



# TALISMAN®

## THE FIRELANDS™

### EXPANSION

## ÜDVÖZLÜNK

*Küldetések, csaták, dicsőség és halál! Üdvözlünk ismét a Talisman® varázslatos birodalmában!*

A *Firelands* (Tűzföldek) a *Talisman: The Magical Quest Game* társasjáték kiegészítője, amelyben új kalandozókat küldhetsz különböző küldetésekre, illetve új felfedezni való küldeteskártyákat, és elmondható varázslatokat találhatsz. Az alábbiakban ismertetjük, hogyan használhatjátok ezen új játékoszervezőket a még nagyobb Talizmán-élmény érdekében.

## JÁTÉKTARTOZÉKOK

A *Firelands* kiegészítőben az alábbi játéktartozékokat találod:

- ez a szabálylap
- 81 kalandkártya
- 19 varázslatkártya
- 19 területkártya
- 3 alternatív befejezőkártya
- 4 karakterlap
- 4 műanyag karakterfigura
- 34 lángjelző

## JÁTÉKTARTOZÉKOK ÁTTEKINTÉSE

Az alábbiakban röviden ismertetjük az egyes játéktartozékokat.

### KALANDKÁRTYÁK

A 81 lapos kártyacsomag tartalmaz jó pár új lényt, eseményt és tárgyat, melyekre a karakterek a kalandjaik során bukkanhatnak.



### VARÁZSLATKÁRTYÁK

A pakli 19 új varázslatkártyát tartalmaz, melyeket a karakterek a játék közben használhatnak.



### TEREPPKÁRTYÁK

Ezt a 19 lapból álló tereppaklit fogjátok arra használni, hogy az egyik mezőt egy másik típusú mezővé alakítsatok át.



### ALTERNATÍV BEFEJEZÉSKÁRTYÁK

Ezen kiegészítőhöz adott 3 alternatív befejezőkártya új lehetőséget kínál nektek a játék megnyeréséhez.



### KARAKTERLAPOK

A 4 karakterlap mindegyike egy-egy új karaktert, és azok speciális képességeit ismerteti.



### MŰANYAG

#### KARAKTERFIGURÁK

Minden új hőshöz (karakterlaphoz) tartozik egy-egy új műanyag karakterfigura is, mely magát a hőst jelképezi a játéktáblán.



### LÁNGJELZŐK

Ezeket a jelzők az Ifrit által befolyásolt területeket jelölik, melyek veszélyt jelentenek még a legsztoikusabb kalandozók számára is.



### LÁNGSZIMBÓLUM



Ezen kiegészítő kártyáit egy-egy lángszimbólummal jelöltük meg, hogy megkülönböztethetők legyenek az alapjáték kártyáitól.



## E KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYAI

A **Firelands** kiegészítővel való játék során megismerkedhettek az új kaland- és varázslatkártyákkal, a lángjelzőkkel és a terepkártyák használatával. A kaland- és varázslatkártyák ugyanúgy működnek, mint az alapjátékban: egyszerűen keverd bele őket a megfelelő paklikba. Az új karakterlapokkal, karakterfigurákkal és alternatív befejezőkártyákkal játszhattok önállóan is, vagy akár az egész kiegészítővel együtt is. Az alábbiakban ismertetjük az új játékösszetevők használatát, hogy a **Talisman** társasjáték még több élménnyel szolgálhasson a számotokra.

### ERŐ / TUDÁS

A kiegészítő sok ellensége mind erő, mind tudás értékkel is bír. Ezt jelöli a kártyán az "erő / tudás" (Strength/Craft) kulcsszó. Egy ilyen ellenséget akár csatában, akár pszi-harcban is le lehet győzni. Amikor egy ilyen trófeát váltasz be, eldöntheted, hogy azt "erő", vagy "tudás" értékkel bíró trófeaként akarod-e beváltani.



erő / tudás  
érték (3)

### ELÉGETNI

Az "elégetni" (Burn) egy új kifejezés, mely a Talizmán világának egy részének elhamvadását jelképezi. Ha olyan utasítást kapsz, hogy "égess el egy kártyát", akkor azt végleg el kell távolítanod a játékból, és vissza kell tenned a játék dobozába. Ez a kártya innentől kezdve "elégetett kártyának" számít, így az egyes játékhatalások csak akkor léphetnek kölcsönhatásba ezzel a kártyával, ha az kifejezetten egy elégetett kártyára (is) vonatkozik.

### TŰZÁLLÓ

Egyes kártyák védettek a lángoktól, így nem lehet (kell) őket elégetni. Ezeket a kártyákat tűzálló-szimbólummal jelöltük meg. Ha egy hatás miatt el kell égetned egy kártyát, nem választhatsz olyat, amelyiken tűzálló-szimbólum van. Ha csak tűzálló kártyák vannak nálad, akkor most nem kell elégetned kártyákat.



tűzálló-  
szimbólum

  
tűzálló-  
szimbólum a  
szövegben

Ha egy pakli tetejéről kell bizonyos számú kártyát elégetned, akkor a tűzálló kártyákat tedd felre, és csak a többit tedd vissza a játék dobozába. Ezután a félretett kártyákat tedd vissza a pakli tetejére.

### LÁNGJELZŐK

Ezek a jelzők jelképezik az ifritek pusztító hatalmát, akik lángot és halált hoznak magukkal, járjanak bármerre is. Ha egy karakter egy lángjelzővel megjelölt mezőn fejezi be a körét, azonnal 1 életet veszít.



Minden mezőn egyszerre csak egy lángjelző lehet. Ha egy mezőn már van egy lángjelző, nem lehet újabb lángjelzőt erre a mezőre helyezni.

Senki nem helyezhet lángjelzőket a belső régió mezőire.

### TEREPKÁRTYÁK

Az ifritek hatására a föld visszafordíthatatlanul megváltozik. Egyes játékhatalások arra utasítanak titeket, hogy egy-egy terepkártyát tegyetek a játéktábla bizonyos mezőire. Amíg terepkártya fed egy mezőt, annak eredeti szövegdobozát figyelmen kívül kell hagyni, és helyette a terepkártya nevét és szövegdobozát kell használni. Ha egy hatás egy olyan mezőre utal, ami már nem található meg a játéktáblán, mert egy terepkártya lefedte azt, akkor figyelmen kívül kell hagynotok ezt a hatást. *Például: ha a "Templom" mező lefedésre került egy "Romok" terepkártyával, és a tavermban 6-ost dobsz, akkor hagyd figyelmen kívül ezt a hatást.* Egy terepkártya csak egy olyan hatással távolítható el egy mezőről, ami kifejezetten egy terepkártya eltávolítására szolgál.



terepkártya

Nem tehettek terepkártyát a belső régió mezőire. Ha egy hatás arra utasítana, hogy tegyél egy terepkártyát egy olyan mezőre, ahová nem lehet, hagyd figyelmen kívül ezt a hatást. Ha egy hatás arra utasít, hogy tegyél le egy megadott típusú terepkártyát egy mezőre, de a tereppakliban ilyen típusú már nincs, válassz a játéktáblán lévőkhöz egy ilyen típusú terepkártyát, és helyezd át a megadott mezőre. Ha egy terepkártyát teszel egy olyan mezőre, amin már van terepkártya, tedd vissza az ott lévő kártyát a tereppakliba, majd helyezd az újat a mezőre. Amikor egy új karaktert teszel a játéktáblára, hagyd figyelmen kívül az összes terepkártyát.

### A TEREPKÁRTYÁK ÉS A MOZGÁS

Ha az "Őrző" mezőjén van egy terepkártya, a karakterek szabadon átkelhetnek a külső és középső régió közti hídon (nem kell legyőzni hozzá az Őrzőt). Hasonlóképp, ha a Hatalom kapuja mezőjén van egy terepkártya, a karakterek szabadon beléphetnek erről a mezőről a belső régióba (nem kell kinyitniuk a zárat, vagy teljesíteniük a boszorkánymester küldetését).

### A TEREPKÁRTYÁK ÉS A TÖBBI KIEGÉSZÍTŐ

Ha egy kiegészítő régiótáblájának kapcsolódó mezőjén fekszik egy terepkártya, attól még ugyanúgy beléphetek az adott régiótáblára erről a mezőről, vagy kiléphetek a régiótábláról erre a mezőre.

Ha a **City** kiegészítőt is használjátok, akkor nem kerülhet terepkártya a főtábla "Város" (Town), és a várostábla "Börtön" (Jail) mezőire.

Ha egy terepkártya kerül egy régiótábla utolsó mezőjére (mint például a **Highland** kiegészítő felföldtáblájának "Kincseskamra" mezőjére), akkor az ide belépő karakternek a mozgása véget ér, viszont az eredeti mező utasítása helyett a terepkártyán szereplő találkozást kell végrehajtania.



## A NEMES IFRIT KÁRTYÁK

A **Firelands** kiegészítő néhány ellensége folyamatos hatásokkal rendelkezik, amik mindaddig érvényben lesznek, míg az adott ellenséget le nem győzitek. Az ilyen nemes ifrit kártyákat a vörös színük alapján lehet megkülönböztetni.



Keverjétek meg képpel lefelé a megmaradt befejezőkártyákat, majd egyet **képpel lefelé** tegyetek az Uralom koronájának mezőjére, a többit pedig tegyék vissza a játék dobozába. Az első karakter, aki erre a mezőre lép, fordítsa képpel fölfelé ezt a befejezőkártyát.

## AZ APRÓ HOLMIK

Az apró holmikat minden tekintetben úgy kell kezelni, mint a normális tárgyakat, azzal a különbséggel, hogy nem számítanak bele a karakter tárgykorlátjába, így egy karakternek a 4 normál tárgyan kívül tetszőleges számú apró holmija lehet.

Egy apró holmit a többi tárgyhoz hasonlóan el lehet dobni, el lehet lopni, illetve el lehet adni.



"apró holmi"  
(Trinket)  
kulcsszó

## ALTERNATÍV BEFEJEZÉSKÁRTYÁK

Az alternatív befejezőkártyák használata opcionális: meg kell egyeztetni a játék kezdete előtt, hogy használjátok-e őket. A **Firelands** kiegészítőben található alternatív befejezőkártyák együtt használhatók a más kiegészítőkhöz adott befejezőkártyákkal.

### BEFEJEZÉSKÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

Az alternatív befejezőkártya kiválasztásával azt is meg kell határoznotok, hogy melyik játékvariánst szeretnétek használni: a befejezőkártyák lehetnek nyilvánosak, vagy rejtettek.

### NYÍLT BEFEJEZÉSKÁRTYA VÁLTOZAT

Ez a változat a játék során nagyobb hatással van a karakterek megfelelő irányú fejlesztésére, és több stratégiai megfontolást kíván a játékosoktól.

A nyílt változat esetén az összes olyan alternatív befejezőkártyát, amelynek bal felső sarkában egy rejtetszimbólum látható, a játék kezdete előtt el kell távolítani a pakliból. A rejtetszimbólummal megjelölt kártyák csak abban az esetben használhatók, ha a rejtett befejezőkártya változattal játszottok.



rejtetszimbólum

Ennél a változatnál keverjétek meg képpel lefelé a megmaradt befejezőkártyákat, majd véletlenszerűen egyet tegyék **képpel felfelé** az Uralom koronájának mezőjére (a tábla közepére).

### REJTETT BEFEJEZÉSKÁRTYA VÁLTOZAT

Ez a változat további misztikumot és izgalmat visz a játékba.

A rejtett változat esetén az összes olyan alternatív befejezőkártyát, amelynek bal felső sarkában egy nyíltszimbólum látható, a játék kezdete előtt el kell távolítani a pakliból. A nyíltszimbólummal megjelölt kártyák csak abban az esetben használhatók, ha a nyílt befejezőkártya változattal játszottok.



nyíltszimbólum

## ALTERNATÍV BEFEJEZÉS TALÁLKOZÁSOK

Az alternatív befejezőkártyák felváltják az alapjáték győzelméi feltételét, és egy új (alternatív) lehetőséget kínálnak nektek a játék megnyerésére. Az alternatív befejezőkártyák használatakor a karaktereknek ugyanúgy el kell érniük az Uralom koronájának mezőjét, majd egy találkozást kell végrehajtaniuk az ott lévő befejezőkártyával, betartva a kártyára írt szabályokat.

Az alternatív befejezőkártyákkal történő játék esetén továbbra is érvényben van a belső régióra vonatkozó összes többi szabály:

- Sem a belső régióban tartózkodó lények, sem az alternatív befejezőkártyák nem lehetnek varázslatok célpontjai. Ezeket a lényeket, és a befejezőkártyákat nem lehet elkerülni.
- Az Uralom koronájának mezőjét elérő karakter a továbbiakban már nem mozoghat, ezen a mezőn kell maradnia, kivéve, ha az alternatív befejezőkártya erről másként nem rendelkezik.
- Amint egy karakter eléri az Uralom koronájának mezőjét, az összes többi, éppen halott karakter azonnal elveszíti a játékot.

Az alternatív befejezőkártyák utasításai általában csak az Uralom koronájának mezőjén tartózkodó karakterekre vonatkoznak. Azon utasítás, ami előtt egy csillagszimbólum szerepel, minden karakterre hatással van, függetlenül attól, hogy épp melyik régióban tartózkodnak, beleértve az Uralom koronájának mezőjén lévő karaktereket is.



csillagszimbólum





## KÉSZÍTŐK

**A kiegészítő tervezője és fejlesztője:** Samuel W. Bailey

**A *Talisman Revised 4th Edition* alapjáték tervezői:** Bob Harris és John Goodenough

**Producer:** Christopher Hosch

**Szerkesztők:** Brendan Weiskotten és David Hansen

**Grafikai tervező:** Evan Simonet

**Borítógrafika:** Ralph Horsley

**Játéktábla grafika:** Tim Arney-O'Neil

**Belső grafikák:** Aaron Acevedo, Aaron Anderson, Andrius Anezin, John Ariosa, Erfian Asafat, Bruno Balixa, Dimitri Bielak, Nora Brisotti, Mark Bulahao, Felicia Cano, JB Casacop, Trudi Castle, Jacqui Davis, Sara K. Diesel, Jon Hrubesch, Nicholas Kay, Kristin Kest, Dan Masso, Joyce Maureira, John Moriarty, Juan Martinez Pinilla, Jorge Carrero Roig, J. Edwin Stevens és Frank Walls

**Vezető művészeti menedzser:** Andrew Navaro

**Művészeti igazgató:** John Taillon

**Játéktesztelők:** Julija Alegra, Jonathan Bove, Marcin "Nemomon" Chrostowski, Nathan Hajek, Nick Lavelly, Andrea Lawrence, Matt Lawrence, Jon New, Bryan O'Daly, Katrina Ostrander, Mateusz Pindara, Diana Martínez, Rienk Postma, Derrick Prichard, Abe "Abey Baby" Sanderson, Ian Schiffman, Aaron Sheppard, Nikki Valens, Miranda Tanushi, Zach Tewalthomas, Paolo Tosolini és Ewelina Zajkowska

**FFG engedélyezési- és fejlesztési koordinátor:** Deb Freytag

**Termékmenedzser:** Eric Knight

**Termék-koordinátor:** Megan Duehn

**Vezető játékfejlesztő:** Corey Konieczka

**Vezető producer:** Michael Hurley

**Kiadó:** Christian T. Petersen

A tervező köszönetet szeretne mondani Nick Siroccnak azért a napért, amikor először megmutatta neki a *Talisman* társasjátékot.

## GAMES WORKSHOP

**Licenz-menedzser:** Graeme Nicoll

**Licenzvezető:** Jon Gillard

**Games Workshop üzleti és jogi tanácsadója:** Andy Jones

**Szellemi tulajdon menedzser:** Alan Merrett

© Games Workshop Limited 2013. *Talisman* © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007, 2014. A Games Workshop, a *Talisman*, a *Firelands*, a fenti logók, valamint a *Talisman* játékhöz kapcsolódó összes jelölés, logó, karakter, termék és ábra ®, TM és / vagy © Games Workshop Limited 1983-2014, változtathatóan bejegyezve az Egyesült Királyságban és a világ más országaiban. Ez a kiadás a Fantasy Flight Publishing Inc. 2014. évi licenc alapján lett kiadva. A Fantasy Flight Games és az FFG embléma a Fantasy Flight Publishing, Inc. védjegyei. Minden jog fenntartva a tulajdonosuk számára. A Fantasy Flight Games székhelye: 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, telefonszáma: 651-639-1905. Őrizze meg ezt az információt a nyilvántartásában. A tényleges játéktartozékok eltérhetnek a bemutatottól. Kínában készült. Ez a termék nem gyerekjáték. NEM ADHATÓ 13 ÉVNÉL FIATALABB GYERMEK KEZÉBE.

Amennyiben további anyagokat, támogatást és információkat keresel, kérünk, látogass el az alábbi honlapunkra:

[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)

