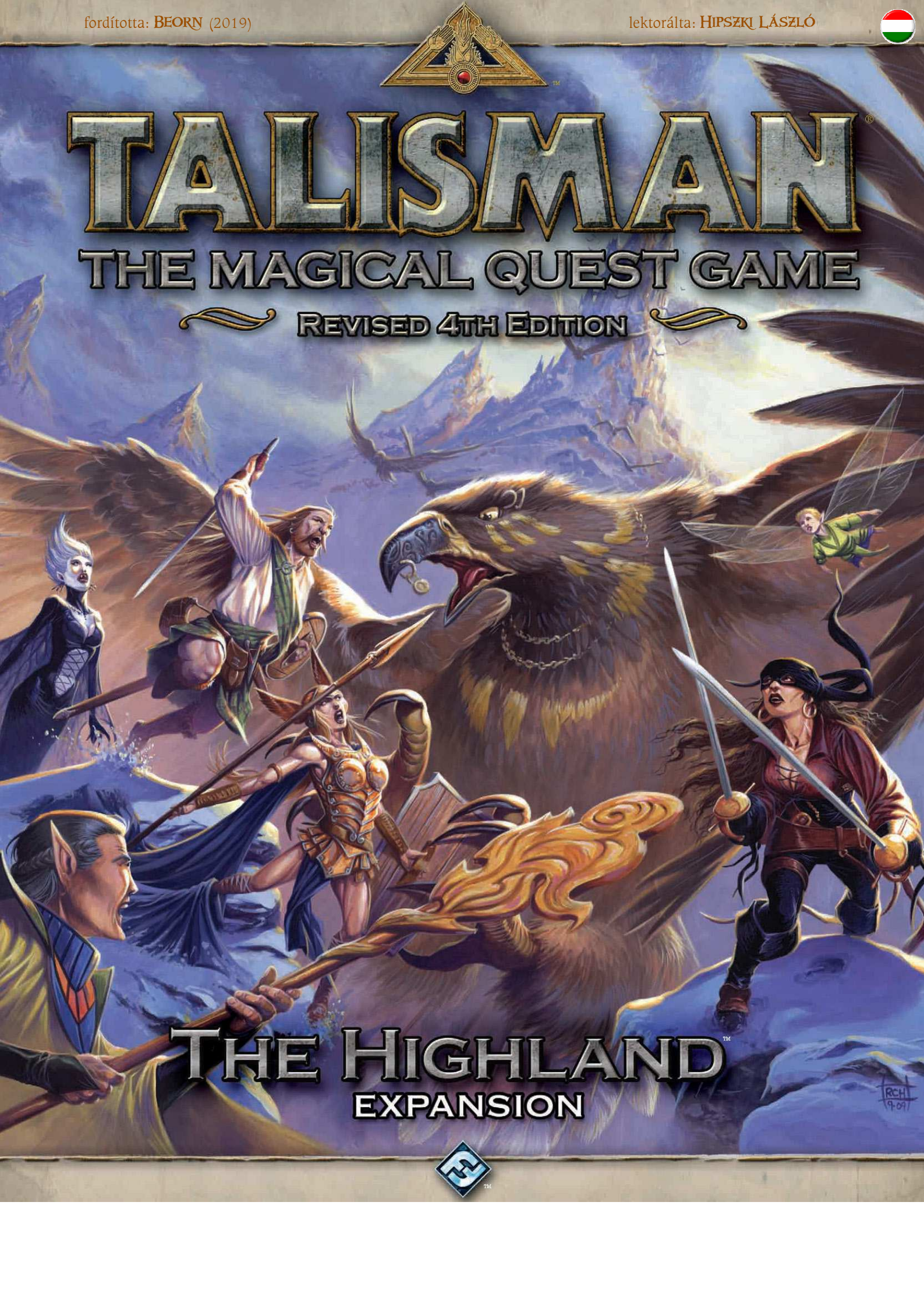




# TALISMAN

## THE MAGICAL QUEST GAME

REVISED 4TH EDITION



# THE HIGHLAND EXPANSION



## A SASKIRÁLY LEGENDÁJA

*A legendák szerint, a mágia a föld legmagasabb hegyének tetejéből bugyog elő, hogy innen kiáradva öntse el az egész világot. A misztikus energia elsőként a hegy tetejére hullott havat itatja át, majd annak elolvadásával, egy varázslatos patakban egyesülve jut el a kicsit mélyebben fekvő Felföldre. Egy nagyhatalmú természetszellem, a madarak és vadállatok barátja, a Saskirály öröködi a Felföld felett, védelmezve és tisztán tartva e forrást.*

*Annak ellenére, hogy a Felföld számtalan veszélyt rejt, ellenállhatatlanul csábító erővel bír a gazdagságot, hatalmat és tudást hajszoló kalandozók számára. Varázstárgykészítők és szerencsevadászok keresik azokat az értékes drágaköveket, melyeket bőségesen lehet találni e bűbajos patak partján. Alkimisták és varázslók merítenek a patak vizéből, hogy erőteljes katalizátorként szolgáljon a bájitalaik és varázslataik számára. Kincsvadászok és legendakutatók követik az Elveszett Városról szóló pletykákat, remélve, hogy egy rég elpusztult civilizáció rejtélyére, avagy elhagyott kincseire bukkanhatnak. A Saskirálynak így hát igen sokszor kell elúznia ezeket a behatolókat, épp ezért haragjában nincs semmilyen könyörület.*

*Évezredekkel ezelőtt, egy nagyhatalmú varázsló, az Uralom koronája segítségével igyekezett kiterjeszteni uralmát e földek fölé. Egy ilyen ereklje létrehozásához olyan drágakövekre volt szüksége, melyek csak a Felföldön lelhetők fel; a varázsló így lopva és csellel megszerzett vagy egy tucatot a Saskirály birodalmából származó drágakövek közül. Az éktelen haragra gerjedt, mikor rájött, mit tett vele a varázsló.*

*Amikor a varázsló érezni kezdte, hogy az ideje kitelt, elrejtette az Uralom koronáját birodalmának legveszélyesebb tartománya legfélelmetesebb részén. Körbevette a legrettenetesebb őreivel, akiknek csak a legerősebb varázslatai segítségével parancsolni tudott, hogy kivárja azt a napot, amíg egy elegendő erővel, bölcsességgel, és bátorsággal bíró bajnok átveszi majd tőle a koronát, és vele együtt e földek feletti uralmat.*

*Ha a Saskirály korábban találja meg az Uralom koronáját, biztosan megsemmisíti azt. Hiszen nem képes elfeledni földjének kirablását, drágaköveinek ellopását, és nem nyugszik mindaddig, amíg csak a természet rendje végül helyre nem áll, és mindaz, ami egykoron hozzá tartozott, vissza nem tér a Felföldre!*

## A KIEGÉSZÍTŐ ÁTTEKINTÉSE

A 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 régiók egyikébe - a Felföldre, melyet a vad Saskirály ural.

## 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 *The Highland* (A Felföld) kiegészítőben az alábbi játéktartozékokat találod:

- ez a szabályfüzet
- 1 felföldtábla
- 142 felföldkártya
- 10 varázslatkártya
- 12 kalandkártya
- 4 ereklyekártya
- 3 alternatív befejezőkártya
- 6 karakterlap
- 6 műanyag karakterfigura

## JÁTÉKTARTOZÉKOK ÁTTEKINTÉSE

Az alábbiakban röviden ismertetjük az egyes játéktartozékokat.

### FELFÖLDTÁBLA

A felföldtábla (a továbbiakban: régió) a Saskirály birtokait és erődítményét ábrázolja. A felföldrégió számos veszélyt rejt, ugyanakkor óriási gazdagságot és nagyhatalmú kincseket kínál azon karaktereknek, akik elég merészek ahhoz, hogy belépjenek.



### FELFÖLDKÁRTYÁK

E kiegészítőben 142 felföldkártyát is találsz, amelyek új eseményeket, ellenségeket, idegeneket, tárgyakat, követőket és helyeket tartalmaznak. A felföldkártyák az alapjátékban található kalandkártyákhoz hasonlítanak, ám ezekkel csak a felföldrégiót felfedező karakterek találkozhatnak.



### KALANDKÁRTYÁK

A 12 új kalandkártya új eseményeket, ellenségeket és helyeket tartalmaz. A legtöbb új kalandkártya pontosan úgy működik, mint az alapjátékban lévők. Az olyan kalandkártyák, amelyek neve mellett is szerepel egy felföldszimbólum, csak akkor használhatók, ha a felföldtáblával is játszotok (lásd a „Felföldszimbólum” című fejezetet a 4. oldalon).



## VARÁZSLATKÁRTYÁK

E kiegészítőben 10 új varázslatkártyát is találsz, mely varázslatokat a karakterek a játék során használhatnak. Ezek az új varázslatkártyák pontosan úgy működnek, mint az alapjátékban lévő varázslatkártyák.



## EREKLYEKÁRTYÁK

A 4 új ereklyekártya olyan nagyhatalmú mágikus tárgy, amit a kalandozók a Saskirály megölése után szerezhetnek meg a „Sasfészek” (Eyrie) mezőn (lásd a „Harc a Saskirályal” című fejezetet a 8. oldalon).



## ALTERNATÍV BEFEJEZÉSKÁRTYÁK

Ezen kiegészítőhöz adott 3 alternatív befejezőkártya új lehetőséget kínál a játékosoknak a játék megnyeréséhez (lásd az „Alternatív befejezőkártyák” című fejezetet a 9. oldalon).



## KARAKTERLAPOK

A 6 új karakterlap pontosan úgy működik, mint az alapjátékban, még nagyobb változatosságot kínálva a játékosoknak a választható hősök terén.



## KARAKTERFIGURÁK

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

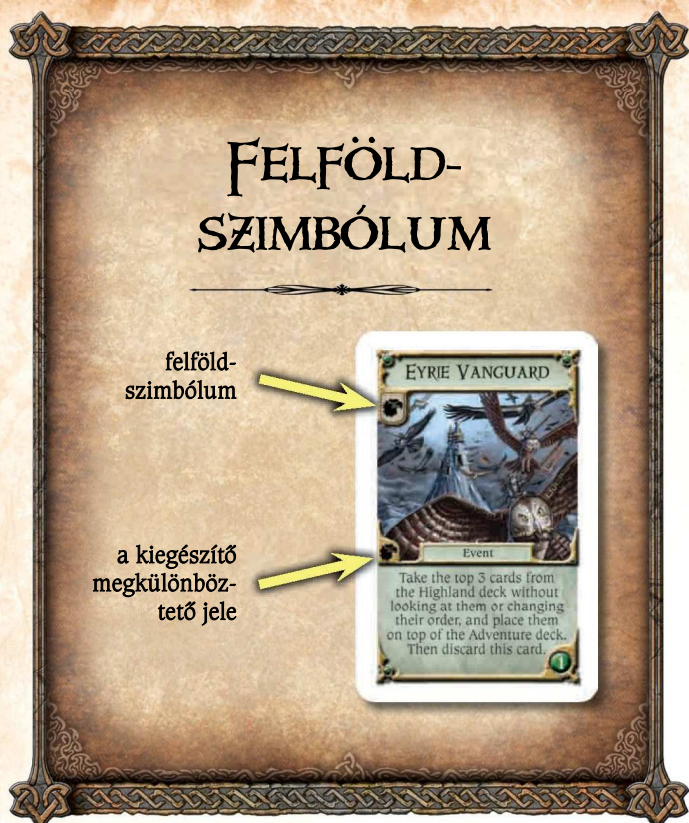




## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Amikor a *The Highland* (A Felföld) kiegészítővel játszottok, hajtsd végre az alábbi lépéseket is az alapjáték szabálykönyvének 4. oldalán lévő „Előkészületek” fejezetben leírtakon túl:

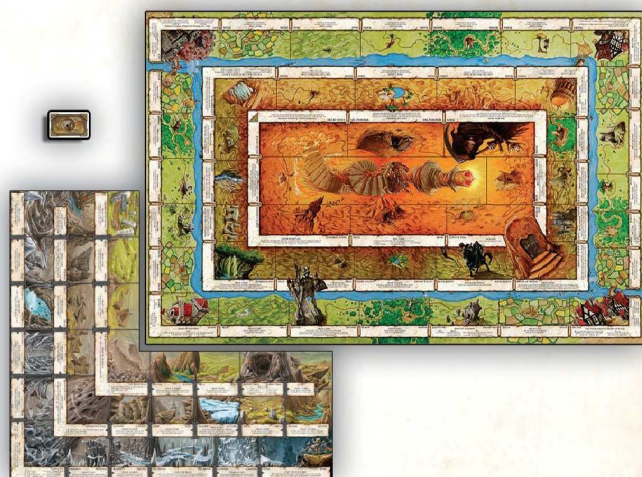
1. Keverd bele az új karakter-, kaland- és varázslatkártyákat a megfelelő paklikba.
2. Hajtsd ki az új felföldtáblát, és helyezd el a Talizmántábla mellett, az alábbi ábrának megfelelően. Keverd meg képpel lefelé a felföldpaklit, és tedd a felföldtábla mellé.
3. Hagyd az erekyekártyákat egyelőre a játék dobozában, amíg szükségetek nem lesz rá.
4. Ha használjátok az alternatív befejezőkártyákat, akkor képpel lefelé keverd össze az összes befejezőkártyát, majd csapj fel egyet véletlenszerűen az Uralom koronájának mezőjére (lásd az „Alternatív befejezőkártyák” fejezetet a 9. oldalon).



## A FELFÖLDSZIMBÓLUM

A *The Highland* (A Felföld) kiegészítő kártyáit egy-egy felföldszimbóllummal jelöltük meg, hogy megkülönböztethetők legyenek az alapjáték kártyáitól.

Ezenfelül az új kalandkártyák egy része csak akkor használható, ha a kiegészítő felföldtáblát is használjátok. A kiegészítő szimbólumán túl, az ilyen kártyák neve mellett egy másik felföldszimbólum is szerepel. Ha használjátok a felföldtáblát, ezekre a kártyákra a karakterek a normál találkozások szabályai szerint bukkanhatnak. Ha viszont nem használjátok a felföldtáblát (lásd „A játék előkészítése”, valamint a „Csak a felföld egy részének használata” fejezeteket a jobb oldalon), akkor a nevük mellett is felföldszimbólumot tartalmazó kártyákat a kihúzásuk után azonnal el kell dobni, és helyettük egy új kártyát kell húzni a kalandpakli tetejéről. (Alternatív megoldás: ha nem használjátok a felföldtáblát, a játék kezdete előtt távolítsátok el az összes felföldszimbólumos kártyát a kalandpakliból.)



## CSAK A FELFÖLD EGY RÉSZÉNEK HASZNÁLATA

Noha érdemes a *The Highland* kiegészítőt teljes egészében használni, előfordulhat, hogy csak egy részével szeretnétek játszani. Pontosítva: csak az új karakterlapokkal, varázslatkártyákkal, és az új alternatív befejezőkártyákkal; az új felföld-, erekye- és kalandkártyák, valamint a felföldtábla nélkül. Ezt minden további nélkül megtehetitek.



## E KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYAI

Amikor az alapjátékkal a *The Highland* 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 felföld-régióba való belépésről, és annak felfedezéséről szólnak. Ezek alább olvashatók.

### BELÉPÉS A FELFÖLDRE

A felföld a *Talisman* főtáblájához annak „Hegység” (Crag) mezőjénél csatlakozik. Egy karakter beléphet a felföldrégióba egyszerűen úgy, hogy a „Hegység” mezőről a „Felföld bejárata” (Highland Entrance) mezőre mozog, ha a mozgásához dobott kocka elegendő mozgáspontot biztosít a számára.

A felföldrégióba való belépés szabadon választható. A karakterek dönthetnek úgy is, hogy nem lépnek be a felföldre, ehelyett a külső régióban mozognak tovább.

A *Talisman* főtáblán mozogva a karakterek felfedezhetnek olyan kalandkártyákat is, aminek segítségével valamilyen alternatív módon juthatnak el a felföldre. A felföldre nem a „Hegység” mezőn keresztül való bejutás szabályait ezeken a kártyákon olvashatjátok el.

### MOZGÁS A FELFÖLDÖN

A felföldrégióban történő mozgás az alapjáték mozgási szabályai szerint történik: a játékos dob egy kockával, és a kidobott számnak megfelelő mezőt mozog a karakterével.

A felföldtáblán minden mezőn találsz egy-egy nyilat. A karaktereknek ezen nyilak irányába célszerű mozogniuk, ha el akarják érni a sasfészket. A karakterek dönthetnek úgy is, hogy a nyilakkal ellentétes irányba mozognak, ha szeretnének. Ezzel azonban egyre távolabb kerülnek a sasfészektől.



Soha ne felejtsetek el, hogy a karaktereiteknek vagy közvetlenül egy nyíl irányába, vagy azzal ellentétes irányba kell mozogniuk a felföldrégióban. A felföldtábla térképe egy lineáris útvonal, azaz a karakterek nem mozoghatnak más irányba, például az egyes mezők szövegdobozain keresztül. Például egyetlen karakter sem tud a „Hegyvidéki hágó” (Mountain Pass) mezőről a „Hegygerinc” (The Ridgeway) mezőre lépni.

A jobb oldalt látható ábra szemlélteti azt az útvonalat, amelyet a karaktereknek követniük kell a felföldrégióan keresztül, hogy annak bejáratától elérjék a sasfészket. A piros nyíl jelöli a követendő útvonalat.



## A FELFÖLD ELHAGYÁSA

Egyes felföld-találkozások lehetőséget nyújtanak a karaktereknek, hogy elhagyják a felföldrégiót, és visszakérüljenek a főtáblára. Ezen találkozások kivételével a felföldről csak a „Sasfészek” (Eyrie) eléréseivel (lásd a „Sasfészek” című fejezetet a 8. oldalon), vagy a „Felföld bejárata” (Highland Entrance) mezőn keresztül a „Hegység” (Crag) mezőre lehet kilépni. Ha egy karakter a „Felföld bejárata” mezőn keresztül lép ki a „Hegység” mezőre, és van még mozgáspontja, döntenie kell, hogy az óramutató járásával megegyező irányba, vagy azzal ellentétes irányba folytatja-e a mozgását a főtábla külső régiójában.

## A FELFÖLDKÁRTYÁK HASZNÁLATA

A felföldkártyák hasonlítanak a kalandkártyákhoz, ám a felföldrégióban a kalandozók ezekkel fognak találkozni a kalandkártyák helyett.

### KÁRTYÁK HÚZÁSA A FELFÖLDREGIÓBAN

Amikor egy karakter a felföldrégióban lévő mezőn olyan utasítást kap, hogy húzzon kártyákat, mindig a felföldpakliból 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 felföldrégióban egy kártyatalálkozást hajt végre, és azon olyan utasítások, vagy hatások szerepelnek, amik kalandkártyákra utalnak, akkor azok itt minden esetben a felföldkártyákra vonatkoznak.

*Például: a csillagjós (The Astrologer) arra utasítja a karaktert, hogy húzzon 3 kalandkártyát. Ha a csillagjóssal a karakter a főtáblán találkozott, akkor a kalandpakli tetejéről kell a 3 kalandkártyát felhúznia. Azonban, ha a csillagjóssal a karakter a felföldrégióban találkozott, akkor a felföldpakli tetejéről kell a 3 felföldkártyát felhúznia.*

### KALANDKÁRTYÁKKAL KAPCSOLATOS SPECIÁLIS KÉPESÉGEK HASZNÁLATA A FELFÖLDREGIÓBAN

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

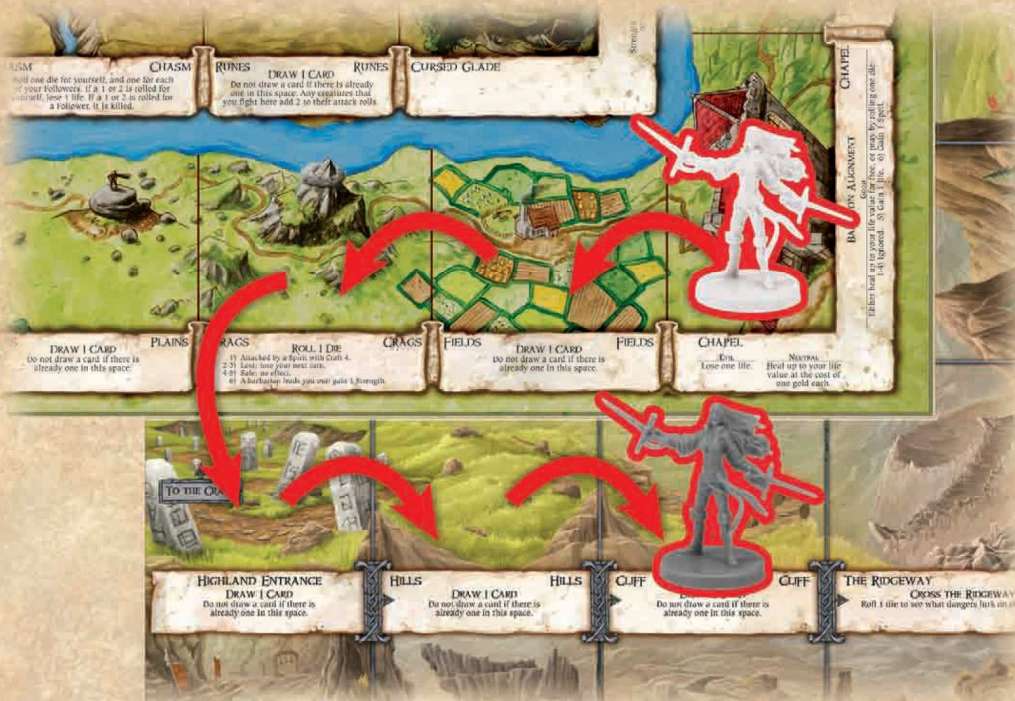
*Például: a jósnő speciális képessége úgy szól, hogy amikor kalandkártyát húz, azt eldobhatja, és húzhat helyette egy másikat. Amíg a főtábla külső-, középső-, vagy belső régiójában tartózkodik, ez a képessége a kalandkártyákra vonatkozik. Azonban a felföldrégióban a képessége már a felföldkártyákra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



## PÉLDA A FELFÖLDRÉGIÓBA VALÓ BELÉPÉSRE

A zsvány (The Rogue) a kőré a kápolnában (Chapel) kezdi, és 5-öst dob a mozgására. Úgy dönt, hogy az óramutató járásával megegyező irányba indul el a kápolnából a „Hegység” (Crag) mező felé, majd a felföld felfedezésére indulva belép a „Felföld bejárata” (Highland Entrance) mezőre.

A zsvány ezután továbbmozog a felföldrégióban, és annak „Szirt” (Cliff) mezőjén fejezi be a mozgását.



## MOZGÁS A FELFÖLD-RÉGIÓBAN

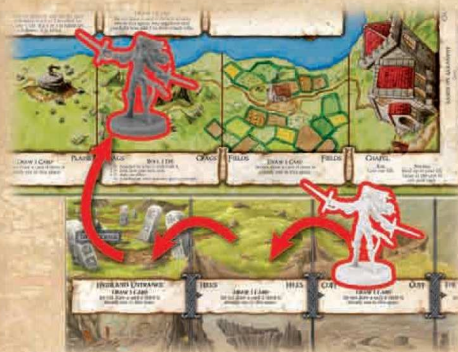
A zsvány a felföld-régióban kezdi a körét, a „Szirt” (Cliff) mezőn, és 4-et dob a mozgására.

Úgy dönt, követi a nyilak irányát, és a „Beomlott bányá” (Ruined Mine) mezőre lép.



## KILÉPÉS A FELFÖLD-RÉGIÓBÓL

A zsvány a felföld-régióban kezdi a körét, a „Szirt” (Cliff) mezőn, és 4-et dob a mozgására. Úgy dönt, elhagyja a felföldet, a nyilakkal ellentétes irányba haladva. A zsvány kilép a felföld-régióból, és a „Hegység” (Crag) mezőre lép.



Úgy dönt, az utolsó lépését az óramutató járásával ellentétes irányba teszi meg a külső régióban, és a „Szántóföld” (Fields) mezőre lép.



Dönthet úgy is, hogy az utolsó lépésével a másik irányba indul el a külső régióban, így a „Síkság” (Plains) mezőre léphetne.





## A SASFÉSZEK

A „Sasfészek” (Eyrie) a felföld legutolsó mezője, ami egyben a felföld leghatalmasabb lényének - a Saskirálynak - a búvóhelye is. Amikor egy karakter eléri a „Sasfészek” mezőt, ott a mozgása azonnal véget ér, még akkor is, ha lenne még mozgáspontja.



Amikor egy karakter a sasfészekben fejezi be a mozgását, harcolnia kell a Saskirályal. Ha sikerül őt legyőznie, jutalmul megkaphatja a Saskirály egyik ereklyéjét. Ezután - függetlenül attól, hogy a karakter legyőzte-e a Saskirályt, avagy nem - automatikusan el fogja hagyni a felföldet. Ezen lépések részleteit ezen az oldalon ismertetjük.

## HARC A SASKIRÁLYAL

A Saskirály ellen harcoló karakter választhat, hogy csatát, vagy pszi-harcot kezdeményez vele. A Saskirály 8-as erővel és 8-as tudással rendelkezik.

A Saskirály elleni harcot a normál szabályok szerint kell lefolytatni, kivéve, hogy a Saskirályal való harcot nem lehet elkerülni, és csak a karakter harcolhat ellene - a követők, varázslatok, vagy tárgyak nem harcolhatnak a karakter helyett.

Ha egy karaktert legyőznek, egy életet veszít (használható ilyenkor olyan tárgy, varázslat, vagy speciális képesség, ami megakadályozza ezt az életvesztést).

## ÉREKLYE KIVÁLASZTÁSA

Azok a karakterek, akiknek sikerül legyőzniük a Saskirályt, jutalmként véletlenszerűen húzhatnak maguknak egy ereklye-kártyát. Ha elfogytak már az ereklye-kártyák, akkor onnantól kezdve egy karakter sem kaphat jutalmat a Saskirály legyőzéséért.

Ha egy karakter sikeresen győz, és elhagyja a felföldet, később bármikor visszatérhet, és újból megölheti a Saskirályt, hogy jutalmként egy újabb ereklye-kártyát választhasson (ha van még).

Kizárólag azok a karakterek húzhatnak egy-egy ereklye-kártyát, akiknek sikerült legyőzniük a Saskirályt. Azok a karakterek, akik bár rátámadnak a Saskirályra, de legyőzetnek, vagy döntetlent érnek el, anélkül hagyják el a felföldet, hogy bármiféle jutalomban részesülnének.

## A SASFÉSZEK ELHAGYÁSA

Ha egy karakter legyőzi a Saskirályt, és húzott egy ereklye-kártyát (ha még volt), kiválaszthatja a külső-, vagy középső régió bármelyik mezőjét, és odateleportál. Ezután azon a mezőn a megszokott módon végre kell hajtania egy találkozást, vagy karakter-találkozást.

Ha egy karakter döntetlent ér el, vagy ha legyőzik, a „Hegység” (Crag) mezőre teleportál, és a köre azonnal véget is ér.

### PÉLDA A SASFÉSZEK MEZŐN TÖRTÉNTEKRE

A zsvány a „Jéghíd” (Ice Bridge) mezőn kezdi a körét, és 6-ost dob a mozgására. A „Sasfészek” (Eyrie) mezőre lép, ahol a mozgása azonnal véget is ér, pedig még maradt 2 mozgáspontja.

A zsvány úgy dönt, hogy csatázni fog a Saskirályal, és nem pszi-harcban méri össze vele a tudását. A zsványnak összesen 7-es az ereje, 5-öt dob támadásra, így a harci értéke 12-es lesz. A Saskirály nevében az egyik játékos 2-est dob, ami a 8-as erejével együtt 10-es harci értéket eredményez.

Mivel a zsvány támadási értéke magasabb lett, mint a Saskirályé, legyőzi (megöli) ellenfelét, majd jutalmként véletlenszerűen húzhat egy ereklyét a megmaradt ereklye-kártyák közül. Ha a zsvány harci értéke ugyanannyi, vagy kevesebb lett volna, mint a Saskirályé, nem győzte volna le ellenfelét, így ereklyéhez sem jutott volna.

Mivel a zsvány legyőzte a Saskirályt, elhagyja a felföldet, és egy általa választott mezőre teleportálhat a főtábla külső-, vagy középső régiójában. A játékos az „Oázis” (Oasis) mezőt választja, áthelyezi oda a figuráját, majd a normál szabályok szerint azonnal végrehajt ott egy találkozást.

Ha a zsványnak nem sikerült volna legyőznie a Saskirályt, vagy döntetlent ért volna el, a „Hegység” (Crag) mezőre teleportál volna, és a köre véget ér.



## AZ ÖRÖKKÉVALÓ OLTALMAZÓ

A mágia forrásának mindig kell rendelkeznie egy oltalmazóval. Amikor a Saskirályt egy karakter megöli, a fizikai teste ideiglenesen elpusztul ugyan, de az őt életre keltő energia visszaáramlik minden varázslat forrásához. Nem sokkal ezután a Saskirály kiemelkedik a forrásból, épp oly pompázatosan, mint korábban, így ismét teljes erejével és tudásával szállhat szembe a következő botor kalandozóval, aki a birodalmát háborgatni merészei. A később lezajló harcok ugyanúgy a fenti szabályokat követik.

## ALTERNATÍV BEFEJEZÉSKÁRTYÁK

Ezen kártyák használata nem kötelező, a játék kezdete előtt közösen kell megállapodnotok abban, hogy használjátok-e őket.

### KÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

Az alternatív befejezőkártyák előkészítését az határozza meg, hogy a két lehetséges játékváltozat közül melyiket választjátok: a játékot játszhatjátok nyílt- és rejtett befejezőkártyával is.

### NYÍLT BEFEJEZÉSKÁRTYA VÁLTOZAT

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

Ha ezt a változatot választjátok, a játék kezdete előtt képpel lefelé keverjétek meg az összes alternatív befejezőkártyát, majd húzzatok közülük egyet véletlenszerűen, és tegyétek azt **képpel felfelé** az Uralom koronájának mezőjére (a tábla közepére).

### REJTETT BEFEJEZÉSKÁRTYA VÁLTOZAT

Ez a változat további misztikumot és izgalmat visz a játékba, mivel a játékosok nem ismerik előre, hogy milyen veszélyek fogják a karaktereiket várni, amint az Uralom koronájának mezőjére lépnek.

Ha a rejtett változat mellett döntötök, akkor az összes olyan alternatív befejezőkártyát, amelynek bal felső sarkában egy nyílt-szimbólum látható, a játék kezdete előtt el kell távolítani a pakliból. A nyílt-szimbólummal megjelölt kártyák csak abban az esetben használhatók (akkor lehet csak közülük húzni), ha a nyílt befejezőkártya változattal játszottok.

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

## ALTERNATÍV BEFEJEZÉS TALÁLKOZÁSOK

Az alternatív befejezőkártyák felváltják az alapjáték győzelmi feltételét, és egy új (alternatív) lehetőséget kínálnak a játékosoknak a játék megnyerésére. Az alternatív befejezőkártyák használatakor a karakternek ugyanúgy el kell érnie az Uralom koronájának mezőjét, majd egy találkozást kell végrehajtania 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 találkozáskártya 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. 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



## KARAKTERSORSOK

### A HEGYLAKÓ

Hegyvidéki őslakó, aki nagy ereje segítségével tartja távol a betolakodókat, és biztosítja népe függetlenségét a hódítókkal szemben.



### A TÜNDÉRKE

Jóindulatú, de rendkívül pajkos lény, aki bár igen apró termetű, csodálatos mágikus képességekkel bír, hogy segíteni tudja az eltévedetteket.



### A VALKÚR

Nemes szellem, aki a mennyekből érkezett azért, hogy megvédelmezze és megjutalmazza a hősi cselekedeteken keresztül dicsőségre törekvőket.



### A ZSIVÁNY

Ravasz és rossz hírű csirkefogó, aki hajlandó áthágni jópár szabályt, ha esélye van némi arannyal megtönni a zsebét.



### A VÁMPÍRNŐ

Egy hatalmas és vonzó élőholt lény átkozta meg őt azzal, hogy éjszaka portyáznia kelljen, és sötét képességei lévén az élők vérének kelljen innia.



### AZ ALKIMISTA

A misztikus tudományok elkötelezett mestere, aki fáradhatatlanul folytatja ezoterikus kutatásait.



## TOVÁBBI SZABÁLYOK

Az alábbiakban tisztázzuk az új kártyák, a különleges képességek és a felföldregión szereplő utasítások szabályait.

### EREKLYEKÁRTYÁK

Egy ereklyekártyát minden tekintetben úgy kell kezelni, mint a kalandkártyákat, miután egy karakter birtokába került, azzal a különbséggel, hogy ha bármilyen okból el kellene azt dobni, akkor kikerül a játékból eldobás helyett. Az így eltávolított ereklyekártya nem kerül vissza az ereklyepakliba, és nem szerezhetik már meg azok a karakterek, akik a későbbiekben legyőzik a Saskirályt.



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

### MOZGÁS AZ ÓRAMUTATÓ JÁRÁSÁVAL MEGEGYEZŐ / ELLENTÉTES IRÁNYBA

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

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

### MOZGÁS VERESÉG UTÁN

Ha egy karaktert legyőznek, majd eztán arra utasítják, hogy mozogjon egy adott mezőre, akkor a karakter figuráját arra a mezőre kell áttenni, majd a karakter köre azonnal véget ér. Egy legyőzött karakter semmilyen találkozást nem hajthat végre azon a mezőn, ahová érkezett.



## APRÓ HOLMIK

Az **apró holmik** (mágikus csecsebecsék) olyan speciális tárgyak, amelyek a felföldpakliból kerülhetnek elő, és amelyeket a kártya speciális képessége fölé nyomtatott „apró holmi” (Trinket) kulcsszó különböztet meg a többi tárgytól.



Az apró holmikát 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 tárgyán kívül tetszőleges számú apró holmija lehet.

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

## A RÉGIÓ TÖRTÉNETE

A felföldet mindig is rejtélyek övezték. Az életveszélyes terep, és az itt élő bennszülött őslakosok komor hallgatása megnehezíti, hogy bárki is tisztázhassa, mi az igazság, és mi csupán a mítosz e féktelen szakadékok földjén. Am ennek ellenére a legrégebb óta meglévő, és legfantasztikusabb szöbeszéd, a magas hegyek sziklás csúcsai által elrejtett Elveszett Városról szól.

Egy egykorvult, azóta elfeledett faj által épített csodálatos körördítmény, mely jelenleg üresen áll, és sötét, néma falai között már csak elátkozott árnyak és démonok kóborolnak. Semmi jelét nem látni annak, hogy mi történt a város építőivel, hiszen a falai azóta is épp oly erősen magasodnak, ellenállva az idő múlásának. A legnépszerűbb legendák szerint valamely gonosz, rosszindulatú erő lappang az elhagyott város közepén, talán éppen az, aki az eredeti lakóinak hirtelen és megmagyarázhatatlan eltűnéséért is felelős. Ám bármi is legyen a város kiürülésének valódi oka, a mendemondák mind megegyeznek abban, hogy komor falai hihetetlen gazdag aranykincset, és nagyhatalmú, misztikus tárgyak garmadját rejtik.

A szerencsevadászok és dicsőségahajszolók évszázadok óta kutatnak az Elveszett Város után. A legtöbbjükről semmi hír nem érkezik többet, miután a felföld hegyi ösvényeire teszik a lábukat. Néhányuk megtörtén bukkan elő sok hónappal később, miután sikertelenül kutattak a magas hegyek között. Nagyon kevés értéket, aranyat, illetve ereklyét sikerül csupán zsákmányolniuk. Mesélnek viszont a rettentő homályról, mely kínzó rettegéssel töltötte el őket, és szörnyű figyelmeztetéseket sutognak az utánuk útra kelőknek: mindazok, akik az Elveszett Város keresésére indulnak, szörnyű veszélyeknek teszik ki magukat.

## SASFÉSZEK ELŐŐRS

A „Sasfészek előőrs” (Eyrie Vanguard) egy olyan eseménykártya, ami arra utasítja a játékost, hogy tegye át a felföldpakli 3 legfelső kártyáját a kalandpakli tetejére. Ez a kártya mind a felföldpakliból, mind a kalandpakliból előkerülhet. Függetlenül attól, hogy a játékos karaktere épp melyik régióban húzza fel a „Sasfészek előőrs” lapot, minden esetben a felföldpakli 3 legfelső lapját kell áttennie a kalandpakli tetejére. Ez az eseménykártya a külső- és középső régiókban felhívja a figyelmet a felföldi eseményekre, még akkor is, ha odáig még egy karakter sem lépett be a felföldrégióba.



## AZ ELVESZETT VÁROS JUTALMA

Amikor egy karakter találkozást hajt végre az „Elveszett város” (Lost City) mezőn, némi szerencsével új kártyákra tehet szert az árukátyák közül, vagy az ereklyepakliból. Ha egy karakter fegyvert, vagy páncélt szerez, átnézheti az árukátyák pakliját, és kiválaszhatja a megfelelő fegyver-, vagy páncél kártyáját, feltéve, ha az a lap rendelkezik a megfelelő „fegyver”, vagy „páncél” kulcsszóval. Ha a karakter egy ereklyéhez jut, véletlenszerűen kell húznia egy lapot az ereklyepakliból.

## KÉSZÍTŐK

A kiegészítő tervezője: John Goodenough

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

**Színesítő szövegek:** Tim Uren

**Szerkesztő:** Mark O'Connor

**Grafikai tervező:** Wil Springer

**Borítógrafika:** Ralph Horsley

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

**Művészeti igazgató:** Zoë Robinson

**Belső grafikák:** Tim Arney-O'Neil, Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Yoann Boissonnet, Eric Braddock, Christopher Burdett, Felicia Cano, Anna Christenson, Traci Cook, Trevor Cook, Julie Dillon, Kelly Harris, MuYoung Kim, Jeremy McHugh, Anna Mohrbacher, John Moriarty, Andrew Olson, Hector Ortiz, Arkady Roytman, Amanda Sartor, Thom Scott, John Stanko, Cory Turner, Frank Walls, Joe Wilson és Mark Winters

**Játéktesztelők:** Dave Allen, A.J. Anderson, Donald Bailey, Owen Barnes, Brett Bedore, Terry Bintock, Harland Bistro, Rich Brown, Tom Calder, Daniel Clark, Rik Cooper, Kevin Crisalli, Mike David, Brandon Dingess, Elliott Eastoe, Rob Edens, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Mal Green, Lissa Guillet, Nathan Johnson, William Ketter, Corey Konieczka, Rachel Kronick, Jason Little, Monte Lewis, Ben Maier, Morgan Maloney, Joseph Martin, Dottie Megginson, Mike Mason, Cameron McCartney, Ryan McCullough, Steve Miller, Jon New, Mark O'Connor, John Porter, Mark Raynor, Rick Rettinger, David Richardson, Wil Springer, Sam Stewart, Matthew Strait, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Terry Unger, Tim Uren, Lauren Wanveer, Barac Wiley, Kevin Wilson, Sara Yordanov és Joseph Young

**Termékmenedzser:** Gabe Laulunen

**Vezető fejlesztő:** Corey Konieczka

**Vezető producer:** Michael Hurley

**Kiadó:** Christian T. Petersen

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

## GAMES WORKSHOP

**Licenz-menedzser:** Owen Rees

**Licenz- és szerzett jogok menedzsere:** Erik Mogensen

**Jogi és licenzelési vezető:** Andy Jones

**Szellemi tulajdon menedzser:** Alan Merrett

*Talisman* © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Ez a kiegészítő © Games Workshop Limited 2010. 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 1983-2010, változtathatóan bejegyezve az Egyesült Királyságban és a világ más országaiban. Ez a kiadás a Fantasy Flight Publishing Inc. 2010. 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.

Amennyiben további anyagokat, támogatást és információkat keresel, kérünk, látogass el az alábbi honlapunkra:  
[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)

**FANTASY FLIGHT SUPPLY**

## EREKLYÉK TÖRTÉNETE

Bár a Saskirály félelmetes ellenfél, nem legyőzhetetlen. Ha valakinek sikerül legyőznie őt, igényt tarthat egy nagyhatalmú ereklyéjére, egy olyan egyedi tárgyra, mely hatalmas előnyt biztosít a hordozójának.

### SZÁRNYAS RETTENET

Ez a hatalmas ragadozó páratlan sebességgel és erővel szolgálja mesterét. Bárkinek, akinek elegendő hatalma van, hogy hátsként uralma alá hajtsa e nemes teremtményt, rá kell jönnie, nincs olyan szél, mely versenyezhetne a rettenettel.



### TOMBOLO KARMOT

A Saskirály pusztító fegyverét óriás ragadozómadarak borotva-éles karmai díszítik. Azok, akik elég bátrak hozzá, hogy megszerzzék a Tomboló karmot, hamarosan örömmel tapasztalhatják, hogy egyetlen védelem sem állhat sokáig ellen neki.



### A SZELEK URÁNAK AMULETTJE

Ez az elbűvölt ékszer lehetővé teszi a viselőjének, hogy manipulálhassa a mágia legtisztább formáját. Ha valaki elegendő ravaszsággal és ügyességgel bír, hogy ezt a bűbájt saját magára alkalmazni tudja, felbecsülhetetlen értékű áldást nyer a varázslás művészetéhez.



### ARNKELL

Ez a totemikus fejfödő lehetővé teszi mesterének, hogy erős szeleket idézzon meg, amik azután bárhová elrepíthetik őt. Ha egy nehéz páncélt viselő lény használja ezt a tárgyat, egyszer csak az eddig elérhetetlen helyszínek is könnyen elérhetővé válnak számára.

