TALISMAN THE FROSTMARCH EXPANSION

ÜDVÖZLÜNK

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

A ***Frostmarch*** (Jégzajlás) a ***Talisman: The Magical Quest Game*** játék kiegészítője, új karakterekkel, kalandokkal, és varázslatokkal! Ezek a kártyák pontosan úgy működnek, mint az alapjátékban, a használatukhoz egyszerűen csak bele kell keverni őket a megfelelő paklikba. Ez a szabálylap elmagyarázza, hogy a Talizmán-élmény javítása érdekében miként használd a boszorkánymester által adott új küldetéskártyákat, valamint az alternatív befejezéskártyákat.

JÁTÉKTARTOZÉKOK

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

- ez a szabálylap
- 84 kalandkártya
- 20 varázslatkártya
- 24 boszorkánymester küldetéskártya
- 3 alternatív befejezéskártya
- 4 karakterlap
- 4 műanyag karakterfigura

A KIEGÉSZÍTŐ JELE

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

BOSZORKÁNYMESTER KÜLDETÉSKÁRTYÁK

A boszorkánymester küldetéskártyák használata opcionális: meg kell egyeznetek a játék kezdete előtt, hogy használjátok-e őket.

A KÜLDETÉSKÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játék előtt keverd meg a boszorkánymester küldetéskártyákat, majd képpel lefelé fordítva helyezd őket egy pakliba a játéktábla közelébe. Ha használjátok a ***Reaper*** kiegészítőt is, akkor az abban található boszorkánymester küldetéskártyákat is keverd a paklihoz.

KÜLDETÉSKÁRTYÁK MEGSZERZÉSE

A küldetéskártyák lecserélik a „Boszorkánymester barlangja" mezőn kapható küldetéseket. Az alapjátékban azoknak a karaktereknek, akik a „Boszorkánymester barlangja" mezőre érkeznek, 1 kockával kell dobniuk, hogy kiderüljön, melyiket kell végrehajtaniuk a hat rendelkezésre álló küldetés közül. Amikor a boszorkánymester küldetéskártyákkal játszotok, akkor a dobás helyett a küldetéspakliból kell véletlenszerűen húznod egyet (azaz nem szabadon választani, mint a ***Reaper*** kiegészítőben), majd a húzott kártyát képpel felfelé elhelyezned magad előtt a játékterületeden.

Ha teljesíted a küldetésedet, akkor a kártyáját el kell távolítanod a játékból, ezért minden boszorkánymester küldetéskártyát csak egyszer lehet megoldani. Ha egy olyan karaktert ölnek meg, akinél van boszorkánymester küldetéskártya, vagy a küldetéskártyát valahogy eldobatják vele, akkor azt vissza kell keverni a küldetéspakliba, így az újra elérhetővé válik.

Amikor a boszorkánymester küldetéskártyákat használjátok, az alapszabályban leírt boszorkánymester küldetésekre vonatkozó szabályok továbbra is érvényesek. Többek között, hogy egyszerre csak egy küldetés vállalható el, a küldetést a lehető leghamarabb meg kell oldani, és a Hatalom kapuján nem léphet át karakter, amíg van meg nem oldott boszorkánymester küldetése, stb.

KEZDŐKÜLDETÉS VARIÁCIÓ

Akkor használjátok ezt a variációt, ha szeretnétek gyorsítani a játékot. A játék előkészítésekor, miután megkeverted a boszorkánymester küldetéskártyákat, minden játékosnak ossz véletlenszerűen egy-egy küldetéskártyát úgy, hogy más ne lássa azt.

KINCSJUTALOM VARIÁCIÓ

Akkor használjátok ezt a variációt, ha rendelkeztek a ***Dungeon*** kiegészítővel is, amiben a kincskártyák találhatók. Amikor egy karakter megold egy boszorkánymester küldetést, akkor a szokásos módon a boszorkánymester barlangjához teleportál. Itt azonban nem egy talizmánt kap, hanem véletlenszerűen húz egy kincskártyát a kincspakliból.

CSERÉLHETŐ KÜLDETÉSEK VARIÁCIÓ

Ha ezt a variációt választjátok, akkor rugalmasabban vállalhattok küldetéseket. Ha egy karakter már rendelkezik egy boszorkánymester küldetéssel, és van lehetősége elfogadni egy másik küldetést (pl. egy kártya erre utasítja, vagy újból meglátogatja a boszorkánymester barlangját), akkor húzhat egy új küldetéskártyát - követve a küldetéskártya húzás szokásos szabályait -, majd a küldetéskártyái közül az egyiket el kell dobnia (vagy a régit, vagy az újonnan húzottat).

ALTERNATÍV BEFEJEZÉSKÁRTYÁK

Az alternatív befejezéskártyák használata opcionális: meg kell egyeznetek a játék kezdete előtt, hogy használjátok-e őket.

BEFEJEZÉSKÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

Az alternatív befejezéskártya kiválasztásával azt is meg kell határoznotok, hogy melyik játékvariánst szeretnétek használni: a befejezéskártyák lehetnek nyilvánosak, vagy rejtettek (bővebben a 2. oldalon olvashatsz róluk).

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 befejezéskártyát, 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 befejezéskártyát, 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 befejezéskártya változattal játszotok.

nyíltszimbólum

Keverjétek meg képpel lefelé a megmaradt befejezéskártyákat, 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 befejezéskártyát.

Alternatív befejezés találkozások

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

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

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

csillagszimbólum

Készítők

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

A kiegészítő tervezője és fejlesztője: John Goodenough

Szerkesztő: Sam Stewart

Grafikai tervezők: WiL Springer és Peter Wocken

Borítógrafika: Ralph Horsley

Belső grafikák: Raya Alexander, Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Sara Biddle, Yoann Bissonnet, Christopher Burdett, Jason Caffoe, Felicia Cano, Marco Caradonna, Jaime Carrillo, Anna Christenson, Trevor Cook, Julie Dillon, Raymond Gaustadnes, Woodrow Hinton, McLean Kendree, MuYoung Kim, Matt Larson, Aleyna Lemmer, Marilena Mexi, Tim Arney-O'Neil, Brad Rigney, Amanda Sartor, Tiernen Trevallion, Joshua Venis, Frank Walls és Joe Wilson

Művészeti igazgató: Zoë Robinson

Színesítő szövegek: Tim Uren

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

Vezető játéktesztelő: Mike Zebrowski

Játéktesztelők: Dave Allen, A.J. Anderson, Donald Bailey, Owen Barnes, Brett Bedore, Terry Bintock, Harland Bistro, Tom Calder, Alessio Cavatore, Daniel Clark, Rik Cooper, Kevin Crisalli, Brandon Dingess, Elliott Eastoe, Rob Edens, Jason Glassbrenner, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Mal Green, Lissa Guillet, Nathan Johnson, William Ketter, Brent Knoll, Rachel Kronick, Jason Little, Monte Lewis, Morgan Maloney, Dottie Megginson, Mike Mason, Cameron Mc Cartney, Ryan McCullough, Andrew Navaro, Jon New, John Porter, Mark Raynor, Rick Rettinger, David Richardson, Sam Stewart, Richard Tatge, Thorin Tatge, Tim Uren, Lauren Wanveer, Barac Wiley, Peter Wocken, Sara Yordanov és Joseph Young

Termékmenedzser: Gabe Laulunen

Vezető fejlesztő: Christian T. Petersen

Kiadó: Christian T. Petersen

Games Workshop

Licensz-menedzser: Owen Rees

Licensz- és szerzett jogok menedzsere: Erik Mogensen

Jogi és licenszelési vezető: Andy Jones

Szellemi tulajdon menedzser: Alan Merrett

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Ez a kiegészítő © Games Workshop Limited 2009. 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 1983-2009, változtathatóan bejegyezve az Egyesült Királyságban és a világ más országaiban. Ez a kiadás a Fantasy Flight Publishing Inc. 2009. 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