

## JOHDANTO

*Talisman* on peli vailla vertaa - itse asiassa se ei ole tavallinen peli ollenkaan, vaan vaarallinen seikkailu taikojen ja hirviöiden fantasiamaailmassa. Pelin edetessä tarina jatkuu vuoronperään. Se on rohkeiden tekojen sankarillinen taru, hienojen kokemusten, aarteiden ja taikojen taistelu, joka välillä voitetaan ja joskus hävitään. Mutta se on aina tarina, joka haastaa ja vie mukanaan!

Tarinamme alkaa mahtavasta velhosta, jonka kuolemasta on jo aikaa. Hän aikanaan hallitsi Talismanin valtakuntaa maagisen kruunun voimin, mikä taottiin Tulilaaksossa (the Valley of Fire) julmien ja mystisten taikavoimien avulla. Monien vuosien ajan velho ylivertaisesti hallitsi, kunnes pitkä elämä kulutti hänen kirjansa ja taikansa, tunsin päivänsä olevan päättymässä. Hän päätti kätkeä kruunun valtakuntansa vaarallisimmasta paikasta kaikkein vaarallisimpaan osaan, jonka ympärille komensi pelottavat vartijat hänen mahtavilla taioiltaan. Kun hän oli tehnyt niin, hän kuoli julistaen viimeiseen hengenvetoon, että vain mestari, jolla on voimaa, viisautta ja rohkeutta ottaa hänen kruununsa, voi päästä hänen paikalle.

Satoja vuosia on kulunut ja valtakunta, joka on pitkään ollut suojaton ja turvaton, on tullut yhä vaarallisemmaksi. Hirviöt ja lukemattomat pahuuden ongelmat ovat tulleet kiusaksi. Näihin päiviin asti, muinainen taru houkuttelee urheat sankarit levottomaan maahan – jokainen tavoittelee Herruuden Kruunua (the Crown of Command) ja kuninkuutta Talismanin valtakunnassa. Tähän mennessä kukaan ei ole osoittautunut olevansa haasteen arvoinen. Tavoittelijoiden luut hohkaavat valkeana ja särkyneenä jossakin Vaaran Tasangolla (the Plain of Peril), tai jossain muualla syrjässä villipeitojen ja hirviöiden jyrsimänä.

*Talismanissa* jopa kuusi pelaajaa omaksuu roolit toiveikkaista pelihahmoista. He voivat olla Talismanin valtakunnan hallitsijoita. Jokainen pelihahmo on hyvin erilainen, ja hänellä on omat vahvuutensa, heikkoutensa ja erikoisvoimansa. Voittaaksesi pelin, sinun täytyy matkata vaarallisen maan sydämeen löytääksesi Herruuden Kruunun (the Crown of Command), ja käyttää sen muinaista maagista taikuutta kukistaaksesi kaikki kilpailijasi.

Matkasi on vaikea ja täynnä vaaroja - ja se on selviytymistä noista vaaroista. Jotta voisit selvittää lopulliseen haasteeseen, joka sijaitsee toisella puolen Voimaporttia (the Portal of Power), sinun tulee

kartuttaa pelihahmosi voimaa, kerätä arvokkaita liittolaisia ja voittaa voimakkaita maagisia esineitä.

## PELIN TAVOITE

Pelin tavoitteena on saavuttaa Herruuden Kruunu keskeltä pelilautaa, ja sen jälkeen käyttäen Heruustaikoja (Command Spells), pakottamaan muut pelaajat pois pelistä. Sitä ennen pelihahmojen on seikkailtava Ulommalla ja Keskimmaisella alueella ja hankittava riittävästi Voimaa, Taitoa ja kuntoa, ennen kuin he ovat tarpeeksi voimakkaita kohtamaan Sisäalueen. Päästäkseen Tulilaaksoon ja siten saavuttaakseen Herruuden Kruunun, heidän täytyy ensiksi löytää Talismani. Voittaja on se pelihahmo, joka jää viimeiseksi pelilaudalle.

## PELAAJIEN MÄÄRÄ

Jopa kuusi pelaajaa voi pelata *Talismania*. Mitä enemmän pelaajia, sitä kauemmin peli kestää. On kuitenkin vaihtoehtoisia sääntöjä, jolla pelaajat voivat nopeuttaa peliä (ks. ”Vaihtoehtoiset Säännöt Nopeampaan Peliin”).

## PELIVÄLINEET

Alla olevassa listassa on kaikki ne osat, jotka ovat *Talismanin Uudistetussa 4. Painoksessa*:

- Sääntökirja
- 1 Pelilauta
- 104 Seikkailukorttia
- 24 Taikakorttia
- 40 Voimamerkkiä (8 isoa ja 32 pientä punaista kartiota)
- 40 Taitomerkkiä (8 isoa ja 32 pientä sinistä kartiota)
- 40 Kuntomerkkiä (8 isoa ja 32 pientä vihreää kartiota)
- 36 Kohtalomerkkiä
- 28 Tavarakorttia
- 4 Talismanikorttia
- 14 Pelihahmokorttia
- 14 Muovista Pelihahmofiguuria
- 4 Rupikonnakorttia
- 4 Muovista Rupikonnafiguuria
- 4 Luonnekorttia
- 30 Kultakolikkoa
- 6 Kuusisivuista noppaa

## PELIVÄLINEIDEN ESITTELY

Alla on lyhyet kuvaukset jokaisesta pelivälineestä.

### PELILAUTA

Pelilauta kuvaa maagista Talismanin valtakuntaa. Se on jaettu kolmeen Alueeseen (Ulko-, Keski- ja Sisäalue).

### SEIKKAILUKORTIT

Tämä 104 kortin pakka sisältää monia olentoja, tapahtumia ja esineitä, joita pelaajat löytävät matkallaan.

### TAIKAKORTIT

Nämä 24 Taikakorttia sisältävät Taikoja, joita voi pelin kuluessa käyttää.

### PISTELASKUMERKIT

Tässä on yhteensä 120 kartionmuotoista pistelaskumerkkiä. Niillä kuvataan pelihahmojen Voimaa (punainen), Taitoa (sininen) ja kuntoa (vihreä). Jokainen pieni pistelaskumerkki on yhden pisteen arvoinen, ja jokainen iso pistelaskumerkki on viiden pisteen arvoinen. Erikokoisia samaa väriä olevia pistelaskumerkkejä voi milloin tahansa vaihtaa vastaavan arvoiseen (Eli pelaaja voi vaihtaa viisi pientä punaista pistelaskumerkkiä yhteen isoon punaiseen pistelaskumerkkiin, tai päinvastoin, mutta ei voi vaihtaa vihreitä pistelaskumerkkejä punaiseen, jne.).

### KOHTALOMERKIT

Peli sisältää 36 kohtalomerkkiä. Irrota merkit varovasti arkista, ennen kuin pelaat peliä. Vaikka kohtalomerkit ovat molemmin puolin erin näköisiä, tällä ei ole vaikutusta varsinaiseen peliin.

### TAVARAKORTIT

Näitä 28 Tavarakorttia pelaajat voivat saada muulla tavoin kuin Seikkailukortteja.

### TALISMANIKORTIT

Tässä on neljä Talismanikorttia. Pelaajat voi löytää Talismaneja Seikkailupakasta tai etsimällä niitä Velhon Luolasta (the Warlock'n Cave).

## PELIHAHMOKORTIT

Tässä on 14 pelihahmokorttia, erilaisine hahmoineen ja erikoistaitoineen.

### PELIHAHMOFIGUURIT

Jokaista pelihahmokorttia vastaa muovinen figuuria, joka kuvaa pelaajaa pelilaudalla.

### RUPIKONNAKORTIT JA FIGUURIT

Neljää Rupikonnakorttia ja figuuria käytetään, kun pelihahmo on pelin aikana muuttunut Rupikonnaksi. Kun tämä tapahtuu, Rupikonnakortilla peitetään pelihahmokortti ja Rupikonnafiguuri vaihdetaan siksi ajaksi pelihahmofiguurin tilalle.

### LUONNEKORTIT

Tässä on neljä Luonnekorttia. Jokaisessa Luonnekortissa on hyvä- ja pahapuoli. Niitä käytetään silloin, kun pelihahmolla on pelin aikana luonteenlaatu muuttunut (verrattuna siihen, mitä lukee pelihahmokortissa).

### KULTAKOLIKOT

30 kultakolikkoa kuvaavat vaurautta ja aarretta, joita pelihahmot ansaitsevat seikkailun aikana.

### KUUSISIVUINEN NOPPA

Tässä on kuusi noppaa muuhun tarkoitukseen. Niitä käytetään liikkumiseen, ratkaisemaan taistelut sekä määrittelemään tulokset korttien ohjeista ja pelilaudalta. Nopan Talismanisymboli kuvaa tulos-ta "1".

## PELIVALMISTELUT

1. Pelilauta avataan ja asetetaan se keskelle pelialustaa.
2. Seikkailukortit sekoitetaan ja asetetaan kuvapuoli alaspäin pelilaudan viereen. Nämä muodostavat Seikkailupakan.
3. Taikakortit sekoitetaan ja asetetaan kuvapuoli alaspäin pelilaudan viereen. Nämä muodostavat Taikapakan.
4. Talismani- ja Tavarakortit asetetaan kuvapuoli ylöspäin pelilaudan viereen.
5. Yksi pelaaja ottaa pelihahmokortit, sekoittaa ne, ja jakaa yhden jokaiselle pelaajalle kuvapuoli alaspäin. (Vaihtoehtoinen sääntö: Jos kaikki pelaajat ovat sitä mieltä, että pelaajille, jotka haluavat enemmän valintavaihtoehtoja, voidaan kullekin jakaa kolme pelihahmokorttia. Sitten näistä pelihahmoista valitaan yksi, jota he haluavat pelata. Muita pelihahmoja, joita ei valittu, palautetaan laatikkoon. Niitä voidaan käyttää, jos pelihahmo kuolee.)
6. Jokainen pelaaja asettaa pelihahmokorttinsa kuvapuoli ylöspäin eteensä. Tämä kortti on pelihahmo, jolla pelaaja pelaa pelin aikana. Pelaajan pelihahmokortti, Esineet, Seuralaiset, pistelaskumerkit ja muut pelivälineet muodostavat hänen *pelialueen*.
7. Jokainen pelaaja ottaa pelihahmokorttia vastaavan muovisen pelihahmofiguurin, ja asettaa sen pelilaudalle *aloitusruutuun*, joka on kerrottu hänen pelihahmokortissa.
8. Jokainen pelaaja saa sen määrän kunto- ja kohtalomerkkejä, mitä hänen pelihahmokortissaan lukee. Jokainen pelaaja saa myös yhden kultakolikron. Kunto, kohtalo, ja kulta sijoitetaan asianmukaisille paikoille pelihahmokortin viereen. Loput pistelasku- ja kohtalomerkit sekä kultakolikot laitetaan pelivarastoon myöhempää käyttöä varten.
9. Kenenkään pelaajan pelihahmo ei saa ainuttakaan Taikaa peliä aloittaessa paitsi, jos se mainitaan pelihahmon erikoistaidoissaan. Tällöin pelaaja nostaa kyseisen määrän Taikakortteja Taikapakasta. Näitä ei paljasteta muille pelaajille.
10. Kenenkään pelaajan pelihahmo ei saa ainuttakaan Esinettä peliä aloittaessa paitsi, jos se maini-

taan pelihahmon erikoistaidoissaan. Tällöin pelaaja ottaa kyseiset Tavarakortit Tavarapakasta.

11. Rupikonna- ja Luonnekortit pidetään käden ulottuvilla. Niitä käytetään tarvittaessa.

12. Pelin omistaja aloittaa pelin. Sitten jatketaan kierrosta myötäpäivään.

## PELIHAHMOKORTIT

Pelihahmot ovat elämyksen keskellä pelatessaan *Talismania*. Sen kautta pelaajan pelihahmo on vuorovaikutuksessa pelilautaan, matkustaa uusille Alueille, taistelee olentoja vastaan ja saa Esineitä, Seuralaisia sekä voimakkaita Taikoja. Jokaisen pelaajan pelihahmokortissa luetellaan pelihahmon Voima-, Taito-, kohtalo- ja kuntoarvot sekä joukko muita erikoistaitoja.

### VOIMA

Voima kuvaa pelihahmon ruumiinvoimaa, kestävyyttä ja taistelukykyä. Sitä käytetään *taistelussa* (ks. ”Taistelut”) ja selviytymään esteistä, joita voi kohdata pelin aikana. Kun pelihahmon Voima liissäntyy, lisätään Voimamerkkejä (punaiset kartiot) pelihahmokortin viereen.

Voimamerkkejä otetaan vain, jos Voimapisteeet lisääntyvät pelin aikana. Voiman lisääntyessä Esineistä, Taikaesineistä tai Seuralaisista, se ei lisää Voimamerkkejä. Silloin ne lisätään pelihahmon Voimaan, kun sitä tarvitaan tai se sallitaan.

Pelihahmon kokonaisvoima on Voima-arvo lisättyinä Voimamerkit lisättyinä kaikki Voimaa lisäävät Seuralaiset, Taikaesineet ja Esineet, joita voidaan kyseisenä ajankohtana käyttää.

Kun pelihahmo menettää Voimaa, merkit vastavasti poistetaan ja laitetaan pelivarastoon.

Pelihahmon Voima ei voi koskaan pudota alle Voima-arvon (eli numero, joka on pelihahmokortissa).

## TAITO

Taito edustaa pelihahmon älykkyyttä, viisautta ja maagista kykyä. Se on pelihahmon tärkein voimavara *psykkisessä taistelussa* (ks. ”Psykkinen Taistelu”) ja määrittää, kuinka monta Taikaa hänellä voi olla (ks. ”Taikojen Saaminen”). Kun pelihahmon Taito lisääntyy, lisätään Taitomerkkejä (siniset kartiot) pelihahmokortin viereen.

Taitomerkkejä otetaan vain, jos Taitopisteet lisääntyvät pelin aikana. Taidon lisääntyessä Esineistä, Taikaesineistä tai Seuralaisista, se ei lisää Taitomerkkejä. Silloin ne lisätään pelihahmon Taitoon, kun sitä tarvitaan tai se sallitaan.

Pelihahmon kokonaistaito on Taitoarvo lisättyinä Taitomerkit lisättyinä kaikki Taitoa lisäävät Seuralaiset, Taikaesineet ja Esineet, joita voidaan kyseisenä ajankohtana käyttää.

Kun pelihahmo menettää Taitoa, merkit vastaavasti poistetaan ja laitetaan pelivarastoon.

Pelihahmon Taito ei voi koskaan pudota alle Taitoarvon (eli numero, joka on pelihahmokortissa).

## KUNTO

Kunto edustaa pelihahmon kestävyyttä. Kuntoa menetetään taisteluiden, psykkisten taisteluiden ja muiden vaarallisten kohtaamisten seurauksena. Pelihahmon kunto merkitään asettamalla kuntomerkit (vihreät kartiot) pelihahmokortin viereen. Pelihahmo voi täydentää menetettyään kuntoaan parantumisella tai kuntopisteiden lisääntymisellä.

Jokaisella pelihahmolla on pelin alussa se määrä kuntomerkkejä, joka on merkitty hänen pelihahmokorttiin.

## KUNTOPISTEIDEN MENETTÄMINEN

Kun pelihahmo menettää kuntoa, merkit vastaavasti poistetaan ja laitetaan pelivarastoon.

## KAIKKIEN KUNTOPISTEIDEN MENETTÄMINEN

Pelihahmon menettäessä kaiken kuntonsa, hän välittömästi kuolee. Kaikki pelihahmon Esineet, Taikaesineet, Seuralaiset ja kulta jätetään siihen ruutuun, jossa hän kuoli. Kaikki pelihahmon Voima-, Taito- ja kohtalomerkit palautetaan pelivarastoon. Pelihahmon Taikakortit laitetaan Taikakorttien poistopakkaan. Muut kortit (mukaan lukien pelihahmon voittosaaliit) ja merkit laitetaan pelivarastoon tai poistopakoihin. Pelihahmokortti ja pelihahmofiguuri siirretään pois pelistä. Pelihahmonsä menettänyt pelaaja voi aloittaa pelin uudelleen hänen pelivuorollaan, nostamalla uuden pelihahmonsä käyttämättömistä pelihahmokorteista. Seuraa vaiheet 5-10 kohdasta ”Pelivalmistelut”. Pelaajat voivat aloittaa uudella pelihahmolla vain, jos kukaan pelihahmo ei ole vielä saavuttanut Herruuden Kruunua (the Crown of Command). Jos joku pelihahmoista on saavuttanut Herruuden Kruunun, pelihahmonsä menettänyt pelaaja putoaa kokonaan pelistä.

## PARANTUMINEN JA KUNTOPISTEIDEN LISÄÄNTYMINEN

Parantuminen ei voi koskaan lisätä pelihahmon kuntoarvoa enempää kuin mikä hänen kuntoarvonsa on.

Pelihahmo voi *saada* lisää kuntopisteitä (toisin kuin parantuminen) enemmän kuin hänen kuntoarvonsa on.

## ESIMERKKI PELIHAHMON VOIMASTA

Soturilla (Voima-arvo 4) on yhteensä 2 Voimamerkkiä, Taikavyö (Taikaesine lisää voimaa yhdellä), Yksisarvinen (Seuralainen lisää Voimaa yhdellä) ja Miekka (Esine lisää voimaa yhdellä ainoastaan taistelussa).

Hänen kokonaisvoima on 8 (Voima-arvo 4 + Voimamerkit 2 + Yksisarvinen 1 + Taikavyö 1).

Taistelussa hänen Voimansa on 9 silloin, kun hän käyttää Miekkaansa.

Pelin aikana hän saapuu Kirotululle Metsäaukiolle (the Cursed Glade), jossa ei voi käyttää Esineitä ja Taikaesineitä. Siltä hänen Voimansa on 7 (Voima-arvo 4 + Voimamerkit 2 + Yksisarvinen 1), jopa taistelussa.

## KOHTALO

Kohtalo kuvaa pelihahmon onnea ja sattumaa. Heitettyään yhtä noppaa, pelihahmo voi maksaa yhden kohtalomerkin (palauttamalla sen sitten pelivarastoon), ja heittää uudelleen noppaa seuraavissa tilanteissa:

1. Heittää noppaa liikuttaakseen pelihahmoansa.
2. Heittää noppaa määrittääkseen pelihahmonsa taisteluheiton.
3. Heittää noppaa korttien tai pelilaudan ruutujen ohjeiden mukaisesti.

Jos pelaaja maksaa kohtalomerkillä uuden nopanheiton, hänen täytyy hyväksyä sen seuraus; hän ei voi jälleen maksaa toisella kohtalomerkillä uutta nopanheittoa.

Jos pelaaja heittää useita noppia (esim. Kuoleman ruudussa Sisäalueella), hän voi ainoastaan maksaa yhdellä kohtalomerkillä heittääkseen uudelleen yhtä noista nopista.

Jokaisella pelihahmolla on pelin alussa se määrä kohtalomerkkejä, joka on merkitty hänen pelihahmokorttiin. Mitään ikävää ei tapahdu, vaikka pelihahmo olisi käyttänyt kaikki kohtalomerkkinsä. Hän voi käyttää niitä sitten, kun saa niitä lisää – sikäli kun on maailmankaikkeudesta kyse, hän on omillaan.

Pelaaja ei voi maksaa kohtalomerkeillä määrittäessään olennon uutta hyökkäysheittoa tai toisen pelaajan uutta nopanheittoa.

## KOHTALON TÄYDENTÄMINEN JA LISÄÄNTYMINEN

Kohtaloa yleensä täydennetään Seikkailukorttien ja pelilaudan ruutujen kohtaamisten seurauksena. Pelihahmo ei voi *täydentää* kohtaloansa enempää kuin mikä hänen kohtaloarvonsa on. Jos kohtaaminen sallii pelihahmolle *lisää* kohtaloa, silloin hän voi ottaa kohtalomerkkejä enemmän kuin mikä hänen kohtaloarvonsa on.

## ERIKOISTAILOT

Jokaisella pelihahmolla on yksi tai useampia erikoistaitoja, jotka ovat tarkemmin merkittynä pelihahmokorttiin.

## ALOITUSRUUTU

Pelihahmon aloitusruutu on se paikka, josta hän aloittaa pelin. Pelihahmon aloitusruutu on merkitty hänen pelihahmokorttiin luonteensa viereen.

## SEIKKAILUKORTIT

Useimmissa *Talismanin* pelilaudan ruuduissa, pelaaja nostaa yhden tai useamman Seikkailukortin. Seikkailukorteista otetaan Seikkailupakan päälimmäinen ja ne sijoitetaan kuvapuoli ylöspäin siihen ruutuun, missä ne kohdataan.

Jos ruudussa johon pelihahmo saapuu, on jo valmiina Seikkailukortteja, on hänen otettava vain niin monta korttia, että ruudussa mainittu *kokonais määrä* tulee täytetyksi. Esimerkiksi jos ruudussa lukee ”Nosta 2 korttia”, mutta siinä on jo valmiina yksi kortti. Silloin pelaaja nostaa ainoastaan yhden uuden kortin saadakseen yhteensä kaksi korttia.

Seikkailukortit täytyy käsitellä siinä järjestyksessä, mikä on niiden *järjestysnumero* (numero on kortin oikeassa alakulmassa).

Pienen numero on ensiksi vuorossa, sitten seuraavaksi pienin ja niin edelleen. Jos kyseessä on sama numero, pelihahmo kohtaa Seikkailukortit siinä järjestyksessä, missä ne oli nostettu.

Säännöissä on kuitenkin yksi poikkeus, jossa Seikkailukortit kohdataan muussa järjestyksessä. Jos Seikkailukortti on jo ruudussa, johon pelihahmo saapuu, käsitellään tämä kortti ensiksi, ennen kuin ainnuttakaan muita Seikkailukortteja ratkaistaan. Jos ne sijoitetaan muualle, Seikkailukortti ei vaikuta pelihahmoon, joka tuolloin sen nosti.

## SEIKKAILUKORTTIEN LAJIT

On erilaisia Seikkailukortteja ja alla on kuvattuna niiden vaikutukset. Muista, että Seikkailukortit on kohdattava siinä järjestyksessä, mikä järjestysnumero niillä on. Joten vasta kun Tapahtumia ja Viuhollisia käsitellään, voidaan enemmän useampia hyödyllisiä kortteja kohdata.

## TAPAHTUMAT

Kortin ohjeita on noudatettava. Kaikki ohjeet, jotka johtavat pelihahmon pelivuoron menetykseen kohtaamisen seurauksena, päättyy se välittömästi. Tämä pelaajaan menetetty pelivuoro lasketaan vaadittavaksi menetetyksi pelivuoroksi, jos siellä on mui-

ta kortteja kohdattavana. Muussa tapauksessa hänen sijaan menettää seuraavan pelivuoronsa.

## **VIHOLLINEN - ELÄIN, LOHIKÄÄRME TAI HIRVIÖ**

Nämä Viholliset hyökkäävät kehen tahansa pelihahmoihin, jotka ne kohtaavat taistelussa. Pelaaja voi pitää kuolleet Viholliset voittosaaliina vaihtakseen ne Voimaan (ks. ”Voittosaaliit”). Vihollisen voittaessa pelihahmon, jätetään Vihollinen ko. ruutuun.

## **VIHOLLINEN - HENKI**

Nämä Viholliset hyökkäävät kehen tahansa pelihahmoihin, jotka ne kohtaavat psyykkisessä taistelussa. Pelaaja voi pitää kuolleet Viholliset voittosaaliina vaihtakseen ne Taitoon (ks. ”Voittosaaliit”). Vihollisen voittaessa pelihahmon, jätetään Vihollinen ko. ruutuun.

## **MUUKALAISET**

Kortin ohjeita on noudatettava. Muukalaisilla on erilaisia vaikutuksia pelihahmoja kohdatessa, ja joskus niiden reaktio perustuu pelihahmon luonteeseen.

## **ESINEET, TAIKAESINEET JA SEURALAISET**

Nämä voidaan ottaa mukaansa, jos se sallittua, ja kaikki Viholliset ovat kuolleet tai väistetty (ks. ”Esineet” ja ”Seuralaiset”).

## **PAIKAT**

Kortin ohjeita on noudatettava. Joissakin Paikoissa vaaditaan pelihahmoa heittämään noppaa ja katsomaan, mitä siitä seuraa. Toisissa Paikoissa pelihahmot palkitaan joka kerta siellä käydessä.

## **PELIN KULKU**

Pelihahmot liikkuvat pelilaudalla yleensä noppaa heittämällä, mutta joskus käyttämällä Taikoja, kohtaamalla muukalaisia tai paikkoja.

Kun pelihahmo on liikkunut ruutuun, hän voi joko kohdata siinä olevan pelihahmon tai seurata ruudun ohjeita. Ohjeet ovat usein Seikkailukorttien nostamista. Nämä kortit kuvaavat Esineitä, Vihollisia tai muita asioita, joita pelihahmo kohtaa ruudussa.

Vähitellen pelihahmosta tulee voimakkaampi, kunnes hän tuntee olevansa tarpeeksi vahva suuntaakseen pelilaudan keskelle yrittämään Herruuden Kruunua (the Crown of Command).

Tarkemmin sanottuna, jokaisen pelaajan pelivuoro koostuu kahdesta osasta, seuraavassa järjestyksessä:

1. **Liikkuminen** - Pelihahmo heittää noppaa ja siirtyy pelihahmollaan nopan silmäluvun verran pelilaudalla.

2. **Kohtaaminen** - Kun pelihahmo on liikkunut, hänen täytyy kohdata joko itse ruutu tai pelihahmo.

Kun pelihahmon pelivuoro päättyy, siirtyy pelivuoro myötäpäivään seuraavalle pelaajalle.

## **LIKKUMINEN**

Pelilauta kuvaava maagista Talisman valtakuntaa, joka on jaettu kolmeen *Alueeseen* (Ulko-, Keski- ja Sisäalue). Kukin alue on jakaantunut *ruutuihin*, ja jokaisella ruudulla on nimi. Jokainen ruutu kohdetaan sen reunalla olevan ohjeen mukaisesti. Pelihahmot liikkuvat Alueen ruuduissa, ja voivat siirtyä Alueiden välillä kohtaamisten tai korttien seurauksena.

## **LIKKUMINEN ULKO- JA KESKIALUEILLA**

Liikkuakseen Ulko- ja Keski-alueella, pelaaja heittää yhtä noppaa selvittääkseen, kuinka monta ruutu pelihahmon täytyy liikkua. (Tietyt Taiat, erikoistaidot ja monet muut tapahtumat mahdollistavat liikkumiset ilman nopanheittoa. Nämä tapaukset lukevat yksityiskohtaisesti asianosaisilla korteilla.) Pelihahmo liikkuu nopan silmäluvun verran oman harkintansa mukaisesti joko myötä- tai vastapäivään. Suunta ei voi peruuttaa kesken liikkumisen paitsi, jos kulkee Ulko- ja Keski-alueiden välillä (ks. ”Vartijaruutu”). Pelihahmon täytyy aina liikkua, vaikka hän aloittaa pelivuoronsa ruudussa Seikkailukortilla tai toisella pelihahmolla. Ruutu, johon pelihahmo *saapuu*, on hänen paikkansa, johon hän päättää liikkumisensa tai ruutu, johon hänet liikutetaan kohtaamisen tai vaikutuksen seurauksena.

## **KOHTAAMISET**

Sen jälkeen, kun pelihahmo on liikkunut, hänen täytyy kohdata ruudussa joko itse ruutu tai pelihahmo. Pelihahmot voivat kohdata laajalla rintamalla hirviöitä tai henkilöitä. Joskus kohtaamiset ovat ystävällisiä ja lisäävät lahjoja pelihahmolle. Toiset tapaamiset ovat vihamielisiä ja sisältävät hyökkäyksen, tai jopa muuttavat hänet limaiseksi Rupikonnaksi!

Pelihakmojen on ainoastaan kohdattava ne omalla pelivuorollaan, ellei nimenomaan toisin neuvota.

## **KOHTAAMISET KESKI- JA ULKOALUEILLA**

Pelihakmoilla voi vain olla kohtaamisia siinä ruudussa, johon he saapuneet. He eivät voi milloinkaan kohdata siinä ruudussa, josta aloittavat liikkumisen.

Pelihakmon täytyy valita, kohtaako hän ruudussa, johon hän saapuu, joko pelihakmon tai itse ruudun.

## **TOISEN PELIHAKMON KOHTAAMINEN**

Pelihakmo voi kohdata toisen pelihakmon kahdella tapaa. Hän voi pelivuorollansa *joko* hyökätä (ks. ”Kahden Pelihakmon Väliset Taistelut”) tai käyttää yhtä hänen erikoistaitoaan toista pelihakmoa vastaan. Jos kohtaamisessa pelihakmo tappaa toisen pelihakmon, hän voi ottaa kaikki hänen Esineet, Seuralaiset ja kullat, ja lisätä ne itselleen. Esineet, Seuralaiset ja kullat, joita ei oteta mukaan, jätetään ko. ruutuun.

Jos pelaaja päättää kohdata pelihakmon ruudun sijasta, hän ei voi siellä käydä yhdelläkään Muukalaisella tai Paikoissa. Eikä voi ottaa ruudusta Esineitä, Seuralaisia ja kultaa.

## **RUUDUN KOHTAAMINEN – KORTTIEN NOSTAMINEN RUUDUSSA**

Pelihakmojen täytyy aina noudattaa ruudun ohjeita saapuessaan ruutuun, jos pelaaja kohtaa ruudun toisen pelihakmon sijasta. Jos ruudun ohjeissa pelaaja nostaa kortteja, ne ovat aina Seikkailukortteja, ja ne nostetaan Seikkailupakasta. Jos ruudussa, johon pelihakmo saapuu, on jo valmiina Seikkailukortteja (kuten Seikkailu-, Tavara- tai Taikakortteja), on hänen otettava vain niin monta korttia, että ruudussa mainittu kokonaismäärä tulee täytetyksi.

Seikkailukortit on kohdattava siinä järjestyksessä, mikä on niiden järjestyksessä; alkaen pienimmästä numerosta, sitten seuraavaksi pienin ja niin edelleen. Jos kyseessä on sama numero, pelihakmo kohtaa Seikkailukortit siinä järjestyksessä, jossa ne oli nostettu.

Jokaisen ruudussa tapettujen (ks. ”Taistelujen Ratkaisut vs. Olennot”) tai väistettyjen (ks. ”Väistäminen”) Vihollisten jälkeen, millä tahansa Muukalaisella tai Paikassa on käytävä ja mikä tahansa kulta, Esine tai Seuralainen voidaan ottaa.

Jos pelihakmo hylkää Seuralaiset tai Esineet ruutuun, jossa nostetaan kortteja (ks. ”Seuralaisten ja Esineiden Hylkääminen”), hän voi ainoastaan nostaa vain niin monta korttia, että ruudussa mainittu kokonaismäärä tulee täytetyksi. Esimerkiksi pelihakmo saapuu ruutuun, jossa lukee ”Nosta 1 kortti”. Hän hylkää yhden Esineen ruutuun. Hän ei voi nostaa ainuttakaan korttia niin kauan, kun ruudussa on jo valmiina kortti.

Pelihakmo voi hylätä Seuralaiset tai Esineet ruutuun välttääkseen nostamasta lisää kortteja, mutta hän ei voi ottaa niitä takaisin saman pelivuoron aikana. Siksi kaikki Seuralaiset ja Esineet, jotka ruutuun jätetään, on muiden pelihakmojen mahdollista ottaa, kun he saapuvat tuohon ruutuun.

## **ESIMERKKI KOHTAAMISESTA**

Kääpiö saapuu Salattuun Laaksoon (the Hidden Valley), jossa ohjeistetaan nostamaan kolme Seikkailukorttia. Hän nostaa Pirulaisen (Tapahtuma), Karhun (Vihollinen) ja Säkin Kultaa (Esine). Pirulaisella on alhaisin järjestyksenumero, joten se on kohdattava ensiksi.

Kääpiö heittää nopalla ”4”. Sen vuoksi Pirulainen kaukosiirtää Kääpiön Raunioille (the Ruins), ennen kuin hänellä on mahdollisuus taistella Karhun kanssa ja ottaa kulta. Karhu- ja kultakortit jätetään Salattuun Laaksoon kuvapuoli ylöspäin. Kun seuraava pelihakmo saapuu sinne, siellä on kaksi kolmesta kortista valmiina. Kääpiö kuitenkin jatkaa pelivuoroaan uudella kohtaamisella Raunioilla.

## **RUUDUN KOHTAAMINEN - MUUT RUUDUT**

Pelihakmojen täytyy aina noudattaa ruudun ohjeita saapuessaan ruutuun, jos pelaaja kohtaa ruudun toisen pelihakmon sijasta. Kuitenkin ennen tätä, on kaikki Viholliset ensin tapettava (ks. ”Taistelujen Ratkaisut vs. Olennot”) tai väistettävä (ks. ”Väistäminen”). Missä tahansa Muukalaisella tai Paikassa on käytävä ja mikä tahansa kulta, Esine tai Seuralainen voidaan ottaa.

## HYÖKKÄYKSET

Hyökkäyksiä on kahdenlaisia: *taistelut* ja *psykkiset taistelut*. Taistelu tapahtuu, kun pelihahmon kimppuun hyökkää olento, jonka Voima on ilmoitettu. Psykkinen taistelu tapahtuu, kun pelihahmon kimppuun hyökkää olento, jonka Taito on ilmoitettu. Jos pelaaja päättää hyökätä toisen pelihahmon kimppuun, heidän täytyy taistella, ellei sen sijaan hyökkääjällä ole erikoistaitoa psykkinen taisteluun.

## TAISTELUT

Taistelut tapahtuvat, kun:

1. Pelihahmo kohtaa Vihollisen - Hirviö, Lohikäärme, Eläin tai mikä tahansa olento, jonka Voima on ilmoitettu;

tai

2. Pelihahmo päättää hyökätä toisen pelihahmon kimppuun, ellei hänelle sallita erikoistaitoaan psykkinen taisteluun.

## TAISTELUJEN RATKAISUT VS. OLENNOT

Taistelujen ratkaisut olentoja vastaan edetään seuraavasti:

### 1. Väistäminen

Pelihahmo ilmoittaa ensiksi, väistääkö hän vai eikö (ks. "Väistäminen"). Jos ei, niin taistelu alkaa ruudussa.

### 2. Taikominen

Kaikki Tait, joita pelaaja aikoo käyttää, on käytettävä ennen *taisteluheittoa*. Kaikki vaikutukset ja luonteet, jotka vaikuttavat pelihahmon Voimaan tai Taitoon, on pantava täytäntöön ennen taisteluun kuuluvaa nopanheittoa.

### 3. Pelihahmon Taisteluheitto

Pelihahmo heittää noppaa, josta saadaan taisteluheitto. Pelihahmon *taistelupisteet* ovat taisteluheitto lisättyinä pelihahmon Voimalla lisättyinä mahdollisilla muilla määritteillä, joita voidaan käyttää. Muista, että vain yhtä *Asetta* voidaan käyttää samaan aikaan (ks. "Ase ja Suojat").

### 4. Olennon Taisteluheitto

Toinen pelaaja heittää nyt noppaa, josta saadaan olennon taisteluheitto, mihin lisätään olennon Voima. Pelihahmo voi itselleen halutessaan heittää uuden taisteluheiton maksamalla sen yhdellä kohdamerkillä.

## 5. Taistelupisteiden Vertailu

Olennon taisteluheitto ja Voima ovat hänen taistelupisteet. Jos pelihahmon taistelupisteet ovat suuremmat, olento kuolee. Jos olennon taistelupisteet ovat suuremmat, pelihahmo häviää ja hän menettää yhden kuntosuoran (ellei ole käytössä Esinettä, Taikaa tai erikoistaitoa estääkseen tätä). Jos taistelupisteet ovat yhtä suuret, on seurauksena *tasatulos*. Pelihahmon pelivuoro päättyy välittömästi, jos pelihahmo häviää tai taistelu päättyy tasatulokseen.

## OLENNOT JA VIHOLLISET

Jotkut kortit ja erikoistaidot viittaavat olentoihin (creatures) ja Vihollisiin (Enemies).

"Vihollinen" on mikä tahansa Seikkailukortti, jossa siinä korttilajina on sana "Vihollinen".

"Olento" on mikä tahansa kohdattu (toisin kuin pelihahmo), joka hyökkää Voimalla tai Taidolla. Tähän voi kuulua Viholliskortteja ja muita Tapahutumia, Seuralaisia, Paikkoja, Taikoja ja pelilaudan ruutuja.

## TASATULOS

Tasatuloksessa kumpikaan osapuoli ei vahingoitu (pelihahmot eivät menetä kuntoa ja olennot eivät kuole), ja niin pelivuoro päättyy välittömästi. Ellei toisin mainita, pelihahmo jättää seuraavalla pelivuorolla tuon ruudun ilman uudelleen kohtaamista, ketä vastaan hän taisteli.

## ENEMMÄN KUIN YKSI VIHOLLINEN

Jos ruudussa on enemmän kuin yksi Vihollinen, jotka hyökkäävät Voimalla ja niillä on sama järjestysnumero, he taistelevat kuten yhden taistelun. Lisätään heidän Voima yhteen ja heitetään yksi taisteluheitto. Näin saadaan taistelupisteet.

## KAHDEN PELIHAHMON VÄLINEN TAISTELU

Kahden pelihahmon välisissä taisteluissa edetään seuraavasti:

### 1. Väistäminen

Pelihahmolla on ennen hyökkäyksen aloittamista mahdollisuus väistää se. Jos hän päättää olla väistämättä tai se ei onnistu, taistelu alkaa ruudussa.



## 2. Taikominen

Molemmat pelihahmoilla on mahdollisuus Taikoa ennen nopanheittoa. Kaikki vaikutukset ja luonteet, jotka vaikuttavat pelihahmon Voimaan tai Taitoon, on pantava täytäntöön ennen taisteluun kuuluvaa nopanheittoa.

## 3. Taisteluheiton määrittäminen

Molemmat pelihahmot heittävät noppaa määrittääkseen taisteluheittonsa. Kun molemmat taisteluheitot on tehty, hyökkäävä pelihahmo valitsee ensiksi, maksaako hän kohtalomerkillä uuden nopanheiton. Kun hän on valinnut, puolustavalla pelihahmolla on sama mahdollisuus. Ei ole väliä, mitä puolustava valitsee, vaikka hyökkäävä pelaaja päätti olla käyttämättä kohtaloa, kun hänellä oli siihen mahdollisuus. Hyökkäävä ei voi muuttaa mielensä sen jälkeen, kun puolustava on tehnyt oman valintansa.

## 4. Taistelupisteiden Vertailu

Kun kohtalon mahdollisuus on käsitelty, hyökkäävän pelihahmon taistelupisteet määritetään samalla tavalla kuin taistelussa olentoja ja Vihollisia vastaan. Puolustavan taistelupisteet määräytyvät samalla tavalla kuin hyökkäävän pisteet. Pelihahmo, jolla on suuremmat taistelupisteet, voittaa taistelun. Jos taistelupisteet ovat yhtä suuret, on seurauksena tasatulokset.

## 5. Vahingon Määrittäminen

Voittaja saa päättää, pakottaako hän häviäjän menettämään joko yhden kuntomerkin (voi suojautua tältä käyttämällä Esinettä tai Taikaa) vai ottaako hän yhden Esineen tai yhden kullan häviäjältä, ja lisää sen itselleen. Jos voittaja pakottaa häviäjän menettämään viimeisen kuntomerkkinsä, voittaja voi ottaa häviäjän mitkä tahansa Esineet, Seuralaiset ja kullan itselleen. Esineitä, Seuralaisia ja kulta, joita ei oteta mukaan, on jätettävä ko. ruutuun. Sen jälkeen pelivuoro päättyy.

## PSYKKINEN TAISTELU

Psyykinen taistelu tapahtuu, kun:

1. Pelihahmo hyökkää Vihollisen kimppuun - Henki tai jokin olento, jonka Taito on ilmoitettu.

tai

2. Pelihahmon erikoistaito sallii hänen hyökätä toisen pelihahmon kimppuun psyykkisellä taistelulla.

## PSYKKISEN TAISTELUN RATKAISUT

Psyykinen taistelu ratkaistaan samalla tavalla kuin taistelut (ks. "Taistelut"), paitsi:

1. Voima on vaihdettu Taitoon.

2. Esineillä ei voi estää menettämästä kuntopistettä.

## ESIMERKKI TAISTELUSTA

Velholla on Miekkan lisäksi Näkymättömyys- (Invisibility) ja Paranormaali Räjähdystaika (Psionic Blast). Velholla on myös yksi Voima-, kaksi Taito- ja kolme kohtalomerkkiä. Hän saapuu pelivuorollansa Pelloille (the Fields) ja nostaa Seikkailukortin, joka on Jättiläinen Voimalla 6. Velho voisi väistää Jättiläisen käyttämällä Näkymättömyystaikaansa, mutta sen sijaan hän päättää hyökätä Jättiläisen kimppuun. Koska Jättiläisellä on Voima-arvo, Velhon on taisteltava hänet kanssaan eikä voi käyttää psyykkistä taistelua.

Velho käyttää Paranormaalista Räjähdystaikaa, jonka avulla hän voi lisätä hänen Voimaansa Taitoarvolla 5. Koska Velho on taistelussa, hän saa Miekasta lisäpisteen Voimaansa, joten kokonaisvoima on 9 (Paranormaali Räjähdystaika 5, Voima-arvo 2, Voimamerkki 1 ja Miekka 1). Jättiläinen heittää "6" ja Velho "3" taisteluheitoksi.

Taisteluheittojen jälkeen molemmilla on samat taistelupisteet 12, joka johtaa tasatulokseen. Velho päättää maksaa kohtalomerkillä uuden taisteluheiton ja tällä kertaa saa tuloksen "5". Nyt Velhon taistelupisteet ovat 14 ja Jättiläisen 12. Koska Velhon taistelupisteet ovat suuremmat, hän tappaa Jättiläisen ja ottaa Viholliskortin voittosaaliksi. Jos Velhon taistelupisteet olisivat olleet pienemmät kuin Jättiläisen, Velho olisi menettänyt kuntomerkin ja hänen vuoronsa olisi välittömästi päättynyt.

## PELIHAHMOSÄÄNNÖT

Tässä osassa käsitellään yksityiskohtaisemmin pelihahmoja koskevia sääntöjä: miten he saavat vaurautta, Seuralaisia, Taikoja, lisää Voimaa ja Taitoa, välttävät olentoja sekä muuttavat luonnettaan.

### KULTA

Pelihahmot tarvitsevat kultaa ostaakseen Esineitä ja maksakseen palveluista. Pelihahmon varallisuus sijoitetaan asettamalla kultakolikot pelihahmokortin viereen.

Jokainen pelihahmo aloittaa pelin yhdellä kullalla, ja lisäksi kultaa yleensä saa kohtaamisten seurauksena.

Hinnat esitetään kultakolikoina (G). Näin 3G kuvaa kolmea kultakolikkoa.

Kaikki tavaroiden ja palveluiden hankinnat, joita ei ansaita toiselta pelihahmolta, maksetaan kultavarastoon.

Kaikki kultaa, joka saadaan muulta kuin toiselta pelihahmolta, otetaan kultavarastosta.

Kultaa ei lasketa Esineeksi, joten sitä ei lueta pelihahmon Esineiden enimmäismäärään.

Jos pelihahmo menettää kultaa ja hänellä ei sitä ole, niin sillä ei mitään vaikutusta.

### ESINEET

Sekä Esineet (Objects) että Taikaesineet (Magic Objects) luokitellaan Esineiksi. Pelissä pelihahmot yleensä saavat Esineitä kohtaamisten seurauksena. Kaikki pelihahmon Esineet on sijoitettava kuvapuoli ylöspäin pelihahmokortin alapuolelle.

### ESINEIDEN ENIMMÄISMÄÄRÄ

Pelihahmolla ei voi olla enempää kuin neljä Esinettä, ellei hänellä ole Muulia.

Kuka tahansa pelihahmo, joka saa enemmän kuin neljä Esinettä, päättää mitkä niistä pitää. Loput jätetään välittömästi kuvapuoli ylöspäin pelihahmon ruutuun.

### ESIMERKKI ENIMMÄISMÄÄRÄSTÄ

Velholla on Muuli, joka kantaa kahdeksaa Esinettä. Varas käyttää häneen Hypnoosia (Mesmerism) ja vie Muulin. Nyt Velho voi kantaa enintään neljää Esinettä. Hänen on välittömästi luovuttava neljästä hallussa olevastaan Esineestä, ja jätettävä ne kuvapuoli ylöspäin ko. ruutuun.

### "ASE" JA "SUOJAT"

Joissakin Esineissä, jotka lisäävät pelihahmon taitelukykyä, on sana *Ase* korttitekstin vieressä. Pelihahmo voi käyttää vain yhtä *Asetta* hyökkäyksen aikana.

Pelihahmon hävittyä, jotkut Esineet, joissa on sana *Suoja* korttitekstin vieressä, estävät kuntopisteen menettämisen. Pelihahmo voi käyttää vain yhtä *Suojaa* hyökkäyksen aikana.

### SEURALAISET

Pelissä pelihahmot yleensä saavat Seuralaisia kohtaamisten seurauksena. Kaikki pelihahmon Seuralaiset on sijoitettava kuvapuoli ylöspäin pelihahmokortin alapuolelle.

Pelihahmolla voi olla rajaton määrä Seuralaisia.

### SEURALAISEN MENETTÄMINEN

Kaikki Seuralaiset, jotka kuolevat (esim. Rotkossa tai Vampyyrin Tornissa) tai jotka on poistettava, laitetaan Seikkailukorttien poistopakkaan.

### TAIAT

Maagisessa Talismanin valtakunnassa kuka tahansa voi Taikoa niin kauan, kuin hänellä on tarpeeksi Taitoa. Joillakin pelihahmoilla on pelin alussa yksi tai useampi taika, ja kaikki voivat löytyä uusia Taikoja matkatessaan ympäri pelilautaa.

### TAIKOJEN SAAMINEN

Kaikki pelihahmot voivat saada ja käyttää Taikoja, jos heidän Taito mahdollistaa tämän. Ainoastaan ne pelihahmot, joiden erikoiskyky sen sallii, aloittavat pelin Taioilla. Muuten Taikoja yleensä saadaan kohtaamisten seurauksena. Taikojen lisääntyessä otetaan ne Taikapakan päältä. Kun tämä pakka on käytetty loppuun, kaikki poistetut Taikakortit sekoitetaan ja asetetaan kuvapuoli alaspäin uudeksi Taikapakaksi.

Taiat pidetään kuvapuoli alaspäin, jotta muut pelaajat eivät näe niitä, mutta pelaaja voi katsoa pelihahmonsaiat milloin vain. Taikojen vaikutukset ja milloin niitä voidaan käyttää, ovat yksityiskohtaisemmin Taikakorteissa.

Pelihahmon Taito ratkaisee, kuinka monta Taikaa hänellä voi olla kerrallaan käytössä seuraavasti:

Kokonaistaito    1   2   3   4   5   6+

Taikoja enintään   0   0   1   2   2   3

Jos milloin tahansa pelihahmolla on enemmän Taikoja kuin hänen Taitonsa sen sallii, on hänen välittömästi laitettava ylimääräiset Taiat Taikakorttien poistopakkaan; niitä ei voi käyttää. Pelaaja saa valita, mitkä pelihahmon Taikakortit poistetaan. Taikoja ei voida poistaa, jollei pelihahmolla ole enempää Taikoja kuin hänen Taitonsa sen sallii. Toinen tapa päästä Taioista eroon, on käyttää niitä!

## ESIMERKKI TAIKAMÄÄRÄSTÄ

Velholla on Taitoarvo 5 ja Salomonin Kruunu (Solomon's Crown) (Taikaesine lisää Taitoa kahdella), joten hänen Taitonsa on tosiasiaa 7. Tämä mahdollistaa hänelle 3 Taikaa, jotka hän on saavuttanut. Hän saapuu Kirotille Metsäaukiolle (the Cursed Glade), jossa Taikaesineistä saadut Taitopisteet eivät päde. Hänen Taito putoaa viiteen. Hänellä on nyt vain sallittu kaksi Taikaa, joten hänen on välittömästi luovuttava yhdestä. Pian hän lähtee Kirotilta Metsäaukiosta. Hän voi jälleen laskea Taitoon Salomonin Kruunun, ja hänellä voi olla jälleen kolme Taikaa, mikäli hän saa niitä lisää.

## TAIKOMINEN

Taikominen on aina vapaaehtoista eli pelaajien ei ole pakko käyttää hallussaan olevia Taikoja. Taikoja voidaan käyttää vain Taikakorttien ohjeiden mukaisesti. Kun Taika on käytetty ja sen vaikutus on päättynyt, se laitetaan Taikakorttien poistopakkaan.

Taiat, jotka vaikuttavat pelihahmoihin, vaikuttavat heihin kaikkialla pelilaudalla Alueista riippumatta. Taiat eivät kuitenkaan vaikuta Sisäalueella kohdatuihin olentoihin.

Pelihakmo voi käyttää enintään sen määrän Taikoja pelivuoronsa aikana, mitä hänellä oli niitä aloittaessaan pelivuoronsa. Pelihakmo voi käyttää vain yhden Taian toisen pelihakmon pelivuorollaan. Tämä ei kuitenkaan koske Herruustaikaa (ks. ”Herruuden Kruunu”).

## VOITTOSAALIIT

Kun pelihakmo tappaa Vihollisen, hän voi ottaa sen voittosaaliikseen. Pelihakmo voi vaihtaa voittosaaliit (minkä tahansa) pelivuoronsa päättyessä saadakseen lisää Voima- ja Taitomerkkejä.

## VOIMAN SAAMINEN

Pelihakmo saa yhden Voimamerkin jokaista voittosaaliiden seitsemää Voimapistettä vastaan vaih-

tamalla ne. Viholliskortit vaihdetaan laittamalla ne Seikkailukorttien poistopakkaan. Monesti voittosaaliiden seitsemän yli menevät Voimapistet menetetään.

Voimamerkkejä voidaan myös saada kohtaamisten seurauksena.

## TAIDON SAAMINEN

Pelihakmo saa yhden Taitomerkin jokaista voittosaaliiden seitsemää Taitopistettä vastaan vaihtamalla ne. Viholliskortit vaihdetaan laittamalla ne Seikkailukorttien poistopakkaan. Monesti voittosaaliiden seitsemän yli menevät Taitopisteet menetetään.

Taitomerkkejä voidaan myös saada kohtaamisten seurauksena.

## ESIMERKKI PELIVUOROSTA

Velhotar on Tempelissä (the Temple), ja hän heittää liikkua ”2”. Hän voi liikkua joko Riimukiville (the Runes) tai Keitaalle (the Oasis).

Riimukivillä on jo Lohikäärme kortti ylöspäin, ja ruudun ohjeissa käsketään nostamaan yksi kortti, joten Lohikäärme on tämä nostettava kortti. Lohikäärmeen Voima on 7, ja salaperäiset Riimukivet antavat sille kaksi lisäpistettä taisteluheittoon. Koska Velhottaren tämänhetkinen Voima on 3, menettäisi hän varmasti siellä kuntositeen.

Keitaalla hän näkee jonkun toisen pelihakmon sinne jättäneen Kiroustaian (Hex Spell).. Tästä seuraa, että hän menettää kuntositeen. Koska ruudun ohjeissa käsketään nostamaan kaksi korttia, Kiroustaika lasketaan yhdeksi niistä. Hänen on mahdollista nostaa vain yksi Seikkailukortti, että ruudussa mainittu kokonaismäärä tulee täyteen. Hän päättää liikkua Keitaalle, jossa Kiroustaian myötä menettää kuntositeen, ja nostaa Seikkailukortin. Käy ilmi, että toinen kortti on Lohikäärme, joka hyökkää hänen kimppuunsa. Kävipä huono tuuri!

## VÄISTÄMINEN

Pelihakmon on joskus mahdollista väistää olentoja ja muita pelihahmoja, esimerkiksi käyttämällä Liikkumattomuus- tai Näkymättömyystaikaa. Pelihakmo ei voi väistää ennen kuin kohtaa tai on kohdannut pelihakmon tai olennon millään tavalla.

Sisäalueella ei voida väistää muita olentoja kuin toisia pelihahmoja.

Kohtaamiset, jossa voidaan väistää, ovat

1. Kaikki, jotka hyökkäävät pelihahmon kimppuun.
2. Kuka tahansa pelihahmo, joka yrittää hyökätä tai käyttää erikoistaitoaan.
3. Olennot, jotka ilmestyvät Tapahtuma-, Paikka- tai Muukalaiskortissa (esim. Luolan Lohikäärme Seikkailukortissa).

## LUONNE

Pelihahmon luonne kuvaa hänen persoonallisuuttaan. Hyvä pelihahmo on kohtelias ja lainkuulias, paha pelihahmo on mustasydäminen konna, ja neutraali pelihahmo kuuluu jonkin näiden kahden ääripään väliin. Luonne voi pelin aikana muuttua kohtaamisten tai erikoistaitojen seurauksena.

## LUONTEENMUUTOS

Kun pelihahmon luonne muuttuu, otetaan Luonnekortti ja sijoitetaan se kuvapuoli ylöspäin pelihahmokortin viereen siten, että kaikki näkevät pelihahmon uuden luonteen. Kun pelihahmolle palautuu alkuperäinen luonne, joka lukee pelihahmon kortissa, Luonnekortti poistetaan.

Yksikään pelihahmo, mukaan lukien Druidi, ei voi muuttaa Luonnettaan enempää kuin yhden kerran pelivuoron aikana.

Jos pelihahmolla on luonteenmuutoksen jälkeen sellaisia kortteja, joita hänellä ei uuden luonteensa vuoksi saisi olla (kuten Pyhä Graali tai Riimimiekka), täytyy ne välittömästi jättää siihen ruutuun, jossa hän sillä hetkellä on.

## KULTAISET SÄÄNNÖT

Seuraavat säännöt ovat Talismanin ”Kultaisia Sääntöjä”, jotka korvaavat kaikki muut.

## ERIKOISTAITOT VS. SÄÄNNÖT

Kaikissa tapauksissa, joissa erikoistaito tai vaikutus on ristiriidassa perussääntöjen kanssa, erikoistaito tai vaikutus ohittaa aina säännöt.

## VOI VS. EI VOI

Kaikissa tapauksissa, joissa kortin vaikutus osoittaa, että pelihahmo ei voi suorittaa toimia tai käyt-

tää kykyä (kuten käyttää Taikaa tai Esinettä), pelihahmo ei voi silloin tehdä niin. Toisin sanoin, kielivät korttien vaikutukset ohittavat muut kyvyt ja vaikutukset. Esimerkiksi, jos kortti osoittaa, ettei *Aseita* voida käyttää, kun taistellaan tiettyä olentoa vastaan. Silloin Soturi ei voi käyttää mitään *Aseita*, vaikka hänellä olisi kyky käyttää kahta *Asetta* samaan aikaan.

## LUONNOLLINEN VS. MUUTETTU NOPANHEITTO

Jos vaikutus tai erikoistaito viittaa noppatulokseen, silloin ainoastaan noppatuloksesta huomioidaan, ei muutettua tulosta lisäämällä bonuksia tai vähentämällä rangaistuksia. Esimerkiksi Peikon erikoistaito sallii hänen toipua, kun hän heittää ”6” liikkuaakseen. Pelivuoron aikana Peikko heittää liikkuaakseen ”4”. Hän myös käyttää korttia, joka lisää 2 hänen liikumisheittoon, joten hän saisi liikkua yhteensä 6. Kuitenkin Peikko ei voi tällä pelivuorolla toipua, koska varsinainen noppatulokseksi on ”6” sijasta ”4”.

## RAJOITETUT RESURSSIT

Kaikki pelin tarjonnassa olevat osa ovat rajalliset. Esimerkiksi, jos kaikki Voimamerkit ovat käytössä, lisää Voimaa ei voida saada, kunnes joitakin noita pistelaskumerkkejä on palautettu pelivaraan. Jos pelihahmon on mahdollista, täytyy hänen vaihtaa viisi 1-pisteen pistelaskumerkkiä vastaan yhteen 5-pisteen pistelaskumerkkiin.

## MUUT SÄÄNNÖT

Tämä osa koostuu säännöistä, jotka voivat johtua kohtaamisista tai liikkumisesta eri Alueiden välillä.

## RUPIKONNAT

Kun pelihahmo muuttuu kolmen pelivuoronsa ajaksi Rupikonnaksi, vaihdetaan pelilaudalla Rupikonfiguuri pelihahmofiguurin tilalle ja asetetaan Rupikonnakortti pelihahmokortin päälle. Kun pelihahmo palaa kolmen pelivuoronsa jälkeen takaisin alkuperäiseen muotoon, poistetaan Rupikonnakortti ja vaihdetaan pelihahmofiguuri Rupikonfiguuriin tilalle.

Rupikongan Voima ja Taito on 1, joita ei muuta ennen muuttamista kertyneet Voima- ja Taitomerkit. Rupikonna voi saada ja menettää Voimaa sekä Taitoa. Nämä muutokset kuitenkin häviävät, kun Rupikonna palaa takaisin alkuperäiseksi pelihahmoksi. Siinä vaiheessa, kun pelihahmo on uudelleen muuttunut alkuperäiseen muotoon, ovat hänen

ennen muuttumista olevat Voima- ja Taitomerkit jälleen käytössä.

Olleessaan Rupikonnana pelihahmo säilyttää voitosaaliinsa ja voi silti saada niitä. Kuitenkin kaikki voitosaaleista saadut Voimat ja Taidot pelihahmo menettää, kun hän palaa alkuperäiseen muotoonsa (eli on yleensä huono idea Rupikonnana vaihtaa voitosaaliit).

Rupikonna ei heitä noppaa liikkua, mutta täytyy liikkua vain yksi ruutu pelivuoronsa aikana.

Rupikonnat eivät voi myöskään saada tai käyttää Taikoja, mutta pelihahmo ei menetä Taikojaan muuttuessaan Rupikonnaksi. Niitä ei yksinkertaisesti voi käyttää, ennen kuin pelihahmo palaa takaisin alkuperäiseen muotoonsa.

Rupikongan kuntomerkit ovat kuin alkuperäisellä pelihahmolla. Näin kaikki kuntomerkit, jotka Rupikonnana menetetään tai saadaan, vaikuttavat myös alkuperäiseen pelihahmoon.

Rupikongan kohtalomerkit ovat myös kuin alkupe- räisellä pelihahmolla. Samoin kaikki kohtalomerkit, jotka Rupikonnana menetetään tai saadaan, vaikuttavat myös alkuperäiseen pelihahmoon. Rupikonnat voivat käyttää kohtalo normaalisti.

Rupikonnilla, kuten millä tahansa pelihahmolla, on kohtaamisia, kun hän saapuu ruutuun.

Rupikonnalla ei ole erikoistaitoja. Noita alkuperäisen pelihahmon erikoistaitoja ei voida silloin käyttää, kun pelihahmo on Rupikonnana.

Jos pelihahmo on jo Rupikonnana, ja muuttuu uudelleen Rupikonnaksi (esimerkiksi Sattumataian johdosta), pelihahmo pysyy vielä Rupikonnana kolmen pelikierroksen ajan tuosta toisesta muodonmuutoksesta.

## PELIVUORON MENETTÄMINEN

Kaikki ohjeet, jotka johtavat pelihahmon pelivuoron menetykseen kohtaamisten seurauksena, päättyy se välittömästi. Tämä pelaajaan menetetty pelivuo- ro lasketaan vaadittavaksi menetetyksi pelivuoroksi, jos siellä on muita kortteja kohdattavana. Muussa tapauksessa hän sen sijaan menettää seuraavan pelivuoronsa.

## KORTTIEN KÄYTTÖ

Peliahmot huomioivat, että heillä voi olla *hallus- saan* mitä tahansa, kuten Esineitä, kultaa, kohtalo- merkkejä, Seuralaisia ja Taikoja.

Kun pelihahmo toteuttaa korttitekstin ominaisuutta, huomioi hän sen *käyttäessä* korttia. Korttien käyttö on vapaaehtoista, ja pelihahmo voi aina valita, milloin hän käyttää käytössä olevaa korttia. Esimerkiksi Risti antaa pelihahmolle mahdollisuuden automaattisesti tuhota Henget turvautumatta psyykki- seen taisteluun. Pelihahmon ei ole pakko käyttää Ristiä ja hän voi antaa Hengen hyökätä sen sijaan.

Peliahmoilla voi olla kortteja, joita he eivät saa käyttää, ellei tietystä kortista nimenomaan todeta toisin. Esimerkiksi Munkki ei voi käyttää *Aseita* taistelussa, mutta hänellä voi olla hallussaan Pyhä Keihäs myydäkseen sen Alkemistille, päästäkseen etsimään Velhon Luolaan (the Warlock's Cave) tai yksinkertaisesti estää toista pelihahmoa saamasta sitä. Kuitenkaan Munkilla ei voi olla Riimumiek- kaa, koska kortissa todetaan, että hyvällä pelihah- molla ei voi olla sitä. Munkin kohdatessa Riimu- miekan, on hänen se jätettävä kuvapuoli ylöspäin ruutuunsa.

Peliahmot eivät voi ottaa kortteja, jota heillä ei voi olla. Esimerkiksi, jos pelihahmolla ei voi olla Seuralaisia, hän ei voi ottaa yhtä käyttämällä Lu- moustaikaa toiseen pelihahmoon.

## SEURALAISTEN JA ESINEIDEN HYLKÄÄMINEN

Peliahmo voi milloin tahansa *hylätä* mitkä tahan- sa Seuralaisensa tai Esineensä jättämällä ne kuva- puoli ylöspäin siihen ruutuun, jos hän sillä hetkellä on. Jos pelihahmo hylkää mitkä tahansa Seuralai- sensa tai Esineensä, hän ei voi ottaa niitä samalla pelivuorolla takaisin.

## TALISMANI- JA TAVARAKORTIT

Kun pelihahmo saa tai ostaa Talismani- tai Tavara- kortin, asianmukainen Talismani- tai Tavarakortti pitää ottaa.

Talismani- ja Tavarakortteja käsitellään kaikilta osin kuten Seikkailukortteja paitsi, että niitä ei käytön jälkeen laiteta poistopakkaan, vaan ne sen si- jaan palautetaan asianmukaiseen pakkaan, josta ne ovat toisille pelihahmoille uudelleen saatavissa. Talismani- tai Tavarakortit voivat myös tilapäisesti loppua.

Talismani- ja Tavarakortit voidaan hylätä kuten muutkin Seuralais- ja Esinekortit.

## TALISMANIEN HANKKIMINEN

Pelihakmoilla on kaksi tapaa hankkia Talismanit. He voivat hankkia kohtaamisten seurauksena nostamalla sen Seikkailupakasta, tai he voivat yrittää hankkia etsimällä sitä Velhon Luolasta (the Warlock'n Cave).

## VELHON LUOLA

Pelihakmo, joka saapuu Velhon Luolaan (the Warlock's Cave) voi halutessaan valita tai olla valitsematta etsintää. Jos pelihakmo valitsee etsinnän, täytyy hänen heittää satunnaisesti noppaa määrittääkseen, mitä siellä ruudun ohjeiden mukaan tapahtuu.

Pelihakmo ei voi mennä sillä kertaa enempää kuin yhden kerran etsimään. Jos pelihakmo on jo suorittanut etsinnän, ja hän saapuu uudelleen Velhon Luolaan, voi hän mennä toisen kerran etsimään, mutta hänen täytyy heittää noppaa määrittääkseen, mitä siellä taas tapahtuu.

Jos pelihakmo pystyy, on hänen välittömästi yritettävä suorittaa etsintä. Lisäys; Velho (the Warlock) estää pelihakmon yrityksen aukaista Voimaportin (the Portal of Power), kunnes pelihakmo saa sen auki.

## KORTTIEN RATKAISUT ILMAN JÄRJESTYSNUMEROA

Ruudussa olevat kortit, joilla ei ole järjestysnumeroa (esimerkiksi Kiroustaika), on ratkaistava ennen kuin pelihakmo kohtaa minkä tahansa toisen pelihakmon, kortin tai ruudun ohjeiden mukaisesti.

## LIKKUMINEN ULKO- JA KESKIALUEIDEN VÄLILLÄ

Kuohujoki (The Storm River) erottaa Ulkoalueen Keskialueesta. Se voidaan ylittää käyttäen siltaa, joka yhdistää Vartijaruudun (the Sentinel space) (Ulkoalueella) vastapäisiin Kukkuloihin (the Hills) (Keskialueella).

Kuohujoki voidaan myös ylittää käyttämällä Lauttaa tai kohtaamisen seurauksena.

## VARTIJARUUTU

Pelihakmo voi ylittää Vartijasillan molempiin suuntiin, jos nopanheitto riittää liikkutamaan hänen sen yli vastakkaiselle Alueelle.

Vartija hyökkää aina, kun pelihakmo yrittää ylittää Vartijasiltaa Ulkoalueelta Keskialueelle.

Pelihakmon voitettuaan tai väistettyään Vartijan, on hänen jatkettava matkaa Keskialueelle ja edelleen liikkua nopan silmäluvun verran jompaankumpaan suuntaan. Vartijan voitettua pelihakmon, menettää hän yhden kuntosuorituksen (ellei ole käytössä Esinettä tai Taikaa estääkseen tätä), ja hänen pelivuoronsa päättyy välittömästi Vartijaruutuun. Tasatuloksessa (ks. "Tasatuloks") pelihakmo ei menetä kuntosuoritustaan, mutta hänen pelivuoronsa päättyy välittömästi Vartijaruutuun.

Vartija ei hyökkää pelihakmoihin, jotka liikkuvat Vartijaruudun ohi Ulkoalueella, ja jotka liikkuvat takaisin Keskialueelta Ulkoalueelle tai joiden pelivuoro päättyy Vartijaruutuun.

Kun liikutaan yhdeltä Alueelta toiselle, voi pelihakmo vaihtaa suuntaa uudella Alueella.

## ESIMERKKI VARTIJASILLAN YLITTÄMISESTÄ

Velhotar on Hautausmaalla (the Graveyard), ja hän heittää liikkua kseen "6". Hän päättää liikkua Vartijaruutuun (the Sentinel) ylittääkseen Vartijasillan Keskialueelle. Saavuttuaan Vartijaruutuun, Vartija hyökkää.

Velhotar käyttää Vartijaan Liikkumattomuustaikaa (Immobility Spell), jonka ansiosta hän välttää taistelun ratkaisun.

Nyt Velhotar siirtyy Keskialueen Kukkuloille (the Hills), ja päättää jatkaa siellä liikkumista saapuakseen lopulta Voimaportille (the Portal of Power).

## LAUTAT

Kuka tahansa pelihakmo, joka haluaa ylittää Kuohujoen käyttäen Lauttaa, on joko rakennettava tai hankittava sellainen kohtaamisen seurauksena.

Kuka tahansa pelihakmo, joka on pelivuoronsa alussa Metsikkö- tai Metsäruudussa, ja hänellä on Kirves, voi ilmoittaa liikkumisen sijasta rakentavansa Lauttaa. Liikkumisen sijasta, pelihakmo ottaa Lauttakortin Tavarakorttipakasta (jos saatavilla).

Kuka tahansa pelihakmo, joka on hankkinut Lauttan, voi ylittää joen seuraavan pelivuoronsa alussa.

Pelihahmo voi ylittää joen mistä tahansa ruudusta suoraan vastapäätä siihen, missä hän sillä hetkellä on. Tämä on hänen liikkumisensa tällä pelivuorolla, hän ei heitä noppaa liikkuakseen.

Lauttaa ei voi koskaan jättää ruutuun tai ottaa mukaan myöhempää käyttöä varten. On sitä käytetty tai ei, se on laitettava Seikkailukorttien poistopakkaan tai takaisin Tavarakorttipakkaan sen jälkeen, kun pelihahmo on joko käyttänyt tai ollut käyttämättä sitä.

## **LIKKUMINEN KESKI- JA SISÄ-ALUEIDEN VÄLILLÄ**

Voimaportti (the Portal of Power) yhdistää toisiinsa Voimaportti ja Vaaran Tasangon (the Plain of Peril) ruudut.

### **VOIMAPORTTI**

Sisäalueelle pääse ainoastaan Voimaportin kautta, joka on avattava, ennen kuin siitä voidaan kulkea. Pelihahmo voi yrittää ainoastaan avata Portin, jos hänen liikkumisensa riittää kuljettamaan hänet Portin taakse. Pelihahmon on yritettävä aukaista Portti aina, kun hän kulkee sen läpi; aikaisempi läpikulku ei ole tae tulevasta läpikulusta.

Pelihahmo yrittää avata Portin ruudun ohjeiden mukaisesti. Onnistuessaan pelihahmo päättää pelivuoronsa Vaaran Tasangolle. Epäonnistuessaan hän välittömästi päättää pelivuoronsa Voimaportti-ruutuun.

Pelihahmo, joka haluaa kulkea Voimaportin kautta Sisäalueelta Keskialueelle, ei tarvitse avata sitä. Hän vain siirtyy Vaaran Tasangolta Voimaportti-ruutuun. Jos näin tehdään, hänen pelivuoronsa päättyy siihen.

## **LIKKUMINEN SISÄALUEELLA**

Liikkumiseen Sisäalueelle ei käytetä noppaa. Sen sijaan, pelihahmo voi liikkua siellä vain yhden ruudun pelivuorollansa.

Jokaisessa Sisäalueen ruudussa on ohjeet niiden kohtaamiseen, miten ne täytyy suorittaa, ennen kuin voi liikkua kohti Herruuden Kruunua (the Crown of Command).

### **PALUU TAKAISIN**

Sisäalueella pelihahmo voi milloin tahansa päättää *palata takaisin* ja liikkua takaisin kohti Vaaran Tasankoa. Pelihahmo, joka on palannut takaisin, liikkuu silti yhden ruudun pelivuorollansa, mutta

ruutujen ohjeita ei huomioida palatessaan Vaaran Tasangolle. Kun pelihahmo on ilmoittanut aikovansa palata takaisin, hän ei voi muuttaa mieltään, vaan hän on mentävä takaisin kohti Vaaran Tasankoa. Perillä pelihahmo on kuitenkin vapaa tekemään mitä hän haluaa. Hän voi suunnata takaisin kohti Herruuden Kruunua tai lähteä Sisäalueelta Voimaportin kautta.

## **KOHTAAMISET SISÄALUEELLA**

Pelihahmo ei nosta Seikkailukortteja Sisäalueella. Sen sijaan kohtaaminen selitetään tarkemmin ruudun ohjeissa. Ohjeita täytyy noudattaa, ellei pelihahmo palaa takaisin.

Yhteenkään olentoon Sisäalueella ei vaikuta mitään Taika, eikä niitä saa väistää.

## **TOISEN PELIHAHMON KOHTAAMINEN SISÄALUEELLA**

Sisäalueella pelihahmo voi kohdata toisen pelihahmon vain Vaaran Tasangolla, Tulilaaksossa ja Herruuden Kruunulla.

Kohtaamiset toisten pelihahmojen kanssa Vaaran Tasangolla ja Tulilaaksossa käsitellään samalla tavalla kuten pelihahmojen kohtaamiset Ulko- ja Keskialueilla.

Kohtaamiset muiden pelihahmojen kanssa Herruuden Kruunulla tulee käsitellä kuten pelihahmojen kohtaamiset Ulko- ja Sisäalueilla, sillä erolla että pelihahmojen *täytyy* kohdata toisensa.

## **RUUDUN KOHTAAMINEN SISÄALUEELLA**

Seuraavana ovat Sisäalueen monien ruutujen lisäselvitykset.

### **HAUTAKAMMIO**

Hautakammio (the Crypt) on raunioina ja pelihahmot tarvitsevat Voimaa löytääkseen useista tunneleista ulospääsyyn. Pelihahmon täytyy heittää kolme noppaa ja laskea ne yhteen. Pelihahmon Voimasta vähennetään noppien summa, joka osoittaa pelihahmon ulostulopaikan Hautakammioista. Pelihahmon on välittömästi siirryttävä osoitettuun ruutuun. Tämä lasketaan pelihahmon liikkumiseksi. Pelihahmo, joka pääsee omin voimin ulos Hautakammioista, voi liikkua seuraavalla pelivuorolla.

### **KAIVOS**

Taitoa tarvitaan löytääkseen ulospääsytie Kaivoksen (the Mines) labyrintistä. Ohjeet ovat kuten Hautakammiossa (ks. yllä) paitsi se, että pelihah-

mon Taidosta (Voiman sijasta) vähennetään heitettyjen noppien summa.

### **IHMISUDEN LUOLA**

Joka kerta, kun pelihahmo saapuu ruutuun, Ihmissuden (the Werewolf) Voimaksi heitetään kahta noppaa. Ihmissusi hyökkää pelihahmon kimppuun, kunnes tämä pakenee. Jokainen pelihahmo kohtaa erin Ihmissuden.

Esimerkiksi: Kääpiö saapuu Ihmissuden Luolaan ja heittää kahta noppaa määrittäkseen Ihmissuden Voiman. Hän heittää ”3” ja ”5”, joten Ihmissuden Voimaksi tulee 8. Sitten Kääpiö taistelee Ihmissuden kanssa. Ihmissusi heittää ”5”, joten Ihmissuden taistelupisteiksi tulee 13 (Voima 8 + taisteluheitto ”5”). Kääpiö heittää ja saa taistelupisteiksi 10, joka tarkoittaa sitä, että hän häviää ja menettää kuntosuorituksen. Sen sijaan, että Kääpiö palaisi takaisin, hän seuraavalla pelivuorolla päättää hyökätä jälleen Ihmissuden kimppuun. Ihmissusi hyökkää samalla Voimalla 8, mutta tällä kertaa saa vain taisteluheitoksi ”1”. Ihmissuden taistelupisteiksi tulee 9 (Voima 8 + taisteluheitto ”1”). Mikäli Kääpiö saa taistelupisteitä 10 tai enemmän, hän voittaa Ihmissuden, ja voi liikkua seuraavalla pelivuorolla.

### **SYÖVERIT**

Noppaa heitetään joka kerta, kun pelihahmo saapuu Syöveriruutuun (the Pits). Nopan osoittama luku osoittaa Syöverihirviöiden (the Pit Fiends) määrän, jotka hyökkäävät pelihahmon kimppuun. Pelihahmo taistelee kerrallaan yhtä Syöverihirviötä vastaan niin kauan, kunnes pelihahmo joko häviää tai voittaa kaikki Syöverihirviöt, minkä seurauksena tuo pelivuoro päättyy. Mikäli pelihahmo häviää, hänen täytyy seuraavalla pelivuorolla jatkaa taistelua jäljellä olevia Syöverihirviötä vastaan tai palata takaisin. Kun pelihahmo on voittanut kaikki Syöverihirviöt, hän voi liikkua pelivuorolla.

### **HERRUUDEN KRUUNU**

Viimeinen ruutu pelilaudalla on Herruuden Kruunu (the Crown of Command). Siihen voidaan päästä ainoastaan Tulilaaksoruudusta, johon taas pääsevät pelihahmot, joilla on Talismani. Mikäli pelihahmolla ei ole Talismania, hänen täytyy palata takaisin.

Kun pelihahmo on Herruuden Kruunun ruudussa, pelihahmo ei liiku vaan pysyy siellä. Pelihahmot eivät voi palata sieltä takaisin.

Mikäli ruudussa on jo pelihahmo, kun toinen pelihahmo saapuu sinne, on siellä oleva pelihahmo

kohdattava. Jos kaksi (tai useampia) pelihahmoa on Herruuden Kruunulla, pelihahmojen pelivuorot koostuvat ainoastaan toistensa kohtaamisesta, kunnes vain yksi pelihahmo jää Herruuden Kruunulle. Pelihahmo, joka on yksin Herruuden Kruunulla, täytyy hänen käyttäen pelivuorollansa yhtä Herruustaikaa kaikkiin muihin pelihahmoihin. Tehdäkseen niin, pelihahmo heittää noppaa. Mikäli heitetään luvut ”1”, ”2” tai ”3”, Taialla ei ole vaikutusta. Mikäli heitetään luvut ”4”, ”5” tai ”6”, kaikki muut pelihahmot menettävät yhden kuntosuorituksen. Mikäli pelihahmo kuolee Herruustaian johdosta, häviää se pelaaja pelin eikä voi aloittaa uudella pelihahmolla.

Kun joku pelihahmoista on saavuttanut Herruuden Kruunun ja joku pelihahmoista kuolee, joutuu hän pelistä pois. Huomaa, että tämä sääntö vaikuttaa pelin loppuun asti, vaikka pelihahmo jättää Herruuden Kruunun.

## **VAIHTOEHTOISET SÄÄNNÖT**

Mikäli pelaajat haluavat käyttää joitakin näistä säännöistä, heidän täytyy varmistaa, että jokainen pelaaja ymmärtää ja hyväksyy nämä säännöt, ennen kuin peli alkaa.

### **EPÄYSTÄVÄLLISTEN YKSILÖIDEN VÄISTÄMINEN**

Tämä vaihtoehtoinen sääntö on pelaajille, jotka haluavat enemmän vaihtoehtoja väistämiseksi. Pelihahmojen ja olentojen lisäksi, pelihahmot voivat väistää myös kaikkia epäystävällisiä yksilöitä (joita ei haluta kohdata), joita on kuvattu korteissa tai ruuduissa, paitsi Sisäalueen ruuduissa. Esimerkiksi Musta Ritari (the Black Knight), Noita-akka (Hag) tai Noita (the Witch) voidaan väistää, mutta Vampyyrin Tornia (the Vampire’s Tower), Ihmissuden Luolaa (the Werewolf’s Den), Kuolemaa (the Death) ja Syöveriä (the Pits) ei voi. Pelaajien harkintakyvyn varassa on päättää, keitä epäystävällisiä yksilöitä voidaan väistää kohdattaessa niitä.

### **PERITYT ESINEET**

Kun pelihahmo kuolee, pelaajan uusi pelihahmo voi ”periä” esineet, jotka hänen kuolleelta pelihahmolta jäivät.

Kun pelihahmo kuolee, hänen pelaaja poistaa pelihahmokortin ja pelinappulan pelistä. Kaikki Esineet (mukaan lukien Taikaesineet), kulta ja Seuralaiset laitetaan hetkeksi syrjään ja palautetaan kaikki muut Taiat, voittosaaliit, kohtalo, kortit ja



pistelaskumerkit asianmukaisesti poistopakkoihin tai pelivarastoon. Pelaajan seuraavalla pelivuorolla, hän aloittaa tavalliseen tapaan uudella pelihahmolle nostamalla uuden pelihahmonsäilyttämättömistä pelihahmokorteista. Syrjään laitettujen Esineiden, kulta- ja Seuralaiset periytyvät pelaajan uudelle pelihahmolle ja niitä hän voi tavalliseen tapaan käyttää. Kaikki, mitä ei oteta uudelle pelihahmolle, laitetaan hänen aloitusruutuun.

Jos pelihahmo tappaa toisen pelihahmon kohtaamisen seurauksena, hän ei voi ottaa kuolleen pelihahmon Esineitä, kultaa ja Seuralaisia, koska nämä esineet periytyvät uudelle pelihahmolle.

## VAIHTOEHTOSET SÄÄNNÖT NOPEAMPAAN PELIIN

*Talismani* on eepinen seikkailupeli - vähitellen tarina paljastuu, ja kestää yleensä useita tunteja pelata se loppuun. Uusintapelejä pelataan nopeammin, mutta useamman pelaajan siihen osallistuttua, kestää se pidemmän aikaa. Yli kuuden pelaajaan tyypillinen peli kestää todennäköisesti kahdesta kolmeen tuntiin, jopa pidempään.

Ihmiset, jotka nauttivat *Talismanin* pelaamisesta, ei ole aina aikaa pelata koko peliä. Silloin on mahdollista hieman mukauttaa sääntöjä asioiden nopeuttamiseksi. Olemme koonneet yhteen näitä vaihtoehtoja ja toivomme näistä olevan hyötyä.

Jos pelaajat haluavat käyttää mitä tahansa tässä käsiteltyjä sääntöjä, pitää varmistaa, että jokainen ymmärtää ja hyväksyy säännöt ennen kuin peli alkaa. Muutokset ovat erityisen suositeltavia peliin, jossa on viisi tai enemmän pelaajia, mutta se toimii hyvin myös pienemmällä pelaajamäärällä.

## VOIMA JA TAITO

Jos pelaajilla on hieman vähemmän aikaa, he voivat nopeuttaa Voiman ja Taidon ansaitsemista. Tämä nopeuttaa peliä tekemällä pelihahmot voimakkaammiksi nopeammin.

Normaalissa säännössä saadaan Voima- tai Taitopiste, kun pelihahmo on vaihtanut voittosaaliiden seitsemää tai enempää (Voima- tai Taito-) arvoa vastaavat (ks. ”Voittosaaliit”). Nopeuttaakseen peliä, pelaajat voivat vaihtaa tämän arvon kuuteen, tai nopeuttaakseen sitä entisestään, voivat muuttaa sen viiteen.

## BONUSALOITUS

Ensimmäinen puoli tuntia pelissä käytetään usein vahvistamaan Taitoa ja Voimaa haastaakseen erilaisia Vihollisia, joita kohdataan. Jos pelaajat haluavat toimia hieman nopeammin, jokaisen pelaajan voidaan sallia ottaa yksi ylimääräinen Voima- tai Taitopiste (valintansa mukaan) pelin alussa. Tämä ei vaikuta pelihahmon normaaleihin arvoihin. Se on vain ylimääräinen Voima- tai Taitopiste ikään kuin ansaittuna tavalliseen tapaan.

## TALISMANIN VERIKYLPY

Pelin alussa, poistetaan neljästä Talismanikortista kolme korttia. Lisäksi pelaaja, jonka pelihahmo kuolee, putoaa välittömästi pelistä. Hän ei saa nostaa uutta pelihahmokorttia. Talismanin Verikylypy on vaihtoehtoinen sääntö lyhempään peliin, mutta se on erittäin, *erittäin* verinen peli.

## HERRUUSTAICA

Lisäksi nopeampi pelitapa on sallia pelin viimeisessä vaiheessa käyttää Herruustaikaa hieman helpommin. Tämä on erityisen tehokasta, jos on paljon pelaajia mukana, ja siksi siellä on enemmän mahdollisuuksia pysäyttää pelihahmo, joka käyttää Taikaa! Normaalisti Taikaa käytetään heittämillä nopasta ”4”, ”5” tai ”6”. Viidellä tai useammalla pelihahmolla Taikaa voisi käyttää seuraavasti:

5 pelaajaa	3, 4, 5 tai 6
6 pelaajaa	2, 3, 4, 5 tai 6
7 tai enemmän pelaajia	Taikoo automaattisesti

## ÄKKIKUOLEMA

*Talismanin* Äkkikuolemassa, ensimmäinen pelaaja, joka saavuttaa Herruuden Kruunun, voittaa! Herruuden Kruunun saavuttaminen ei ole helppo tehtävä, ja jos pelaajilla ei ole aikaa pelata koko peliä, tämä on hyvä tapa lopettaa seikkailu.

Toinen tapa pelaamiseen Äkkikuolemalla, on pelin päätyminen sovituissa vaiheissa. Sitten lasketaan kokonaismäärät jokaisen pelihahmon Voima- ja Taitomerkeistä lisättynä hallussa olevilla kullalla, Taioilla, Seuralaisilla, Esineillä ja Taikaesineillä. Tähän lisätään vielä pelihahmon peliä aloittaessa olleiden kullaan, Taian, Seuralaisten, Esineiden ja Taikaesineiden määrät. Pelaaja, jonka pelihahmolla on korkein pistemäärä, voittaa! Tällä tavalla pelaajien lopettaessa peli, pelin voittaja on hyvä tapa ratkaista.

# TALISMANIN KOHTAAMISKAAVIO

