



TALISMAN



PRAVIDLA HRY

Vážení hráči,

držte v rukou nejprodávanější fantasy deskovou hru všech dob, proslulý TALISMAN anglické firmy GAMES WORKSHOP. Této hry se prodaly statisíce exemplářů nejen ve Velké Británii, ale také ve Spojených Státech, západní Evropě, Japonsku a jinde. Byla přeložena do 7 světových jazyků a te je konečně dostupná i v češtině. Naše nakladatelství je hrdé na to, že dostalo možnost vás s touto hrou seznámit. Přejeme vám příjemnou zábavu.

ALTAR

ÚVOD

Herní plán představuje království, jemuž kdysi vládl mocný čaroděj. Ten už je dávno po smrti, ale pověsti vyprávějí, že kdokoli, komu se podaří proniknout různými nebezpečími a najít čarodějovu Korunu moci, se stane novým vládcem. Tato pověst sem přitáhla různé dobrodruhy, kteří se snaží Korunu získat.

Jsi jedním z těchto dobrodruhů a na své cestě se utkáš se silnými nepřáteli, najdeš průvodce a kouzelné předměty a setkáš se s podivnými bytostmi. Nakonec, když získáš dost síly a vůle, můžeš projít největším nebezpečím a dobýt Korunu moci. Ale ať už budeš jakkoliv mocný, nic ti to nepomůže, pokud napřed nezískáš TALISMAN.

PŘÍSLUŠENSTVÍ

HERNÍ PLÁN

Herní plán představuje čarodějné království. Je rozdělen do tří pásů. Každý pás se dále dělí na jednotlivá pole. Každé pole má barevně vtištěn svůj název a černé pokyny pro setkání (viz níže). Tři pásy jsou:

Vnější pás

Tento pás je na vnějším okraji plánu a má zelený podklad.

Střední pás

Tento pás odděluje od vnějšího pásu Bouřná řeka a od vnitřního Ohnivě hory. Podklad polí je modrý.

Vnitřní pás

Tento pás se nalézá uprostřed plánu. Jeho podklad je žlutý.

104 KARET SETKÁNÍ

Na těchto kartách jsou podrobnosti o různých událostech, nepřátelích, cizincích, pomocnících, kouzelných předmětech, předmětech a místech, se kterými se během hry setkáš na jednotlivých polích.

24 KARET ZAKLÍNADEL

Zde jsou podrobnosti o různých zaklínadlech, která lze během hry sesílat.

14 KARET POSTAV A 14 KARET FIGUREK

Zde jsou popsány postavy dobrodruhů, kteří se účastní hry. U každé postavy jsou uvedeny její zvláštní schopnosti. Karty figurek jsou menší a na obou stranách mají obrázek postavy. Tyto karty se zastrčí do příložených podstavečků a při hře ukazují, kde která postava stojí.

4 KARTY ROPUCH

Během hry se postava může proměnit v ropuchu. Když se tak stane, karta ropuchy se zasune do podstavečku místo karty postavy.

4 TALISMANY A 28 KARET NÁKUPU

Zde jsou popsány předměty, jež mohou postavy získat i jinak než během setkání.

140 ŽETONŮ

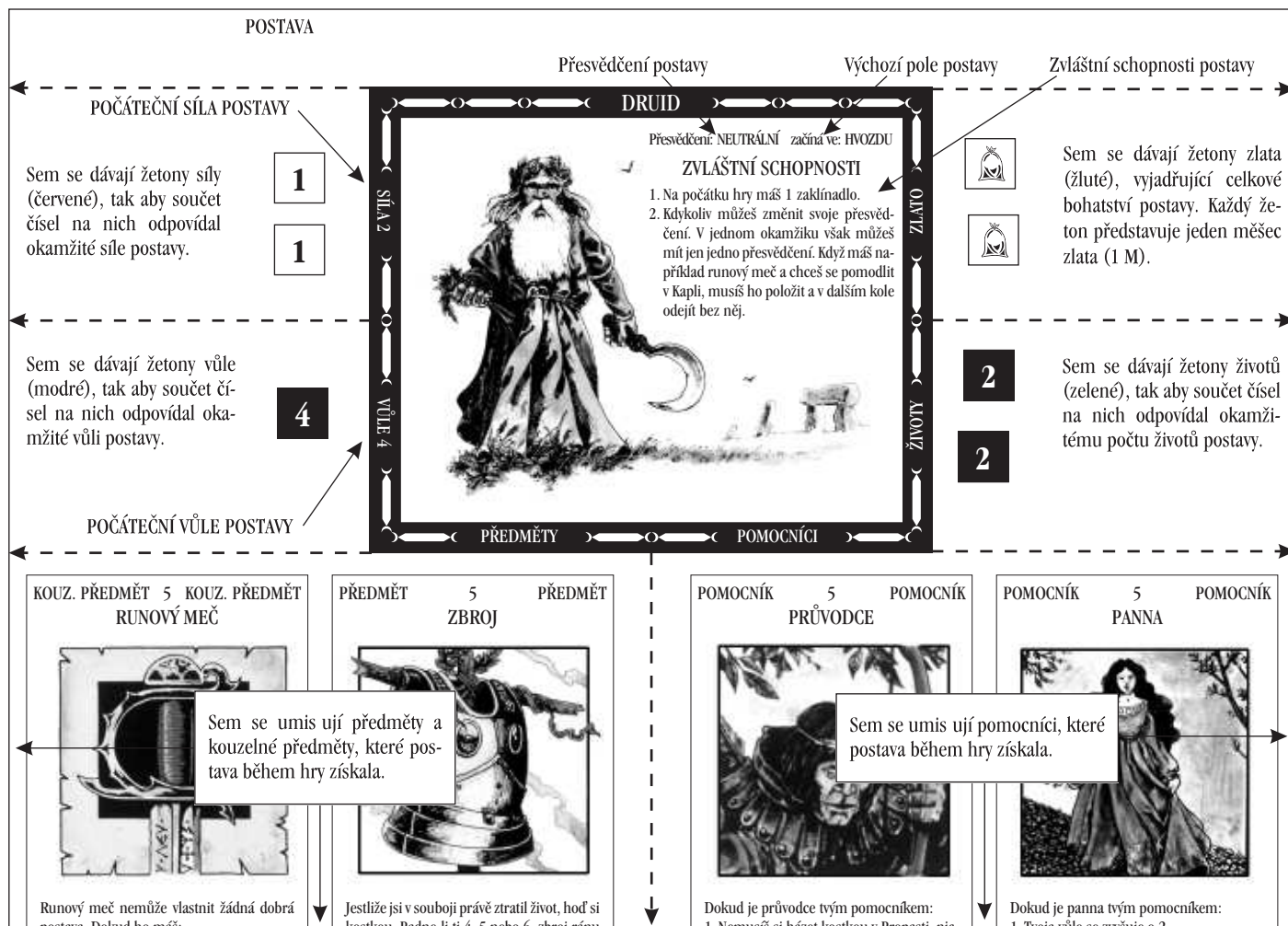
Aršík se žetony je třeba napřed rozstříhat a roztrždit. Používají se k vyznačování síly (červené žetony), vůle (modré), počtu životů (zelené) a zlata (žluté). Různé hodnoty na žetonech jenom usnadňují hru: například sílu 4 můžeš zobrazit jedním červeným žetonem s číslem 4 nebo čtyřmi červenými žetony s číslem 1 atd.

4 KARTY ZMĚNY PŘESVĚDČENÍ

Tyto karty mají na jedné straně napsáno „dobry“ a na druhé „zlý“. Používají je postavy, když se jejich přesvědčení během hry změní.

ŠESTISTĚNNÁ KOSTKA

Kostka se používá při pohybu, souboji, mentálním souboji a také při určování výsledku některých setkání nebo zaklínadel. Někdy se kostkou hází vícekrát, v takovém případě se výsledky sčítají.



PŘÍPRAVA HRY

Zamíchej karty postav a každému hráči jednu rozdej. (Pokud se hráči dohodnou, mohou si postavy vybrat.) Každý hráč potom otočí svoji kartu lícem nahoru. Tuto postavu bude v této hře hrát. Obrázek na předchozí straně vysvětluje informace na kartách postav a také ukazuje, jak se mají rozmístit karty získané při hře.

Každý hráč si vezme figurku, která odpovídá jeho postavě, a zasune ji do podstavce z umělé hmoty. Potom ji postaví na pole, které je uvedené na kartě postavy za slovy „začíná v“:

Každý hráč si vezme tolik žetonů síly a vůle, kolik je uvedeno na jeho kartě, a umístí je vedle ní, tak jak je to ukázáno na obrázku. Každý hráč dostane 4 životy a jeden měšec zlata. Zbývající žetony se dají na hromádku („do banku“) a budou se používat při hře.

Karty setkání se promíchají a položí lícem dolů vedle herního plánu. Budeme o nich mluvit jako o hromádce karet setkání.

Karty zaklínadel se promíchají a položí lícem dolů vedle herního plánu. Budeme o nich mluvit jako o hromádce zaklínadel.

Každý hráč s postavou, která začíná hru s nějakým zaklínadlem (viz zvláštní schopnosti postavy), si vytáhne udaný počet z hromádky zaklínadel. Neměl by je ukazovat ostatním hráčům.

Talismany a nákupní karty se položí lícem nahoru vedle plánu rozdělené na hromádky podle jednotlivých předmětů. To znamená helmy na jedné hromádce, štíty na další atd.

Karty s ropuchou a změnou přesvědčení mají být po ruce, až jich bude zapotřebí.

Hodem kostkou nebo jiným způsobem se určí hráč, který začíná. Ostatní pak pokračují ve směru hodinových ručiček.

NÁSTIN HRY

Každý hráč hraje jednu postavu. Každá postava má nějaké jedinečné zvláštní schopnosti, které může používat během hry. Postavy se pohybují po herním plánu, zpravidla pomocí hodu kostkou, ale někdy také pomocí zaklínadel nebo při setkání s podivnými bytostmi nebo místy. Po příchodu na nové pole se postava může setkat s jinou postavou, která na daném poli již stojí, nebo se řídit podle pokynů napsaných na daném poli. Pokyny často říkají, že se má otočit karta. Tím jsou měněny karty setkání, které popisují všechny předměty, nestvůry a ostatní věci, s nimiž se postava na tomto poli setkala. Potom se postava utká s objevenými nestvůrami a vezme si nalezené poklady. Postavy jsou postupně stále mocnější a posléze se budou cítit dost silné na to, aby mohly zamířit do středu herního plánu, kde leží Koruna moci.

CÍL HRY

Cílem hry je dosáhnout Koruny moci uprostřed herního plánu a pak pomocí zaklínadla moci donutit ostatní hráče, aby odstoupili ze hry. Hráči by měli napřed procházet vnější a střední pás, aby zvýšili svoji sílu, vůli a počet životů. Do vnitřního pásu by měli zamířit, až když se cítí dost silní. Nejdříve ale musí najít Talisman, aby mohli vstoupit do Údolí ohně a projít jím ke Koruně moci.

PRAVIDLA PRO POSTAVY

1. SÍLA

Síla vyjadřuje sílu, výdrž a schopnost bojovat. Používá se v boji (viz 16.1–10) a při překonávání některých překážek, se kterými se během hry setkáš. Síla postavy se zaznamenává pomocí červených žetonů umístěných podle obrázku na předchozí straně.

1.1 Žetony se označuje pouze výchozí síla a síla získaná během hry. Síla získaná pomocí předmětů, kouzelných předmětů nebo pomocníků se nezaznamenává pomocí žetonů, ale přičítá se tehdy, když je to možné nebo žádoucí.

ZTRÁTA SÍLY

1.2 Když postava ztratí sílu, vrátí příslušný počet žetonů.

1.3 Síla postavy nemůže nikdy klesnout pod svoji výchozí hodnotu.

ZÍSKÁVÁNÍ SÍLY

1.4 Postava může získávat sílu výměnou za zvířata, netvory a draky (viz 15.5) poražené v souboji. Kdykoliv se postava setká s nepřítelem a skolí jej, ponechá si jeho kartu, a tyto karty si může v kterémkoli okamžiku vyměnit za nové žetony síly. Síla postavy se zvyší o 1 za každých 7 bodů síly na kartách poražených nepřátel. Vyměněné karty se pokládají na hromádku otočených karet. Síla navíc nad nejbližší nižší násobek sedmi propadá.

1.5 Sílu je také možné získat při setkání.

CELKOVÁ SÍLA POSTAVY

1.6 Celková síla postavy v daném okamžiku se rovná počtu žetonů síly PLUS síla získaná za předměty, kouzelné předměty a pomocníky, které je v tomto okamžiku možné použít.

PŘÍKLAD: Válečník má celkem 5 žetonů síly, kouzelný pás (kouzelný předmět, který zvyšuje sílu o 1), jednorozce (pomocníka, který zvyšuje sílu o 1) a meč (předmět, který zvyšuje sílu o 1, ale pouze v souboji). Jeho celková síla je 7 (5 plus 1 za jednorozce plus 1 za kouzelný pás). V souboji je jeho síla 8, protože může používat svůj meč. Přejde na Prokletou mýtinu, kde se nepočítá síla za předměty a kouzelné předměty. Zde je jeho síla 6 (5 plus 1 za jednorozce) a to dokonce i v souboji.

2. VŮLE

Vůle zahrnuje takové věci, jako je inteligence, zručnost a schopnost kouzlit. Používá se při mentálním souboji (viz 17.1–2) a závisí na ní počet zaklínadel, která se můžeš naučit. Vůle postavy se zaznamenává pomocí modrých žetonů umístěných podle obrázku na předchozí straně.

2.1 Žetony se označuje pouze výchozí vůle a vůle získaná během hry. Vůle získaná pomocí kouzelných předmětů nebo pomocníků se nezaznamenává pomocí žetonů, ale přičítá se tehdy, když je to možné nebo žádoucí.

ZTRÁTA VŮLE

2.2 Když postava ztratí vůli, vrátí příslušný počet žetonů.

2.3 Vůle postavy nemůže nikdy klesnout pod svoji výchozí hodnotu.

ZÍSKÁVÁNÍ VŮLE

2.4 Vůli je možné získat jenom při setkání.

CELKOVÁ VŮLE POSTAVY

2.5 Celková vůle postavy v daném okamžiku se rovná počtu žetonů vůle PLUS vůle získaná za kouzelné předměty a pomocníky, které je v tomto okamžiku možné použít.

POČET ZAKLÍNADEL

2.6 Počet zaklínadel, která může postava znát, závisí na její okamžité vůli, a to následujícím způsobem:

Celková vůle postavy:	1	2	3	4	5	6 a více
Nejvyšší počet zaklínadel:	0	0	1	2	2	3

Toto omezení může překročit pouze postava s hůlkou (kouzelný předmět, který svému majiteli dává právo nejméně na jedno zaklínadlo).

2.7 Zaklínadla mohou mít všechny postavy, které na to mají dost silnou vůli. Ale na začátku je mají pouze ty, jimž to dovolují jejich zvláštní schopnosti. Ostatní je zpravidla získávají při setkání.

2.8 Pokud má postava během hry více zaklínadel, než odpovídá její vůli, musí přebytečná zaklínadla okamžitě položit na hromádku použitých zaklínadel. Není možné je seslat, ale postava si může vybrat, která zaklínadla odloží.

PŘÍKLAD: Kouzelník s vůlí 5 má Šalamounovu korunu (kouzelný předmět, který zvyšuje vůli o 2), takže jeho vůle je 7. To mu dává nárok na 3 zaklínadla, která se mu podařilo získat. Přejde na Prokletou mýtinu, kde si nemůže započítat vůli za kouzelné předměty. Jeho vůle zde klesne na 5 a tak má nárok jen na 2 zaklínadla. Proto musí jedno okamžitě odložit. Jakmile Prokletou mýtinu opustí, může si zase počítat vůli za Šalamounovu korunu a znovu může mít 3 zaklínadla, pokud se mu někde podaří získat to třetí.

3. ZLATO

Za zlato si postavy mohou kupovat předměty a služby. Bohatství postavy se měří na tzv. měšce zlata (zkráceně M). Zaznamenává se pomocí žetonů s obrázkem měšce zlata (žluté – 1 žeton představuje 1 měšec zlata) pokládaných vedle karty postavy. Měšce zlata se většinou získávají při setkání.

3.1 Každá postava začíná hru s jedním měšcem zlata.

3.2 Všechny ceny se udávají v měšcích zlata. Například 3 M znamená 3 žetony s měšcem zlata.

3.3 Žetony za předměty a služby, které se nekupují od jiné postavy, se dávají do banku.

3.4 Žetony získané z jiného zdroje než od jiného hráče se odebírají z banku.

3.5 Měšce zlata se nepočítají do celkového množství předmětů, které postava nese (viz 5.3).

4. ŽIVOTY

Životy představují životaschopnost postavy. Je možné je ztratit v souboji, mentálním souboji anebo při nějakém nebezpečném setkání. Životy se zaznamenávají pomocí zelených žetonů pokládaných vedle karty postavy (viz obrázek na straně 2).

4.1 Na začátku hry má každá postava 4 životy.

ZTRÁTA ŽIVOTŮ

4.2 Postava, která ztratí životy, musí vrátit do banku odpovídající počet žetonů.

Ztráta všech životů

4.3 Postava, která ztratila všechny životy, umírá. Její figurka se odstraní z herního plánu, její předměty, kouzelné předměty, pomocníci a měšce zlata se položí na pole, kde zahynula. Všechny žetony síly a vůle patřící této postavě se vrátí do banku. Její zaklínadla se dají na hromádku použitých zaklínadel. Karta postavy se položí k ostatním nepoužitým kartám postav. TEHDY A JENOM TEHDY, když se ještě žádná postava nedostala ke Koruně moci, začíná hráč mrtvé postavy znovu na začátku dalšího kola tím, že si vylosuje novou postavu. Jestliže se někomu podaří dosáhnout Koruny moci, je každá mrtvá postava definitivně mimo hru.

ZÍSKÁVÁNÍ ŽIVOTŮ

4.4 Životy je možno získat buď při setkání nebo léčením (viz 4.6). Získané životy se berou z banku.

4.5 Postava může mít neomezené množství životů.

Léčení

4.6 Léčení nikdy nezvyšuje počet životů nad 4.

5. PŘEDMĚTY

V těchto pravidlech budeme za předměty považovat jak předměty, tak kouzelné předměty. Předměty je zpravidla možné získat při setkání nebo koupí. Předměty ve vlastnictví postavy se pokládají pod její kartu postavy.

5.1 Všechny předměty ve vlastnictví postavy musí být otočeny lícem nahoru.

5.2 Žádná postava nemůže nikdy vlastnit předmět, který nesmí používat. Musí ho nechat lícem nahoru na poli, kde se s ním setkala.

PŘÍKLAD: Vrah objeví svaté kopí (kouzelný předmět), které mohou používat jen dobré nebo neutrální postavy. Vrah ho používat nemůže, nebo je zlý. Musí ho nechat lícem nahoru na poli, kde se s ním setkal.

OMEZENÍ POČTU PŘEDMĚTŮ

5.3 Žádná postava nesmí mít více než 4 předměty (nepočítaje v to měšce zlata – viz 3.5), leda by měla mulu.

5.4 Postava se může kdykoliv zbavit jakéhokoli předmětu prostě tím, že ho nechá otočený lícem nahoru na poli, kde stojí.

5.5 Jakákoli postava, která získá více než 4 předměty, se musí rozhodnout, které si ponechá. Ostatní musí okamžitě položit lícem nahoru na pole, kde stojí.

PŘÍKLAD: Kouzelník má mulu a s její pomocí nese 10 předmětů. Setká se s ním zloděj a mulu mu ukradne. Kouzelník najednou může mít pouze 4 předměty a tak musí okamžitě položit šest zbývajících předmětů lícem nahoru na pole, kde se toto všechno odehrálo. Zloděj se může pokusit je sebrat, je-li to možné (viz 12.1).

6. POMOČNÍCI

Při různých setkáních mohou postavy získat pomocníky. Jejich karty se umísťují pod kartu postavy.

6.1 Všichni pomocníci doprovázející postavu musí být otočeni lícem nahoru.

6.2 Postava může mít libovolné množství pomocníků.

ZTRÁTA POMOČNÍKŮ

6.3 Všichni zabití pomocníci (například upírem nebo v Propasti) nebo pomocníci, kterých se postava musí vzdát, se odkládají na hromádku otočených karet setkání.

6.4 Postava se může kdykoliv zbavit jakéhokoli pomocníka prostě tím, že ho nechá otočeného lícem nahoru na poli, kde stojí.

7. PŘESVĚDČENÍ

Každá postava má nějaké přesvědčení, buď dobré, neutrální nebo zlé. Místo postava s dobrým, neutrálním nebo zlým přesvědčením často říkáme dobrá, neutrální nebo zlá postava. Dobré a zlé postavy mají ve hře nějaké výhody a nějaké postihy. Neutrální postavy nemají žádné výhody, ale nemají ani žádné postihy. Přesvědčení

postavy se může během hry měnit; buď v důsledku setkání nebo použitím zvláštní schopnosti.

ZMĚNA PŘESVĚDČENÍ

7.1 Když se postavě změní přesvědčení, musí si hráč vzít kartu změny přesvědčení a položit ji odpovídající stranou nahoru vedle karty své postavy. Když se postava vrátí ke svému původnímu přesvědčení, vrátí hráč kartu změny přesvědčení zpátky.

7.2 Žádná postava včetně druida nemůže změnit svoje přesvědčení častěji než jednou za kolo.

7.3 Pokud má postava nějaké předměty, které se svým novým přesvědčením nesmí používat, musí je okamžitě položit lícem nahoru na pole, kde stojí (viz 5.2).

8. ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

Každá postava má nějaké zvláštní schopnosti. Společně s omezeními této postavy jsou popsány na její kartě postavy.

8.1 Ve všech případech, kdy je zvláštní schopnost v rozporu s pravidly, má zvláštní schopnost přednost před pravidly.

9. ZAKLÍNADLA

Účinek každého zaklínadla a kdy je možno ho seslat je popsáno na jednotlivých kartách zaklínadel.

9.1 Každá postava může mít zaklínadla, pokud na to má dost vysokou vůli (viz 2.6–8).

9.2 Zaklínadla postavy leží lícem dolů, takže si je ostatní hráči nemohou přečíst.

9.3 Zaklínadla není možné odložit, leda by postava měla více zaklínadel, než jí její vůle dovoluje (viz 2.6–8).

ZÍSKÁVÁNÍ ZAKLÍNADEL

9.4 Zaklínadla se zpravidla získávají při setkání. Některé postavy mohou díky svým zvláštním schopnostem začínat hru se zaklínadlem(ly).

9.5 Nově nabytá zaklínadla se berou z vrchu hromádky zaklínadel. Když se všechna zaklínadla spotřebují, vezme se hromádka použitých zaklínadel, zamíchá se a udělá se z ní nová hromádka zaklínadel.

SESÍLÁNÍ ZAKLÍNADEL

9.6 Zaklínadlo je možné seslat pouze v době uvedené na kartě zaklínadla. Po seslání se zaklínadlo položí na hromádku použitých zaklínadel.

9.7 Zaklínadla, která působí na postavy, působí na celém herním plánu. Zaklínadla působící na ostatní tvory působí pouze ve vnějším a středním pásu (viz 14.4).

ZAKLÍNADLO MOCI

9.8 Jakákoliv postava, která je sama u Koruny moci (viz 14.9), musí v každém kole seslat 1 zaklínadlo moci na všechny ostatní postavy. Postava sesílající zaklínadlo moci si hodí jednou kostkou. Padne-li 1, 2 nebo 3, znamená to, že zaklínadlo nepůsobí. Avšak když padne 4, 5 nebo 6, musí všechny ostatní postavy buď ztratit 1 život nebo přiznat porážku a odstoupit ze hry.

PRAVIDLA HRY

10. TAH POSTAVY

10.1 Tah postavy se sestává ze dvou částí, které po sobě následují v tomto pořadí:

- I. Pohyb
- II. Setkání

10.2 Po skončení tahu je na řadě hráč vlevo.

11. POHYB

POHYB VE VNĚJŠÍM A STŘEDNÍM PÁSU

11.1 Postava si hází kostkou a výsledek určuje, o kolik polí se musí pohnout. (Některá zaklínadla, zvláštní schopnosti nebo podobné události mohou způsobit, že se postava pohybuje bez hodu kostkou. Tyto případy jsou vysvětleny na příslušných kartách.) Postava se pak musí rozhodnout, zda se o určený počet polí přesune ve směru hodinových ručiček nebo proti němu.

11.2 V okamžiku, kdy se postava dá do pohybu, není již možné měnit jeho směr. Jedinou výjimkou je přechod mezi vnějším a středním pásem (viz 11.14).

POHYB VE VNITŘNÍM PÁSU

- 11.3 Na pohyb se tu nehází kostkou, postava může ujít jen jedno pole za kolo.
- 11.4 Předtím, než postava pokračuje v cestě, musí splnit pokyny pro setkání popsané na daném poli.
- Cesta zpět**
- 11.5 Postava se může kdykoliv rozhodnout, že se chce vrátit zpět na Pláně zmaru. V takovém případě se opět pohybuje rychlostí 1 pole za kolo, ale nemusí se již řídit pokyny pro setkání na jednotlivých polích.
- Koruna moci**
- 11.6 Ke Koruně moci je možné dojít jen z Údolí ohně. Do Údolí ohně může vstoupit jen postava, která vlastní Talisman. Postava bez Talismanu se musí vydat na zpáteční cestu (viz 11.5).
- 11.7 Postava se na Koruně moci nepohybuje a zůstává na místě (viz 14.9).

POHYB MEZI VNĚJŠÍM A STŘEDNÍM PÁSEM

- 11.8 Z pole se strážcem vede most do Kopců na protějším poli (viz 11.10–14).
- 11.9 Bouřnou řeku je možno přejít na voru (viz 11.15–19) nebo při setkání.
- Stráž**
- 11.10 Most je možno přecházet oběma směry; platí pro to obvyklá pravidla pro pohyb.
- 11.11 Strážce zaútočí na každou postavu procházející do středního pásu. Postava musí strážce porazit v boji (viz 16.1–4) nebo se boji vyhnout (18.1–3), jinak nebude moci projít.
- 11.12 Postavy, kterým se podařilo strážce porazit nebo se boji vyhnout, pokračují v pohybu ve středním pásu. Postavy poražené strážcem ztrácejí 1 život a jejich pohyb končí na tomto poli. Postavy, jejichž souboj se strážcem skončil remízou, neztrácejí život, ale jejich pohyb zde končí.
- 11.13 Strážce neútočí na postavy procházející jeho polem při pohybu ve vnějším pásu, přecházející ze středního do vnějšího pásu a na postavy, jejichž pohyb na jeho poli skončil (pokud se v dalším kole nerozhodnou přejít do středního pásu).
- 11.14 Při přechodu z jednoho pásu do druhého mohou postavy v novém pásu změnit směr svého pohybu.

PŘÍKLAD: Zloděj je na Hřbitově a na pohyb mu padne 6. Rozhodne se jít ve směru hodinových ručiček ke Stráži a přejít do středního pásu. Strážce ho při tom napadne, ale zloděj na něj sešle zaklínadlo Nehybnost a tak se vyhne boji. Pak dojde do Kopců a rozhodne se ve vnitřním pásu jít proti směru hodinových ručiček, takže jeho pohyb skončí u Brány osudu.

Vor

- 11.15 Kterákoli postava, která chce používat vor, si ho buď musí postavit nebo ho získat při nějakém setkání.
- 11.16 Každá postava se sekerou nacházející se na počátku svého tahu v Lese nebo ve Hvozdu může prohlásit, že se nebude pohybovat a místo toho si postaví vor (viz 11.18).
- 11.17 Jakákoliv postava, která získala vor, s ním v následujícím kole může překročit řeku (viz 11.18).
- 11.18 Postava s vorem může překročit řeku na kterékoli pole, které se nachází přímo naproti poli, kde stojí. Její pohyb v tomto kole je přechod řeky a nehází si již kostkou.
- 11.19 Vor nikdy nezůstává na místě a není možné si ho ani odnést. Ať už je použit nebo ne, musí se dát na hromádku otočených karet nebo vrátit ke kartám nákupu.

POHYB MEZI STŘEDNÍM A VNITŘNÍM PÁSEM

- 11.20 Brána osudu vede ze středního pásu na Pláně zmaru ve vnitřním pásu.
- Brána osudu**
- 11.21 Do vnitřního pásu je možno vstoupit toliko Branou osudu.
- 11.22 Postavy se musí pokusit otevřít Bránu osudu pokaždé, když chtějí vejít do vnitřního pásu.
- 11.23 Postavy se mohou pokusit o otevření Brány osudu jenom tehdy, když jim na pohyb padlo tolik, aby mohly vejít dovnitř.
- 11.24 Postavy pokoušející se otevřít Bránu osudu postupují podle pokynů uvedených na herním plánu. Jestliže uspějí, skončí jejich tah na Pláních zmaru. V případě neúspěchu končí jejich pohyb u Brány osudu.

- 11.25 Postava, jejíž pohyb končí přesně u Brány osudu, ji v tomto tahu již nemůže otevřít.
- 11.26 Postava procházející z vnitřního do středního pásu nemusí otvírat Bránu. Jednoduše se přesune z Pláně zmaru na Bránu osudu. Tím její pohyb v tomto tahu končí.

12. SBÍRÁNÍ OTOČENÝCH KARET

- 12.1 V kterémkoli okamžiku až do konce svého tahu může postava navštívit cizince nacházejícího se na poli, kde skončil její pohyb, vzít měšce, předměty, kouzelné předměty (viz 5.3) a pomocníky nacházející se tamtéž, KROMĚ případů kdy:
1. Na dotyčném poli se nachází karta nepřítele (viz 13.5) NEBO
 2. Podle pokynů na poli se má otočit karta setkání (viz 13.4).
- V těchto případech představují zmíněné karty setkání na tomto poli.

PŘÍKLAD: Bard přijde do Pouště, kde jsou 2 měšce zlata, panna (pomocník), čtورا, meč (předměty), hůlka a Talisman (kouzelné předměty). Všechny tyto věci tu zůstaly po vědmě, kterou bard proměnil v ropuchu.

Bard už má 3 předměty: zbroj, sekeru a amulet (kouzelný předmět). Bez problémů si může vzít zlato a pannu. Ale protože může nést nejvýše 4 předměty (viz 5.3), musí pečlivě zvážit, co si vezme. Pokyny pro Pouš říkají, že každý, kdo nemá čturu, ztrácí život. Čtورا by tedy byla užitečná, ale jenom tady. Bard začal hru bez zaklínadel a stále ještě žádné nemá. Má však dostatečně velikou vůli a tak si vezme hůlku a rovnou si vytáhne zaklínadlo. Je to Zachránění. Trocha štěstí je všechno, co potřeboval – te už nepotřebuje čturu. Rozhodne se zbavit amuletu a tak ho položí lícem nahoru na pole Pouš. Místo něj si vezme Talisman a tak získá maximální počet předmětů: zbroj, sekera, hůlka a Talisman.

Te se musí zařadit podle pokynu na poli, kde se nachází. Zde se praví, že má ztratit jeden život, ale bard sešle zaklínadlo Zachránění a tak se tomu vyhne. Díky hůlce si může ihned vytáhnout další zaklínadlo a jeho tah tím končí.

Až v příštím tahu odejde, meč, čtورا a amulet tu zůstanou ležet lícem nahoru, čekající na další postavu, která sem přijde.

13. SETKÁNÍ VE STŘEDNÍM A VNĚJŠÍM PÁSU

- 13.1 K setkání může dojít jenom na poli, kde skončil pohyb postavy, nebo na poli, kam byla přenesena v důsledku setkání. K setkání nemůže nikdy dojít na poli, odkud postava vyšla.
- 13.2 Pokud je na poli, kam postava došla, ještě jiná postava, musí si přichozí vybrat, zda se bu setká s jinou postavou, nebo poslechne pokyny pro dané pole. Jestliže je na poli jiných postav více, může se přichozí setkat jen s jednou a může si vybrat se kterou.

SETKÁNÍ S JINOU POSTAVOU

- 13.3 Setkání s jinou postavou může nabývat dvou podob. Postava na tahu může na jinou postavu bu zaútočit (viz 16.6–10), nebo na ni použít nějakou svoji zvláštní schopnost.

SETKÁNÍ NA POLÍCH

Pole, kde se otáčejí karty

- 13.4 Postava musí postupovat podle pokynů. Kartami, o nichž se tu mluví, jsou vždy míněny karty setkání. Otáčejí se z hromádky karet setkání. Pokud už na daném poli jakékoli karty leží, otáčejí se jen tolik karet, kolik jich chybí do počtu, který měl být otočen podle pokynů na poli. S otočenými kaartami se pak postava musí setkat (viz 15.1–11).

Všechna ostatní pole

- 13.5 Postava se řídí pokyny na daném poli. Všechny nepřátele (viz 15.5–6) je nutno napřed porazit (viz 16.1–5, 17.1–2) nebo se boji s nimi vyhnout (viz 18.1–3). Pak je možno se setkat s jakýmikoli cizinci, vzít jakékoli měšce, kouzelné předměty, předměty (viz 5.3) a pomocníky. Některých pokynů postava musí uposlechnout, u jiných má hráč možnost volby.

PŘÍKLAD: Čarodějnice je v Chrámě a na pohyb hodí 2. Může tedy jít bu k Runám nebo do Oázy. V Runách se má podle pokynů otočit jedna karta, ale už je tam otočený drak, takže se žádná další karta otáčet nebude. Drak má sílu 7 a navíc dostává bonus +2 kvůli tajemným runám. Dohromady má sílu 9. Čarodějnice má sílu 3, takže tam jistě ztratí život. V Oáze je zaklínadlo Kletba, které tam umístil některý z ostatních hráčů. Kvůli němu tam ztratí život, ale protože pokyny v Oáze říkají, že se mají otočit 2 karty, může si potom otočit ještě jednu kartu setkání. Proto se rozhodne jít do Oázy, ztratí život kvůli Kletbě a otočí kartu setkání. Ukáže se, že je to další drak, který na ni ihned zaútočí. Čarodějnice dnes rozhodně nemá štěstí.

14. SETKÁNÍ VE VNITŘNÍM PÁSU

- 14.1 Postava se může s jinou postavou setkat jen na Pláních zmaru a v Údolí ohně.

- 14.2 Setkání s jinými postavami probíhají stejně jako ve středním a vnějším pásu .
- 14.3 Na všech ostatních polích je nutno postupovat podle tam uvedených pokynů. Pokynů je možno nedbat, jestliže se postava vrací (viz 11.5).
- 14.4 Nestvůram z vnitřního pásu se není možno vyhnout (viz 18.3) ani na ně seslat zaklínadlo.

Krypta

- 14.5 Krypta je zborcená a postava potřebuje sílu na to, aby mohla odstranit rum a najít cestu ven. Postava si musí při vstupu na toto pole hodit třikrát kostkou a výsledky sečíst. Od tohoto součtu pak odečte svoji sílu (viz 1.6). Výsledek určuje, kde postava z Krypty vyjde. Její figurka se tam okamžitě přemístí a toto se považuje za její pohyb v tomto tahu. Pokud postava vyjde v samotné Kryptě, může v dalším kole pokračovat v cestě.

Důl

- 14.6 Při hledání cesty v bludišti Dolu je zapotřebí vůle. Postupuje se stejně jako v Kryptě (viz 14.5), ale od hodu kostkami se místo síly odečítá vůle postavy (viz 2.5).

Doupě vlkodlaků

- 14.7 Pokaždé, když do Doupěte vstoupí nějaká postava, hodí si dvěma kostkami a výsledek určuje sílu vlkodlaka. Ten pak na postavu zaútočí. Každá postava se střetne s jiným vlkodlakem.

Jámy

- 14.8 Pokaždé, když na toto pole vstoupí nějaká postava, hodí si jednou kostkou. Dostane tak počet nestvůr (síla 4), které na ni zaútočí. Musí je porazit jednu po druhé. Pokud postava ztratí život, její tah končí a v příštím kole musí pokračovat v boji se zbylými nestvůrami podle stejných pravidel. Když porazí poslední z nich, zůstává na místě a v dalším kole může jít dál.

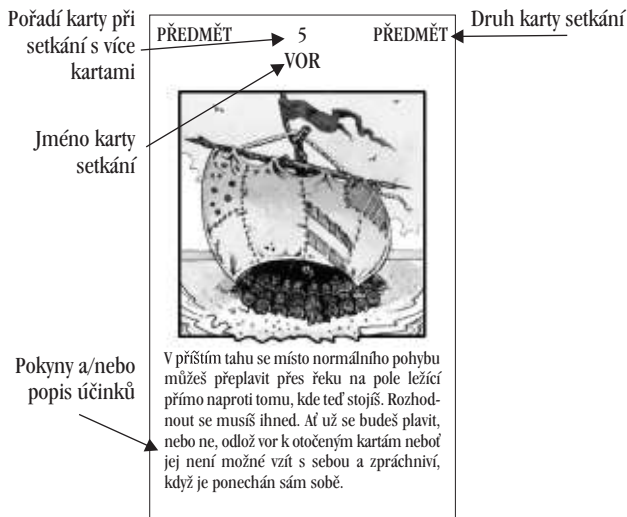
Koruna moci

- 14.9 Jestliže na Koruně moci v okamžiku, kdy tam postava dorazí, už někdo je, musí se s ním postava setkat (viz 13.3). Je-li na Koruně moci více než jedna postava, sestává tah těchto postav toliko ze vzájemných setkání. Postava, která je na Koruně moci sama, musí v každém kole seslat zaklínadlo moci (viz 9.8).

15. KARTY SETKÁNÍ

Na každé kartě setkání jsou následující informace:

- 15.1 Nejprve se vyřeší karty setkání, které se mají umístit na jiné pole než na to, kde byly otočeny. Pokud neskončí na tom místě, kde stojí postava, která je otočila, nemají už na ni vliv.



- 15.2 Setkání s kartami probíhá přísně podle pořadí vyznačeného číslem nahoře uprostřed karty. Nejdříve se postava setká s kartami s nejnižším číslem, pak s druhým nejnižším a tak dále.

ROZDĚLENÍ KARET SETKÁNÍ

- 15.3 Karty setkání se dělí takto:

1. Události

- 15.4 Musí se postupovat podle pokynů na kartě. Jestliže se událost projeví tím, že postava jedno nebo více kol nehraje, její tah zde končí a započítává se do celkového počtu vynechaných kol.

2. Nepřítel - Zvíře, Netvor nebo Drak

- 15.5 Tvor na kartě postavu okamžitě napadne (viz 16.1–5). Poražené nepřátele tohoto druhu je možné uschovat a později vyměnit za sílu (viz 1.4).

3. Nepřítel - Duch

- 15.6 Tito nepřátelé na postavu okamžitě zaútočí mentálním soubojem (viz 17.1–2).
- 15.7 S následujícími kartami je možné se setkat jen tehdy, když nastaly všechny události otočené na daném poli a všichni nepřátelé zde byli bu poraženi (viz 16.1–5) nebo se postava boji s nimi vyhnula (18.1–2).

4. Cizinci

- 15.8 Postupuje se podle pokynů na kartě.

5. Předměty, Kouzelné předměty a Pomocníci

- 15.9 Pokud to neodporuje pravidlům (viz 5.2–3), může si je postava vzít.

6. Místa

- 15.10 Postupuje se podle pokynů na kartě.

KARTY SETKÁNÍ ZŮSTÁVAJÍCÍ NA HERNÍM PLÁNU

- 15.11 Všechny karty, které po setkání zbydou, musí zůstat na daném poli lícem nahoru.

PŘÍKLAD: Trpaslík přijde do Skrytého údolí a podle pokynů má otočit 3 karty setkání. Otočí kartu IMP (1. Událost), MEDVĚD (2. Nepřítel) a MĚSÍC ZLATA (5. Předmět). Nejdříve se musí vypořádat s impem. Trpaslík si hodí 4. Díky tomu ho imp teleportuje do Zříceniny před tím, než se může utkat s medvědem nebo si vzít zlato. Karta s medvědem a karta se zlatem zůstanou ležet lícem nahoru ve Skrytém údolí. Hráč, který sem te přijde, si otočí jen jednu kartu (takže budou otočeny celkem tři). Trpaslíkův tah však pokračuje dalším setkáním ve Zřícenině.

16. SOUBOJ

- 16.1 K souboji dojde, když:

- a) Nepřítel - Netvor, Drak nebo Zvíře (viz 15.5) nebo nějaký jiný tvor s udanou silou na postavu zaútočí.
- b) Postava se rozhodne zaútočit na jinou postavu a nemůže nebo nechce zaútočit mentálně (viz 17.1–2).

SOUBOJ MEZI POSTAVOU A NESTVŮRAMI NEBO NEPŘÁTELI

- 16.2 Postava napřed prohlásí zda se pokusí boji vyhnout (viz 18.1–3) či nikoliv. Jestliže ne, dojde k boji.
- 16.3 Chce-li postava seslat nějaké zaklínadlo, musí to udělat teď, dříve než si hodí kostkou.
- 16.4 Postava si hodí 1 kostkou. Útočné číslo postavy je rovno součtu čísla na kostce a síly postavy (viz 1.6, ale v souboji je možné použít jen jednu zbraň). Jiný hráč teď hodí kostkou za nepřítele a k hodu přičte jeho sílu. Tak získá útočné číslo nepřítele. Jestliže je hráčovo útočné číslo vyšší než útočné číslo nepřítele, podařilo se mu ho zabít (viz 15.7, 1.4). Bylo-li nepřítelovo útočné číslo vyšší než číslo postavy, ztrácí postava jeden život (některými zaklínadly nebo předměty tomu lze zabránit) a její tah končí. Jsou-li útočná čísla obě stejná, dojde k remíze (viz 16.10).

Více než jeden nepřítel

- 16.5 Pokud je na poli více nepřátel útočících silou, zaútočí na postavu jako jeden tvor. Jejich síla se sčítá a k výsledku se přičte hod 1 kostkou.

SOUBOJ MEZI DVĚMA POSTAVAMI

- 16.6 Postava, která je napadena, má možnost se boji vyhnout (viz 18.1–2). Pokud tak neučiní, dojde k souboji.
- 16.7 Před hody kostkou mají obě postavy možnost seslat zaklínadla.
- 16.8 Útočnickovo útočné číslo se spočítá stejně jako v bodě 16.4. Obráncovo útočné číslo se určí obdobně. Postava s vyšším útočným číslem v souboji zvítězí. Při rovnosti útočných čísel dojde k remíze (viz 16.10).
- 16.9 Vítěz může poraženému vzít 1 život (tomu je možno zabránit některými zaklínadly nebo předměty), nebo mu sebrat jeden měšec či předmět dle vlastního výběru a přidat jej ke svým vlastním. Tím tah končí.

REMÍZA

- 16.10 Při remíze není nikdo zraněn a tah končí.

17. MENTÁLNÍ SOUBOJ

17.1 K mentálnímu souboji dojde, když:

- Nepřítel - Duch (viz 15.6) či nějaký jiný tvor s udanou vůlí na postavu zaútočí.
- Postava, které to umožňuje její zvláštní schopnost, se rozhodne mentálně zaútočit na jinou postavu.

17.2 Mentální souboj probíhá úplně stejně jako obyčejný souboj (viz 16.2–10), až na to, že:

- Místo síly se používá vůle.
- Žádný předmět ztrátě života nezabrání.

18. VYHÝBÁNÍ SE BOJI

18.1 Pomocí zvláštní schopnosti, zaklínadla Nehybnost nebo Neviditelnost se postava může vyhnout nepřátelskému tvorů nebo postavě. Jestliže to udělá, nikdo už na ni nemůže působit a ani ona nemůže působit na ostatní. S výjimkou zaklínadla Nehybnost platí, že se postava současně vyhýbá všem tvorům na daném poli.

18.2 Je možné se vyhnout těmto tvorům:

- Cokoli ve vnějším a středním pásu, co na postavu zaútočilo.
- Všem útočícím postavám a postavám, které chtějí použít svoji zvláštní schopnost.
- Všem tvorům na kartách setkání, se kterými se postava nechce setkat, například babici, impovi nebo ježibabě.

18.3 Ve vnitřním pásu je možné se vyhnout pouze jiným postavám.

19. ROPUCHY

19.1 Když se postava promění na tři kola v ropuchu, nahradí se její figurka na herním plánu figurkou ropuchy. Na konci svého třetího kola se postava vrátí do své původní podoby.

19.2 Ropuchy nemohou vlastnit předměty, kouzelné předměty, zlato ani pomocníky. Všechny takové karty se musí umístit na pole, kde k proměně došlo.

19.3 Ropuchy mají sílu 1 a vůli 1, ale postava si ponechává všechny žetony síly a vůle a po zpětné proměně je může zase používat. Veškerá síla a vůle získaná ropuchou ovlivňuje jen její sílu a vůli a nemá vliv na vlastnosti postavy po zpětné proměně.

19.4 Ropucha si nehází na pohyb; místo toho musí v každém kole poskočit o jedno pole.

19.5 Ropuchy nemohou ani získávat ani sesílat zaklínadla. Postava si však uchovává svoje zaklínadla a po zpětné proměně je může obvyklým způsobem používat.

19.6 Ropucha má stejně životů jako původní postava. Životy získané a ztracené ropuchou se promítanou do životů postavy po zpětné proměně.

19.7 Setkání ropuchy probíhají stejně jako setkání všech ostatních postav.

19.8 Ropucha nemá žádné zvláštní schopnosti. Zvláštní schopnosti původní postavy není možno používat, dokud je postava ropuchou.

20. KARTY NÁKUPU A TALISMANŮ

20.1 Pokaždé, když postava dostane nebo si koupí nějaký předmět nebo Talisman, měla by si vzít odpovídající kartu nákupu nebo kartu s Talismanem.

20.2 Ve hře se chovají úplně stejně jako předměty na kartách setkání, až na to, že místo na hromádku otočených karet setkání se dávají na vlastní hromádku a jsou znova k dispozici. Jestliže karta nákupu pro nějaký určitý předmět nebo Talisman není k dispozici, znamená to, že daný předmět teď není možno koupit nebo dostat.

20.3 Karty nákupu i Talismany mohou zůstat na herním plánu lícem nahoru, jako kterékoli jiný předmět.

VÍTĚZSTVÍ

Vítězem je poslední postava ve hře.

AUTOŘI:

TALISMAN je dílem těchto lidí:

Tvůrce hry: Robert Harris

Vývoj hry: Ian Livingstone, Albie Fiore, Gary Chalk

Obrázek na krabici: Chris Achilleos

Vnitřní ilustrace: Gary Chalk

Druhé vydání pro Games Workshop připravil Angus Ryall

Překlad do češtiny: Michael Bronec, Martin Klíma

Odborné korektury: Jiří Štípek

Typografie českého vydání na základě anglického originálu: nakladatelství ALTAR, Praha

V ČR vydání druhé

© 1983, 1985 Games Workshop Ltd, Chewton St, Hilltop, Eastwood, Notts, UK.

VÍTĚZSTVÍM HRA NEKONČÍ!

Kromě základní sady pro Talisman – Dobrodružství Meče a Magie existují ještě rozšiřující a doplňující sady:

Talisman – Dobrodružství přináší dvacet dva nových postav a více než sto nových celobarevných karet setkání, včetně nových předmětů, cizinců, míst, pomocníků, netvorů a duchů a kouzel na jejich vraždění! Tento modul také obsahuje některá rozšířená pravidla, zejména pro pět alternativních konců. Pokud je budete používat, už nikdy si nebudete jisti, co na vás čeká, když vyjdete z Údolí ohně. Může to být Pán draků stejně dobře jako Pandořina skříňka.

Talisman – Jeskyně obsahuje hlavně přídatný plán jeskyně formátu A3, na který se vstupuje dveřmi, jež se náhodně objeví na hlavním plánu. V jeskyni na postavy čekají nová setkání: celkem třicet osm speciálních karet jeskyně. Komu se podaří projít jeskyní až na konec, může s trochou štěstí dorazit přímo ke Koruně moci. A nebo také nemusí... Kromě toho tento modul obsahuje ještě čtrnáct nových postav, které je možno používat i v základní hře.

Talisman – Město přenáší Talisman z divokých hor a hustých lesů do civilizace. Město je domovem nejrůznějších podivných, ale potenciálně užitečných postav, od královského alchymisty až po královského bankéře. Ve městě je možno vydávat zatykače na ostatní postavy, a kdo si pospíš, může se stát i královským mágem, jednou ze čtyř speciálních nových postav, které je možné získat jenom ve městě. I tento modul obsahuje doplňkový herní plán formátu A3, speciální karty setkání pro město, karty nákupu a nové postavy použitelné i v základní hře.

Moduly pro Talisman si můžete objednat v zásilkové službě nakladatelství ALTAR na adrese nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3, e-mailem na adrese aquila@altar.cz nebo přes web na adrese www.altar.cz.



začátečníci



DRACÍ
DOJPEK



pokročilí

DRACÍ
DOJPEK



experti

svět



DRACÍ DOJPEK

Jiný svět, jiný čas.

