



ПРАВИЛА ИГРЫ

ТАЛИСМАН

МАГИЧЕСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

ИЗДАНИЕ 4-Е, ИСПРАВЛЕННОЕ



НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ
СТИЛЬ ЖИЗНИ



Pegasus Spiele



ВВЕДЕНИЕ

Талисман не просто настольная игра, а самое настоящее приключение в волшебном мире, полном опасностей, магии и чудовищ. С каждым ходом на поле разворачиваются новые события эпической саги об отважных подвигах и суровых испытаниях, о сокровищах и волшебстве, о славных победах и горьких поражениях... И каждая глава этой истории увлекательна!

Когда-то в незапамятные времена один могущественный волшебник правил землями Талисмана с помощью магической Короны, выкованной в Долине Огня духами, которых он жестоко поработил. На протяжении многих столетий волшебник не имел себе равных, пока после долгой жизни среди книг и заклинаний не ощутил, что его дни подходят к концу. Он решил спрятать Корону в самой опасной части самого гибельного места всего королевства, расставив на пути к ней кошмарных стражей, каких только могла подчинить себе его магия. Уже на смертном одре волшебник объявил, что получить Корону и править после него сможет только герой, обладающий силой, мудростью и отвагой.

Прошли столетия, и оставшееся без правителя и защиты королевство стало ещё опаснее. Ужасные чудовища наводнили его просторы, а земли постоянно сотрясались от бесчисленных несчастий. По сей день древняя легенда о Короне Власти манит сюда благородных героев – каждый жаждет власти над беспокойными землями Талисмана. Но пока ещё никому не удалось пройти испытание. Равнина Опасности усеяна костями охотников за короной...

В игре «Талисман» до шести игроков принимают роли героев, жаждущих стать правителями Талисмана. Каждый герой – уникальный персонаж со своими силами, слабостями и особыми способностями. Чтобы отыскать Корону Власти и одержать победу в игре, вам предстоит отправиться в сердце самого гибельного места во всём королевстве и использовать древнюю магию короны для подчинения своих соперников.

Странствие будет трудным и полным опасностей, но ваша задача – справиться со всеми ними. Постепенно увеличивая свои силы, обзаводясь надёжными союзниками и добывая магические предметы, вы получите шанс пройти невероятное испытание, которое ожидает вас за Порталом Силы.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры – достичь Короны Власти в центре поля и затем при помощи Заклинаний Власти вытеснить соперников из земель Талисмана. Сначала путь героев пролегает по Внешним и Срединным землям, где они смогут развить свои Силу, Умения и Жизнь. Во Внутренние земли они смогут отправиться, когда почувствуют, что готовы совершить подвиг. Но сперва им необходимо отыскать Талисман, который позволит войти в Долину Огня и достичь Короны Власти.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

В «Талисман» могут играть до шести игроков, но чем их больше, тем дольше будет длиться игра. Однако для ускорения игрового процесса предусмотрен ряд альтернативных правил (см. «Ускоренная игра» на стр. 21).

КОМПОНЕНТЫ

В «Талисмане» 4-го издания в комплект игры входят следующие компоненты:

- Правила игры
- 1 игровое поле
- 104 карты Приключений
- 24 карты Заклинаний
- 40 фишек Силы (8 больших и 32 маленьких красных конуса)
- 40 фишек Умения (8 больших и 32 маленьких синих конуса)
- 40 фишек Жизни (8 больших и 32 маленьких зелёных конуса)
- 36 жетонов Судьбы
- 28 карт Приобретений
- 4 карты Талисманов
- 14 карт Героев
- 14 пластиковых фигурок Героев
- 4 карты Жабы
- 4 пластиковые фигурки Жаб
- 4 карты Стороны
- 30 золотых монет
- 6 кубиков D6





ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

Ознакомьтесь с компонентами игры более детально.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле изображает магическое королевство Талисман. Оно разделено на 3 региона: Внешние, Срединные и Внутренние земли.



КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

На 104 картах изображены существа, события и предметы, которые встречаются героям на их пути к Короне Власти.



КАРТЫ ЗАКЛИНАНИЙ

24 карты Заклинаний описывают различные заклинания, которые герои могут сотворить во время игры.



ФИШКИ

Всего в игре 120 конусообразных фишек. Ими игроки отмечают Силу (красными), Умения (синими) и Жизни (зелёными) своих героев. Каждая маленькая фишка равна 1 единице характеристики героя, большая – 5 единицам. Игрок может обменивать маленькие фишки одного цвета на большие фишки того же цвета и наоборот в любой момент игры (например, игрок может обменять 5 маленьких красных фишек на 1 большую красную фишку, но не может обменять красные фишки на зелёные и т. д.).



ЖЕТОНЫ СУДЬБЫ

В игре 36 жетонов Судьбы. Перед игрой аккуратно выдавите жетоны из листа. Стороны жетонов имеют разные цвета, но для игры без дополнений это не имеет особого значения.



КАРТЫ ПРИОБРЕТЕНИЙ

На 28 картах Приобретений изображены Предметы, которые герои могут купить за золотые монеты и получить другими способами.



КАРТЫ ТАЛИСМАНОВ

В игре есть 4 карты Талисманов, которые герои могут найти в колоде карт Приключений или получить в качестве награды за прохождение испытания в Пещере Колдуна.



КАРТЫ ГЕРОЕВ

14 карт Героев с детальным описанием каждого героя и его способностей.



ФИГУРКИ ГЕРОЕВ

Каждой карте героя соответствует пластиковая фигурка – она движется по полю, отражая перемещения героя по землям Талисмана.



4 КАРТЫ И 4 ФИГУРКИ ЖАБ

Карты и фигурки Жабы используются, когда героя превращают в Жабу. В таком случае положите карту Жабы поверх карты героя, а фигурку героя замените на фигурку Жабы на время действия проклятия.





КАРТЫ СТОРОНЫ



Светлая сторона



Тёмная сторона

Всего в игре 4 карты Стороны. Одна сторона карты светлая, другая – тёмная. Когда герой переходит на другую сторону, положите такую карту на карту героя соответствующей стороной вверх.

ЗОЛОТЫЕ МОНЕТЫ

30 золотых монет олицетворяют богатства и сокровища, которые герои получают во время своих приключений.



КУБИКИ D6

6 кубиков используются для движения, проведения атак и определения исходов ситуаций, в которых герои могут оказаться благодаря картам Приключений или клеткам игрового поля. Символ Талисмана на кубике соответствует «1».



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разложите игровое поле в центре стола.
2. Перемешайте карты Приключений и положите стопкой рубашкой вверх рядом с полем. Это колода Приключений.
3. Перемешайте карты Заклинаний и положите стопкой рубашкой вверх рядом с полем. Это колода Заклинаний.
4. Карты Талисманов и Приобретений положите отдельными стопками лицом вверх рядом с полем.
5. Один игрок берёт карты Героев, перемешивает их и раздаёт каждому игроку по 1 карте взакрытую. Альтернативный вариант: если все игроки согласны, то игроки, которые хотят выбрать себе героя самостоятельно, получают по 3 карты героев. Затем они выбирают из полученных карт одного героя, который им больше нравится. Оставшиеся карты верните в коробку – их можно будет ввести в игру, если кто-то из героев будет убит.
6. Игроки кладут карту героя лицевой стороной вверх перед собой. Эти герои будут соревноваться за Корону Власти. Карта героя, Предметы, Попутчики, фишки и жетоны составляют персональную зону игрока.

Смотрите пример персональной зоны игрока на стр. 5. Там показано, как фиксировать изменения характеристик и имущества героев в течение игры.

7. Каждый игрок берёт соответствующую фигурку героя и ставит её на поле. Стартовая клетка для каждого героя указана на его карте (см. «Начало игры» на карте героя).
8. Каждый игрок получает число фишек Жизни, равное значению Жизни на карте героя, и число жетонов Судьбы, равное значению Судьбы на карте героя. Все игроки также получают по 1 золотой монете. Фишки Жизни, жетоны Судьбы и золотую монету положите рядом с картой героя в указанных зонах. Оставшиеся фишки, жетоны и монеты верните в резерв, который будет использоваться в течение игры.
9. Игрок, чей герой имеет в начале игры Заклинания (см. «Особые способности» на карте героя), берёт установленное количество карт Заклинаний из колоды Заклинаний. Не показывайте эти карты другим игрокам!
10. Игрок, чей герой имеет в начале игры Предметы (см. «Особые способности» на карте героя), берёт нужные Предметы из колоды Приобретений.
11. Карты Жабы и Стороны положите неподалёку от игрового поля – неизвестно, когда они вам понадобятся, пусть будут под рукой.
12. Владелец игры становится первым игроком. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

КАРТЫ ГЕРОЕВ

Герои являются сутью игры «Талисман». Герои становятся посредниками между игроками и игрой: герои передвигаются по полю, открывают новые Места, атакуют Врагов, получают Предметы, Попутчиков и Заклинания. На карте каждого героя указана его Сила, Умения, стартовые значения Жизни и Судьбы и особые способности.

СИЛА

Сила объединяет в себе мощь героя, его выносливость и бойцовские качества. Сила применяется в битве (см. «Битвы» на стр. 10) и помогает преодолеть определённые препятствия, которые могут встретиться в игре. Когда герой получает Силу, это прибавление фиксируется дополнительной фишкой Силы (красный конус) рядом с картой героя.

Фишки Силы добавляются только за единицы Силы, полученные в ходе игры. Сила, полученная от Предметов, Магических артефактов или Попутчиков, не фиксируется фишками Силы, но добавляется к Силе героя, когда требуется или разрешено.

Сила героя складывается из значения Силы на карте героя, числа фишек Силы и Силы от Предметов, Магических артефактов и Попутчиков, которые могут быть использованы в этот момент игры.



Когда герой теряет Силу, уберите соответствующее число фишек Силы с карты героя и верните в резерв.

Сила героя никогда не может упасть ниже значения Силы, указанного на карте героя.

УМЕНИЕ

Умение отражает интеллект героя, его мудрость и магические способности. Это главное оружие героя в духовном сражении (см. «Духовное сражение» на стр. 12), которое также определяет, сколько Заклинаний может иметь герой (см. «Получение Заклинаний» на стр. 13). Когда герой получает Умение, это прибавление фиксируется дополнительной фишкой Умения (синий конус) рядом с картой героя.

Фишки Умения добавляются только за единицы Умения, полученные в ходе игры. Умение, полученное от Предметов, Магических артефактов или Попутчиков, не фиксируется фишками Умения, но добавляется к Умению героя, когда требуется или разрешается.

Умение героя в любой момент игры складывается из значения Умения, фишек Умения и Умения, полученного от Предметов, Магических артефактов или Попутчиков, которые могут быть использованы в этот момент игры.

Когда герой теряет Умение, уберите соответствующее число фишек Умения с карты героя и верните в резерв.

Умение героя никогда не может упасть ниже значения Умения, указанного на карте героя.

ЖИЗНИ

Жизнь отражает стойкость героя. Жизни теряются в битвах, духовных сражениях и других неблагоприятных обстоятельствах. Жизни фиксируются фишками Жизни (зелёные конусы) рядом с картой героя. Герои могут восстанавливать потерянные Жизни, исцеляясь или получая их другими способами.

В начале игры каждый герой имеет количество Жизней, равное значению Жизни, указанному на его карте.

ПОТЕРЯ ЖИЗНИ

Когда герой теряет Жизни, уберите соответствующее число фишек Жизни с карты героя и верните в резерв.

ПОТЕРЯ ВСЕХ ЖИЗНЕЙ

Герой, потерявший все Жизни, сразу же погибает. Все его Предметы, Магические артефакты, Попутчики и золотые монеты кладутся на клетку поля, где погиб герой. Все фишки Силы и Умения героя, как и жетоны Судьбы, возвращаются

ПРИМЕР ПЕРСОНАЛЬНОЙ ЗОНЫ

КАРТА ГЕРОЯ



ФИШКИ
СИЛЫ

ФИШКИ
УМЕНИЯ



ЖЕТОНЫ
СУДЬБЫ

ЗОЛОТЫЕ
МОНЕТЫ

ФИШКИ ЖИЗНИ



КАРТЫ
ПРЕДМЕТОВ

КАРТЫ
ПОПУТЧИКОВ

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА СИЛЫ ГЕРОЯ

Воин (значение Силы 4) имеет 2 фишки Силы, Волшебный пояс (Магический артефакт, увеличивающий Силу на 1), Единорога (Попутчик, увеличивающий Силу на 1) и Меч (Предмет, увеличивающий Силу на 1 только во время битвы).

Общая Сила Воина равна 8 (значение Силы 4 + 2 фишки Силы + 1 за Единорога + 1 за Волшебный пояс).

Во время битвы значение его Силы увеличится до 9, так как он может использовать Меч.

Во время игры Воин оказывается на Проклятой Поляне, где Сила от Предметов и Магических артефактов не учитывается. Пока Воин находится на Поляне, его Сила равна 7 (значение Силы 4 + 2 фишки Силы + 1 за Единорога) даже во время битвы.



в резерв. Карты Заклинаний героя уходят в стопку сброса Заклинаний. Другие фишки и карты (включая трофеи героя) либо возвращаются в резерв, либо уходят в стопки сброса. Карта и фигурка героя убираются из игры. Игрок, чей герой погиб, может начать игру заново, взяв в свой следующий ход случайного нового героя из неиспользованных карт и выполнив шаги с 5 по 10 подготовки к игре (см. стр. 4). Игроки могут начинать игру с новыми героями ТОЛЬКО при условии, что ещё ни один герой не добрался до Короны Власти. Иначе игрок, чей герой погиб, выбывает из игры.

ИСЦЕЛЕНИЕ И ПОЛУЧЕНИЕ ЖИЗНЕЙ

При помощи исцеления герой не может восполнить число Жизней выше исходного значения.

Получая Жизни, герой может превысить исходное значение.

СУДЬБА



Жетоны Судьбы

Судьба измеряет удачу героя. Один раз за бросок кубиков игрок может заплатить 1 жетон Судьбы (вернув его в резерв), чтобы перебросить 1 кубик сделанного им только что броска. Это разрешено при броске кубиков:

- 1) на движение героя;
- 2) при атаке героя;
- 3) по требованию карты или клетки поля.

Если игрок тратит жетон Судьбы, чтобы перебросить кубик, он обязан принять новый выпавший результат. Он не может потратить ещё один жетон Судьбы, чтобы повторно перебросить тот же кубик.



Если игрок бросает несколько кубиков (например, на клетке Смерти во Внутренних землях), он может потратить только 1 жетон Судьбы, чтобы перебросить 1 кубик.

В начале игры у каждого героя количество жетонов Судьбы равно значению Судьбы на карте героя. С героем, потратившим все жетоны Судьбы, ничего плохого не происходит: он просто не может их тратить, пока не получит новые жетоны, – до тех пор герой вынужден обходиться своими силами.

Игрок не может перебрасывать за счёт жетонов Судьбы кубики, определяющие атаку Существа, или кубики другого игрока.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ И ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ СУДЬБЫ

Судьбу обычно можно восполнить при розыгрыше карт Приключений и клеток поля. Герой может восстановить Судьбу только до максимального исходного значения Судьбы, указанного на карте героя. Герой может получить Судьбу, превысив максимальное исходное значение Судьбы на карте.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

У каждого героя есть как минимум одна особая способность. Подробное описание способностей есть на картах героев.

СТАРТОВАЯ КЛЕТКА

Стартовая клетка – клетка на игровом поле, откуда герой начинает игру. Стартовая клетка героя указана в нижней части карты (см. «Начало игры» на карте героя).

КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Большинство клеток на игровом поле велят игрокам взять как минимум одну карту Приключений. Берите верхние карты из колоды Приключений и кладите лицевой стороной вверх на клетку, где произошла встреча героя с этим приключением.

Если на клетке, где остановился герой, уже лежит карта Приключений, игрок берёт столько новых карт, сколько не хватает до общего количества карт, требуемого этой клеткой. Например, если клетка требует взять 2 карты, но на ней уже лежит 1 карта, то игрок добирает только 1 карту, чтобы всего на клетке было 2 карты.

Карты Приключений разыгрываются в порядке возрастания их номеров встречи (цифра в правом нижнем углу карты).

Сначала разыгрываются карты с наименьшим номером, затем – с наименьшим из оставшихся, и далее по возрастающей. В случае если несколько карт имеют одинаковый номер, то карты разыгрываются в том порядке, в котором они вошли в игру.

Исключение: карты Приключений, которые игрок взял из колоды, и требующие выложить их на другую клетку, нежели на ту, где эти карты были вытянуты, разыгрываются первыми. Карты, выложенные на другую клетку, не влияют на героя, вытянувшего их из колоды.

ТИПЫ КАРТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Ниже описаны различные типы карт Приключений и их эффекты. Помните, что карты разыгрываются в порядке их номера встречи, так что более благотворные типы карт могут быть разыграны лишь после мрачных Событий или Врагов.

СОБЫТИЯ

Следуйте указаниям на карте. Если указание приводит к пропуску хода героем, встретившим эту карту, то ход героя сразу же заканчивается. Если у героя в этот момент есть ещё карты, с которыми он должен встретиться, пропущенным считается этот ход. В противном случае герой пропускает следующий ход.

ВРАГ – ЖИВОТНОЕ, ДРАКОН ИЛИ ЧУДОВИЩЕ

Эти Враги нападают на героя, встретившего их, и начинается битва. Убитые Враги такого типа могут быть сохранены как трофеи для обмена на Силу (см. «Трофеи» на стр. 14). Враги, победившие героев, остаются на клетке.

ВРАГ – ДУХ

Эти Враги нападают на героя, встретившего их, вызывая его на духовное сражение. Убитых врагов этого типа можно взять как трофеи для обмена на Умение (см. «Трофеи» на стр. 14). Враги, победившие героев, остаются на клетке.

ЧУЖАКИ

Следуйте указаниям на карте. Чужаки оказывают разные эффекты на героя, встретившего их, и иногда их реакция зависит от стороны героя.



ПРЕДМЕТЫ, МАГИЧЕСКИЕ АРТЕФАКТЫ И ПОПУТЧИКИ

Эти карты можно забирать в персональную зону героя, если это разрешено и если герой убил всех Врагов на клетке или уклонился от встречи с ними (см. «Предметы» на стр. 12 и «Попутчики» на стр. 13).

МЕСТА

Следуйте указаниям на карте. Некоторые Места требуют от героя бросить кубик и узнать, что их ожидает. Другие Места дают награду всем героям каждый раз, когда они туда приходят.

ХОД ИГРЫ

В свой ход игроки передвигают своих героев по игровому полю, как правило, за счёт броска кубика, но иногда и при помощи Заклинаний или встречи с необычными Существом или Местами.

После движения герой может встретиться с другим героем там, где он завершил движение, или следовать указаниям клетки. Чаще всего эти указания требуют взять карты Приключений. Эти карты отражают, с чем или кем герой встретится на этой клетке.

Постепенно герои будут становиться сильнее до тех пор, пока они не решат, что готовы отправиться в центр поля и захватить Корону Власти.

Ход каждого героя состоит из двух частей в строгом порядке:

- 1) **Движение** – игрок бросает 1 кубик и передвигает героя на выпавшее число клеток.
- 2) **Встречи** – завершив движение, герой либо встречает другого героя, либо выполняет указания на клетке, на которой он остановился.

В конце хода героя ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

ДВИЖЕНИЕ

Игровое поле отражает магические земли Талисмана и разделено на три региона: Внешние земли, Срединные и Внутренние. Каждый регион состоит из клеток, и у каждой клетки есть название и указание. Герои движутся по клеткам региона и могут переходить из одного региона в другой в результате встреч или благодаря эффектам карт.

ДВИЖЕНИЕ ПО ВНЕШНИМ И СРЕДИННЫМ ЗЕМЛЯМ

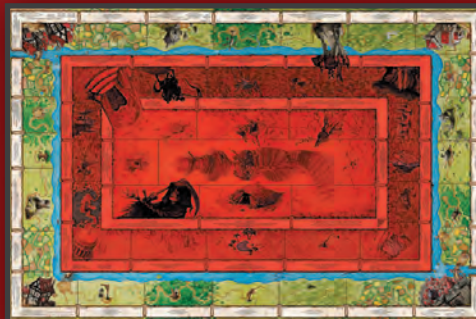
Для движения по Внешним и Срединным землям игрок бросает 1 кубик, чтобы узнать, сколько клеток должен пройти его герой. Заклинания, особые способности и другие события могут передвинуть героя без броска кубика. Эти ситуации подробно описаны на самих картах. Затем герой проходит столько клеток, сколько выпало на кубике, в любую

РЕГИОНЫ

Игровое поле отражает магические земли Талисмана и разделено на три региона.

ВНЕШНИЕ ЗЕМЛИ

Расположены по внешнему краю игрового поля.
Внешняя граница поля.



СРЕДИННЫЕ ЗЕМЛИ

Отделены Штормовой рекой от Внешних земель и Равниной Опасности от Внутренних земель.



ВНУТРЕННИЕ ЗЕМЛИ

Центр игрового поля.





сторону (по часовой стрелке или против неё) по желанию игрока. Направление движения нельзя изменить в течение одного хода, за исключением перехода между Внешними и Срединными землями (см. «Страж» на стр. 17). Герой всегда должен двигаться, даже если он начинает ход на клетке с картой Приключения или другим героем. Все приключения достигают героя на клетке, на которой он остановился после движения или оказался в результате встречи или эффекта.

ВСТРЕЧИ

Когда герой завершил своё движение, он должен следовать указаниям клетки или встретиться с героем, находящимся на этой же клетке. Герои могут повстречать самых разных чудовищ и персонажей. Иногда встречи приносят пользу, иногда наносят ущерб, а порой превращают героя в скользкую Жабу!

Герои встречаются Существ и других героев только в свой ход, кроме случаев, когда оговорено иное.

ВСТРЕЧИ ВО ВНЕШНИХ И СРЕДИННЫХ ЗЕМЛЯХ

Герой может разыграть встречу только на клетке, где он остановился. Герой не может встретить никого и ничего на клетке, где начинается его ход.

Герой должен выбрать для встречи либо одного героя, который стоит на этой клетке, либо саму клетку.

ВСТРЕЧА С ДРУГИМ ГЕРОЕМ

Встреча с другим героем всегда принимает одну из двух форм. Герой, чей ход сейчас идёт, может либо атаковать (см. «Битва между двумя героями» на стр. 11), либо применить одну из своих особых способностей на противника. Если во время встречи один герой убивает другого, победитель может забрать себе любые Предметы, Попутчиков и золотые монеты убитого. Все Предметы, Попутчики и золотые монеты, которые победитель не забрал, остаются на клетке.

Если игрок решил столкнуться в битве двух героев, его герой не может посещать Места и Чужаков этой клетки, а также не может взять с этой клетки ранее положенные на неё Предметы, Попутчиков и золотые монеты.

ВСТРЕЧА НА КЛЕТКЕ — ВОЗЬМИТЕ КАРТУ

Герой всегда должен следовать указаниям на клетке, где он остановился, если игрок решил не нападать на другого героя. Если указания клетки требуют взять карты, игрок берёт верхние карты из колоды Приключений. Если на клетке уже есть карты любого типа (Приключение, Приобретение или Заклинание), то игрок берёт столько карт, сколько нужно добрать к картам на клетке до требуемого числа.

Карты Приключений разыгрываются в порядке возрастания их номеров встречи, начиная с наименьшего. В случае если несколько карт имеют одинаковый номер встречи, разыгрывайте карты Приключений в том порядке, в каком они входили в игру.

Когда герой убил всех Врагов на клетке (см. «Битвы с Существами» на стр. 10) или уклонился от встречи с ними (см. «Уклонение» на стр. 14), он обязан посетить Места и Чужаков на этой клетке и может забрать себе Предметы, Попутчиков и золотые монеты с этой клетки.

Если герой избавился от Предмета или Попутчика на клетке (см. «Избавление от Попутчиков и Предметов» на стр. 16), он может взять ровно столько карт, сколько не хватает на клетке до установленного числа. Например, герой завершил свой ход на клетке, требующей взять 1 карту, но затем решил оставить на ней один из своих Предметов. На клетке теперь находится 1 карта, и герой не берёт новую карту, так как на клетке оказывается требуемое количество карт.

ПРИМЕР ВСТРЕЧИ

Гном останавливается на клетке Скрытой Долины и должен взять 3 карты Приключений. Он вытянул Беса (Событие), Медведя (Враг)



и Мешок золота (Предмет). У карты Беса наименьший номер встречи, и поэтому с ним надо разобраться раньше, чем с другими картами. Гном бросает кубик, и за выпавшее значение 4 Бес переносит его на Руины раньше, чем он успевает сразиться с Медведем

и взять золото. Карты Медведя и Мешка золота остаются лежать лицевой стороной вверх на клетке Скрытой Долины. Следующий герой, который окажется здесь, возьмёт из колоды только 1 карту. А Гном тем временем продолжает свой ход встречами на Руинах.



Герой может избежать нужды брать карты, избавляясь от Предметов и Попутчиков, но он не сможет забрать оставленные таким образом карты себе назад в тот же ход. Оставленные Предметы и Попутчики на клетке могут стать имуществом героя, который следующим придёт на эту клетку.

ВСТРЕЧИ НА ДРУГИХ КЛЕТКАХ

Герои должны следовать указаниям на клетках, если их игроки решают не нападать на других героев. Но перед выполнением указаний герой должен сначала убить всех Врагов (см. «Битвы с Существами» на стр. 10) или уклониться от встречи с ними (см. «Уклонение» на стр. 14). Затем герой должен посетить Места или Чужаков и может забрать Предметы, Попутчиков и золото.

АТАКИ

Атаки делятся на два типа: битвы и духовные сражения. Герой вступает в битву с Существом, у которого указано значение Силы. Герой начинает духовное сражение с Существом, у которого указано значение Умения. Если игрок решает атаковать другого героя, они вступают в битву, если только у атакующего героя нет особой способности, позволяющей начать духовное сражение.

БИТВЫ

Битвы происходят, когда:

1. Герой встречает Врага – Чудовище, Дракона, Животное или другое Существо со значением Силы.

или

2. Герой, у которого нет особой способности для начала духовного сражения, решает атаковать другого героя.

БИТВЫ С СУЩЕСТВАМИ

Битвы с Существами проходят в несколько этапов:

1. Уклонение

Герой объявляет, уклоняется он от этой встречи или нет (см. «Уклонение» на стр. 14). Если герой не уклоняется от встречи, то начинается битва.

2. Заклинания

Любые Заклинания, которые игрок хочет применить, необходимо использовать до броска атаки. Все эффекты или способности, которые влияют на Силу и Умения героя, также необходимо применить до броска кубика.

3. Бросок атаки героя

Герой бросает 1 кубик, выпавший результат считается броском атаки. Значение атаки героя складывается из броска атаки, Силы героя и любых возможных модификаторов. Помните, что в битве можно использовать только 1 Оружие (см. «Оружие и Доспехи» на стр. 12).

4. Бросок атаки Существа

Другой игрок бросает 1 кубик за Существо и добавляет к выпавшему результату Силу Существа. После этого герой

СУЩЕСТВА И ВРАГИ

Некоторые карты и особые способности упоминают Существ и Врагов.

«Враг» – карта Приключения со словом «Враг» в поле типа карты.

«Существо» – любая встреча (помимо героя), которая нападает с Силой или Умением. Существами могут быть Враги, События, Чужаки, Места, Заклинания и клетки игрового поля.

может отдать 1 жетон Судьбы и перебросить свой кубик, если желает.

5. Сравнение значений атаки

Сумма Силы Существа и его броска атаки является значением атаки Существа. Если значение атаки героя выше значения атаки Существа, герой убивает Существо. Если значение атаки Существа выше, Существо наносит герою урон и он теряет 1 Жизнь (использование Предмета, Заклинания или особой способности может предотвратить потерю). Если значения атаки героя и Существа равны, битва завершается ничьей. Если герой повержен или битва заканчивается ничьей, ход героя сразу же завершается.

НИЧЬЯ

При ничьей ни одна из сторон битвы не получает урона (герой не теряет Жизнь, Существо не убито) и ход сразу же завершается. В следующий свой ход герой покидает эту клетку, не вступая снова в бой с Существом, с которым сражался в прошлый раз (кроме случаев, когда указано иное).



БОЛЬШЕ ОДНОГО ВРАГА

Если на клетке больше одного Врага с параметром Силы и у них одинаковый номер встречи, все эти Враги вступают в битву с героем вместе: их параметры Силы добавляются к общему для них одному броску атаки, составляя в итоге общее значение атаки.

БИТВА МЕЖДУ ДВУМЯ ГЕРОЯМИ

В битвах героев выделяются следующие шаги:

1. Уклонение

Герой, которого атаковали, может уклониться от сражения. Если ему это не удалось или он не пользуется этой возможностью, начинается битва.

2. Заклинания

Оба героя могут использовать Заклинания до бросков кубиков. Все эффекты или способности, которые влияют на Силу и Умения героев, должны быть применены до бросков кубиков.

3. Определение результатов бросков атаки

Оба героя бросают по 1 кубику. Когда оба броска атаки сделаны, атакующий герой должен решить, будет ли он платить жетон Судьбы, чтобы перебросить кубик. Затем свой выбор делает второй герой. Независимо от выбора защищающегося героя, атакующий герой не может изменить свой выбор после того, как защищающийся заявит о своём решении.

ПРИМЕР АТАКИ



У Чародея вдобавок к Заклинаниям Невидимости и Силы мысли есть Меч, 1 фишка Силы, 2 фишки Умения и 3 жетона Судьбы. В свой ход Чародей остановился на Полях и взял карту Приключения – ей оказался Великан с Силой 6. Чародей мог бы уклониться от встречи с Великаном, используя Заклинание и став невидимым, но он решает атаковать его. Так как у Великана есть параметр Силы, Чародей должен начать битву, а не духовное сражение.

Чародей применяет Заклинание Силы мысли, что добавляет ему 5 единиц Умения к его Силе. Дополнительную единицу к Силе добавляет и Меч (+1).

Итоговая Сила Чародея равна 9 (Сила мысли 5 + 2 значение Силы + 1 фишка Силы + 1 Меч). Броски атаки: 6 у Великана и 3 у Чародея.

При таких бросках значения атаки Великана и Чародея равны 12. Ничья! Чародей решает потратить жетон Судьбы и перебросить кубик. Выпавшее на кубике значение «5» увеличивает атаку Чародея до 14 против атаки 12 Великана. Чародей убивает Великана и забирает его карту в качестве трофея. Если бы атака Великана была выше атаки Чародея, то герой потерял бы 1 фишку Жизни и был бы вынужден сразу завершить свой ход.



4. Сравнение значений атаки

После возможных перебросов кубиков за жетоны Судьбы герои рассчитывают значения атаки так же, как и в битвах с Существами и Врагами. Герой с наибольшим значением атаки побеждает в битве. Если значения атаки героев равны, то битва завершается ничьей (см. «Ничья» на стр. 10).

5. Получение наград

Победитель может вынудить проигравшего героя потерять 1 Жизнь (что может быть предотвращено Заклинанием или Предметом) или забрать себе у проигравшего 1 Предмет или 1 золотую монету. Если победитель битвы убивает проигравшего героя, отбирая у него последнюю Жизнь, он может забрать у него все Предметы, всех Попутчиков и всё золото. Всё, что не забирает победитель, остаётся на клетке. Затем ход завершается.

ДУХОВНОЕ СРАЖЕНИЕ

Духовное сражение происходит, когда:

1. Герой встречает Врага – Духа или любое другое Существо с параметром Умения,

или

2. Герой с особой способностью, которая позволяет ему начинать духовное сражение при нападении на другого героя, решает начать это сражение.

ПРОВЕДЕНИЕ ДУХОВНОГО СРАЖЕНИЯ

Духовное сражение проходит так же, как и битва (см. «Битвы» на стр. 10), за исключением следующего:

1. Умение заменяет Силу.
2. Ни один Предмет не способен предотвратить потерю Жизни.

ПРАВИЛА ГЕРОЕВ

В этом разделе собраны подробные правила, касающиеся героев: как они получают богатство и обзаводятся Попутчиками, используют Заклинания, увеличивают Силу и Умение, уклоняются от встречи с Существами и переходят на другую Сторону.

ЗОЛОТЫЕ МОНЕТЫ

С помощью золота герои приобретают Предметы и платят за услуги. Богатство героя легко определить по золотым монетам рядом с его картой.

Каждый герой начинает игру с одной золотой монетой, получение золота далее зависит от результата встреч.

Все цены в игре указаны в золотых монетах (М). Таким образом, «3 М» означает 3 золотые монеты.

Оплачивая Приобретения или услуги, герой отдаёт монеты в резерв, кроме случаев, когда сделка заключается между двумя героями.

Всё золото, которое герой получает не от других героев, а из любого другого источника, берётся игроком из резерва.

Золото не считается Предметом и не считается как Предмет при вычислении предела нагрузки.

Если от героя требуется отдать золото, но у него на данный момент нет ни одной монеты, то он ничего не отдаёт.

ПРЕДМЕТЫ

Предметы и Магические артефакты относятся к Предметам. Во время игры герои получают Предметы в результате встреч. Все Предметы, которые герой получил, игрок кладёт в нижней части карты героя.

ПРЕДЕЛ НАГРУЗКИ

Герой не может иметь более 4 Предметов, если у него нет Мула.

Все герои, у которых оказывается больше 4 Предметов, должны решить, какие Предметы они оставляют себе. Предметы, которые герой решил не оставлять себе, он немедленно кладёт лицевой стороной вверх на клетку, на которой он находится.

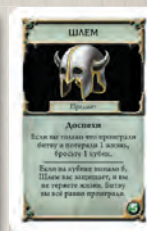
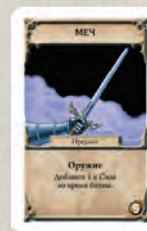


ПРИМЕР ПЕРЕГРУЗКИ

У Чародея есть Мул, и с его помощью он несёт 8 Предметов. Вор насылаёт на Чародея Гипноз и забирает его Мула. Теперь Чародей может нести только 4 Предмета, поэтому он сразу же должен оставить 4 Предмета по своему выбору лицевой стороной вверх на своей клетке.

ОРУЖИЕ И ДОСПЕХИ

Некоторые Предметы, повышающие боеспособность героя, относятся к категории Оружия. Это слово указано в описании карты. Во время атаки герой может использовать только 1 Оружие.



Некоторые Предметы, предотвращающие потерю Жизни героем при его поражении, относятся к категории Доспехов. Это слово указано в описании карты. Во время атаки герой может применять только 1 Доспехи.



ПОПУТЧИКИ

В ходе игры в результате встреч герои обзаводятся Попутчиками. Все Попутчики, сопровождающие героя, кладутся в нижней части карты героя лицевой стороной вверх.

Число Попутчиков у героя не ограничено.

УТРАТА ПОПУТЧИКА

Все Попутчики, убитые (например, в Ущелье или в Башне Вампира) или те, которых герой должен сбросить, уходят в сброс карт Приключений.

ЗАКЛИНАНИЯ

В магической земле Талисмана все могут творить Заклинания, если им хватает на это Умения. В начале игры у некоторых героев есть одно или более Заклинаний, а новые Заклинания они могут найти во время своих странствий.

ПОЛУЧЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Все герои могут получать и применять Заклинания, если их Умение это позволяет. В начале игры Заклинания есть только у тех героев, кто обладает особой способностью, дающей начальный запас Заклинаний. Все другие герои обычно получают Заклинания в результате встреч. Полученные Заклинания герой берёт из колоды карт Заклинаний. Когда в колоде заканчиваются карты, перемешайте карты в стопке сброса и сформируйте новую колоду рубашкой вверх.



Игроки хранят Заклинания лицевой стороной вниз, чтобы другие игроки не видели их, но сами игроки могут смотреть на свои Заклинания в любое время. На каждой карте Заклинания подробно описано, каков его эффект и когда оно может быть сотворено.

Количество Заклинаний в распоряжении героя ограничено в любой момент его Умением:

| | | | | | | |
|------------------------------------|---|---|---|---|---|----|
| Умение | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6+ |
| Максимальное количество Заклинаний | 0 | 0 | 1 | 2 | 2 | 3 |

ПРИМЕР МАКСИМАЛЬНОГО КОЛИЧЕСТВА ЗАКЛИНАНИЙ

У Чародея с Умением 5 есть Корона Соломона (Магический артефакт, добавляющий 2 к Умению), поэтому общее значение Умения равно 7. Это даёт ему право иметь 3 Заклинания, и он их получил. Но он оказывается на Проклятой Поляне, где значения Умения от Магических артефактов не учитываются. Умение Чародея снова падает до 5. Он может иметь всего 2 Заклинания, поэтому должен немедленно сбросить 1 карту Заклинания. Как только Чародей покинет Проклятую Поляну, он снова может прибавить к своему Умению значение Короны Соломона и иметь 3 Заклинания, если найдёт новое.

Если у героя оказывается больше Заклинаний, чем позволяет его Умение, все Заклинания, превышающие это число, сразу же уходят в сброс карт Заклинаний. Эти Заклинания нельзя применить. Игрок сам решает, какие Заклинания сбросить. Но Заклинание нельзя сбросить, если герой не превысил лимит Заклинаний. В таком случае единственный способ избавиться от Заклинания – применить его!

ПРИМЕНЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Применять Заклинание необязательно. Игрок может хранить Заклинания своего героя столько, сколько захочет. Заклинание применяется согласно указаниям карты этого Заклинания. Когда Заклинание применено и его эффект закончился, карта Заклинания уходит в сброс.

Заклинания, влияющие на героев, достигают их в любой части игрового поля, независимо от региона. Заклинания, влияющие на Существо, не влияют на Существо, находящиеся во Внутренних землях.

Максимальное число Заклинаний, которое герой может применять в свой ход, равно числу Заклинаний, которые у него есть в начале этого хода. Герой может применить только 1 Заклинание во время хода другого игрока. Это не относится к Заклинанию Власти (см. «Корона Власти» на стр. 20).



ПРИМЕР ХОДА

Колдунья находится в Храме и выкидывает 2 на кубике движения. Она может передвинуться на клетку с Рунами или в Оазис.

Клетка с Рунами требует взять 1 карту, но там уже лежит Дракон, поэтому Колдунья не будет тянуть новую карту. Дракон с Силой 7 получит ещё 2 к броску атаки за счёт магии Рун. Сила Колдуньи равна 3, поэтому она в любом случае потеряет там Жизнь.

В Оазисе лежит Заклинание Порчи, наложенное ранее другим героем. Оно также приведёт к потере Жизни, но у Колдуньи будет шанс вытащить 1 карту Приключения, так как клетка требует, чтобы на ней лежали две карты. Колдунья решает пойти в Оазис, теряет 1 Жизнь из-за Порчи, а затем берёт карту Приключения. Ей оказывается Дракон, который нападает на Колдунью. Сегодня явно не её день!



ТРОФЕИ

Когда герой убивает Врага, он может забрать его как трофей. В конце своего хода герой может обменять трофеи на дополнительные фишки Силы и Умения.

ПОЛУЧЕНИЕ СИЛЫ

Герой получает 1 фишку Силы за каждые 7 единиц Силы на картах трофеев, которые он обменивает. Обмененные трофеи уходят в сброс карт Приключений. Остаток единиц Силы трофеев больше числа, кратного 7, сгорает.

Фишки Силы также можно получить в результате встреч.

ПОЛУЧЕНИЕ УМЕНИЙ

Герой получает 1 фишку Умения за каждые 7 единиц Умения на картах трофеев, которые он сбрасывает. Такие трофеи уходят в сброс карт Приключений. Остаток единиц Силы трофеев больше числа, кратного 7, сгорает.

Фишки Умения также можно получить в результате встреч.

УКЛОНЕНИЕ

Иногда у героев есть возможность уклониться от встречи с Существом или другим героем, сотворив, например, Заклинания Неподвижности или Невидимости. В таком случае этот герой никоим образом не может повлиять на Существо или другого героя или сам оказаться под их влиянием.

Во Внутренних землях герой может уклониться от встречи только с другими героями. Уклониться от встречи с Существом там нельзя.

Герой может уклониться от:

1. Любой атаки на себя.
2. Любого атакующего или применяющего особые способности героя.
3. Встречи с Существом, появившегося в результате карты События, Места или Чужака (например, Дракон с карты Приключения Пещера).

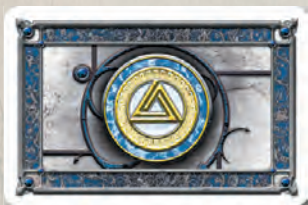


СТОРОНА

Принадлежность героя к одной из сторон определяет его личность. Добрый герой вежлив и законопослушен, злой – жестокосерден, а нейтральный герой находится посередине между этими крайностями. Принадлежность героя может меняться в течение игры в результате встреч или использования особых способностей.

ИЗМЕНЕНИЕ СТОРОНЫ

Когда герой переходит на другую сторону, он берёт карту стороны и кладёт её рядом с картой героя нужной стороной вверх, чтобы показать новую принадлежность героя. Когда герой возвращается на свою изначальную сторону, которая указана на его карте, карта стороны сбрасывается.



Светлая сторона



Тёмная сторона

Никто из игроков, включая Друида, не может поменять сторону более одного раза за ход.

Если герой, сменивший сторону, имеет карты, не разрешённые новой стороной (например, Святой Грааль или Рунный меч), он немедленно оставляет карты на клетке, где находится.

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

«Золотые правила» Талисмана господствуют над всеми остальными правилами.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ И ПРАВИЛА

В любом случае, когда особые способности или эффекты противоречат основным правилам, особые способности или эффекты считаются приоритетными.

МОЖЕТ И НЕ МОЖЕТ

В любом случае, когда эффект карты указывает, что герой не может выполнить действие или использовать особую способность (например, применить Заклинание или использовать Предмет), герой не может этого сделать. Другими словами, запрещающие эффекты карты являются приоритетными в отношении других эффектов и способностей. Например, если карта указывает, что нельзя использовать Оружие во время битвы с определённым Существом, Воин не может использовать никакого Оружия, хотя его способность и позволяет использовать два Оружия одновременно.

ИСХОДНЫЙ И ИЗМЕНЁННЫЙ РЕЗУЛЬТАТЫ БРОСКА

Если эффект или особая способность ссылаются на выпавшее на кубике значение, то должно учитываться именно это значение, а не улучшенный при помощи бонусов результат. Например, особая способность Тролля позволяет ему регенерировать каждый раз, когда при движении на кубике выпадает 6. В свой ход он выбросил 4 и применяет карту, которая добавляет ему 2 к движению, увеличивая значение движения до 6. Но Троль не может регенерировать в этот ход, так как настоящий результат броска движения равен 4, а не 6.

ОГРАНИЧЕННЫЕ РЕСУРСЫ

Количество ресурсов ограничено числом компонентов в игре. Например, если все фишки Силы разобраны и в резерве их не осталось, то никто не может получить дополнительную Силу до тех пор, пока фишки не будут возвращены в резерв. Если герой может обменять 5 маленьких фишек Силы на 1 большую фишку, он обязан это сделать.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

В этом разделе собраны правила, которые могут возникнуть в результате встреч или при передвижении между регионами.

ЖАБЫ

Когда герой превращается в Жабу на 3 хода, фигурка этого героя на поле заменяется фигуркой Жабы, а игрок кладёт карту Жабы поверх карты героя. Когда в конце своего третьего хода герой снова становится собой, уберите карту Жабы с карты героя и верните фигурку героя обратно на поле.

Сила и Умение Жабы равны 1 и не могут быть увеличены при помощи фишек Силы и Умения, полученных героем до превращения. Хотя Жаба может терять и получать Силу и Умения, все эти изменения пропадают, как только герой снова становится собой. С этого момента все фишки Силы и Умения героя, имевшиеся у него до превращения, снова восстанавливают свои эффекты.





Герой-жаба сохраняет свои трофеи и может получать новые. Однако обменивать трофеи на Силу и Умения, пока герой находится в обличи Жабы, не самая лучшая идея: вся Сила и Умения исчезнут, когда он снова станет собой.

Герой-жаба не бросает кубики для движения, но в свой ход он должен передвинуться на одну клетку.

Герой-жаба не может получать и применять Заклинания, но карты Заклинаний, которые есть у героя, не теряются при его превращении в Жабу. Герой сможет снова использовать Заклинания, когда станет собой.

Жизни героя сохраняются, когда он находится в обличи Жабы. Таким образом, все Жизни, приобретённые или потерянные Жабой, изменяют число Жизней героя.

Жетоны Судьбы героя сохраняются, когда он находится в обличи Жабы. Все жетоны Судьбы, приобретённые или потерянные Жабой, изменяют число жетонов Судьбы героя. Герой-жаба может использовать жетоны Судьбы, как обычный герой.

Останавливаясь на клетке поля, герой-жаба встречает приключения так же, как и обычный герой.

У героя-жабы нет особых способностей. Способности героя не используются, пока он находится в обличи Жабы.

Если герой уже Жаба и он должен снова стать Жабой (например, в результате Заклинания Случая), герой остаётся Жабой ещё на 3 хода, начиная с момента второго превращения.

ПРОПУСК ХОДА

Все указания, заставляющие героя пропустить ход, тут же обрывают его ход. Если на этой клетке ещё есть неразыгранные героем карты, пропущенным считается этот ход. Если встреч на этой клетке больше нет, то герой пропускает следующий ход.

ИМЕТЬ И ИСПОЛЬЗОВАТЬ

Герой имеет Предметы, золотые монеты, жетоны Судьбы, Попутчиков и Заклинания.

Когда герой применяет эффект карты, считается, что он использует карту. Использование карт не является обязательным действием, поэтому герой всегда может сам решить, использовать ли карту. Например, Крест позволяет герою победить Духа без духовного сражения. Герой может не использовать карту и вместо этого начать духовное сражение.

Герой может иметь карты, которые ему запрещено использовать, кроме случаев, если на карте не указано иное. Например, Монах не может использовать Оружие в битве, но у него может быть Святое Копьё, чтобы продать его Алхимику, отдать за испытание в Пещере Колдуна или просто помешать другим героям получить это оружие. Однако Монах не может иметь Рунный меч, потому что, как указано на карте, его владельцем не может быть герой светлой стороны. Монах, наткнувшийся на Рунный меч, должен оставить его на клетке поля лицевой стороной вверх.

Героям не разрешается брать карты, которые они не могут иметь. Например, если у героя не может быть Попутчиков, он не может забрать их у другого героя, наложив на него Заклинание Гипноза.

ИЗБАВЛЕНИЕ ОТ ПОПУТЧИКОВ И ПРЕДМЕТОВ

Герой может избавиться от любого из своих Попутчиков или Предметов, оставив их лицевой стороной вверх на клетке, которую он занимает. Если герой оставляет Попутчика или Предмет, он не может забрать их обратно в этот же ход.

ТАЛИСМАН И КАРТЫ ПРИОБРЕТЕНИЙ

Каждый раз, когда герой получает или покупает Талисман или карту Приобретения, он берёт соответствующий Талисман или Приобретение.

Талисманы и карты Приобретений работают так же, как и карты Приключения, только они не уходят в стопку сброса, а возвращаются обратно в соответствующие колоды и снова доступны всем героям. Если в колоде не осталось Талисмана или карты Приобретения определённого типа, этот Предмет нельзя получить.

От Талисманов и Приобретений можно избавляться так же, как и от Попутчиков и Предметов.

ПОЛУЧЕНИЕ ТАЛИСМАНОВ

Герой может получить Талисман двумя способами:

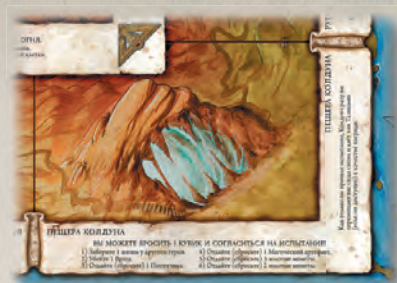
1. Вытянуть из колоды Приключений.
2. Получить в награду, пройдя испытание в Пещере Колдуна.





ПЕЩЕРА КОЛДУНА

Герой, который оказывается в Пещере Колдуна, может согласиться пройти испытание или отказаться от него по своему желанию. Если герой решает пройти испытание, он бросает кубик и по выпавшему значению на нём определяет, что это будет за испытание (написано на клетке карты).



Герой не может одновременно проходить больше одного испытания. Если герой прошёл испытание и снова оказался в Пещере Колдуна, он может начать новое испытание, бросив сначала кубик для определения испытания, как обычно.

Герой должен завершить испытание сразу, как только это возможно. Кроме того, Колдун не даст герою, согласившемуся на испытание, но не прошедшему его, открыть Портал Силы.

РОЗЫГРЫШ КАРТ БЕЗ НОМЕРА ВСТРЕЧИ

Карты без номера встречи на игровом поле (например, Заклинание Порчи) разыгрываются перед тем, как герой встретит других героев, разыграл карты или выполнил указания клетки.

ПЕРЕХОД ГРАНИЦЫ МЕЖДУ ВНЕШНИМИ И СРЕДИННЫМИ ЗЕМЛЯМИ

Штормовую реку, отделяющую Внешние земли от Срединных, можно перейти по мосту, который соединяет клетку со Стражем (во Внешних землях) и клетку Холмов (в Срединных землях).

Штормовую реку можно переплыть на Плоту или перейти в результате встречи.

СТРАЖ

Герой может перейти через мост Стража в любом направлении, если выпавшего значения на кубике достаточно, чтобы добраться до клетки на другой стороне реки.

Страж атакует героя каждый раз, когда он пытается перейти через мост из Внешних земель в Срединные.



Герой, победивший Стража или уклонившийся от встречи с ним, обязан продолжить движение, войдя в Срединные земли и пройдя столько клеток в любом направлении, сколько осталось от его запаса движения. Герой, побеждённый Стражем, теряет 1 Жизнь (её можно сохранить при помощи Предмета или Заклинания), а его ход немедленно завершается на клетке Стража. Если атака завершается ничьей (см. «Ничья» на стр. 10), герой не теряет Жизнь, но его ход также сразу же завершается на клетке Стража.

Страж не атакует героя:

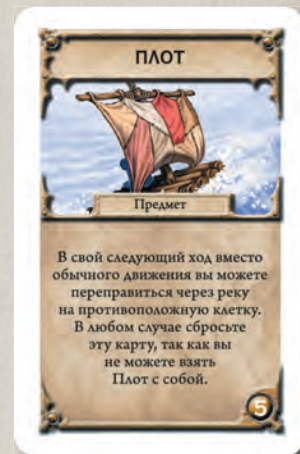
- проходящего мимо клетки Стража и передвигающегося по Внешним землям;
- идущего через его клетку из Срединных земель во Внешние;
- завершившего свой ход на его клетке.

Переходя из одного региона в другой, герой может поменять направление движения после того, как он войдёт в новый регион.

ПЛОТЫ

Герой, желающий переправиться через Штормовую реку на Плоте, должен его либо построить, либо получить в результате встречи.

Если в начале своего хода герой находится в Чаще или Лесу и имеет Топор, он может объявить, что тратит этот ход на постройку Плата. Вместо движения герой берёт карту Плата из колоды Приобретений (если эта карта доступна).



Если герой получил Плот, он может переправиться через реку в начале следующего хода: Плот переносит его на любую клетку, противоположную той, откуда отправляется Плот. Переправа на Плоте является движением героя в этот ход, и он не бросает кубик для определения движения.

Плот нельзя оставить на реке или взять с собой, чтобы использовать позже. Как только герой построил или получил Плот, он должен оставить его у себя в качестве Предмета до начала своего следующего хода (см. «Предел нагрузки» на стр. 12). Независимо от того, использовал ли в итоге герой Плот или отказался от переправы, карта Плата уходит в сброс (если это карта Приключений) или возвращается обратно в колоду Приобретений.



ПРИМЕР ПЕРЕХОДА МОСТА СТРАЖА

Колдунья начинает своё движение с Кладбища. Она выбрасывает 6 на кубике движения. Она решает пойти по часовой стрелке к клетке Стража, чтобы перейти по мосту в Срединные земли. Когда она подходит к Стражу, он её атакует.



Затем Колдунья накладывает на Стража Заклинание Неподвижности и уклоняется от встречи с ним вместо того, чтобы начать битву.



Колдунья перемещается в Холмы в Срединных землях и продолжает там своё движение против часовой стрелки. Она завершает свой ход на Портале Силы.



ПЕРЕХОД ИЗ СРЕДИННЫХ ЗЕМЕЛЬ ВО ВНУТРЕННИЕ



Портал Силы соединяет клетку Портала Силы и клетку Равнины Опасности.

ПОРТАЛ СИЛЫ

Попасть во Внутренние земли можно только через Портал Силы, который придётся открыть, чтобы пройти через него. Герой может попробовать открыть Портал, если ему хватает запаса движения, чтобы перейти его. Герой обязан попытаться открыть Портал каждый раз, когда он проходит через него. Прежние удачные попытки не гарантируют успеха в будущем.

Герой, пытающийся открыть Портал, должен следовать указаниям клетки Портала Силы. Если герой открыл Портал, он оказывается на Равнине Опасности, где его ход завершается. Если герой не открыл Портал, его ход немедленно завершается и герой остаётся на клетке Портала Силы.

Если герой хочет пройти через Портал из Внутренних земель в Срединные, ему не нужно открывать Портал: он просто передвигается с клетки Равнины Опасности на клетку Портала Силы. Такой переход отнимает всё движение героя в этом ходу.

ДВИЖЕНИЕ ВО ВНУТРЕННИХ ЗЕМЛЯХ

Для движения по Внутренним землям бросать кубик не нужно. Здесь в свой ход герой может передвигаться только на 1 клетку.

Указания по встречам на каждой клетке Внутренних земель должны быть полностью выполнены, прежде чем герой сможет продолжить движение к Короне Власти.

ВОЗВРАЩЕНИЕ НАЗАД

В любой момент, находясь во Внутренних землях, герой может решить повернуть назад и вернуться на Равнину Опасности. Герой по-прежнему может перемещаться только на 1 клетку за ход, но не следует указаниям на клетках, по которым он возвращается. Как только герой объявил о своём решении двигаться назад, он не может поменять своё решение и должен

дойти до Равнины Опасности. После того, как он дошёл до неё, он может делать всё, что захочет: снова направиться к Короне Власти или вернуться в Срединные земли через Портал Силы.

ВСТРЕЧИ ВО ВНУТРЕННИХ ЗЕМЛЯХ

Находясь во Внутренних землях, герой не берёт карты Приключений – каждая встреча подробно описана на клетке игрового поля. Герой обязан следовать указаниям, если только он не решит повернуть назад.

Во Внутренних землях Заклинания не действуют на Существа, а герой не может уклониться от встречи с ними.

ВСТРЕЧА С ГЕРОЕМ ВО ВНУТРЕННИХ ЗЕМЛЯХ

Во Внутренних землях герой может встретить другого героя только на Равнине Опасности, Долине Огня и у Короны Власти.

Встречи с героями на Равнине Опасности и в Долине Огня разрешаются так же, как и встречи между героями во Внешних и Срединных землях.

Встречи с героями у Короны Власти отличаются от всех встреч тем, что герои обязательно должны встретиться.

ВСТРЕЧИ ВО ВНУТРЕННИХ ЗЕМЛЯХ

Ниже подробно описываются клетки Внутренних земель.

КРИПТА

Герою потребуется приложить немало усилий, чтобы отыскать тоннели под завалами полуразрушенной Крипты. Оказавшись на этой клетке, герой должен бросить 3 кубика и сложить выпавшие значения. Из этой суммы вычитается Сила героя, а получившийся результат указывает, куда он попадёт из Крипты. Герой сразу же перемещается на указанную клетку – это является его движением в этот ход. Герой, который остался в Крипте, может продолжить движение в следующий ход.



ШАХТЫ

Чтобы выбраться из лабиринта Шахт, герою потребуется Умение. Оказавшись на этой клетке, герой должен бросить 3 кубика и сложить выпавшие значения. Из этой суммы вычитается Умение героя, а получившийся результат указывает, куда он попадёт из Шахт. Герой сразу же перемещается на указанную клетку – это является его движением в этот ход. Герой, который остался на клетке Шахт, может продолжить движение в следующий ход.





ЛОГОВО ОБОРОТНЯ

Каждый раз, когда герой оказывается на клетке Логова Оборотня, он бросает 2 кубика, чтобы определить Силу Оборотня. Оборотень атакует героя, пока тот не покинет эту клетку. Каждого героя атакуют разные Оборотни.



Например: Гном останавливается на клетке Логова Оборотня и бросает 2 кубика, чтобы определить его Силу. На кубиках выпало 3 и 5, таким образом Сила Оборотня равна 8. Затем Гном начинает битву с Оборотнем. Бросок атаки Оборотня равен 5, поэтому значение его атаки равно 13 (Сила 8 + бросок атаки 5). Гном также бросает кубик, и его атака увеличивается до 10 – он проигрывает битву и теряет Жизнь. В свой следующий ход Гном решает атаковать Оборотня, вместо того чтобы повернуть назад. Бросок атаки Оборотня на этот раз равен 1, поэтому значение его атаки равно 9 (Сила 8 + бросок атаки 1). Если Гном сумеет получить значение атаки от 10 и выше, то он победит Оборотня и сможет передвинуться в следующий ход.

ПРОВАЛЫ

Каждый раз, когда герой оказывается на клетке Провалов, он бросает 1 кубик, чтобы определить количество атакующих его исчадий ада. Герой бьётся с каждым исчадием по очереди, пока не убьёт всех или пока исчадия не победят его, после чего его ход завершится. Если герой терпит поражение, он должен продолжить биться с оставшимися исчадиями в следующий ход или повернуть назад. Герой сможет продолжить движение в следующий ход, после того как будет убито последнее исчадие.



КОРОНА ВЛАСТИ

Корона Власти находится на последней клетке игрового поля, до которой можно добраться только через клетку Долины Огня, куда могут попасть только герои с Талисманом. Если у героя нет Талисмана, он должен повернуть назад.

Когда герой оказывается на клетке Короны Власти, он никуда не двигается и остаётся на этой клетке. С Короны Власти повернуть назад уже нельзя.

Если на Короне Власти уже есть герой, когда на эту клетку приходит ещё один герой, они обязаны встретиться. Если на Короне Власти находятся два или более героев, их ходы состоят только из встреч друг с другом. Если герой оказывается на Короне Власти один, он обязан применить одно Заклинание

Власти на всех других героев. Чтобы применить Заклинание, герой бросает кубик. Если выпало 1, 2 или 3, то Заклинание не сработало. Если выпало 4, 5 или 6, то все другие герои теряют по 1 Жизни. Если герой оказывается убитым в результате Заклинания, то этот игрок выбывает из игры и не может начать новую игру, выбрав другого героя.



Как только кто-либо из героев добираться до Короны Власти, любой убитый герой выбывает из игры. Помните, что это правило остаётся в силе всю оставшуюся игру, даже если герой покидает клетку Короны Власти.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА

Если игроки хотят играть по правилам, описанным ниже, они должны быть уверены, что все понимают суть правил и согласны с их применением.

УКЛОНЕНИЕ ОТ ВСТРЕЧИ С НЕЖЕЛАТЕЛЬНЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ

Альтернативные правила предназначены для игроков, которые хотят иметь больше вариантов, чтобы уклониться от встречи. Помимо уклонения от встреч с героями и Существами, герои также могут уклониться от встречи с нежелательным персонажем, изображённым на карте или клетке, с которым герой не хочет встречаться. Исключение составляют клетки Внутренних земель. Например, можно уклониться от встречи с Чёрным рыцарем или Ведьмой, но уклониться от встречи с Вампиром в Башне Вампира, Оборотнем в его логове, со Смертью и исчадиями в Провалах он не имеет права. Игроки сами решают, какие встречи считать недружелюбными, чтобы от них уклониться.

НАСЛЕДСТВО

Когда герой погибает, новый герой игрока может «унаследовать» Предметы, потерянные с убитым героем.

Когда герой убит, игрок сбрасывает карту героя и убирает фигурку с поля, но откладывает в сторону Предметы (включая Магические артефакты), золотые монеты и Попутчиков, а оставшиеся Заклинания, трофеи, жетоны Судьбы, карты и фишки распределяет по резервам. В свой следующий ход игрок берёт нового героя, вытягивая карту из незанятых героев вслепую. Новый герой наследует Предметы, золотые монеты и



Попутчиков убитого героя и может применять их, как сочтёт нужным. Всё, что новый герой не может взять, должно остаться на его стартовой клетке.

Если в результате встречи один герой убивает другого, он не может забрать себе Предметы, золотые монеты и Попутчиков убитого им героя, так как они наследуются новым героем.

УСКОРЕННАЯ ИГРА

«Талисман» – эпическая приключенческая игра, где развязка истории может произойти только спустя несколько часов. Повторные игры будут проходить быстрее, но чем больше игроков принимают участие в игре, тем дольше она будет длиться. При игре шестером партия может занять от двух до трёх часов, а может и больше.

Но не все игроки, которые любят Талисман, могут позволить себе многочасовые партии, поэтому мы предусмотрели некоторые изменения в правила игры, чтобы её ускорить. Ниже приведён перечень изменений, который, как мы надеемся, игроки найдут полезным.

Если игроки хотят применить любое из нижеперечисленных правил, они должны увериться, что все игроки его понимают и согласны с ним, до начала игры. Мы особо рекомендуем вводить эти изменения в играх с пятью и более игроками, но они также подходят для игр с меньшим количеством игроков, которые хотят ускорить игру.

СИЛА И УМЕНИЕ

Если игроки ограничены во времени, они могут улучшить курс обмена трофеев на Силу и Умение. Это ускорит игру, так как герои будут быстрее развивать ключевые показатели.

Обычное правило требует обменять трофеи на сумму в 7 единиц Силы и Умения, чтобы получить 1 фишку Силы и Умения соответственно (см. «Трофеи» на стр. 14). Ускорить игру можно, понизив стоимость фишки до 6 или до 5 единиц.

СТАРТОВЫЙ БОНУС

Первые полчаса игры обычно проходят в накоплении Силы и Умения, чтобы быть готовым к встрече с разными Врагами. Если игроки хотят перейти к делу быстрее, каждый игрок может в начале игры взять себе дополнительно 1 Силу или 1 Умение по желанию. Это не влияет на обычные параметры героя: эта фишка просто увеличивает общую Силу или общее Умение героя, как обычная фишка, заработанная в ходе игры.

БОРЬБА ЗА ТАЛИСМАН

В начале игры уберите 3 карты из колоды карт Талисманов, оставив только одну карту. Более того, любой игрок, чей герой погибает, не берёт нового героя, а выбывает из игры. Это правило позволит сыграть короткую, но очень, очень кровавую игру.

ЗАКЛИНАНИЕ ВЛАСТИ

Финальный этап игры можно ещё ускорить. Это особенно эффективно при игре с большим количеством игроков, и у них теперь есть больше возможностей остановить героя, применяющего Заклинание! При игре по обычным правилам Заклинание срабатывает, когда на кубике выпадает 4, 5 или 6. Когда в игре 5 и более игроков, Заклинание Власти будет работать так:

| | |
|-----------|---------------------------|
| 5 игроков | 3, 4, 5 или 6 |
| 6 игроков | 2, 3, 4, 5 или 6 |
| 7 и более | Срабатывает автоматически |

ВНЕЗАПНАЯ СМЕРТЬ

Внезапная смерть отдаёт победу первому игроку, который доберётся до Короны Власти! Однако достичь её не так-то просто, и если игроки ограничены во времени, то это хороший вариант завершить приключение.

Ещё один вариант быстрой игры: игроки договариваются завершить игру в определённый момент и подсчитывают, сколько у каждого героя всего фишек Силы и Умения, золотых монет, Заклинаний, Попутчиков, Предметов и Магических артефактов. Игрок с наибольшим результатом одерживает победу! Если игроки завершают игру до её обычного завершения, такой способ определения победителя вполне удовлетворительный.



БЛАГОДАРНОСТИ

Автор игры: Роберт Харрис

Соавторы: Джон Гуденаф и Рик Пристли

Редакторы: Марк О'Коннор, Сэм Стюарт, Джефф Тидбол

Дизайнеры: Кевин Чайлдресс, Михаэль Крёнерт, Марк Рейнор, Брайан Шомберг, Уил Спрингер

Иллюстрации обложки и игрового поля: Ральф Хорсли

Иллюстраторы: Массимилиано Бертолини, Джереми МакХью

Арт-менеджеры: Зое Робинсон, Зое Веддербурн

Тестировщики: Дэйв Аллен, Майк Болл, Оуэн Барнс, Кейт Флак, Джон Гиллард, Мэл Грин, Рагнар Карлссон, Джордж Манн, Нельсон, Марк Оуэн, Марк Рэйнор, Мэттью Тун, Зое Веддербурн

Особую благодарность получают: Эллиот Истой, Джон Нью, Ричард Татге и все жители Talisman Island!

Talisman © Copyright Games Workshop Limited 2019. GW, Games Workshop, Warhammer, Talisman, Talisman Revised 4th Edition и все связанные логотипы, иллюстрации, изображения, названия, существа, расы, локации, оружие, персонажи, а также отличительные особенности описанных выше элементов являются ® или ТМ, и/или © Games Workshop Limited, зарегистрированными по всему миру или используемыми по лицензии. Все права защищены.


Перевод на русский язык: Анастасия Ермакова

Редакторы: Анастасия Ермакова, Дмитрий Рудев

Главный редактор: Анна Серова

Вёрстка: Анна Медведева, Анастасия Дурова

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



Pegasus Spiele



OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Игра от компании Pegasus Spiele. Оригинальное название «Talisman. The Magical Quest. Revised 4th Edition». Издано по лицензии Pegasus Spiele GmbH, Германия. Эксклюзивный дистрибьютор игры «Талисман. Магическое приключение. Издание 4-е, исправленное» на русском языке ООО «Настольные игры – Стиль жизни». Все права защищены.



ИМЕННОЙ УКАЗАТЕЛЬ

| | | | | | |
|---|------------|-------------------------------|------------|--|-----------|
| атака | 10-12 | Карта Приключения | 3, 7-8 | Талисман | 16, 20 |
| битва | 10-12 | Карта Приобретения | 3, 16 | трофей | 14 |
| бросок атаки | 10-11 | Корона Власти | 20 | убитый | 5-6, 12 |
| бросок кубика, исходный и изменённый | 15 | Крипта | 19 | убитый Попутчик | 13 |
| Внешние земли | 8-9, 17-18 | Логово Оборотня | 20 | уклонение | 14,18 |
| Внутренние земли | 8, 19-20 | Место | 8-10 | уклонение от встречи с нежелательными персонажами | 20 |
| восстановить | 7 | ничья | 10 | Умение | 5, 14, 21 |
| Враг | 7-11 | номер встречи | 7, 9, 17 | Чудовище | 7 |
| больше одного Врага | 11 | Оружие | 12 | Чужак | 7, 9, 14 |
| встречи | 8-10 | остановиться | 9 | Шахты | 19 |
| герой | 4, 12 | Плот | 17 | | |
| карта героя | 3, 4 | повернуть назад | 19 | | |
| движение | 8-9, 17-19 | получить | 6-7 | | |
| Доспехи | 12 | Попутчик | 8,13 | | |
| Дракон | 7 | потерять Попутчика | 13 | | |
| Дух | 7 | поражение | 10 | | |
| Жаба | 15-16 | Портал Силы | 18 | | |
| Животное | 7 | Предмет | 8-10, 12 | | |
| Жизнь | 5-6 | Магический артефакт | 8,12 | | |
| Заклинание | 13 | Провалы | 20 | | |
| Заклинание Власти | 21 | пропуск хода | 16 | | |
| значение атаки | 10-11 | Регионы | 8-9, 17-20 | | |
| золотые монеты | 12 | Сила | 4, 14, 21 | | |
| игровое поле | 4-5 | Событие | 7 | | |
| избавиться | 9, 16 | Срединные земли | 8-9, 17-19 | | |
| иметь | 16 | стартовая клетка | 4, 7 | | |
| использовать | 16 | Сторона | 15 | | |
| Испытание Колдуна | 17 | Страж | 17-18 | | |
| исцеление | 6 | Судьба | 6-7 | | |
| | | Существо | 10 | | |

ДВИЖЕНИЕ ПО ЗЕМЛЯМ ТАЛИСМАНА

Если вы хотите использовать Заклинание, которое должно быть применено до начала движения, используйте..

