし『グリムウッドの古い喉焼き (GRIMWOOD'S OLDE THEROAT-BURN)』には気を付けて下さい。これは毒薬です！
- ・王宮 [ROYAL CASTLE]: 王国の辺境に建っている小城など、物の数ではありません。ここにこそ真の権力の座、国王の壮麗な住居と執政府があるのです。旅行者としてここを訪れる者は建物に驚嘆して去って行きます。訴訟にきた者は相手を告発して去って行きます。才能を売り込みに来た者は、シェリフになって去って行くことでしょう。囚人として来た者は……たぶんここを去ることはできないでしょう。

### 4. 新しいキャラクター

『タリスマン シティ』には新しいキャラクターが6種類ついています。『ミノタウルス』と『ヴァルキリー』は標準的なものでこれまでのキャラクターと同様に扱いますが、他の4つはちょっと違います。

ハイメイズ、王のチャンピオン、マスターシーフ、シェリフはゲーム開始時にはキャラクターとして使用せず、他のキャラクターカードと別にしておきます。(見分けやすいように裏の絵柄を変えています) こうしたキャラクターはシティの中で特殊な形で遭遇をした時初めて使用できるのです。

『ハイメイズ』になるには魔法使いのギルドに魔法の品物を寄付する最初のキャラクターになればいいのです。ギルドの本部は魔法商会ですから、ここに魔法の品物を寄付するのが手っ取り早い申請方法でしょう。

『王のチャンピオン』は王が選ぶものであり、法を破る者を懲らしめ騎士道的な加護を国にもたらすという少々風変わりな目的を持っています。王は統治の王冠の探索を認可してはいませんが、自分の家臣がそれを勝ち取ったとすれば決して不快には思わないでしょう……。王は少しばかり奇妙な方法で自らのチャンピオンを選びます。王は乞食に身をやつし、街路を徘徊してはチャンピオンたるべき人物を探しているのです。そして慈悲深い相手に会おうと即座にチャンピオンに任命します。言い換えればシティにいる乞食の一人が王かもしれないということです。ですから運良く王の変装した乞食に金を恵んでやれば、王のチャンピオンになるチャンスがあるということです。

『マスターシーフ』になるにはまず、現在その地位にある者に出会うことです。そしてマスターシーフを倒せば誰でも新しくマスターシーフになれます。このキャラクターの不利な点は一級公開捜査犯になってしまうことです。これではシティの外に出るのは難しいでしょうし、恐らくは、マスターシーフの地位を得るためにあなたを付け狙う者達が現れることでしょう……。

『シェリフ』は月並みな方法で任命されます。この役職に就きたいなら王宮に行ってその指示に従って下さい。そうすれば短い審査のあとでシェリフに任命してもらえます。シェリフはシテ



イの中では大きな権力を持っていますから、他のプレイヤーの居心地を悪くさせるようなこともできます。

いずれの場合もそれまでのキャラクターがいたスペースから新しいキャラクターでゲームを続けます。その際、元のキャラクターの力[STRENGTH]、技[CRAFT]、命[LIFE]、金貨[GOLD]、従者[FOLLOWER]、品物[OBJECT]などは全て新しいキャラクターに引き継がれます。

新しいキャラクターのアライメント[ALIGNMENT]が現在のものと異なる場合は少し複雑です。その場合は従者、品物その他を全て新しいアライメントで持つことができるかどうかチェックします。新しいアライメントでは持てないカードは捨てなければなりません。そのカードは新しいキャラクターになったスペースに残しておきます。王のチャンピオンやシェリフの役職はいつでもやめることができます。その場合は単に元のキャラクターに戻るだけでいいのです。チャンピオンやシェリフの職業による力と技のボーナス、その他の特殊能力は全て失われます。マスターシーフも同様にやめることができますが、手持ちの令状カードは持ち続けなければなりません。ハイメイジをやめることはできません。

これらの役職に二人以上の人が同時になることはできません。この点ハイメイジの場合は魔法使いのギルドに最初に魔法の品物を寄付した者しかありませんから何の問題もありません。王のチャンピオンは王が別のキャラクターを新たにチャンピオンに任命した時点で解雇されます。前のチャンピオンは元のキャラクターに戻り、チャンピオンのキャラクターカードは新しいチャンピオンに引き継がれます。マスターシーフがその地位を失うのは、再びマスターシーフのイベントカードが引かれ、それに負けた場合、または他のプレイヤーのキャラクターに挑戦されて負けた場合だけです。シェリフは自ら辞職する以外に解雇されることはありません。ですからシェリフの職が空いていなければ他のキャラクターがシェリフになることはできないのです。

#### ☆キャラクターとシティ

基本的にシティは外エリアに属していることになっていますから、外エリアに関するルールは全て適用されます。キャラクターの特殊能力がシティ内の状況に適合しないように見える場合はこの点に留意して解決してください。

次にいくつか実例を挙げておきます。

- A) 海賊[PIRATE]はシティでも医者から掠奪できます—たとえ医院のようにロケーションとして隔離された場所であってもです。また、中間エリアの城[CASTLE]からは掠奪できませんが、シティの王宮や銀行からはできません。キャラクターカードにはこの2カ所には触れていないからです。
- B) レプラカーン[LEPRECHAUN]は、シティの内外を問わず、自由にテレポートできます。
- C) アマゾン[AMAZON]はシティ内でも、移動の際にダイスを2つ振れます。
- D) 剣闘士[GLADIATOR]は、使いの少年[ERRAND BOY]や子供[URCHIN]を鍛練できますが、子供の方はシティから出ることはできません。
- E) 兵士[SOLDIER]は兜[HELMET]や剣[SWORD]を失った場合、メインボードのシティのスペースにたどりつければ再装備できます。その際、シティに入る必要はありません。

## 5. シティの中で

「タリスマン シティ」を導入するに当たって、次のようにルールを変更します。

- 1: メインボードのシティのスペースにある指示は、シティの内容と重複していますので、無視してください。
- 2: シティ内での行動は全て法律によって規制されています。遭遇の途中に違法行為(『シティ法』の項を参照)を犯した場合、プレイヤーはアドベンチャーカードを引いて警備兵が来たかどうか確かめなければなりません。『令状と逮捕』の項を参照してください。
- 3: ラバ[MULE]、馬[HORSE]、荷馬車[CART]、ドラゴン[DRAGON]やその他の大きすぎるアイテムは厩舎[STABLES]や船着場[WHARF]以外には収まらないので、このどちらかのロケーションか、街路または市壁の外(メインボードのシティのスペース)に置きます。
- 4: ボード上に指示されていなければ、シティのロケーション内では戦闘できません。特に明記されていない限り、戦闘は街路のスペースで行われるのです。
- 5: シティは外エリアの一部ですから、外エリアで有効なものはシティ内でも有効です。外エリアに適応されるルールは何であれ、このルールブックで特に変更していなければシティにも適用されます。

## 6. シティへの入り方

シティボードはメインボードのシティ[CITY]のスペースの代わりに置かれたもので、特にシティゲートとメインボードのシティのスペースは同じ場所にあるものとします。つまりメインボードのシティにいるキャラクターは、同時にシティゲートにいるものとみなされるのです。

シティに入るには、まずメインボードのシティに止まらなければなりません。つまり移動力を全部使ってちょうどシティに着かなければならないのです。この時キャラクターはシティボードのシティゲート[CITY GATE]に移され、次のターンにいよいよシティに入ることができるのです。

船でシティに入ることもできます。ゲームの準備をする時点で、はしけ[RIVER BARGE]カードがアドベンチャーカードに混ぜてあるのです。このカードを自分のターンに引いたキャラクターは、はしけに乗ってシティの船着場に行くことができます。これは川からシティに入る唯一の手段であることに注意してください。いかだ[RAFT]を使ってシティに入ることはできないのです。

## 7. シティ内の移動

ほとんどの場合、シティ内でもキャラクターの移動にはメインボードの外エリアでの移動に関するルールが適用されます。つまり、ダイス1つを振って、その数分のスペースを進みます(途中で方向を変えてはいけません)。ただし、シティ内での移動に限り、次のような変更があります。

- a) ロケーションに入ったキャラクターは、そのターンの移動はその場で終わりにしなければなりません。
- b) ロケーション同士は隣接しているように見えるものもあります



が、ロケーションからロケーションへ直接移動することはできません。いったん街路に戻らなければならないのです。

c) ロケーション内に故意に留まることはできません。移動できるなら、そうしなければならないのです。

## 8. シティの出方

陸路でシティを出るには、まずシティ内からシティゲートにたどり着かなければなりません。一度ゲートに着いたら、そのキャラクターはメインボードのシティのスペースに移されます。シティを出ようとする者は、ゲートの所で移動をちょうど終わらせる必要はありません。メインボードに戻ってから、さらに残りの移動力を消費して移動することができます。

令状を所持しているキャラクターはゲートを通ってシティを出ることはできません。(『令状と逮捕』の項を参照) もし、あえて出ようとするれば警備兵が逮捕に駆けつけます。そのキャラクターは警備兵(力は7です)と戦闘しなければなりません。もしキャラクターがまげると囚人として地下牢[DONJON]に放り込まれます。キャラクターが勝つか引き分けたなら逮捕は免れますが、シティから出ることはできません。

船着場で船に乗ってシティを出ることもできます。自分のターン開始時に船着場にいるキャラクターは2G払って外エリアの好きなスペースに渡してもうことができます。また、4G払えば中間エリアの好きなスペースに渡してもらえます。ただし令状カードを所持しているキャラクターはこのルートを使ってシティを出ることはできません。

渡し賃を払いたくない時や、令状を持っているために普通のやり方ではシティを出ることができない場合は渡し船に密航することができます。密航者は令状をもっているからといって心配する必要はないのですが、密航がばれて船の外に放り出されないうちに下船しなければなりません。どこで下船するかは右隣のプレイヤーが外エリアのスペースの中から選んでやってください。

シティカードの山の中には「ダンジョンへの入口」[DUNGEON DOOR]カードが2枚混ざっています。「タリスマン・ダンジョン」を使用しているなら、このカードを使ってシティボードからダンジョンボードに入ることができます。令状を持っているキャラクターはこの方法でも逮捕されずにシティから抜け出すことができるのです。

「タリスマン・タイムスケープ」(未訳)のルールによれば魔女[ENCHANTESSES]は特定の条件下でワープゲートを開き、キャラクターをタイムスケープボードに転送できます。その際、そのキャラクターが令状を所持しているかどうかは関係ありません。

「タリスマン シティ」を使用する場合、魔女には自分のロケーションがありますが、それでもこのルールが適用されます。

## 9. 法

警備兵はたいへん厳格であり、犯罪行為を記した長いリストを携えており、それに基づいて警備の目を光らせています。次に挙げるのがシティ内で犯すと警備兵の介入を招く恐れがある違法行為の一覧表です。シティでの遭遇中にこれらの条項のどれかを犯した場合は即座にシティカードを引いて下さい。(どうか警備兵ではありませんようにと祈りながら！)

### シティ法

- 1: シティの路上で戦闘行為を行うことは違法である。先に手を出したのが誰で、巻き込まれたのが誰かという点は重要ではない。あらゆる争いごとを禁じるものである。
- 2: 投てき・射撃武器はいかなる物もその使用は禁じる。これは戦闘行為の一種とみなされるからである。
- 3: カラテ[KARATE]、暗殺[ASSASSINATION]、闇討ち[SEACRET STRIKE]、秘孔突き[KILLER BLOW]などはすべて違法である。こうしたものは戦闘行為以外の何物でもない。
- 4: 許可なく路上で商売[TRADE]を行うことは違法である。許可状は所轄官庁から発行され、有効期限の3年前にその旨通知される。同文3通の書類を作成の上、申請のこと。
- 5: いかなる類のものであれ、路上で魔法[SPELL]を使用することは違法である。
- 6: だまし盗る[BEGUIL]、チャーム[CHARM]、墮落させる[CORRUPT]、魅了する[ENCHANT]といった行為はすべて魔法とみなされ罪に問われる。
- 7: 掠奪[PLUNDER]は違法である。
- 8: 窃盗[STEAL]は違法である。
- 9: サイボーグ[CYBORG]、ゲール[GHOUL]、ホブゴブリン[HOBGOBLIN]、オーク[ORC]、トロール[TROLL]、混沌の戦士[WARRIOR of CHAOS]は存在すること自体が違法である。
- 10: 所持金が全くないことは違法である。シティには維持すべき一定の基準があるのである。

## 10. 令状と逮捕

シティでは法の代行者がたいへん活発に活動しており、違法行為を犯す者は容赦なく追及されます。彼らには、悪党や指名手配犯を警備兵が発見する際に、決め手をつかむ非常に洗練された手順があるのです。

逮捕は次のように行われます。

通常のプレイ中に、令状をもっているキャラクターがシティアドベンチャーカードを引いたとき、それが法[LAW]カードであったなら警備兵が逮捕に乗り出します。(それが法カードでなければ、もちろん通常どおりの解決をするだけです。) そのキャラクターは警備兵と戦闘しなければなりません。警備兵が勝ったら、そのキャラクターは直ちに地下牢[DONJON]に連行され、そこでの指示に従わなければなりません。引き分けるかキャラクターが勝った場合は、今回は逮捕を免れたことになります。ただし令状カードは所持し続けなければなりません。

警備兵は令状カードの有無にかかわらず、犯罪を犯した者なら誰でも逮捕しようとします。遭遇を解決したあとで、その遭遇の際にシティ法(「シティ法」の項を参照して下さい。)のどれかに違反していた場合は、シティアドベンチャーカードを引きます。それが法[LAW]カードであったなら、前記と同様に警備兵が逮捕に現れます。法カードでなければ捨てて下さい。

令状カードは王宮で買うことができ、即座に他のプレイヤーに付けることができます。付けられたプレイヤーは、これを拒めません。従って、他のプレイヤーに濡れ衣を着せることで探索行を邪魔する



という手口が使えるのです。

州警備 [COUNTY PATROL] のカードに注意して下さい。これは普通のアドベンチャーカードに混ざっている法 [LAW] カードです。つまりシティの外でも逮捕される可能性があるということなのです。ただし州警備が逮捕しようとするのは令状カードを持っているキャラクターだけです。

さらに、令状カードを持っているキャラクターを他のキャラクターが法の手引き渡すこともできます。令状カードを持っているキャラクターを別のキャラクターが戦闘で倒せば、品物や命を奪うかわりに地下牢 [DONJON] へ送ることができるのです。

次のようにすれば、普通は令状を捨てることができます。地下牢に連行されたキャラクターには選択肢が3つあります。賄賂、脱獄、裁判の3つです。もし判事を買収したり判決を認めた場合には、地下牢を出るときに令状を捨てることができます。脱獄しようとするキャラクターは指名手配されたままですから、令状を持っていないければなりません。

従って脱獄囚は罪の償いをしていないわけですから、いつまた捕まるかおびえていなければならないわけです。

## 11. ローン

銀行に行けば誰でも金貨を貸付けてもらえます。その場合はローン [LOAN] カードと3Gを受け取ります。この金貨は普通に使うことができます。ただしそのキャラクターはシティを出る前に一括で4Gを返済しなければなりません。返済しないでシティを抜け出そうとすれば、銀行専属のウィザードに魔法をかけられてひき蛙にされてしまいます。この場合も通常の変身ルールが適用されます。

## 12. 選択ルール

次のルールは皆さんのご質問、ご意見に基づいて作った選択ルールです。ゲーム開始前にプレイヤー全員が合意すれば、こうしたルールを導入しても良いでしょう。

### ○呪文 [SPELL]

多くの方から、一人のキャラクターが半ダース以上の呪文を一度に使えるのはおかしいとご指摘いただきました。次のルールを使用すればこの問題は解決します。

- a) 自分のキャラクターに対する攻撃を防ぐための防御呪文でない限り、キャラクターは自分のターンにしか呪文を使用できません。
  - b) 一人のキャラクターは一度に1つしか呪文を使用できません。
- さらに呪文カードに指示してある制限も適用されます。

### ・新しい呪文

新しい呪文はどれも、お守り [AMULET] を持っているキャラクターに対しては効果を発しません。たとえ本人が魔法にかかりたいと望んでもだめなのです。

### ◎品物 [OBJECT]

従来のルールでは、ラバのような運搬に使う品物カードがあれば、一人のキャラクターが大小にかかわらず、いくつでも品物を運ぶことができました。

こうした形で運ぶことができる品物は、制限を設けた方がよいと思われます。特にラバの背に載せたり、あるいはナップザックに入れるには明らかに大きすぎる品物の場合、そのキャラクター自身の所有している品物が4つ以下でない限り持てないことにします。

例えば、ラバは4頭までしか所有できません。なぜならこれはキャラクター自身が連れていける限界であり、超過分のラバは別のラバが運ぶことになりますが、そんなことは明らかに不可能だからです。この場合、そのキャラクターのラバ以外の持ち物が—それが大きすぎなければ—4頭のラバに運ばせることができるので、トータルでキャラクターの持ち物が4つを越えることはあり得ます。



## カードの説明

### ◎キャラクターカードの特殊能力

#### ◇ミノタウルス [MINOTAUR]

- 1: 岩場 [CRAGS] では常に安全です。ここにいるときはダイスを振る必要がありません。
- 2: 迷路 [MAZE] の影響を受けません。
- 3: サイレン [SIREN] の影響を受けません。
- 4: 兜 [HELMET] をかぶることができません。

#### ◇ヴァルキリー [VALKRIE]

- 1: 墓地 [GRAVEYARD] では常に安全です。ここにいるときはダイスを振る必要はありません。
- 2: ゲーム開始時に呪文を1つ持っています。
- 3: スピリット [SPIRIT] が相手の戦闘ではダイスの目に+1のボーナスがつきます。
- 4: 敵が人間の場合、倒したあとでよみがえらせることができます。よみがえった相手は従者となって、戦闘時に1回だけ力に+1してくれます。
- 5: 殺された従者なら何でもよみがえらせて自分の従者として連れて行くことができます。

#### ◇マスターシーフ [MASTER THIEF]

- 1: 前のキャラクターが持っていた技、力、命、従者等を全て引き継ぎます。
- 2: 遭遇時に、アドベンチャーカードを引きたくなければ、引く必要がありません。
- 3: 毎ターン、ダイスを振って次の表の結果に従って下さい。
  - 1: 1G手に入れます。
  - 2: 2G手に入れます。
  - 3~5: 何も起こりません。
  - 6: 1G失います。
- 5: (誰かがイベントカードを引いて) マスターシーフが再び現れたら、そのキャラクターはあなたのキャラクターのいるスペースに移され、あなたに戦闘を挑みます。あなたはもし敗けると、もとのキャラクターに戻ります。
- 6: 同じスペースにいる他のキャラクターから戦闘を挑まれる可能性もあります。あなたが敗けると、マスターシーフのキャラクターカードを取られてしまいます。
- 7: 判事 [JUDGE] に遭遇すると、金貨を全て失い、王宮に連行されます。
- 8: 同じスペースにいる他のキャラクターから品物1つまたは金貨1枚を盗むことができます。
- 9: 銀行で盗みを働くことができます。ダイスの目に+1して行います。
- 10: 何らかの品物を扱っているロケーションで盗みを働くことができます。ダイスを振って次の表の結果に従って下さい。
  - 1~4: 成功です。品物を1つ取って下さい。
  - 5~6: 失敗です。命を1つ失います。

#### ◇ハイメイジ [HIGH MAZE]

- 1: 前のキャラクターが持っていた技、力、命、従者等を全て引き継ぎます。
- 2: 常時呪文を最低2つは持っています。2つより少なくなったら、直ちに最低2つという条件を満たすまで呪文カードを引いて下さい。

- 3: 毎ターン、スピリットなら何でも1体、1つのスペースから隣接するスペースへ移動させることができます。
- 4: 決してひき蛙にされません。
- 5: エンchanター [ENCHANTER] メイジ [MAZE]、魔道士 [MAGICIAN] に遭遇すれば、従者にできます。それぞれが技に+1してくれます。
- 6: 兜 [HELM] や甲冑 [ARMOUR] を身につけることができます。
- 7: 呪文をかけられた場合は、ダイスを振って次の表の結果に従って下さい。

- 1: かけた相手にはね返ります。
- 2: 呪文は効きません。
- 3: 呪文は効きません。さらにあなたの技の許容範囲内であれば、その呪文カードを奪うことができます。
- 4~5: 呪文は通常どおり効きます。
- 6: 呪文は追加ダメージを与えるため、命を1つ失います。

#### ◇シェリフ [SHERIFF]

- 1: 前のキャラクターが持っていた技、力、命、従者等を全て引き継ぎます。
- 2: 王宮では無料で治療してもらえます。
- 3: 司法関係の役人はあなたに手出ししません。あなたに対しては令状すらだされないので。
- 4: 師範 [INSTRUCTOR] を従者として連れて行くことができます。戦闘時にダイス目に+1してくれます。
- 5: ダイスを振らずに、シティ内のどの区画へも移動することができます。
- 6: 3スペース以内に重装歩兵 [MAN-AT-ARMS] がいると、あなたの従者になりやってくる。
- 7: シティ内ではあらゆる剣、鎧、兜、盾を1G値引きで買える特権があります。

#### ◇王のチャンピオン

- 1: 前のキャラクターが持っていた技、力、命、従者等を全て引き継ぎます。
- 2: 性格 [ALIGNMENT] 変更を受けません。
- 3: 王宮では無料で治療してもらえます。
- 4: 3スペース以内に王子 [PRINCE] や王女 [PRINCESS] がいると、あなたの従者になりやってくる。これを金に換えることはできません。
- 5: 重装歩兵 [MAN-AT-ARMS]、傭兵 [MERCENARY]、チャンピオン [CHAMPION]、弓兵 [ARCHER] のどれかを従者として連れてくる場合は、戦闘時のダイス目に+1できます。また、4人とも連れてくる場合は+5できます。
- 6: 司法関係の役人はあなたに手出ししません。あなたに対しては令状すらだされないので。
- 7: 師範 [INSTRUCTOR] を従者にできます。戦闘時にダイス目に+1してくれます。
- 8: 掠奪者 [RAIDER] に遭遇した場合、または無法者 [OUTLAW] に遭遇し、これを倒した場合、囚人として連行することができます。これを王宮に連行すれば、王が1人あたり3Gの賞金を払ってくれます。

### ◎タリスマン アドベンチャーカード (裏にADVENTUREと



書かれているカード)

#### ○品物 [OBJECT]

##### ◇折れた剣 [BROKEN SWORD]

この剣はこのままでは役に立ちませんが、「タリスマン シティ」の武具の店に持っていけば修理してくれます。1 G払い、買物カードの山から（もしあれば）普通の剣を手に入れます。

##### ◇壊れた甲冑 [DAMAGED ARMOUR]

この甲冑はこのままでは役に立ちませんが、「タリスマン シティ」の武具の店に持っていけば修理してくれます。1 G払い、買物カードの山から（もしあれば）普通の甲冑を手に入れます。

##### ◇壊れた盾 [BROKEN SHIELD]

この盾はこのままでは役に立ちませんが、「タリスマン シティ」の武具の店に持っていけば修理してくれます。1 G払い、買物カードの山から（もしあれば）普通の盾を手に入れます。

#### ○イベント [EVENT]

##### ◇はしけ [RIVER BARGE]

はしけがこのスペースの川沿いに通りかかりました。これに乗れば「タリスマン シティ」の船着場に連れていってくれます。

##### ◇州警備 [COUNTY PATROL] (これは法 [LAW] カードです)

州警備の部隊が通りかかりました。もしあなたが令状を持っていれば、彼らはあなたを逮捕しシティへ連行しようとしています。令状を持っていないければこのカードは捨ててください。

#### ◎買物カード (裏にPURCHASEと書いてあるカード)

#### ○品物 [OBJECT]

##### ◇プレートメール [PLATE MAIL]

戦闘で命を失う結果になったときダイスを振って、3~6の目が出ればプレートメールがダメージを食い止めたことになり、命を失わずにすみます。ただし、その戦闘で敗けたことには変わりありません。

##### ◇グレートアックス [GREAT AXE]

これを持っているときには次のことができます。

1: これを使用した戦闘では、力に+2します。

2: 木立 [WOODS] や森林 [FOREST] にいるときはいかだ [RAFT] を作ることができます。

グレートアックスと盾を同時に使うことはできません。

##### ◇カイトシールド [KITE SHIELD]

戦闘で命を失う結果になったときダイスを振って、4~6の目が出ればカイトシールドがダメージを食い止めたことになり、命を失わずにすみます。ただし、その戦闘で敗けたことには変わりありません。

##### ◇フルフェイスヘルメット [FULL-FACE HELM]

戦闘で命を失う結果になったときダイスを振って、5、6の目が出ればフルフェイスヘルメットがダメージを食い止めたことになり、命を失わずにすみます。ただし、その戦闘で敗けたことには変わりありません。

##### ◇ツーハンデッドソード [TWO-HANDED SWORD]

これを使用した戦闘では、力に+2します。ツーハンデッドソードと盾を同時に使うことはできません。

##### ◇ラバ [MULE]

ラバを所有していると1頭につき品物を8つまで運べます。ラバを失ったら、直ちに超過分の品物をそのときいるスペースに捨てなければなりません。

##### ◇馬 [HORSE]

移動でダイスを振った後、そのダイス目に3まで足すことができます。その際、従者は自分の馬を持っていなければ、はじめのダイス目分しか進めません。こうして従者を後に置いてきてしまったら、次の自分のターンに通常どおり移動するかわりに、ダイスを振らず従者のいるスペースまで戻っても構いません。

##### ◇荷馬車 [HORSE & CART]

荷馬車を所有しているときは、品物をいくつでも運べます。また移動でダイスを振った後、そのダイス目に1を足すことができます。荷馬車を失ったら、直ちに超過分の品物をそのときいるスペースに捨てなければなりません。

##### ◇軍馬 [WARHORSE]

軍馬に乗っていると戦闘で突撃 [CHARGE] ができ、戦闘で1ラウンドのみ、技を力に加えることができます。戦闘に敗けて、通常ならば命を失う場合は軍馬が身代わりに死にます。

##### ◇ドーナツ [DOUGHNUTS]

このパン屋のドーナツは特製です。戦闘前に1つ食べることができ、その戦闘中は力に+1できます。食べたならこのカードは捨ててください。

##### ◇ドラゴンの骨 [DRAGON'S BONES]

ドラゴンの骨には弱い予知能力があります。この骨にお伺いをたてれば、そのときいるスペースでカードを引くとき、指示されている2倍の枚数を引けます。そしてその中から自分の好きなカードを指示されている数だけ選んで、残りは捨てます。ドラゴンの骨は1回使うと予知能力がなくなってしまいます。(捨ててください。)

#### ◎呪文カード (裏にSPELLと書いてあるカード)

##### ◇フィーブルマインド [FEEBLE-MIND]

この呪文はいつでも使えます。相手のキャラクターや敵の技を1つ減らします。ただしゲーム開始時の値より小さくはありません。

##### ◇ウィークネス [WEAKNESS]

この呪文はいつでも使えます。相手のキャラクターや敵の力を1つ減らします。ただしゲーム開始時の値より小さくはありません。

##### ◇ミニボルテックス [MINI-VORTEX]

この呪文はいつでも使えます。これを使うキャラクターと同じエリア内ならどこでも、1つのスペースの魔法を全て無効にします。適用されたエリアにある呪文カードは、他のキャラクターが所持しているものも含めて、全て捨てなければなりません。

##### ◇テンポラリーチェンジ [TEMPORARY CHANGE]

この呪文はいつでも使えます。これはキャラクターの性格 [ALIGNMENT] をそれが誰であっても1ラウンドの間変えてしまいます。これをかけられた相手は従者やそのときいたスペース等について、性格変更に関するルールや指示が即座に適用されます。

##### ◇クラフト [CRAFT]

この呪文はいつでも使えます。キャラクターの技が直ちに1つ増えます。

##### ◇呪文返し [SPELL TURNING]

あなたに対して呪文がかけられたときだけ使用できます。かけられた呪文は相手に戻っていきます。



#### ◇サイフォン [SYPHON]

この呪文はいつでも使えます。それが誰であってそのキャラクターから力もしくは技を1つ吸い上げ、自分のものにすることができます。ただし、力も技もゲーム開始時の値より小さくしてはいけません。

#### ◇復元 [RESTORATION]

イベントを実行した後で使用できます。あなたの所持しているカードを捨てさせるような指示を取り消すことができます。

#### ◇呪文の召喚 [SPELL CALL]

あなた、もしくは他のキャラクターがスペルを使用した直後に使うことができます。あなたの技の許容範囲内ならそのスペルを捨て札の山から取ってくるのできるのです。

#### ◇魔法の殻 [MAGIC SHELL]

自分のターンのはじめにしか使えません。1ラウンドの間、いかなる魔法もあなたに効かなくなります。しかしあなたもマジックアイテムを使用できません。

◎タリスマン ダンジョンカード (裏にDUNGEONと書いてあるカード)

#### ○品物 [OBJECT]

#### ◇壊れた兜 [BROKEN HELMET]

この兜はこのままでは役に立ちませんが、「タリスマン シティ」の武具の店に持っていけば修理してくれます。1G払い、買物カードの山から (もしあれば) 普通の兜を手に入れます。

#### ◇壊れた盾 [BROKEN SHIELD]

\*タリスマン アドベンチャーカードのものと同一です。

#### ◇折れた剣 [BROKEN SWORD]

\*タリスマン アドベンチャーカードのものと同一です。

◎タリスマン シティアドベンチャーカード (裏にCITYと書いてあるカード)

#### ○イベント [EVENT]

#### ◇雇用 [EMPLOYMENT]

店の主人があなたに仕事をくれます。働けば3G手に入りますが1ターン休まなければなりません。そうしたくなければ、このカードは捨ててください。

#### ◇スリ [CUTPURSE]

スリがこっそり背後から近づいてきて、あなたの財布を盗んでしまいました。彼はあなたの所持金を全部持ったまま捨て札の山へ忍び足で去っていきます。もしあなたが泥棒 [THIEF]、悪党 [ROGUE]、海賊 [PIRATE]、宇宙海賊 [SPACE PIRATE] であればこのスリは従者となってあなたの技に+1してくれます。

#### ◇疫病 [PLAGUE]

シティにいるキャラクターは全員、次の自分のターンにシティを出なければなりません。できない場合命を1つ失います。

#### ◇戦争! [WAR!]

このカードはシティゲートに置いて下さい。非常事態の続く間、シティに出入りするキャラクターは全員身元をチェックされます。ここで1ターン休みとなります。令状を持っているキャラクターは逮捕され、王宮へ連行されます。

#### ◇道に迷った! [LOST!]

あなたは道に迷いました。道を尋ね回って1ターン過ごしたあと、シティ内のどの路上に移っても構いません。

#### ◇飲めや歌えの馬鹿騒ぎ [DRUNKEN REVELRY]

1ターン休みです。カードをもう1枚引いて下さい。それが法 [LAW] カードだったら、あなたは逮捕されます。そうでなければ次のターンに移動する前に、あなたが所持している品物と金貨1つ1つについてダイスを振ってチェックをします。

1 : なくなっていました。

2~6 : 無事に持っていました。

#### ◇お祭り [FESTIVAL]

シティ内のロケーションが1ターンの間、閉まります。放浪者カードは全て取り除いて下さい。建物の中にいるキャラクターはみなその前の路上に出なければなりません。

#### ◇徴兵 [CONSCRIPTION]

シティ防衛のため、頑健な人物の徴兵が行われています。あなたは...

・ 兵役に服して3ターン休む。

・ 従者を1人取られる。

・ 徴兵を避けるため2G払う。

・ 1ターン使って他のキャラクターを探し、戦闘で倒して自分の代わりに提供する。

のどれかをしなければなりません。

#### ◇異端の牧師 [HERETIC PRIEST]

邪悪な牧師が改宗者を探して路上を徘徊しています。あなたはエビルに性格変更するか3G払うか、精神戦闘するかしなければなりません。もし戦闘に敗けると1G取られた上、エビルにされてしまいます。

#### ◇ギャンブラー [GAMBLER]

たちの悪いギャンブラーがあなたをバクチにひきずりこんでしまいました。彼と精神戦闘をして下さい。あなたが勝てば2Gまたはその場にある品物を何でも1つ手に入れることができます。敗けると所持している品物を1つ置いていかなければなりません。(命を失うことはありません。) このギャンブラーは敗れるまでここに居座っています。

#### ◇マスターシーフ [MASTER THIEF]

あなたはうっかり盗賊の隠れ家に入り込んで、マスターシーフと出くわしてしまいました。持っている品物および魔法の品物を全て1Gで売るか、戦闘しなければなりません。もし戦闘で敗けると、持ち物全部と命を1つ失います。ニュートラルかエビルのキャラクターが戦闘に勝つと、代わりにマスターシーフになれる。マスターシーフのキャラクターカードを取って下さい。

#### ◇馬泥棒 [HORSE THIEF]

シティのロケーション内にいるキャラクターの所有するラバ、馬、荷馬車が全て盗まれてしまいました。ただし子供が従者としてついている場合や、厩舎の中にいる場合は大丈夫です。

#### ◇青空市場 [MARKET DAY]

路上は人々でごったがえしています。次のターンにはキャラクターは全員スペース1つ分しか移動できません。

#### ○法カード [LAW]

#### ◇悪徳シェリフ [CORRUPT SHERIFF]

警備兵の指揮官があなたから金を巻き上げようと企んでいます。もしあなたが令状を持っていると、彼は3Gよこせば見逃してや



ると言います。持っていなくても何だかんだと罪をでっちあげて1G要求してきます。あなたは言われたとおり支払うか、戦闘しなければなりません。戦闘で敗けると逮捕されてしまいます。

#### ◇警備兵 [THE WATCH]

警備兵の部隊が通りかかりました。あなたが罪を犯したり、令状を所持していたりすると彼らはあなたを逮捕しようとします。そうでなければ、このカードは捨ててください。

#### ◇忠実な法の代行者 [HONEST DEPUTY]

警備兵の部隊が通りかかりました。あなたが罪を犯したり、令状を所持していたりすると彼らはあなたを逮捕しようとします。あなたが単なる被害者だったら、彼らの誠実な指揮官が盗られた品物や金貨を取り返し、失った命は治療する等、被害を帳消しにしてくれます。そうでなければ、このカードは捨ててください。

#### ○モンスターカード [MONSTER]

#### ◇酔っ払いの兵士 [DRUNKEN SOLDIER]

酔っ払った兵士があなたに喧嘩を売ってきます。彼は敗れるまでここに居座ります。

#### ◇強制徴募隊 [PRESS GANG]

海軍の強制徴募隊が角を曲って現れました。彼らと戦闘して下さい。もしあなたが敗けると命を1つ失い、彼らは船着き場に向かって、隣のスペースに移動します。

#### ◇どぶ鼠 [CITY RAT]

獐狷な鼠がこのスペースに出没します。殺されるまでここにいます。

#### ◇強盗 [THUG]

戦闘して敗けると命1つと品物1つを失います。強盗を倒した者はそこにある品物を全部手に入れることができます。強盗は倒されるまでここにいます。

#### ◇民兵 [MILITIA MAN]

攻撃的な田舎者が、このスペースに現れました。殺されるまでここにいます。

#### ◇暴漢 [BRAVO]

力自慢の男がタフガイを気取って、誰かれ構わず1Gを賭けて、喧嘩を仕掛けてきます。倒されるまで居続けます。

#### ○スピリット [SPIRIT]

#### ◇ゲール [GHOUL]

不気味なゲールがこのスペースに現れました。殺されるまでここにいます。もしあなたのキャラクターがゲールなら、従者として連れていけます。そうすれば自分の代わりに精神戦闘をさせることができます。

#### ◇地の精 [EARTH ELEMENTAL]

魔法使いがこんなものを、街中に逃がしてしまいました。地の精はあなたを「タリスマン ダンジョン」の最初の通路 [CORRIDOR] のスペースへ連れていき（もし「ダンジョン」を使用していなければここに留まります。）倒されるまでそこにいます。

#### ◇水の精 [WATER ELEMENTAL]

水の精は波に打ち寄せられて来ました。もしあなたがこれを倒せないとなあなたの従者を1人飲み込んでしまいます。（従者のカードを捨ててください。）倒されるまでここにいます。

#### ◇空気の精 [AIR ELEMENTAL]

空気の精が市街地に吹き込んで来ました。その一吹きで、空気の

精自身とあなたはシティに隣接する畑 [FIELD] のどちらかへ飛ばされ、空気の精と戦います。空気の精は倒されるまでここにいます。

#### ◇火の精 [FIRE ELEMENTAL]

火の精が出現しました。あなたは戦闘し、敗けると普通の品物全て（ラバが運んでいたものや戦闘に参加しなかった従者が持っていたものは除きます。）が燃えてしまい、あなたも命を1つ失います。火の精は殺されるまでここに留まります。

#### ◇グレムリン [GREMLIN]

いたずら好きなグレムリンが現れました。あなたは戦闘し、敗けると命は失いせんが持っている品物を1つ別の街路のスペースに飛ばされてしまいます。品物を持っている限り、戦い続けなければなりません。品物はそれぞれ別々のスペースに飛ばされます。品物がなくなると、グレムリンは退屈して捨て札の山へ去っていきます。

#### ◇マミー [MUMMY]

伝染病を持った怪物が街中に紛れ込んで来ました。あなたは戦闘して敗けると、病気にかかってしまいます。以後毎ターン力が1つつ失われていき、ついには死んでしまいます。これを治せるのはシティの医院の医者だけです。それまでは自分の運命を肝に命じておくためこのカードを持っています。下さい。

#### ○動物 [ANIMAL]

#### ◇野犬の集団 [DOG PACK]

犬が何匹いるか、ダイスを1つ振って決めて下さい。ダイスの目の数分の全ての犬と戦闘しなければなりません。各戦闘であなたが敗れる毎に命1つが従者を1人失います。全戦闘に勝てば、倒した犬を合計してあなたの力を増やせます。この犬の集団は倒されるまでここにいます。

#### ◇巨大蠅 [GIANT FLY]

シティの醸し出す悪臭にひかれて、不潔な巨大蠅が飛んで来ました。殺されるまでここに留まります。

#### ○放浪者 [STRANGER]

#### ◇路傍の賢者 [STREET SAGE]

老いた賢者が道端に店を開いて助言を売っています。相談料は1回1Gです。相談するならダイスを振ってください。

- 1: 未来を予言します。カードの山をどれか1つ選んで、上から3枚を見ることができます。
- 2: 知恵を授かりました。技が1つ増えます。
- 3: 行くべき道を教わりました。シティのスペースの好きな路地へ移ってください。
- 4: 健康を授かりました。命が1つ増えます。
- 5: 貧乏になると予言されました。金貨を全て失います。
- 6: 無駄話をしました。技を1つ失います。この賢者はゲーム中ずっとここに留まります。

#### ◇物々交換の店 [BARTERER]

物々交換専門の交易商が店を開きました。あなたの持っている品物と、買物カードの山の中の品物とを交換できます。この店はゲーム中ずっとここに開いています。

#### ◇乞食 [BEGGAR]

乞食が金をせびりに来ました。1G恵んでやるならダイスを振ってください。



1～5：何も起こりません。

6：その乞食は王様だったのです。乞食に変装して自分のチャンピオンとなるにふさわしい慈悲深い騎士を探していたのです。あなたは王のチャンピオンのキャラクターカードを取ることができます。もしそうしなければ、王様の変装した乞食は捨て札の山に撫然として去っていきます。

◇意地悪な魔法使い [GRUMPY WIZARD]

意地悪な魔法使いにぶつかってしまいました。それを恨んで彼はあなたをシティの外へテレポートさせてしまいます。ダイスを振って下さい。

1：シティゲート [CITY GATE]

2：岩場 [CRAGS]

3：森林 [FOREST]

4：裂け目 [CHASM]

5：呪われた地 [CURSED GLADE]

6：村 [VILLAGE]

◇肉屋 [BUTCHER]

肉屋がここに店を開いて、ドラゴンの骨を売っています。1セット2Gですが、1人の客に1セットしか売りません。買物カードの中にドラゴンの骨がなければ、彼は店をたたんで売り上げに満足しながら捨て札の山へと去っていきます。

◇いかさま師 [GRIFTER]

狡そうな目つきのいかさま師がここに店を開き、「ファインド ザレディ」というトランプ賭博を始めました。あなたはそのいかさまゲームにひっかかりました。ダイスを振って下さい。負けると品物や金貨を取られて、このカードの上に置いていかなければなりません。

1：負けはありません。

2：1Gの負けです。

3：2Gの負けです。

4：品物を1つなくします。

5：従者を1つなくします。

6：勝ちです。ここにある金貨や品物の半分（端数は切り上げて、あなたが自由に選んで）を取ることができます。

彼はゲーム中ずっとここに留まります。

◇パン屋 [BAKER]

パン屋がここに店を開き、ドーナツを売っています。1つ2Gですが、1人1つしか買えません。買物カードの山にドーナツがなくなると、彼は店をたたんで売り上げに満足しながら、捨て札の山へと去っていきます。

◇土産物売り [SALESMAN]

人懐っこい土産物売りが、ここに店を開いています。従者に1人1Gずつ何か買ってあげてください。プレゼントを買ってあげなかった従者は、あなたから離れて捨て札の山へと去って行ってしまいます。この土産物売りはゲーム中ずっとここにいます。

○従者 [FOLLOWER]

◇踊り子 [DANCING GIRL]

彼女を他のキャラクターや敵のもとに送って誘惑させ、相手を回避することができます。その後、彼女はその場に残ります。

◇子供 [URCHIN]

あなたがシティ内のロケーションを訪れている間、この子供は路上に残した馬、荷馬車、ラバ、その他の品物の番をしてくれます。

こうしたアイテムは盗まれません。ただしこの子供はシティを出ることができません。

◇ドラゴンマスター [DRAGON MASTER]

あなたがドラゴンマスターに魔法の品物をあげると従者になります。あげた品物も普通に使えますが、ドラゴンマスターを失うと一緒になくなります。彼はドラゴンを飼い慣らすことができるのです。あなたはそのドラゴンに乗って4スペースまで移動できます。ただし持っているのは品物（いくつでも）とドラゴンマスターだけです。馬、荷馬車、ラバ、ドラゴンマスター以外の従者は運べません。

◇狩猟監視人 [GAMEKEEPER]

狩猟監視人はどんな動物とも仲良くなれます。遭遇した動物 [ANIMAL] を従者にすることができるのです。あなたは戦闘時に1回だけ、そうした動物の力を自分の力に足せます。その後、その動物は捨て札の山に捨てて下さい。

◇使いの少年 [ERRAND BOY]

この使いの少年は表になっているアドベンチャーカードまたはシティカードを今いるスペースから2つ離れたスペースまで取りに行けます。これには敵カードも含まれますが、場所カードは除きます。

◇ドルイド [DRUID]

ぼんやりしたドルイドが、この恐ろしいシティから連れ出してくれるならば従者になると言います。彼が従者でいる間は、あらゆる動物との遭遇を回避できます。彼はシティ、ダンジョン、タイムスケープ（未訳）へはついて来ません。

○品物 [OBJECT]

◇金貨の袋 [BAG OF GOLD]

直ちに金貨カウンターと交換し、このカードは捨てて下さい。

◇壊れた兜 [BROKEN HELMET]

\*タリスマン ダンジョンカードのものと同一です。

◇スティレット [STILETTO]

これを使用して戦闘する場合、相手がソードを使っていない時に限り力に+1できます。

◇壊れた甲冑 [DAMEGED ARMOUR]

\*タリスマン アドベンチャーカードのものと同一です。

◇マネーベルト [MONEY BELT]

所持金を全部このベルトに収めることができます。そうすれば戦闘で敗けても、ベルトやその中の金貨を取られることはありませんし、泥棒等に盗まれることもありません。ただしその他の手段でベルトを取られた場合は所持金も全て一緒に取られてしまいます。

◇犬 [DOG]

腹を空かせた迷い犬が、あなたのところへ寄ってきました。あなたが動物と遭遇した場合、50パーセントの確立で、この犬に威嚇されて逃げていきます。（ダイスを振ってください。1～3：威嚇されて逃げます。4～6：威嚇されません。）ただし相手が逃げなかった場合、この犬はあなたより先に飛びかかり、戦闘します。

○場所 [PLACE]

◇願いの井戸 [WISHING WELL]

ここで願い事が1回できます。1G払ってダイスを振って下さい。

1～4：何も起こりません。

5～6：命、技、力、スペルのどれか1つを得ます。

ゲーム中ずっとここにいます。



#### ◇ダンジョンの入口 [DUNGEON DOOR]

このスペースで移動を終えたキャラクターは次の自分のターン開始時に、ダンジョンボードの入口へ移動できます。

#### ◇図書館 [LIBRARY]

巡回図書館がここに開設されました。ダイスを振ることができます。

- 1 : (あなたの選んだ) 従者が1人あなたのもとを去って、自分の家系を調べに行ってしまう。
- 2 : 本を拾い読みして1ターン潰します。
- 3 : スペルを1つなくします。
- 4 : 技を1つなくします。
- 5 : スペルを1つ手に入れます。
- 6 : 技を1つ得ます。

この図書館はゲーム中ずっとここにいます。

#### ◇余興 [SIDE SHOW]

サーカスの一座がここで余興を演じています。(あなたの選んだ) 従者が1人誘われて行ってしまいます。その後、この一座は捨て札の山へ去っていきます。

#### ◎令状カードの説明 (裏にWARRANTと書いてあるカード)

この令状は警備兵による逮捕を公認したものです。このカードを所持しているときに法 [LAW] カードを引いた場合、その公僕があなたを逮捕し、王宮へ連行しようとしています。公僕の中には賄賂が効くものもあることに注意して下さい。また「タリスマンタイムスケープ」(未訳) や、「タリスマン ダンジョン」の中では安全です。

#### ◎ローンカードの説明 (裏にLOANと書いてあるカード)

銀行があなたに3G融資します。あなたはシティを出る前に一括して4G返済しなければなりません。返済は銀行に行かなくてもできます。返済しないでシティを抜け出そうとすると、銀行専属の負債請求係の魔法使いがあなたをひき蛙に変えてしまいます。

#### ◎シティボードの説明

##### ○街路スペース

- ・五芒星通り [THE PENTAGRAM]
- ・高等寺院広場 [HIGH TEMPLE SQUARE]
- ・フラスコ通り [FLASK STREET]
- ・黄金横町 [GOLD LANE]
- ・帝国大通り [IMPERIAL AVENUE]
- ・ギルド通り [GUILDS' STREET]
- ・小便横町 [DROPPING LANE]
- ・聖堂通り [STREET OF TEMPLES]
- ・弁士の辻 [SPEAKERS' CORNER]

以上のスペースでは全てシティカードを1枚引いて下さい。ただし、すでにスペース内にカードが置いてある場合はその必要はありません。

- ・南の小道 [SOUTH SIDE ALLEY]
- ・北の小道 [NORTH SIDE ALLEY]

以上の2ヶ所ではシティカードを2枚引いて下さい。ただし、すでにスペース内にカードが置いてある場合は、合計で2枚になるように調整して下さい。

##### ○ロケーション

#### ◇シティゲート [CITY GATE]

ここはメインボードのシティのスペースの代わりになります。

#### ◇タウンスクエア [TOWN SQUARE]

ダイスを振るか、番兵(力は5)と素手で格闘します。

- 1 : 番兵に贈賄したとみなされました。令状カードを取って下さい。
- 2 : 追い払われます。シティに一番近い畑 [FIELD] に行きます。
- 3 : あなた自身と従者1人1人について1G払うか、それがいやならシティに一番近い畑 [FIELD] に行ってください。

4~5 : 1G払います。

6 : 何も起こりません。

番兵と格闘して敗けると、1Gか命1つを失います。スタート地点がシティになっているキャラクターはここに置きます。

#### ◇魔女 [ENCHANTRESS]

ここで魔女に出会うことができます。「タリスマン タイムスケープ」(未訳) へ行きたければダイスを2つ振って下さい。それがあなたの力と技の合計値以下なら、彼女はあなたをワープゲートのスペースへ送ってくれます。また、彼女に魔女の祝福をお願いすることもできます。ダイスを振って下さい。

- 1 : 3ターンの間ひき蛙に変えられてしまいます。
- 2 : 力を1つなくします。
- 3 : 技を1つなくします。
- 4 : 技を1つ得ます。
- 5 : 力を1つ得ます。
- 6 : スペルを1つ手に入れます。

#### ◇魔法商会 [MAGIC EMPORIUM]

2Gで呪文を1つ買えます。呪文カードの山の1番上の1枚を取って下さい。また、4G払えば捨て札の山の中から好きな呪文を1つ選んで取れます。あなたはハイメイズになることもできます。魔法の品物を1つ捨て、ハイメイズのキャラクターカードを取って下さい。ハイメイズになれるのは1人だけです。

#### ◇高等寺院 [HIGH TEMPLE]

お祈りできます。ダイスを2つ振って下さい。

- 2 : 力1つと技1つを得ます。
- 3 : (あなたの選択で) 力か技を1つ得ます。
- 4 : 命を1つ得ます。
- 5~6 : 無視されます。
- 7 : 1G寄付して下さい。
- 8~9 : 無視されます。
- 10 : スペルを1つ手に入れます。
- 11 : 品物を1つ手に入れます。
- 12 : 中間エリアの寺院 [TEMPLE] への通路です。直ちに移動して下さい。

#### ◇薬屋 [APOTHECARY]

品物なら何でも金貨に替えることができます。品物カードを捨てて1G取って下さい。また、1G払って薬を買うこともできます。ダイスを振って下さい。

- 1 : 毒です! 命を1つなくします。
- 2 : 何の効き目もありません。
- 3 : 技を1つ得ます。
- 4 : 力を1つ得ます。



5 : 命を1つ得ます。

6 : 主人が怒ってしまいました。隣接する街路スペースに出て下さい。

#### ◇銀行 [THE BANK]

3 G融資してもらえます。ローンカードを取って下さい。もしあなたがニュートラルまたはエビルのキャラクターなら銀行強盗ができます。ダイスを振って下さい。

1 : 蛙にされてしまいます。

2 : 顔を見られました。令状カードを取って下さい。

3 : 機会がありません。

4 : 1 G盗みます。

5 : 2 G盗みます。

6 : 4 G盗みます。さらに令状カードを取って下さい。

#### ◇「6つの運命」亭 [THE SIX FATES INN]

1 Gで水筒を買えます。ダイスを振って下さい。

1~3 : あなたは酔っ払って眠り込み、1ターン休みます。

4 : 河船乗りが1 Gで外エリアの好きな所へ連れて行ってやろうと申し出ます。

5 : 路上から騒がしい音がします。シティカードを1枚引いて下さい。

6 : トランプの大勝負に参加できます。

#### ・トランプの大勝負

ダイスを振って技を足して下さい。

3以下 : すっかり巻き上げられてしまいました。品物、従者全てを失い、さらに命1つを失います。

4 : 2 Gなくします。

5 : 1 Gなくします。

6~7 : とんとんです。

8 : 1 G儲けます。

9 : 2 G儲けます。

10~ : 所持金が2倍になります。

#### ◇船着場 [THE WARF]

ここで船を雇って2 Gで外エリア、4 Gで中間エリアの好きな所へ渡ることができます。あるいは密航して、あなたの右隣の人が選んだ外エリアのどこかへ行くこともできます。

#### ◇王宮 [ROYAL CASTLE]

1 Gで令状を買って、他のキャラクターにつけることができます。また就職を申請できます。ダイスを振って、その結果に力を足して下さい。

1~4 : 時間の無駄だと殴る蹴るの暴行を受けます。命を1つ失います。

5~6 : 時間の無駄だと罰金に1 G取られます。

7~8 : 無視されます。

9 : 1 Gでシェリフの役職に就けます。

10~ : シェリフに任命されます。シェリフのキャラクターカードを取って下さい。

#### ◇反乱分子のギルド [ANARCHISTS GUILD]

ニュートラルのキャラクターはゲーム開始時の値まで治療してもらえます。また、誰でもギルドに自分を売り込むことができます。ダイスを振って下さい。

1~3 : 無視されます。

4 : 1 Gもらえます。

5 : 命を1つ得ます。

6 : スペルを1つもらえます。グッドとエビルのキャラクターは、それぞれ性格変更されてしまいます。

#### ◇武具の店 [ARMOURY]

壊れたアイテムを1つにつき1 Gで修理してくれます。また、次のリストにあるアイテムを1つ1 Gで売ることができます。そして、(もし在庫があれば) 表示価格で買うこともできます。

ソード [SWORD]: 2 G、ツーハンドットソード [2 HANDED SWORD]: 4 G、斧 [AXE]: 2 G、両手斧 [GR EATE AXE]: 4 G、兜 [HELMET]: 2 G、フルフェイスヘルメット [FULL FACE HELM]: 3 G、盾 [S HIELD]: 2 G、カイトシールド [KITE SHIELD]: 4 G、プレートメール [PLATE MAIL]: 6 G

#### ◇厩舎 [STABLES]

あなたはここで、ラバ、馬、荷馬車をそれぞれ1 Gで預けることができます。これはゲートを通してシティを出るときに返してもらえます。また、(もし在庫があれば) 次の品物を買うことができます。

ラバ [MULE]: 2 G、馬 [HORSE]: 3 G、軍馬 [WAR HORSE]: 5 G、荷馬車 [HORSE & CART]: 6 G

経営者はあなたからそうしたものを次の価格で買ってくれます。ラバ: 1 G、馬: 2 G、軍馬: 3 G、荷馬車: 3 G

#### ◇医院 [DOCTOR'S SURGERY]

1 Gで命2つまで治療してもらえます。ゲーム開始時の値を超えてはいけません。

#### ◇ドンジョン [DONJON]

警備兵に逮捕されると、ここへ連行されてきます。あなたは、賄賂を使う、脱獄する、裁きを受ける、のどれかを選ばなければなりません。賄賂を使うなら自分のために2 G、従者1人につき1 G払わなければなりません。

脱獄はダイスを振って1が出れば成功です。裁きを受けるならダイスを振って次の表に従って下さい。

1 : 鞭打ちの上、牢屋に繋がれます。命を1つ失い、2の指示に従って下さい。

2 : 牢屋に繋がれます。もはや賄賂を使うか脱獄するまで、ここを出ることはできません。

3 : 罰金刑です。4 G払うか、いやなら牢屋行きです。

4 : 罰金刑です。2 G払って下さい。払えなければシティゲートへ連れていかれます。

5 : 赦免になりました。立ち去って結構です。

6 : 誤認逮捕でした。賠償金1 Gを払ってもらえます。立ち去って構いません。

## TALISMAN CITY

© 1989, GAMES WORKSHON LTD.

© 1990, KOWA CORPORATION

このゲームについてのお問い合わせは:

総輸入発売元 光和貿易株式会社

東京都港区新橋3-1-1 八洲ビル別館

※この説明書の複製転載を禁じます