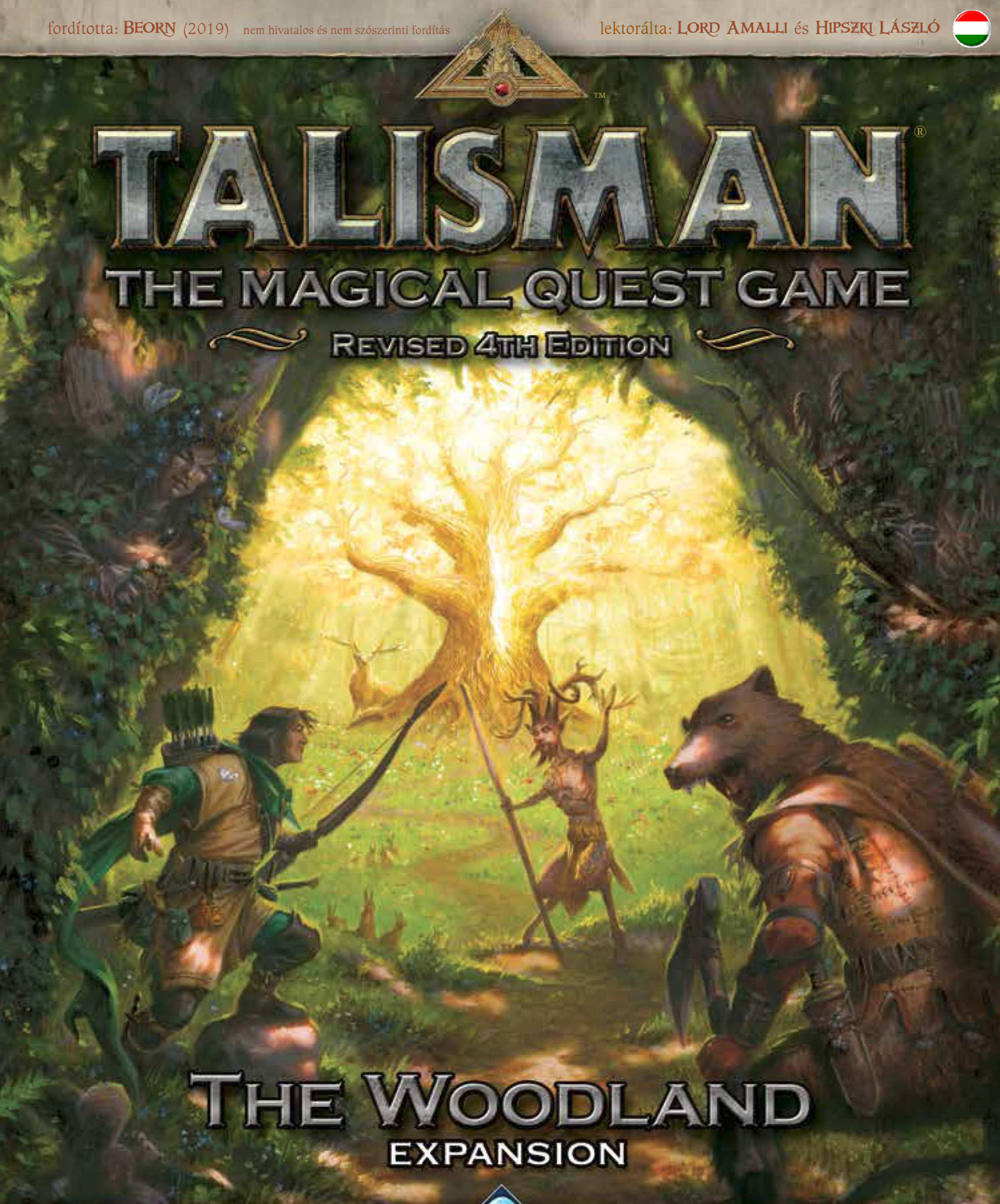




TALISMAN[®]

THE MAGICAL QUEST GAME

REVISED 4TH EDITION



THE WOODLAND

EXPANSION



A MISZTIKUS RENGETEG

Még jóval azelőtt, hogy a varázsló elkészítette volna a legendás Uralom koronáját, és felhasználta volna azt a világ leigázására, létezett egy kor, amelyben a nornok, ezek a rejtélyes és halhatatlan lények őrködtek mindenek felett, a sors fonatának manipulálása segítségével. Minden ember élete pontról-pontra előre meg volt írva, a nornok fonták az összes teremtmény sorsfonalát, méricskéltek, majd végül ők is vágták el azokat, miközben Urðarbrunnr, a Sors Kútjának peremén üldögéltek, egy hatalmas erdőség rejtett szívében.

Egyetlen fajt sem kötött meg jobban a saját sorsa, mint a tündéreket, akik jó szolgálatot tettek a nornoknak azzal, hogy azt figyelték, egyetlen szál se féselyen fel a Sors Kárptijából. Am nem mindenki fogadta el ezt a szolgaságot, és senki sem elégedetlenkedett jobban, mint Mab, a tündérkirálynő.

Mab fel akarta szabadítani népét, ezért egy nagy erejű varázslatot dolgozott ki, mely megszabadította volna őt is, és az összes tündért is a nornok rabigája alól. A varázslathoz szükséges bonyolult szertartást a nyári napéjegyenlőség idején hajtották végre, a hatalmas rengeteg kellős közepén, ahol maga a Sors született.

Am amint a varázslat utolsó szavai is elhangoztak, mélységes sötétség borította el a helyet, elnyelvén Mab királynőt, és mindazokat, akik segítettek neki a rituáléban, majd tovább szívárogva, a sötét árnyék lassan bekebelezte a rengeteg szívét is.

Az életben maradt tündérek megváltoztak. Már nem voltak a Sors szolgálói, mégis kénytelenek voltak tovább táplálni annak lényegét. Kétségbeesett és éhes lényekké váltak, akiknek mások sorsát kell felfalniuk, a saját túlélésük érdekében. Az erdő mélyén rejtőztek el, és olyan hatalmas varázslatokat fontak maguk köré, melyek áthatolhatatlan ködbe burkolták birodalmukat. Csak ritkán hagyták el területüket, akkor is csak azért, hogy halálra kínozzanak egy halandót, és táplálkozzanak annak sorsából.

Oly sok év elteltével, nemrégiben a köd váratlanul feloszlott. Valamilyen ismeretlen célból a Rengeteg ismét láthatóvá vált a halandó világban. Miközben sokan tartanak a tündérek visszatértétől, a bátor kalandozók már gyülekeznek is a Rengeteg határában, hogy felfedezzék annak titkait.

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 a régiók egyikébe - a Rengetegbe, melyet a halhatatlan tündérek uralnak.

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 Uralom koronájához, majd Uralomvarázslatok elmondásával a többi karaktert ki kell ejteniük a játékból.





JÁTÉKTARTOZÉKOK



RENGETEGTÁBLA



103 RENGETEGKÁRTYA



10 KALANDKÁRTYA



20 ÖSVÉNYKÁRTYA



14 SORSKÁRTYA



5 VARÁZSLATKÁRTYA



5 KARAKTERFIGURA



5 KARAKTERLAP



3 ALTERNATÍV BEFEJEZÉSKÁRTYA



5 NÖVEKEDÉSJEJZŐ



HÁLÓ
6 PÓKJEJZŐ



3 PORTÁLJEJZŐ



5 REJTEKÚTJEJZŐ



3 TOTEMSZELEMJEJZŐ

A TÖLGYSZIMBÓLUM

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



Ezenfelül az új kalandkártyák egy része csak akkor használható, ha a kiegészítő rengetegtáblát is használjátok. A kiegészítő szimbólumán túl, az ilyen kártyák neve mellett egy másik tölgy-szimbólum is szerepel. Ha használjátok a rengetegtáblát, ezekre a kártyákra a karakterek a normál találkozások szabályai szerint bukkanhatnak. Ha viszont nem használjátok a rengetegtáblát (lásd „A játék előkészítése”, valamint a „Csak a rengeteg egy részének használata” fejezeteket), akkor a nevük mellett is tölgy-szimbólumot 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 rengetegtáblát, a játék kezdete előtt távolítsátok el az összes tölgy-szimbólumos kártyát a kalandpakliból.)

CSAK A RENGETEG KIEGÉSZÍTŐ EGY RÉSZÉNEK HASZNÁLATA

Noha érdemes a *Woodland* (A Rengeteg) kiegészítőt teljes egészében használni, előfordulhat, hogy csak egy részével szeretnétek játszani. Pontosítva: csak az új karakterlapokkal, varázslatkártyákkal, és az új alternatív befejezőkártyákkal; a többi játéktartozék nélkül. Ezt minden további nélkül megtehetitek.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Amikor a *Woodland* (A Rengeteg) kiegészítővel játszatok, hajtsd végre az alábbi lépéseket is az alapjáték szabálykönyvének 4. oldalán lévő „Előkészületek” fejezetben leírtakon túl:

1. Hajtsd ki az új rengetegtáblát, és helyezd el a Talizmántábla mellett, az alábbi ábrának megfelelően.
2. Készítsd el az ösvénypaklit: Keverd meg az ösvénykártyákat képpel lefelé, majd tedd a pakliját valahová a rengetegtábla mellé. Csapj fel képpel felfelé három ösvénykártyát, és fektesd őket képpel felfelé egy sorba, az ösvénypakli mellé.
3. Készítsd el a rengetegpaklit: Keverd meg a rengetegkártyákat képpel lefelé, majd tedd a pakliját valahová a rengetegtábla mellé.
4. Készítsd el a sorspaklit: Keverd meg a sorskártyákat képpel lefelé, majd tedd a pakliját valahová a rengetegtábla mellé.
5. Karakterjelzők előkészítése: Minden olyan játékosnak, aki a *Woodland* kiegészítőhöz adott egyik karaktert választotta, add oda a karakteréhez tartozó jelzőket (ezeket a karakterlapja ismerteti). A kimaradt jelzőket tedd vissza a játék dobozába.
6. 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 12. oldalon).
7. Keverd bele az új karakter-, kaland- és varázslatkártyákat a megfelelő paklikba.





E KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYAI

Amikor az alapjátékkal a *Woodland* 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 rengetegrégióba való belépésről, és annak felfedezéséről szólnak. Ezek alább olvashatók.

BELÉPÉS A RENGETEGBE

A rengeteg a *Talisman* főtáblájához annak „Rengeteg” (Forest) mezőjénél csatlakozik. Egy karakter beléphet a rengetegrégióba egyszerűen úgy, hogy a „Rengeteg” mezőről a „Rengeteg bejárata” (Woodland Entrance) mezőre mozog, ha a mozgásához dobott kocka elegendő mozgáspontot biztosít a számára.

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

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

MOZGÁS A RENGETEGBEN

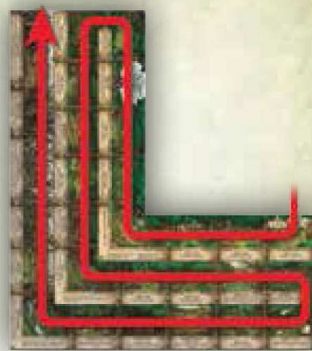
A rengetegrégióban történő mozgás az alapjáték mozgási szabályai szerint történik: a játékos dob egy kockával, és a kidobott számnak megfelelő mezőt mozog a karakterével.

A rengetegtáblán minden mezőn találsz egy-egy nyilat. A karaktereknek ezen nyilak irányába célszerű mozogniuk, ha el akarják érni a Sors Kútját. A karakterek dönthetnek úgy is, hogy a nyilakkal ellentétes irányba mozognak, ha ezt szeretnék. Ezzel azonban egyre távolabb kerülnek a rengeteg szíve által nyújtotta végső jutalomtól, és egyre közelebb annak bejáratához.

Soha ne felejtsetek el, hogy a karaktereiteknek vagy közvetlenül egy nyíl irányába, vagy azzal ellentétes irányba kell mozogniuk a rengetegrégióban. A rengetegtábla térképe egy lineáris útvonal, azaz a karakterek nem mozoghatnak más irányba, például az egyes mezők szövegdobozain keresztül. Például egyetlen karakter sem tud a „Mocsárvidék” (Swampland) mezőről a „Tündérgyűrű” (Faerie Ring) mezőre lépni.



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



A RENGETEG ELHAGYÁSA

Egyes rengeteg-találkozások lehetőséget nyújtanak a karaktereknek, hogy elhagyják a rengetegrégiót, és visszakerüljenek a főtáblára. Ezen találkozások kivételével a rengetegből csak a „Találkozás a Sorssal” (Meeting with Destiny) mező elérésével (lásd a „Találkozás a Sorssal” című fejezetet a 11. oldalon), vagy a „Rengeteg bejárata” (Woodland Entrance) mezőn keresztül a „Rengeteg” (Forest) mezőre lehet kilépni. Ha egy karakter a „Rengeteg bejárata” mezőn keresztül lép ki a „Rengeteg” 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 RENGETEGKÁRTYÁK HASZNÁLATA

A rengetegkártyák hasonlítanak a kalandkártyákhoz, ám a rengetegrégióban a kalandozók ezekkel fognak találkozni a kalandkártyák helyett.

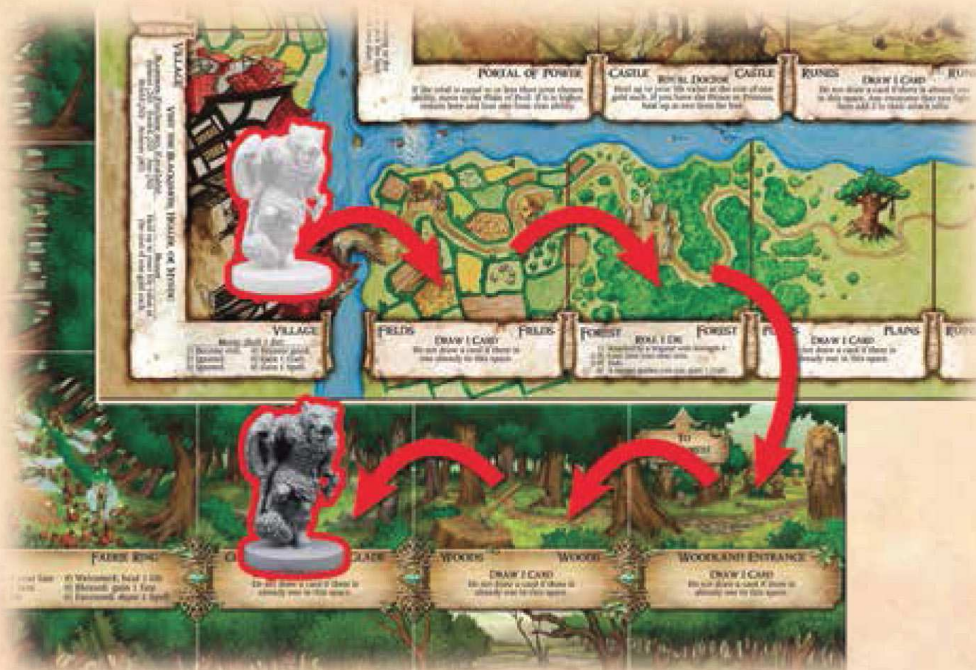
KÁRTYÁK HÚZÁSA A RENGETEGRÉGIÓBAN

Amikor egy karakter a rengetegrégióban lévő mezőn olyan utasítást kap, hogy húzzon kártyákat, mindig a rengetegpakliból 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 rengetegrégióban egy kártyatalálkozást hajt végre, és azon olyan utasítások, vagy hatások szerepelnek, amik kalandkártyákra utalnak, akkor azok itt minden esetben a rengetegkártyákra 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 rengetegrégióban találkozott, akkor a rengetegpakli tetejéről kell 3 rengetegkártyát felhúznia.

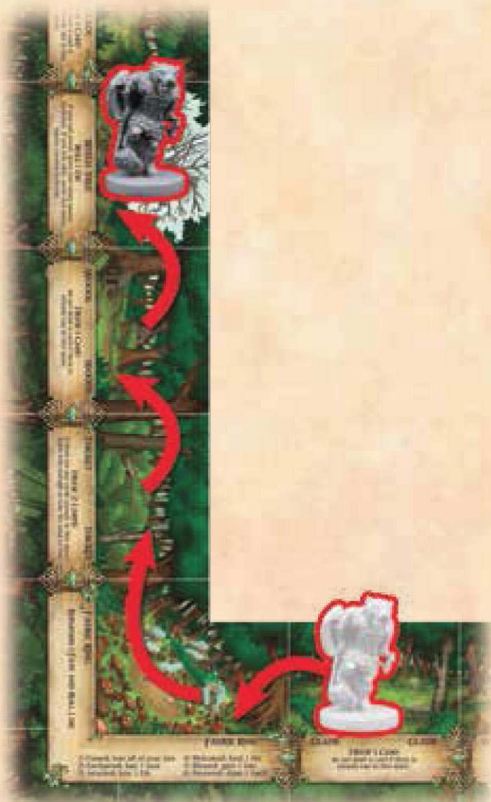
PÉLDA A RENGETEGRÉGIÓBA VALÓ BELÉPÉSRE



A totemharcos (Totem Warrior) a kőret a faluban (Village) kezdi, és 5-öst dob a mozgására. Úgy dönt, hogy az óramutató járásával ellentétes irányba indul el a faluból a főtábla „Rengeteg” (Forest) mezője felé, majd a rengetegrégió felfedezésére indulva belép a „Rengeteg bejárata” (Woodland Entrance) mezőre.

A totemharcos ezután továbbmozog a rengetegrégióban, és annak „Tisztás” (Glade) mezőjén fejezi be a mozgását, a nyilak irányát követve.

MOZGÁS A RENGETEG- RÉGIÓBAN



A totemharcos a rengetegrégióban kezdi a körét, a „Tisztás” (Glade) mezőn, és 4-et dob a mozgására. Úgy dönt, követi a nyilak irányát, és a „Boszorkányfa” (Witch Tree) mezőre lép.

KILÉPÉS A RENGETEG- RÉGIÓBÓL

A totemharcos a rengetegrégióban kezdi a körét, a „Tisztás” (Glade) mezőn, és 4-et dob a mozgására. Úgy dönt, elhagyja a rengeteget, a nyilakkal ellentétes irányba haladva. A totemharcos kilép a rengetegrégióból, és a főtábla „Rengeteg” (Forest) mezőjére lép.



Az utolsó lépését akár az óramutató járásával ellentétes, akár azzal megegyező irányba is megetheti a külső régióban, így a „Sík” (Plains), vagy a „Szántó” (Fields) mezőre is érkezik.





VILÁGOS- ÉS SÖTÉT SORSJELZŐK

Amikor titokzatos hazájukból a tündérek népe felbukkant e világon, örökre megváltoztatták a Sors menetét. A **Woodland** kiegészítő új szabályokat vezet be a sorsjelzők használatára, amelyek felváltják a **Talisman** alapjáték szabálykönyvében található normál szabályokat. Ezeket az új szabályokat mindenképp alkalmaznotok kell, ha a **Woodland** kiegészítőt is használjátok, de bármelyik **Talisman** játékokot során is bevezethetitek, közös megegyezés szerint.

Minden sorsjelzőnek két különböző oldala van: egy arany- és egy sötétkék színű. Ettől kezdve egy sorsjelző arany színű oldala a világos sorsot fogja jelképezni, míg a sötétkék színű oldala a sötét sorsot.

világos sors



Dobásonként egyszer elkölthetsz egy nálad lévő sorsjelzőt (vissza kell tenned a közös készletbe), hogy újradobhass / újradobass egy kockát, ha az alábbi körülmények között került a kocka dobásra:

sötét sors



1. Újradobhatod / újradobathatod bármelyik karakter mozgására dobott kockát (akár a sajátodat, akár egy másik karakterét).
2. Újradobhatod / újradobathatod bármelyik karakter támadására dobott kockát (akár a sajátodat, akár egy másik karakterét).
3. Újradobhatod / újradobathatod bármelyik kártya, vagy játéktáblamező utasítása miatt dobott kockát.

Csak világos sorsjelzőt költhetsz el arra, hogy újradobhass egy általad eldobott kockát.

Csak sötét sorsjelzőt költhetsz el arra, hogy újradobhass egy másik játékos által eldobott kockát.

Mindig a kockával dobó játékos dönt elsőként, hogy akarja-e egy világos sorsjelzőjét elkölteni arra, hogy újradobja a kockáját. Csak miután eldöntötte, hogy nem akar erre sorsjelzőt költeni, dönthet úgy bármelyik másik játékos, hogy elköltsi egy sötét sorsjelzőjét, hogy mégis csak újradobassa vele azt a kockát.

Ha egy játékos eldob egy sorsjelzőt, hogy újradobjon, vagy újradobasson egy kockát, el kell fogadni az új dobás eredményét. Minden kocka újradobására csak egyetlen sorsjelzőt lehet elkölteni (akár világosat, akár sötétet), függetlenül attól, ki költötte el rá a sorsjelzőt.

Ha több kockával dobtál (például a belső régió egyik mezőjén), akkor egy világos sorsjelzővel ezek közül csak egyetlen kockát dobhatsz újra, illetve egy sötét sorsjelzővel ezek közül csak egyetlen kockát dobathat újra veled az egyik játékosársad.

Egy kártyára tett sorsjelző nem számít sem világosnak, sem sötétnek. Egy kártyán lévő sorsjelzőt emiatt akár világos, akár sötét sorsjelzőként is elkölthetsz.

Minden karakter annyi sorsjelzővel kezdi a játékot, amennyi a karakterlapján szerepel. A játék kezdetekor kell mindenkinek döntést hoznia, hogy ezekből mennyi legyen a világos-, és mennyi a sötét sorsjelző.

Nem lehet sorsjelzőt egy lény támadódobásának, vagy egy lény bármilyen más dobásának az újradobására elkölteni.

SORSJELZŐK VISSZANYERÉSE ÉS ÚJAK SZERZÉSE

Minden karakter csak annyi sorsjelzőt nyerhet vissza, amennyit a karakterlapjára nyomtattunk. Ha azonban egy új sorsjelzőt szerez, akkor meghaladhatja a karakterlapjára nyomtatott értéket.

Amikor egy karakter visszanyer egy sorsjelzőt, vagy egy új sorsjelzőre szerez, azonnal el kell döntenie, hogy a sorsjelzőt a világos-, vagy a sötét oldalával felfelé kívánja-e elhelyezni a karakterlapja mellett. Ha egy világos sorsjelzőt nyer vissza, vagy egy új világos sorsjelzőre szerez, akkor a sorsjelzőt a világos oldalával felfelé kell a karakterlapja mellé tennie. Ha egy sötét sorsjelzőt nyer vissza, vagy egy új sötét sorsjelzőre szerez, akkor a sorsjelzőt a sötét oldalával felfelé kell a karakterlapja mellé tennie.





SORSKÖTŐDÉS

Egyes kártyákon szerepel valamilyen sorskötődés (Fatebound) hatás, amely eltérően érinti azokat a karaktereket, akik világos, vagy sötét kötődésűek, akik kötetlenek, és akik sorstalanok.

A sorskötődés hatása a ☉, vagy ☿ szimbólumok után olvasható. A ☉ szimbólum után szerepel a világos kötődéshatás, míg a ☿ szimbólum után a sötét kötődéshatás.

SORSKÖTŐDÉS

1. sötét kötődéshatás
2. világos kötődéshatás

Egy karakter **világos kötődésűnek** számít, ha több világos sorsjelzője van, mint sötét. Egy világos kötődésű karakternek végre kell hajtania a találkozásai során felhúzott kártyák világos kötődéshatásait, illetve csak a tárgy-, követő- és varázslatkártyák világos kötődéshatásait tudja használni. Nem használhatja ezen kártyák sötét kötődéshatásait.

Egy karakter **sötét kötődésűnek** számít, ha több sötét sorsjelzője van, mint világos. Egy sötét kötődésű karakternek végre kell hajtania a találkozásai során felhúzott kártyák sötét kötődéshatásait, illetve csak a tárgy-, követő- és varázslatkártyák sötét kötődéshatásait tudja használni. Nem használhatja ezen kártyák világos kötődéshatásait.

Egy karakter **kötetlennek** számít, ha azonos számú világos és sötét sorsjelzője van (de van akárhány sorsjelzője). Egy kötetlen karakter figyelmen kívül hagyja a találkozásai során felhúzott kártyák összes kötődéshatását, és nem tudja használni a tárgy-, követő- és varázslatkártyák egyik kötődéshatását sem.

Egy karakter **sorstalannak** számít, ha egyáltalán nincs sorsjelzője. Egy sorstalan karakternek végre kell hajtania a találkozásai során felhúzott kártyákon legalul lévő kötődéshatásokat, viszont nem tudja használni a tárgy-, követő- és varázslatkártyák egyik kötődéshatását sem.

Egy esemény-, ellenség-, idegen- és helykártya kötődéshatásait akkor kell végrehajtani, amikor a karakter az adott kártyával találkozik, hacsak ezt a kártyán másképp nem jelezzük. Egy tárgy-, követő- és varázslatkártya kötődéshatásait a kártya utasításai szerint lehet használni.

Például: A felderítő a rengeteg mélyén találkozik a rettegett fomorival (Fomorian). A fomorinak van egy sötét kötődéshatása, mely akkor érvényesül, amikor egy karakter harcol vele. Mivel a felderítőnek jelenleg 2 világos sorsjelzője van és 1 sötét, így világos kötődésűnek számít, tehát ez a kötődéshatás az esetében nem érvényesül.

Kemény küzdelem során a felderítőnek sikerül legyőznie a fomorit, akinek van egy világos kötődéshatása is. Mivel a felderítő világos kötődésűnek számít, ezt ekkor végre kell hajtania: eldobja a fomori kártyáját, és nem tarthatja meg azt trófeaként.





KANYARGÓS ÖSVÉNYEK

Miután egy karakter belép a rengetegrégióba, a mozgása végeztével azonnal el kell vennie az egyik képpel felfelé felcsapott ösvénykártyát. Ugyanígy kell tenni, ha egy karakter egy másik karakter köre közben lép be a rengetegrégióba: ekkor is azonnal el kell vennie egyet a három felcsapott ösvénykártya közül.

Amint valaki elvesz egyet a felcsapott ösvénykártyák közül, azonnal húznia kell az ösvénypakliból egy újat, és harmadikként felcsapnia azt a másik kettő mellé. Emiatt minden alkalommal három képpel felfelé néző ösvénykártya közül választhatnak a karakterek.

Amikor egy karakter elhagyja a rengetegrégiót, azonnal el kell dobnia a nála lévő ösvénykártyát.

Egy ösvénykártyával rendelkező karakternek minden esetben követnie kell a kártyája utazáshatását.

Ha egy ösvénykártyával rendelkező karakter eléri a Sors Kútja mezőt, akkor a kártyája alján olvasható sorshatást kell végrehajtania. A sorhatás végrehajtása után el kell dobnia az ösvénykártyáját.

SORSKÁRTYÁK

A rengetegen keresztülvágva a karakterek elérhetik a Sors Kútját, amely megváltoztatja a sorsukat, és egy új, nagyhatalmú képességet biztosít a számukra. Amikor a karakter jutalomra tesz szert a Sors Kútjánál, húznia kell egy sorskártyát, amit képpel felfelé a játékterületére kell fektetnie.

Egy sorskártya nem számít sem tárgynak, sem varázslatnak, sem követőnek. Ezért ezeket nem lehet eldobni, ellopni, eladni, vagy átadni egy másik karakternek, kivéve, ha egy hatás kifejezetten a sorskártyákra vonatkozik. Minden karakter tetszőleges számú sorskártyára tehet szert a játék során.

A sorskártya - és maga a megváltozott sors - oly hatalmas erő, amely túlnő a halálon is. Amikor egy játékos karaktere meghal, és egy új karaktert húz, akkor az összes sorskártya, amelyet a meghalt karaktere birtokolt, átkerül az új karakteréhez, és az innentől kezdve normál módon használhatja azokat.

ÖSVÉNYKÁRTYA

1 → **PATH OF THE SELLE**

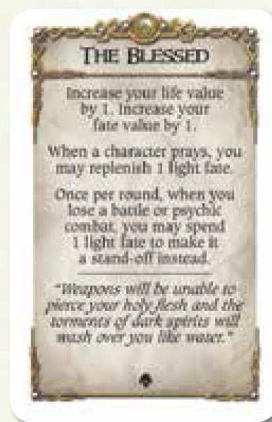
You see the fleeting form of Queen Titania before you and feel her blessing upon the path you have chosen, for good fortune follows in her wake.

2 → *At the start of your turn, you may replenish 1 light fate.*

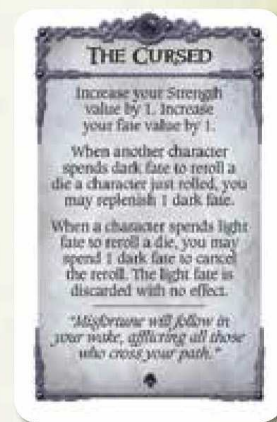
3 → *When you reach the Meeting with Destiny space, fight King Oberon in battle. He has a Strength of 7 and add 1 to his Strength for each light fate you have. If you defeat him, gain a Destiny.*

4 → *At the start of your turn, you may replenish 1 light fate.*

1. az ösvénykártya neve
2. színesítő szöveg
3. utazáshatás
4. sorshatás



világos sorskártya



sötét sorskártya

TALÁLKOZÁS A SORSSAL

A Sors Kútja, azaz a „Találkozás a Sorssal” (Meeting with Destiny) mező a rengetegtábla legutolsó mezője, ahol az ide érkező karaktereknek szembe kell nézniük a saját sorsukkal. Amint egy karakter eléri ezt a mezőt, a mozgása azonnal véget ér, még akkor is, ha fel nem használt mozgáspontjai maradtak volna.



Amikor a karakter befejezi a mozgását ezen a mezőn, találkozik a Sorssal, azaz végre kell hajtania a nála lévő ösvénykártya sorshatását. Miután ezzel végzett, azonnal kiteleportál a rengetegrégióból, és a karakter a főttábla „Rengeteg” (Forest) mezőjére kerül.



ÖSVÉNYKÁRTYA PÉLDA

A pókkirálynő a főttábla „Rengeteg” (Forest) mezőjén keresztül belép a rengetegtáblára, és miután annak „Tisztás” (Glade) mezőjén befejezi a mozgását, választania kell egyet a három felcsapott ösvénykártya közül. Úgy dönt, hogy az „Unseelie ösvénye” (Path of the Unseelie) kártyát választja. Elveszi a kártyát, a játékterületére fekteti képpel felfelé, majd felcsap helyette egy új ösvénykártyát a pakliból. Ettől kezdve, amíg ez az ösvénykártya a pókkirálynőnél van, annak utazáshatása szerint, 1-1 sötét sorsjelzőt nyer vissza minden köre kezdetén.

PÉLDA A SORSSAL VALÓ TALÁLKOZÁSRA

Miután a pókkirálynő keresztülvágott a rengetegen, elérte a Sors Kútját, azaz a „Találkozás a Sorssal” (Meeting with Destiny) mezőt, ahol most szembe kell néznie a saját sorsával.

Elsőként végre kell hajtania a nála lévő „Unseelie ösvénye” ösvénykártya sorshatását. Ezek szerint a pókkirálynőnek pszi-harcban le kell győznie Titánia királynőt. Sikerül jól dobnia, így legyőzi Titániát. A pókkirálynő jutalmul húzhat egy sorskártyát, amit szintén képpel fölfelé a játékterületére fektet, majd el kell dobnia a végrehajtott ösvénykártyáját.

Ezután a pókkirálynő követi a „Találkozás a Sorssal” (Meeting with Destiny) mező saját utasítását, és a főttábla „Rengeteg” (Forest) mezőjére teleportál.



ALTERNATÍV BEFEJEZÉSKÁRTYÁK

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

BEFEJEZÉSKÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

Az alternatív befejezésekártya kiválasztásával azt is meg kell határoznotok, hogy melyik játékvariánst szeretnétek használni: a befejezésekártyák 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 befejezésekártyát, 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 befejezésekártya változattal játszottok.



rejtetszimbólum

Ha ezt a változatot választjátok, keverjétek meg képpel lefelé a megmaradt befejezésekártyákat, 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.

A rejtett változat esetén az összes olyan alternatív befejezésekártyát, 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 befejezésekártya változattal játszottok.



nyíltszimbólum

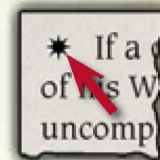
Keverjétek meg képpel lefelé a megmaradt befejezésekártyákat, majd egyet közülük **képpel lefelé** tegyetek az Uralom koronájának mezőjére, a többit pedig - anélkül, hogy megnéznétek őket - tegyétek vissza a játék dobozába. Az első karakter, aki erre a mezőre lép, fordítsa képpel fölfelé ezt a befejezésekártyát.

ALTERNATÍV BEFEJEZÉS TALÁLKOZÁSOK

Az alternatív befejezésekártyák felváltják az alapjáték győzelmi feltételét, és egy új (alternatív) lehetőséget kínálnak nektek a játék megnyerésére. Az alternatív befejezésekártyák használatakor a karaktereknek ugyanúgy el kell érniük az Uralom koronájának mezőjét, majd egy találkozást kell végrehajtaniuk az ott lévő befejezésekártyával, betartva a kártyára írt szabályokat. Általában nem lehet „Uralomvarázslatot” ezen a mezőn elmondani, illetve más karakterekkel találkozni, kivéve, ha az alternatív befejezésekártya ezt külön nem engedélyezi. Az alternatív befejezésekártyákkal történő játék esetén továbbra is érvényben van a belső régióra vonatkozó összes többi szabály:

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

Az alternatív befejezésekártyák utasításai általában csak az Uralom koronájának mezőjén tartózkodó karakterekre vonatkoznak. Azonban azok az utasítások, amik előtt egy csillagszimbólum 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 renetegrégió 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 holmik 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.



KARAKTERJELZŐK

Ezen kiegészítőhöz adott karakterek olyan speciális képességekkel rendelkeznek, amikhez különböző jelzőket kell használniuk. Ezen jelzők használatát a karakterlapok részletezik. Ha egy jelzőt használó karakter meghal, távolítsátok el az összes karakterjelzőjét a játékból.

MOZGÁS AZ ÓRAMUTATÓ JÁRÁSÁVAL MEGEGYEZŐ / ELLENTÉTES IRÁNYBA

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

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

ÁLLATOK TUDÁSSAL

Néhány állat ebben a kiegészítőben a reneteg őrszelleme, és erő tulajdonság helyett tudással rendelkezik.

Az erővel rendelkező állatokat megcélzó speciális képességek, vagy hatások nem hatnak a tudással rendelkező állatokra. Így a dalnok (Minstrel) sem tudja használni a speciális képességét egy tudással rendelkező állat ellen, mivel a képessége kifejezetten az állatok erejére hat. Ettől függetlenül a tudással rendelkező állatok sem támadják meg a dalnokot.



OBERON ÉS TITÁNIA

Miután Mab királynő beleőrült a saját arroganciájába, a tündérek népe két részre szakadt: a sötét tündérekre, akik felett a szigorú Oberon király uralkodott, és a világos tündérekre, akiket a gyönyörű Titánia királynő vezetett.

A sötét tündérek csupán zsákmánynak tekintették a halandókat, így Oberon király gyakran vezette követőit ki a rengetegből az ún. „vadhajtásra”, megkínózva és elpusztítva mindazokat, akikkel csak találkoztak. A világos tündérek sokkal óvatosabban közeledtek a halandókhoz, megnyitva pár rejtett tündérpiacot, ahol azok fura üzleteket köthettek a pajkos tündérekkel.

Nem kellett sok időnek eltelnie ahhoz, hogy Oberon és Titánia között konfliktus alakuljon ki. Titánia megkívánt egy halandó fiút, akit Oberon egy vadhajtáson fogott el, és nem volt hajlandó semmi áron kiadni őt, kínáljon bármit is érte cserébe a királynő. Emiatt hamarosan a két uralkodó hadat üzent egymásnak, csatatérre változtatva a rengeteget. A sötét és világos tündérek nagy számban pusztultak el, majd újjászülettek, és ismét visszatértek harcolni, hogy újból meghalhassanak.

A konfliktus több száz évig elhúzódott, minek következtében a tündérek népe jelentősen meggyengült, miközben a játékszerűnek tekintett halandók egyre erősebbekké és egységesebbekké váltak. Így történt, hogy a birodalom népei végül együtt emelték fel zászlóikat, és egymás mellett meneteltek a rengeteg felé, ahol kivágták az ősi fákat, felégették a kusza bozótosokat, és örökre kiszorították a tündéreket a halandók világából.

Oberon és Titánia belátván közelgő végzetüket, békét kötöttek, majd kényszerből frigyre léptek egymással, hogy többé a tündérek ne ontsanak tünde vért. Együttes erővel alkottak meg egy igen nagyhatalmú varázslatot, mely több mint ezer éven át elrejtette a rengeteget a halandók szeme elől, így tartván biztonságban birodalmukat.

Oberon és Titánia a köd felszálltával most visszatért a halandók világába, és bár látszólag felhagytak a nyílt ellenségeskedéssel, titokban mégis mindketten azután a halandó bajnok után kutatnak, aki megszabadítaná őket ősi nemezisüktől.

ALTERNATÍV SZABÁLYOK

Az alábbiakban azokat az alternatív szabályokat ismertetjük, amiket akkor használhattok, ha szeretnétek még tovább színesíteni a játékot. Ha az alább felsorolt szabályok valamelyikét szeretnétek használni, akkor a játék kezdete előtt győződjetek meg róla, hogy mindenki megértette, és elfogadta az adott szabályt.

SORSVÁLASZTÁS

Amikor egy karakternek húznia kellene egy sorskártját, ahelyett, hogy felhúzná a sorpakli legfelső lapját, szabadon kikereshet a pakliból egy neki tetsző lapot, majd elveheti azt.

KÖTÖTT SORS

Akkor használjátok ezt a szabályt, ha a **Woodland** kiegészítőt a világos és sötét sorsjelzőkre vonatkozó szabályok nélkül szeretnétek játszani, azaz inkább a **Talisman** alapjáték szabálykönyvében ismertetett módon szeretnétek a sorsjelzőiteket használni.

A játék kezdetén minden karakter húzzon magának egy sorskártját a sorpakliból. Az olyan karakterek, akiknek éppen több világos sorskártójuk van, mint sötét, világos kötődésűnek számítanak. Az olyan karakterek, akiknek éppen több sötét sorskártójuk van, mint világos, sötét kötődésűnek számítanak. Minden olyan karakter, akinek ugyanannyi világos és sötét sorskártója van, kötetlen sorsúnak számít.

A fenti szabályokat használjátok a 9. oldalon a „Sorskötődés” fejezetben ismertetettek helyett, azaz itt a kötődést a sorsjelzők helyett a sorskártják határozzák meg.

HARCOLJ, VAGY MENEKÜLJ !

Ez a szabály szigorúbb mozgási szabályokat ír elő a rengeteg régióban. A rengetegben a karaktereknek minden esetben a nyilak (azaz az óramutató járása szerinti) irányába kell mozogniuk. A karakterek csak az alábbi esetekben mozoghatnak a nyilakkal ellentétes irányba:

- A karaktert egy kártya, vagy mező erre kifejezetten utasítja.
- A karakter elhagyja a rengetegrégiót (lásd „A rengeteg elhagyása” fejezetet az 5. oldalon).
- A karakter menekül (lásd a „Menekülés a rengetegből” fejezetet a 15. oldalon).

MENEKÜLÉS A RENGETEGBŐL

Egy karakter a mozgása előtt kijelentheti, hogy elmenekül a rengetegből. Ez esetben inntől kezdve csak a nyilak irányával ellentétes irányba mozoghat mindaddig, amíg a rengeteg bejáratán keresztül nem sikerül elhagynia a rengetegrégiót, és el nem éri a főtáblát. Ha egy karakter már kijelentette, hogy a menekülést választja, nem gondolhatja meg magát, és mindaddig a rengeteg bejárata felé kell mozognia, amíg el nem tudja hagyni azt. A karakternek nem kell abbahagynia a mozgását, amint kilépett a rengetegből a főtáblára, hanem tetszőleges irányba lemozoghatja a megmaradt mozgáspontjait. Az elmenekült karakter bármelyik későbbi körében visszatérhet a rengetegbe.

KARAKTERSORSOK

A FELDERÍTŐ

Merész felfedező és rettenthetetlen kalandozó, aki inkább a vadon szabadságát részesíti előnyben, az elkényelmesedett, fülledt, városi léttel szemben.



A TOTÉMHARCOS

Az erdők vad harcosa, aki arra törekszik, hogy minél jobban követni és utánozni tudja totemszellemét, aki védelmezi őt, és utat mutat neki.



A PÓKKIRÁLYNŐ

Vészjósló szűz, aki épp olyan könyörtelen, mint bármelyik pókféle, és örömmel tölti el, ha egy szerencsétlen bolond keresztezi az útját.



AZ ŐSÖREG TÖLGY

Bölcs és erős lény, épp oly ősi, mint maga a Rengeteg, aki épp arra készül, hogy kiterelvényesedjen a lombozata, és ezáltal felfedezhesse a misztikus lakhelyén túl elterülő világot.



A LEYJÁRÓ

A ley-vonalak bölcs mestere, aki képes felhasználni ezeket a folyóként hömpölygő mágikus áramlatokat, hogy egy pillanat alatt a vidék egy másik pontján tudjon teremni.





KÉSZÍTŐK

A kiegészítő tervezője és fejlesztője: Samuel W. Bailey

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

Producerek: Derrick Fuchs és Mark O'Connor

Szerkesztők és korrektorok: Paolo Tosolini és Sean O'Leary

Grafikai tervező: Evan Simonet

Borítógrafika: Ralph Horsley

Játéktábla grafika: Tim Arney-O'Neil

Belső grafikák: Abrar Ajmal, John Ariosa, Tommy Arnold, Ryan Barger, Arden Beckwith, Mark Behm, Crystal Ben, Ismael Bergara, Sara Biddle, Filip Burburan, Mike Burns, Joshua Cairós, Felicia Cano, JB Casacop, Cristian Chihaiia, Ellis Clark, Vince Conn, Alyssa Davis, Jacqui Davis, Anna Edwards, Marko Fiedler, Melissa Findley, Sarah Finnigan, Vulcan Design Forge, Allen Michael N. Geneta, Alexander Gustafson, Suzanne Helmigh, Paul (Prof) Herbert, Jon Hrubesch, James Krause, Kez Laczin, Dan Masso, Brynn Metheney, Luis Felipe Peredo Noguez, Mary Jane Dizon Pajaron, Dylan Palmer, Andrea Radeck, Michael Rookard, Firat Solhan, Christian N. St. Pierre, MkUltra Studios, Leanna TenEycke, Bill Thompson, Andrea Ugrai, Gabriel Verdon, Damon Westenhofer, Dallas Williams, Michael Wolmarans és Jimmy Zhang

Művészeti igazgató: John Taillon

Vezető művészeti igazgató: Andrew Navaro

Játéktesztelők: Audrey Bailey, Dane Beltrami, Marcin "Nemomon" Chrostowski, Alex Clynes, Davide De Colle, Giordano Gori, Nathan Hajek, Jonathan Hirsch, Tim Huckelbery, Chris Hosch, Ben Kline, Matt Landis, Andrea Hertach Lawrence, Matthew R. Lawrence, Ryan Lee, Lukas Litzsinger, Jon New, Katie New, Eli Ninnemann, Bryan O'Daly, Mateusz Pindara, Chad Reverman, Abe Sanderson, Ian Schiffman, Aaron Sheppard, Samuel Stuart, Miranda Tanushi, Zach Tewalthomas és Paolo Tosolini

FFG licenz-koordinátor: Amanda Greenhart

Termékmenedzser: Eric Knight

Termék-koordinátor: Jason Glawe

Vezető játékproducer: Steven Kimball

Vezető játékfejlesztő: Corey Konieczka

Vezető producer: Michael Hurley

Kiadó: Christian T. Petersen

A tervező szeretne köszönetet mondani édesanyjának, Shannon Bailey-nek, aki megtanította neki a játékok szeretetét, és felkeltette benne a vágyat egy saját világ létrehozására.

Külön köszönet John Goodenough-nak, a kiegészítő korai változatán végzett munkájáért.

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 2014. *Talisman* © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. A Games Workshop, a *Talisman*, a fenti logók, valamint a *Talisman* játékhöz kapcsolódó összes név, 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 GYERMEK-JÁTÉK. NEM ADHATÓ 13 ÉVNÉL FIATALABB GYERMEK KEZÉBE.**

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

www.FantasyFlightGames.com

