



# TALISMAN

## THE MAGICAL QUEST GAME

REVISED 4TH EDITION



### THE CITY EXPANSION



## A VÁROS LEGENDÁJA

*Réges-régen, a Tűz völgyében kovácsolt, nagyhatalmú koronája segítségével, egy igen hatalmas varázsló uralkodott e földek felett. Amíg a varázsló birtokolta a hatalom e forrását, mindenki tudta, hogy ő az élet és halál ura, és semmit nem tehetnek ennek megváltoztatása érdekében.*

*Idővel azonban a varázsló érezte, hogy közeleg a halála napja. Mivel nem találta meg addig méltó utódját, úgy döntött, elrejteti az Uralom koronáját a Tűz völgyében, hogy az ott várakozzon egy megfelelően bátor és nagyhatalmú egyénre, aki végre megszerzi magának e legendás ereklyét.*

*A varázsló halála után a vadon élő szörnyek és vadállatok megtámadták, és fosztogatni kezdték a vidék apró falvait. Ezen falvak lakói így hamar a bőrükön tapasztalhatták, hogy vagy sikerül megvédeni valahogy a saját életüket, vagy mind odavesznek.*

*A biztonság érdekében egyre többen költöztek össze egy jól védhető, közös, egyre növekvő településre. A település hamarosan a környék kifinomult gazdasági és kulturális központjává, majd végül egy nagy kiterjedésű, nyüzsgő régióvá vált, amit egyszerűen csak "a Városnak" neveztek el.*

*Mostanra sok-sok év telt el a varázsló halála óta, és mára már csak egy maréknyi elszánt lélek igyekszik megkaparintani az Uralom koronáját. Ezeknek a bátor kalandozóknak a Város egyszerre nagy lehetőségekkel és egyben hatalmas veszélyekkel együtt járó helyet jelent.*

*Az utcákat járva ügyeskező mesteremberekkel, jómódú kereskedőkkel, könyörtelen bűnözőkkel és rejtélyes idegenekkel lehet találkozni. A Város számtalan üzlete pedig páncélokat, fegyvereket, hátasokat, és még rengeteg más dolgot rejt. Az elme és test megerősíthető különböző edzésekkel, és egyesek még a jószerecsét is előre meg tudják jövendölni.*

*Ha az utazók hajlandók némi aranyat elkölteni a városban, az előnyt jelenthet számukra a veszélyes régiók felderítése előtt. E lehetőségek némelyike lehet a különbség élet és halál között a Tűz völgyében!*

## A KIEGÉSZÍTŐ ÁTTEKINTÉSE

Talizmán földje körül négy nagy királyság található, melyeket régióknak neveznek. Mindegyik régió hatalmas lehetőségekkel, ugyanakkor szörnyűséges veszélyekkel kecsegteti a kalandozókat, akik elég bátrak ahhoz, hogy e földekre lépjenek. Ez a kiegészítő lehetővé teszi a számotokra, hogy a karaktereitek belépjenek e rendkívüli régiók egyikébe - a városba.

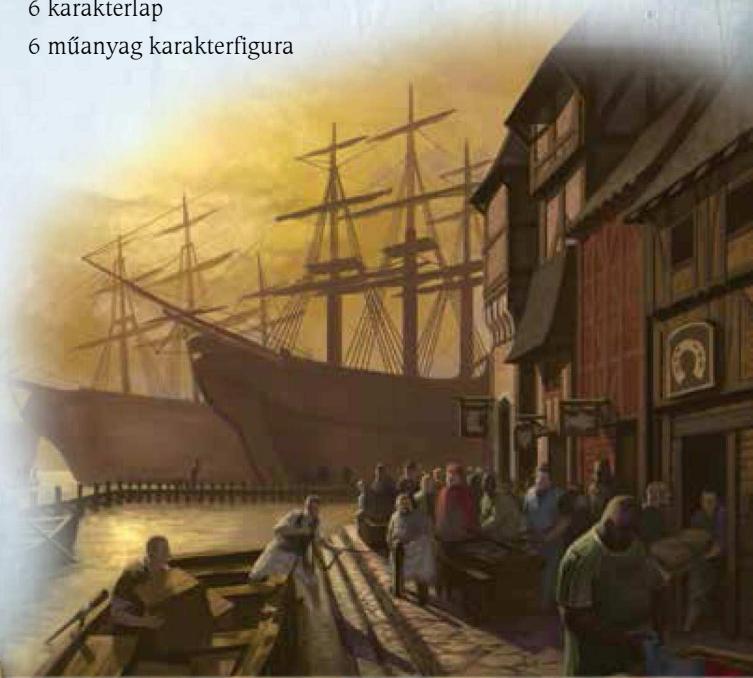
## A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja továbbra is ugyanaz, mint ami a *Talisman Revised 4th Edition* alapjátékban volt: a karaktereknek el kell jutniuk a tábla közepén lévő Hatalom koronájához, majd Uralomvarázslatok elmondásával a többi karaktert ki kell ejteniük a játékból.

## JÁTÉKTARTOZÉKOK

A **City** kiegészítőben az alábbi játéktartozékokat találod:

- ez a szabályfüzet
- 1 várostábla
- 168 kisméretű kártya az alábbi bontásban:
  - » 82 városkártya
  - » 12 fegyvertárkártya
  - » 12 állattárs-kártya
  - » 16 varázsboltkártya
  - » 16 bájitalkártya
  - » 8 istállókártya
  - » 18 körözéskártya
  - » 4 semlegesjellem-kártya
- 3 alternatív befejezőkártya
- 6 karakterlap
- 6 műanyag karakterfigura

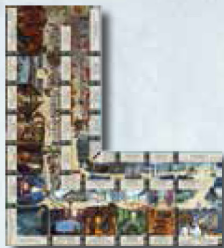


# JÁTÉKTARTOZÉKOK ÁTTEKINTÉSE

Az alábbiakban röviden ismertetjük az egyes játéktartozékokat.

## VÁROSTÁBLA

A várostábla (a továbbiakban: régió) egy nyüzsgő nagyvárost ábrázol - korlátlan lehetőséget kínálva mindazoknak, akik elég ravaszak hozzá, hogy észrevegyék a kínálkozó alkalmakat, és elég erősek ahhoz, hogy meg is ragadják azokat. Kereskedés, csencselés és munkalehetőségek - mindezt, és még sok minden mást találhattok a Városban.



## VÁROSKÁRTYÁK

E kiegészítőben 82 városkártyát is találhattok, melyek új eseményeket, ellenségeket, idegeneket, tárgyakat, követőket és helyeket tartalmaznak. A városkártyák az alapjátékban található kalandkártyákhoz hasonlítanak, ám ezekkel csak a városrégiót felfedező karakterek találkozhatnak.



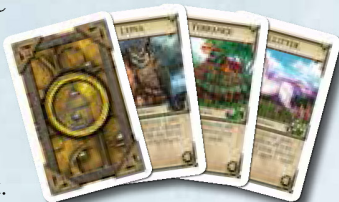
## FEGYVERTÁRKÁRTYÁK

Ez a 12 kártyából álló pakli kiváló minőségű fegyvereket és páncélokat tartalmaz, a környék legjobb műhelyeiből. Ezen pakli kártyáit a fegyvertárban vehetitek meg.



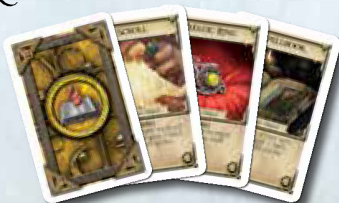
## ÁLLATTÁRS-KÁRTYÁK

Ez a 12 kártyából álló pakli olyan állattársakat tartalmaz, melyeket a környéken, illetve messzi, egzotikus vidékeken fogtak be. Ezek a csodálatos állattársak egyedülálló képességeikkel szolgálják gazdáikat. Ezen pakli kártyáit a menázsérián vehetitek meg.



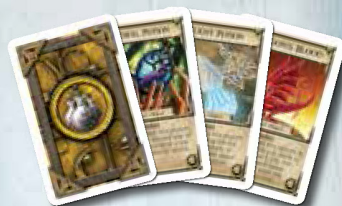
## VARÁZSBOLTKÁRTYÁK

Ez a 16 kártyából álló pakli olyan finoman kidolgozott mágikus varázstárgyakat tartalmaz, amelyeket a varázsboltban tudtok megvásárolni. Noha ezek ára elég borsos lehet, felbecsülhetetlen értékűnek számítanak minden feltörekvő varázsló számára.



## BÁJITALKÁRTYÁK

Ez a 16 kártyából álló pakli furcsa és néha meglepő hatású főzeteket tartalmaz, amelyeket a patikában kotyvasztottak össze. Egyes italok váratlan mellékhatásokkal járhatnak, így ezeket csak a legbátrabb, illetve legbolondabb kalandozók hajlandók meginni.



## ISTÁLLÓKÁRTYÁK

Ez a 8 kártyából álló pakli olyan hátasokat és teherhordókat tartalmaz, amiket az istállóban vásárolhattok meg.



## KÖRÖZÉSKÁRTYÁK

Ez a 18 kártyából álló pakli olyan körözési plakátokat tartalmaz, melyek magas jutalmat kínálnak annak, aki képes begyűjteni egy körözött vérdíját. Körözéskártyákhoz a városkapunál juthattok.



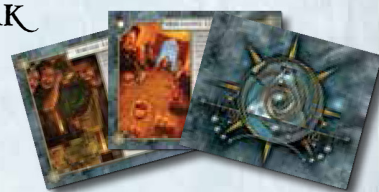
## SEMLEGESJELLEM-KÁRTYÁK

Ezek arra szolgálnak, hogy jelölni lehessen, ha egy karakter jelleme semlegesre vált (a karakterlapra nyomtatotthoz képest).



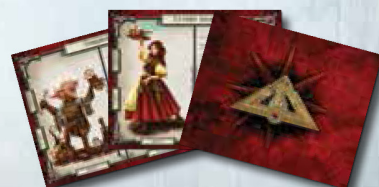
## ALTERNATÍV BEFEJEZÉSKÁRTYÁK

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



## KARAKTERLAPOK

A 8 karakterlap mindegyike egy-egy új karaktert, és azok speciális képességeit ismerteti, még nagyobb változatosságon kínálva nektek.



## MŰANYAG KARAKTERFIGURÁK

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



## A VÁROSSZIMBÓLUM

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



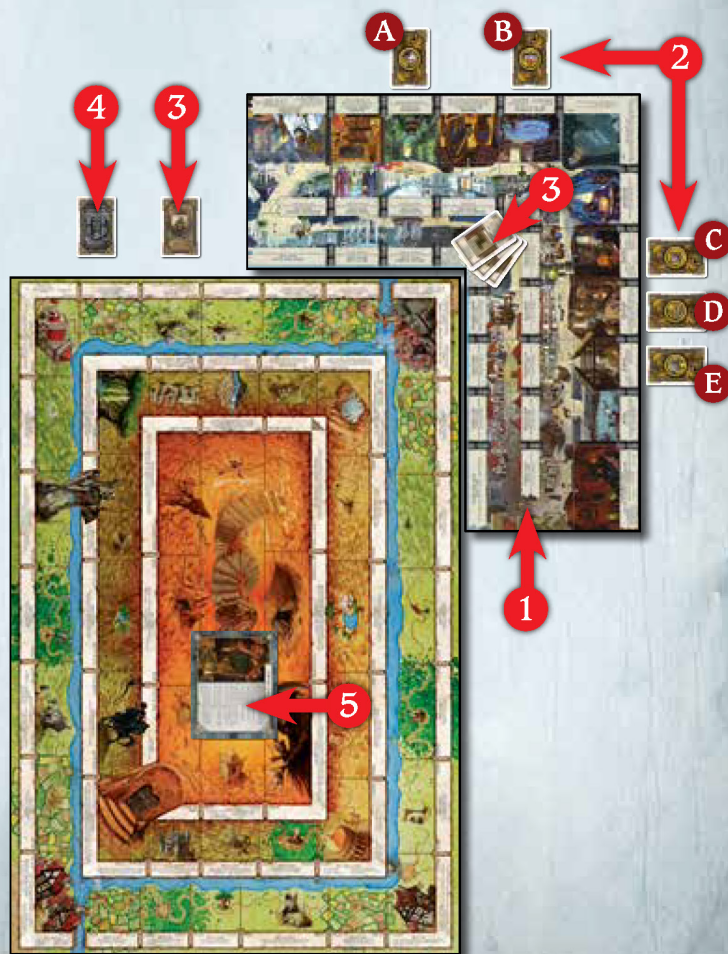
## CSAK A KIEGÉSZÍTŐ EGY RÉSZÉNEK HASZNÁLATA

Noha érdemes a *City* kiegészítőt teljes egészében használni, előfordulhat, hogy csak egy részével szeretnétek játszani. Pontosítva: csak az új karakterlapokkal, valamint az alternatív befejezőkártyákkal, a többi kártya és a várostábla nélkül.

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Amikor a *City* (A Város) kiegészítővel játszotok, hajtsd végre az alábbi lépéseket is az alapjáték szabálykönyvének 4. oldalán lévő "Előkészületek" fejezetben leírtakon túl:

1. **A várostábla előkészítése:** hajtsd ki az új várostáblát, és helyezd el azt a Talizmántábla mellett, az alábbi ábrának megfelelően.
2. **A boltpaklik előkészítése:** keverd meg képpel lefelé a bájital- és állattárs-kártyákat. Ezután tedd a bájitalok (A), a varázsbolt-kártyák (B), a fegyvertárkártyák (C), az állattársak (D) és az istállókártyák (E) paklijait képpel lefelé a megfelelő boltok mezőjé mellé, az alábbi ábrának megfelelően.
3. **Készítsd elő a körözéskártyákat:** keverd meg a pakliját képpel lefelé, és tedd a várostábla mellé. Csapj fel 3 körözéskártyát a "Városkapu" (City Gate) mezőre.
4. **Készítsd elő a városkártyákat:** keverd meg a pakliját képpel lefelé, és tedd a várostábla mellé. Hagyd a semlegesjellem-kártyákat egyelőre a játék dobozában.
5. **Alternatív befejezőkártyák előkészítése (opcionális):** ha szeretnétek használni az alternatív befejezőkártyákat, akkor keverd meg őket képpel lefelé, majd húzz egyet véletlenszerűen, és tedd az Uralom koronájának mezőjére (lásd az "Alternatív befejezőkártyák" című fejezetet a 9. oldalon).



## E KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYAI

Amikor az alapjátékkal a **City** kiegészítővel együtt játszotok, az alapszabályok továbbra is változatlanok maradnak: a játékot az nyeri meg, aki eléri az Uralom koronáját, és kiejti az összes többi játékost a játékból. Az új szabályok csupán a városrégióba való belépésről, és annak felfedezéséről szólnak. Ezek alább olvashatók.

### MOZGÁS A VÁROSRÉGIÓBAN

A városrégió az alább ismertetett utcamezőkből és üzlethelyiségekből (üzletmezőkből) áll.

#### AZ UTCAMEZŐK

Az utcamezők hurkot alkotnak a városban. Minden utcamezőn szerepel egy-egy nyíl, ami jelzi, melyik irányba kell mozogniuk a karaktereknek körbe a várostáblán.

A kötelező mozgásirányt a jobb oldali ábra piros nyilai jelzik.



#### AZ ÜZLETMEZŐK

Az üzlethelyiségek a várostábla külső szélén helyezkednek el. Ezen mezők mindegyikébe csak a szomszédos utcamezőről lehet belépni. Egy utcamező akkor szomszédos egy üzlettel, ha van közös határvonaluk.

Az egyes üzletbe való belépést egy-egy kettős nyíl is jelzi.



## BELÉPÉS A VÁROSRÉGIÓBA

A városrégió a **Talisman** főtáblájához annak "Város" (City) mezőjénél csatlakozik. Egy karakter beléphet a városrégióba egyszerűen úgy, hogy a főtábla "Város" mezőjéről a várostábla "Városkapu" (City Gate) mezőjére mozog, ha a mozgásához dobott kocka elegendő mozgáspontot biztosít a számára.

A városrégióba való belépés szabadon választható. A karakterek dönthetnek úgy is, hogy nem lépnek be a városrégióba, ehelyett a külső régióban mozognak tovább. Amikor egy karakter a főtábla "Város" (City) mezőjén fejezi be a mozgását, a megszokott módon kell végrehajtani a mező találkozását (a mező utasítása szerint).

## MOZGÁS A VÁROSBAN

A városrégióban történő mozgás az alapjáték mozgási szabályai szerint történik: a játékos dob egy kockával, és a kidobott számnak megfelelő mezőt mozog a karakterével. A várostábla minden mezőjén találsz nyilakat. A karaktereknek ezen nyilak irányába kell mozogniuk, ha be akarják járni a várost. A karakterek csak akkor mozoghatnak a nyilakkal ellentétes irányba, ha egy képesség, vagy hatás erre kényszeríti őket.



A karakterek beléphetnek egy üzletbe egy szomszédos utcamezőről 1 mozgáspont elköltésével. Amint egy karakter belép egy üzletbe, minden további mozgáspontja elvész.



Ha egy karakter egy üzletben kezdi a körét, 1 mozgáspontot kell elköltenie ahhoz, hogy ki tudjon lépni az üzletből a szomszédos utcamezőre. Egy üzletben lévő karakter nem mozoghat közvetlenül át egy szomszédos üzletbe. Elsőként ki kell lépnie az utcamezőre, eljutnia a másik üzlet előtti utcamezőre, és csak 1 újabb mozgáspontért léphet be oda.

Ha egy karakter egy üzletben kezdte a körét, ebben a körében nem léphet vissza ugyanebbe az üzletbe, viszont beléphet egy másik üzletbe, ha elegendő mozgásponttal rendelkezik.

## A VÁROSRÉGIÓ ELHAGYÁSA

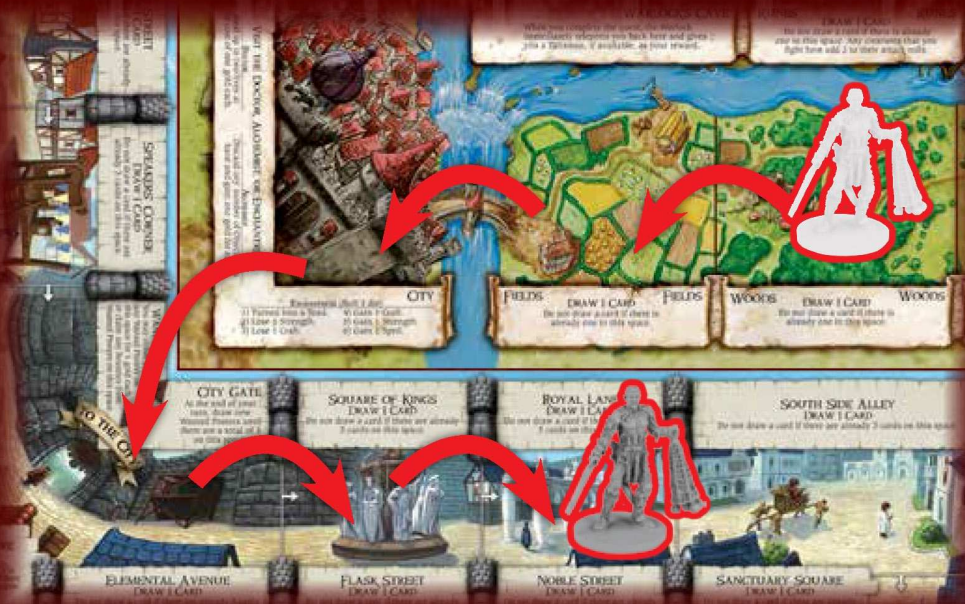
Egyes város-találkozások lehetőséget nyújtanak a karaktereknek, hogy elhagyják a városrégiót, és visszakerüljenek a főtáblára. Ezen találkozások kivételével a városrégióból csak a "Rakpart" (Wharf) mező meglátogatásával, vagy a "Városkapu" (City Gate) mezőn keresztül a főtábla "Város" (City) mezőjére lehet kilépni. Ha egy karakter a "Városkapu" mezőn keresztül lép ki a főtábla "Város" mezőjére, és van még mozgáspontja, döntenie kell, hogy az óramutató járásával megegyező irányba, vagy azzal ellentétes irányba folytatja-e a mozgását a főtábla külső régiójában.

Az a karakter, aki a körét a "Városkapu" (City Gates) mezőn kezdi, dönthet úgy, hogy elhagyja a városrégiót a főtábla "Város" (City) mezőjén keresztül, vagy folytatja a mozgását a város utcamezőin keresztül, a nyilaknak megfelelő irányba haladva.

## PÉLDA A VÁROSREGIÓBA VALÓ BELÉPÉSRE

A fejevadász az "Erdő" (Woods) mezőn kezdi a körét, és 5-öst dob a mozgására. Úgy dönt, hogy az óramutató járásával megegyező irányba indul el a főtábla "Város" (City) mezője felé, majd a városregió felfedezésére indulva belép a "Városkapu" (City Gate) mezőre.

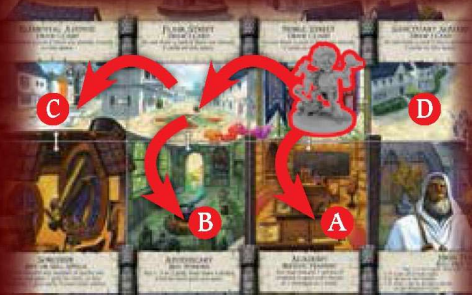
A fejevadász ezután továbbmozog a városregióban a városkaputól indulva az egyetlen lehetséges irányba, és az "Uralkodók útja" (Royal Lane) mezőn fejezi be a mozgását.



## PÉLDA A VÁROSREGIÓBAN VALÓ MOZGÁSRA

A bűtykölő a körét a "Nemesek utcája" (Noble Street) mezőn kezdi, és 2-est dob a mozgására. Befejezheti mozgását az akadémián (Academy) (A), a patikában (Apothecary) (B), vagy az Elementálok utcáján (Elemental Avenue) (C).

Nem léphet azonban a Szentély terére (Sanctuary Square) (D), mert az a nyilakkal ellentétes irányba van.



## KILÉPÉS A VÁROSREGIÓBÓL

A felszolgálólány a "Szónoki emelvény" (Speaker's Corner) mezőn kezdi a körét, és 4-est dob a mozgására. Úgy dönt, elhagyja a városregiót, és a városkapun keresztül kilép a főtébla "Város" (City) mezejére.



A felszolgálólány a maradék 2 mozgáspontjából a főtéblán az óramutató járása szerinti irányba mozog, a "Dombság" (Hills) mezőre.



Dönthet úgy is, hogy a mozgását inkább az óramutatóval ellentétes irányba folytatja a főtéblán. Ekkor az "Erdő" (Woods) mezőn fejezi be a mozgását.



## TALÁLKOZÁSOK AZ ÜZLETEKBEN

Ha egy karakter belép egy üzletbe, akkor vagy az üzletmezővel, vagy egy ott lévő másik karakterrel kell találkozást végrehajtania. Ha egy üzletmezős találkozást hajt végre, akkor követnie kell a mező utasítását, például vásárolnia kell egy kártyát, vagy végre kell hajtania valamilyen akciót. A karakterek nem tehetik meg, hogy belépnek egy üzletmezőre, és ott "nem csinálnak semmit".

## VÁROSKÁRTYÁK HASZNÁLATA

A városkártyák hasonlítanak a kalandkártyákhoz, ám a városrégióban ezekkel fogtok találkozni a kalandkártyák helyett.

## KÁRTYÁK HÚZÁSA A VÁROSRÉGIÓBAN

Amikor egy karakter a városrégióban lévő mezőn olyan utasítást kap, hogy húzzon kártyákat, mindig a várospakliból kell kártyákat húznia, és nem a kalandpakliból. Ez akkor is igaz, ha például egy kártya, vagy speciális képesség kifejezetten arra utasítja a játékost, hogy húzzon egy vagy több "kalandkártyát". Ha egy karakter a városrégióban egy kártyatalálkozást hajt végre, és azon olyan utasítások, vagy hatások szerepelnek, amik kalandkártyákra utalnak, akkor azok itt minden esetben a városkártyákra vonatkoznak.

## A RÉGIÓ TÖRTÉNETE

*A Város magas falai szavatolják az itt élők biztonságát, és viszonylag kényelmes életét. Ez a biztonság és viszonylagos kényelem azonban nem jár automatikusan együtt a szabadsággal is. A Város irányítói ugyanis jelentős adókat szednek be a falak nyújtotta védelemért cserébe.*

*Számos frakció áll folyamatos harcban egymással a Város utcáinak uralmáért. Végül majd azoké lesz a hatalom, akiknek a legnagyobb vagyont sikerül birtokolniuk. Bármely kinevezett hivatalnoknál, vagy fegyveres hatóságnál jóval nagyobb befolyással bírnak a város céhei. A három legerősebb cég: a Bérnyilkosok, a Tolvajok és a Kereskedők Céhe.*

*Ezek a céhek mindegyike igen gazdag, és egyben igen veszélyes is. Egyáltalán nem tolerálják azt, ha bárki megszegi az írott, vagy íratlan szabályaikat, vagy ha a megélhetésüket veszélyezteti. Egy ilyen bajkeverő könnyen örökre a börtönben találhatja magát.*

*Ha valaki rendkívüli módon megsérti valamilyen cég érdekét, azok vérdíjat tűznek ki a fejére. Minden cég egyetért abban, hogy a sértések figyelmen kívül hagyása nem tesz jót az üzletnek; főként amiatt, hogy halálosan veszélyes alakok tucatjai állnak készen arra, hogy a céhek jó pénzért igénybe vehessék szakértésüket az ilyen ügyek "elsimítása" érdekében.*

## KALANDKÁRTYÁKKAL KAPCSOLATOS SPECIÁLIS KÉPESSEGEK HASZNÁLATA A VÁROSRÉGIÓBAN

A kalandkártyákra vonatkozó speciális képességek is másként működnek, ha a karakter a városrégióban tartózkodik éppen, nem pedig a főtábla valamelyik régiójában. Ha a karakter egy ilyen speciális képességét a városrégióban használja, akkor a képesség hatása a várospaklira (városkártyákra) fog vonatkozni, és nem a kalandpaklira (kalandkártyákra).

*Például: a jósnő speciális képessége úgy szól, hogy amikor kalandkártyát húz, azt eldobhatja, és húzhat helyette egy másikat. Amíg a főtábla külső-, középső-, vagy belső régiójában tartózkodik, ez a képessége a kalandkártyákra vonatkozik. Azonban a városrégióban a képessége már a városkártyákra fog vonatkozni.*

## KÖRÖZÉSKÁRTYÁK

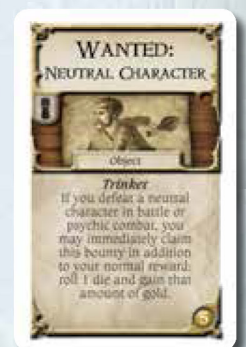
Az éppen aktuális körözési plakátokat szimbolizáló körözéskártyák minden játékos számára látható módon kerülnek felcsapásra a városkapu mezőjére, és a mező utasításai alapján lehet őket megszerezni. Bármelyik karakter, aki a városkapu mezőjén tartózkodik, megvehet bármennyi felcsapott körözéskártyát 1-1 aranyért cserébe, vagy igényelheti a vérdíjat egy teljesített fejedelmé után (lásd alább). Ezután annyi új körözéskártyát kell felcsapnia, hogy megint 3 legyen a városkapu mezőjén. Ha egy karakter vásárol egy körözéskártyát, azután akár már ebben a körében is igényelheti a vérdíjat.

## VÉRDÍJ BEGYŰJTÉSE

Minden körözéskártyán szerepel egy teljesítendő célpont a kártya nevében. A célpont lehet egyfajta ellenség (pl.: állat, szörny, stb.), vagy egy bizonyos jellemű karakter (jó, semleges, vagy gonosz).

Ha egy karakter a nála lévő körözéskártya vérdíját akarja begyűjteni, és a körözéskártya egy bizonyos típusú ellenségről szól, akkor eldobhat bármennyi olyan trófeát, amelynek a típusa megegyezik a körözéskártya célpontjával, és minden eldobott kártya után begyűjthet az eldobott kártya erejével, vagy tudásával megegyező számú aranyat. Ezután el kell dobnia a körözéskártyát.

Ha egy karakter a nála lévő körözéskártya vérdíját akarja begyűjteni, és a körözéskártya egy bizonyos jellemet céloz meg, akkor igényelheti a vérdíjat, ha a körözéskártya megvétele után akár csatában, akár pszi-harcban sikerült legyőznie egy megadott jellemű másik karaktert. A vérdíj begyűjtésekor a karakter dob egy kockával, és a kidobott számnak megfelelő aranyat kap. Ezután el kell dobnia a körözéskártyát.







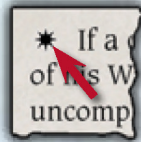


## ALTERNATÍV BEFEJEZÉS TALÁLKOZÁSOK

Az alternatív befejezőkártyák felváltják az alapjáték győzelmi 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. Általában nem lehet "Uralomvarázslatot" ezen a mezőn elmondani, illetve más karakterekkel találkozni, kivéve, ha az alternatív befejezőkártya ezt külön nem engedélyezi. 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. Azonban azok az utasítások, amik előtt egy csillag-szimbólum szerepel, minden karakterre hatással vannak, függetlenül attól, hogy épp melyik régióban tartózkodnak, beleértve az Uralom koronájának mezőjén lévő karaktereket is.



csillagszimbólum

## TOVÁBBI SZABÁLYOK

Az alábbiakban ismertetjük az új kártyákra, különleges képességekre és a városregió mezőinek utasításaira vonatkozó speciális szabályokat.

### AZ APRÓ HOLMIK

Az **apró holmik** (mágikus csecsebecsék) olyan speciális tárgyak, amelyeket a kártya speciális képessége fölé nyomtatott "apró holmi" (Trinket) kulcsszó különböztet meg a többi tárgytól.

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

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



## MOZGÁS AZ ÓRAMUTATÓ JÁRÁSÁVAL MEGEGYEZŐ / ELLENTÉTES IRÁNYBA

Ha egy utcamezőn a karakternek az óramutató járásával **megegyező** irányba kell mozognia, akkor azt minden esetben a nyilak irányába kell megtennie.

Ha egy utcamezőn a karakternek az óramutató járásával **ellentétes** irányba kell mozognia, akkor azt minden esetben a nyilakkal ellentétes irányba kell megtennie.

## BÖRTÖNBE VETVE

A "Börtön" (Jail) mezője nem számít sem utcamezőnek, sem üzletmezőnek. Erre a mezőre csak egy találkozás hatásaként kerülhet egy karakter. Amikor egy karakter a börtön mezőjére kerül, a köre azonnal véget ér.

Ha egy karakter a börtönben kezdi a körét, nem dobhat a mozgására. Ehelyett dobnia kell egyet, és megnéznie a börtön mezőjének utasításait, hogy a kidobott számhoz milyen esemény tartozik. Ha egy karakternek nem sikerül elmenekülnie a börtönből, a következő körét is ott kénytelen elkezdeni. A karakterek nem használhatnak speciális képességet, vagy hatást, hogy elhagyhassák a börtönt, innen csak a mezőre írt utasításokat követve lehet kikerülni.

A börtön mezőjén lévő karakterek nem találkozhatnak egymással. Azonban egy börtönben lévő karakter továbbra is megcélozható varázslatokkal, és az események a megszokott módon vonatkoznak rájuk is.

## ÜZLETPAKLIK

A fegyvertár-, állattárs-, varázsbolt-, bájital-, istálló-, áru- és körözéskártyákat mind üzletpakliknak tekintjük. Az üzletpaklikban lévő lapokat minden tekintetben úgy kell kezelni, mint a többi kalandkártyát, azzal a különbséggel, hogy amennyiben eldobásra kerülnek, vissza kell őket tenni az adott paklijuk aljára, így újból elérhetővé válnak.

Ha egy találkozás következtében ingyen egy bájital-, állattárs-, vagy körözéskártyához jutsz, húzd fel az adott pakli legfelső lapját.

Ha egy találkozás következtében ingyen egy fegyvertár-, varázsbolt-, istálló-, vagy sima árukártyához jutsz, keresd ki az adott pakliból a neked tetszőt, és vedd azt magadhoz.



## KARAKTERSORSOK

### A KÉM

A megfigyelések éles szemű mestere, aki igyekszik minden megszerzett titkot a lehető legnagyobb áron értékesíteni.



### A BÜTYKÖLŐ

Kedves természetű, mechanikai zseni, akinek az agya folyamatosan valami probléma megoldásán jár, a kezei pedig állandóan fogaskerekeket, ékszárkat és tárcsákat állítgatnak.



### A FEJVADÁSZ

Kegyetlen és könyörtelen alak, akinek semmi sem állhatja útját, mikor a célpontját üldözi, tekintet nélkül arra, hogy az megérdemlik-e a reá kitűzött vérdíjat, vagy sem.



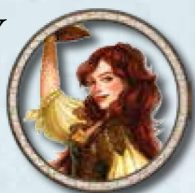
### A TOLVAJLÁNY

Ravaszs és ürge tolvaj, aki soha nem lopna a rászorulóktól, de boldogan megszabadít egy túlzottan meggazdagodott nemből az értéktárgyaitól.



### A FELSZOLGÁLÓLÁNY

Elbűvölő, buja kislány, aki hátborzongató érzékkel bír arra nézve, hogy a vendégei soha ne legyenek szomjasak, vagy rosszkedvűek.



### AZ ELEMENTALISTA

Fegyelmezett adeptus, aki az elméjével képes irányítani az alapvető elemeket, így lélekben minden helyzethez képes alkalmazkodni.



## KÉSZÍTŐK

A kiegészítő tervezője és fejlesztője: John Goodenough

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

**Producer:** Christopher Hosch

**Szerkesztő:** Mark O'Connor

**Színesítő szövegek:** Tim Uren

**Grafikai tervező:** WiL Springer

**Borítógrafika:** Ralph Horsley

**Belső grafikai:** Ryan Barger, Bruno Balixa, Nora Brisotti, Massimiliano Bertolini, Filip Burburan, Christopher Burdett, Felicia Cano, J.B. Casacop, Sidharth Chaturvedi, Anna Christenson, Julie Dillon, Carolina Eade, Tom Garden, Alexander Gustafson, Suzanne Helmigh, Paul (Prof) Herbert, Ralph Horsley, Anna Ignatieva, Nicholas Kay, Matt Larson, Sam Manley, Mitchell Malloy, Jeremy McHugh, R.J. Palmer, Ricardo Robles, Thom Scott, John Silva, Lee Smith, Alyn Spiller, Florian Stitz, Fredrik Tyskerud, Adam Vehige, Frank Walls, S.C. Watson és QipengZhang

A *Talisman Revised 4th Edition* és kiegészítőinek további belső grafikusai.

**Vezető művészeti igazgató:** Andrew Navaro

**Művészeti igazgatók:** Mike Linnemann és Zoë Robinson

**Külön köszönet:** Bob Harris, Jon New és Richard Tatge uraknak, valamint mindenkinek a Talizmán-szigeten!

**Játéktesztelők:** Marcin Chrostowski, Nicholas Frisbie, Andrea Goodenough, Gregg Helmberger, William Ketter, Rob Kouba, Rachel Kronick, Jay Little, Katie New, Jon New, Lori Richards, John Sanderson, Laramie Sasseville, Ronald Searby, WiL Springer, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Tim Uren, Barac Wiley, Clint Vogel, Kevin Wilson és Sara Yordanov

**FFG licenz- és fejlesztési koordinátor:** Deb Beck

**Termékmenedzser:** Eric Knight

**Vezető fejlesztő:** Corey Koniczka

**Vezető producer:** Michael Hurley

**Kiadó:** Christian T. Petersen

## GAMES WORKSHOP

**Licenz-menedzser:** Owen Rees

**Licenzvezető:** Jon Gillard

**Jogi- licenzelési- és stratégiai vezető:** Andy Jones

**Szellemi tulajdon menedzser:** Alan Merrett

*Talisman* © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Ez a kiegészítő © Games Workshop Limited 2012. Games Workshop, *Talisman*, a fenti védjegyek logói, valamint az összes kapcsolódó jelölés, logó, karakter, termék és illusztráció a *Talisman* játékból, vagy ®, TM és / vagy © Games Workshop Limited 1983-2012, változtathatóan bejegyezve az Egyesült Királyságban és a világ más országaiban. Ez a kiadás a Fantasy Flight Publishing Inc. 2012. évi licenc alapján lett kiadva. A Fantasy Flight Games és az FFG embléma a Fantasy Flight Publishing, Inc. védjegyei. Minden jog fenntartva a tulajdonosok számára.

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

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



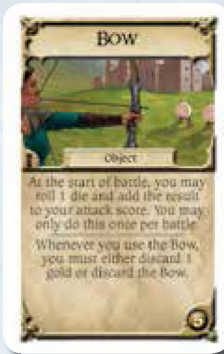
PROOF OF PURCHASE  
Talisman:  
The City  
TM10  
978-1-61661-539-0  
1535DEC12

# GYORS ÁTTEKINTŐ

## FEGYVERTÁRKÁRTYÁK



gyilkok  
1 arany



íj  
2 arany



kétkézes kard  
3 arany



csatabárd  
4 arany

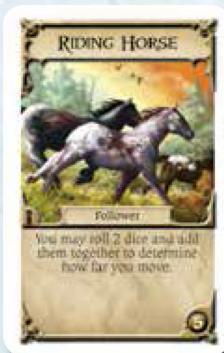


láncos buzogány  
5 arany

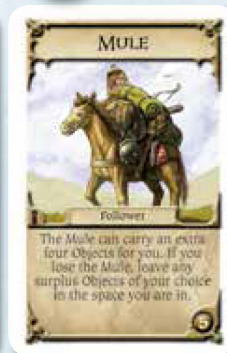


teljesvér  
6 arany

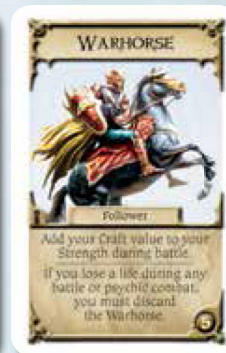
## ISTÁLLÓKÁRTYÁK



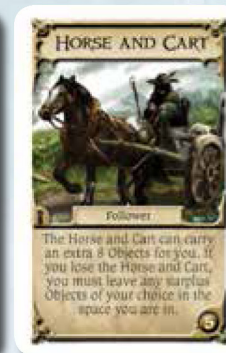
hátasló  
2 arany



őszvér  
3 arany



csataló  
4 arany

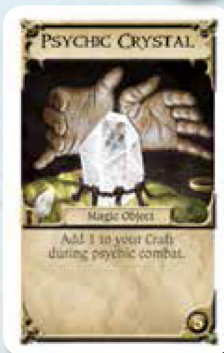


lovasszekér  
5 arany

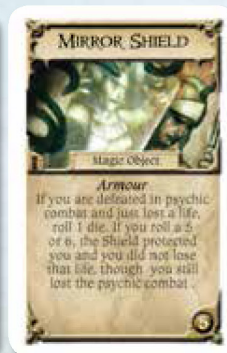
## VARÁZSBOLTKÁRTYÁK



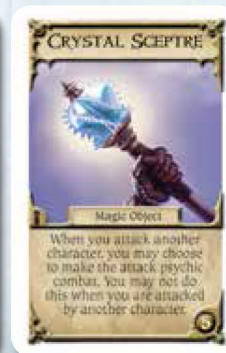
varázstekercs  
1 arany



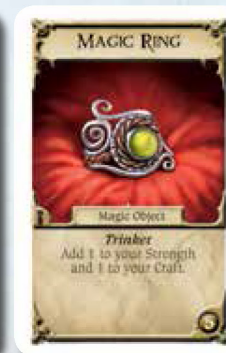
lélekkristály  
2 arany



tükörpajzs  
3 arany



kristályjogar  
4 arany



mágikus gyűrű  
5 arany



varázskódex  
6 arany