



# TALISMAN<sup>®</sup>

МАГИЧЕСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

4e пересмотренное издание





# ВВЕДЕНИЕ

*Талисман*® не похож на другие игры, да на самом деле это и не игра вовсе, а рискованное приключение в мире монстров и магии. От хода к ходу на поле разворачиваются события эпической саги о героических подвигах и суровых испытаниях, о кладах и волшебстве, о великих победах и легендарных поражениях, и каждая глава этой саги увлекательна и неповторима.

Наша история началась с одного могучего волшебника, который в давние времена правил землями Талисмана при помощи магической короны, выкованной в Долине Огня духами, жестоко поработанными колдовской силой. Много веков правил волшебник своим доменом, пока, после долгой жизни среди книг и свитков, не ощутил он, что дни его на исходе. Он решил спрятать его корону в самой жуткой части самой опасной области своего королевства, расставив вокруг нее самых устрашающих стражников, каких только смогли подчинить его могущественные заклинания. Выполнив все это, волшебник объявил, что править после него будет только тот герой, которому достанет силы, мудрости и отваги, чтобы добыть корону. С этим волшебник и умер.

Прошли сотни лет, и земли волшебника, надолго оставшиеся без правителя и защитника, стали еще опаснее, попали во власть чудовищ и неисчислимых бед. До сих пор древняя легенда влечет доблестных героев в эту злосчастную страну. Они сходятся сюда в поисках Короны Повелений и власти над землями Талисмана, но пока никто не смог справиться с этим испытанием. Равнина Риска бела от костей соискателей власти...

В игре Талисман до шести игроков вживаются в роли героев, которые хотят стать правителями страны Талисмана. Каждый герой – уникальный персонаж со своими силами, слабостями и особыми возможностями. Для победы в игре ты должен пробраться в самое сердце наиболее опасного региона этих земель, найти там Корону Повелений и использовать ее древнюю магию для подчинения твоих соперников. Твое странствие будет тяжелым, наполненным опасностями, но именно из преодоления препятствий и состоит игра. Только постепенное развитие твоего героя, привлечение могучих союзников и сбор магических предметов дадут тебе шанс выжить в заключительном испытании, которое ждет тебя за Порталом Власти.

## Цель игры

Целью игры для каждого героя является достижение центра поля: там герой добывает Корону Повелений и вытесняет ее заклинаниями других героев из земель Талисмана. Но сначала игрокам придется провести героев по Внешним и Средним регионам, развить их Силу, Умения и жизни; во Внутренний регион герой пойдет, когда почувствует себя готовым для подвига. Да еще и Талисман надо найти, который позволит войти в Долину Огня и достичь Короны Повелений.

## Число игроков

В *Талисмани* может быть до шести игроков, но чем больше игроков участвует, тем дольше игра. Правда, для ускорения игрового процесса есть ряд альтернативных правил (см. «Альтернативные правила для быстрой игры» на стр. 21).

## Компоненты

В *Талисмани* 4 пересмотренной редакции в комплект игры входят следующие компоненты:

- правила
- поле
- 104 карты Приключений
- 24 карты Заклинаний
- 40 фишек Силы (8 больших и 32 мелких красных конусов)
- 40 фишек Умений (8 больших и 32 мелких синих конусов)
- 40 фишек Жизни (6 больших и 32 мелких зеленых конусов)
- 36 жетонов Судьбы
- 28 карт Приобретений
- 4 карты Талисмана
- 14 карт Героев
- 14 фигурок Героев
- 4 карты Жабы
- 4 фигурки Жабы
- 4 карты Характера
- 30 золотых
- 6 кубиков



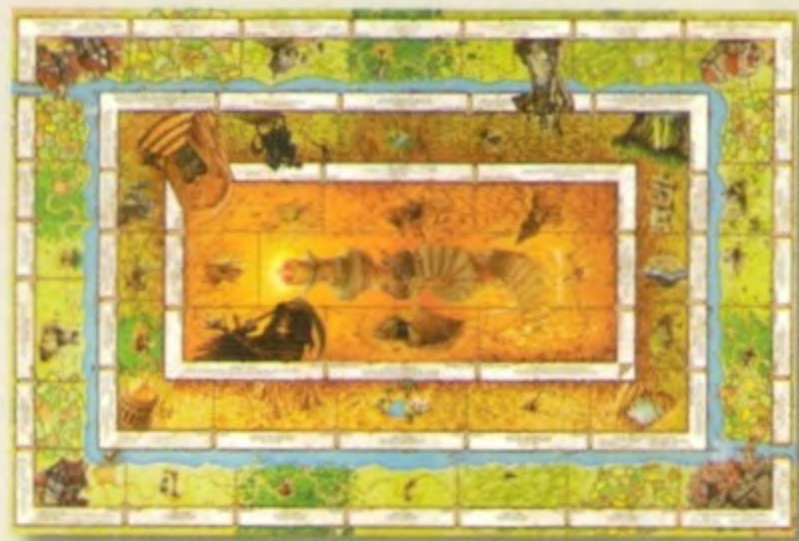


## Обзор компонентов

Познакомьтесь с компонентами игры поближе.

### Поле

Поле изображает магические земли Талисмана. Оно разделено на три региона (Внешний, Средний и Внутренний).



### Карты приключений

Колода из 104 карт содержит чудовищ, события и вещи, которые попадают на пути героев к Короне.



### Карты заклинаний

24 карты описывают различные доступные героям заклинания.



### Фишки

Всего в игре 120 конических фишек. Ими герои отмечают Силу (красными), Умения (синими) и жизни (зелеными). Каждая мелкая фишка равна 1 единице характеристики героя, большая равна 5 единицам. Размен больших фишек на мелкие того же цвета можно произвести в любой момент игры (т.е. игрок может скинуть большую красную фишку и взять 5 мелких красных фишек или, наоборот, поменять 5 мелких на одну большую, но красные на зеленые менять нельзя).



### Жетоны судьбы

В игре 36 жетонов судьбы. Перед игрой аккуратно выдавите жетоны из листа. Хотя на жетонах с каждой стороны свое изображение, в базовой игре это не имеет особого значения.



### Карты приобретения

В игре 28 Приобретений. Это карты Предметов, которые герои могут получить не от карты Приключений.



### Карты Талисмана

В игре 4 карты Талисмана. Герои могут найти Талисман в колоде Приключений или получить его за выполнение Квеста, взятого в Пещере Колдуна.



### Карты героев

На 14 картах героев в деталях расписаны разные герои и их особые свойства.



### Фигурки героев

Помимо карты, у каждого героя есть фигурка. Она движется по полю, показывая перемещения героя по землям Талисмана.



### Карты и фигурки жаб

Четыре карты жаб и четыре фигурки жаб применяются, когда героев превращают в жаб. В таком случае карта жабы ложится поверх карты героя, а его фигурка заменяется жабой на время действия этого проклятия.





## Карты характера



Добро



Зло

В игре четыре карты характера. На одной стороне карты Зло, на другой Добро. Когда характер героя меняется, такая карта кладется на его карту героя соответствующей стороной вверх.

## Золотые

30 золотых монет играют роль казны героев и сокровищ, найденных ими в ходе игры.



## Кубики

В комплекте игры вы найдете шесть кубиков. Они нужны для движения, розыгрыша нападений, определения исхода самых разнообразных ситуаций, в которых герои могут оказаться благодаря картам Приключений и делениям поля. Знак Талисмана на кубике означает 1.



## Подготовка к игре

1. Разложи поле в центре игровой зоны.
2. Перетасуй карты Приключений, сбей из них колоду Приключений и положи ее лицом вниз у поля.
3. Перетасуй карты Заклинаний, сбей из них колоду Заклинаний и положи ее лицом вниз у поля.
4. Карты Талисмана и Приобретений складываются лицом вверх у поля.
5. Один игрок берет карты героев, тасует их и сдает по одной втемную всем игрокам. Другой вариант: если все игроки согласны, игрокам, которые хотят большего выбора, сдается по три карты, а затем они выбирают из полученных карт того героя, который больше по нраву. Оставшиеся карты героев кладутся в коробку и могут войти в игру, если какого-то героя убьют.
6. Игроки кладут карты их героев перед собой. Эти герои будут состязаться в гонке за властью. Карта героя, Предметы, Помощники, фишки и жетоны образуют *персональную зону* игрока. Образец такой зоны показан на схеме на стр. 5. Из этой же схемы станет понятнее, как в ходе игры фиксируются изменения характеристик и имущества героев.

7. Каждый игрок берет фигурку своего героя и ставит ее на поле. Начальное деление для каждого героя указано на его карте следом за словом «Старт».
8. Каждый игрок получает число фишек жизни, равное значению жизни, указанному на его карте героя, и число жетонов судьбы, равное значению судьбы с карты его героя. Также каждому игроку выдается 1 золотой. Жизни, золото и судьба складываются рядом с картой героя в указанных на карте зонах. Оставшиеся фишки, жетоны и золотые уходят в резерв, который будет использоваться в ходе игры.
9. Игрок, герой которого, согласно особому свойству на карте героя, начинает игру с заклинаниями, берет предписанное число карт заклинаний из колоды заклинаний. Взятые карты не раскрываются другим игрокам.
10. Любой герой, начинающий игру с Предметами, что указано в особых свойствах героев, берет нужную карту из колоды приобретений.
11. Карты жаб и характера должны быть под рукой: неизвестно, как скоро они понадобятся.
12. Владелец игры получает право первого хода. От него это право передается по часовой стрелке вокруг стола.

## Карты героев

Собственно, герои и являются сутью всего игрового процесса в *Талисмани*. Герой является посредником между игроком и миром игры: герой ходит по полю, открывает новые области и регионы, борется с Врагами, находит Предметы, Помощников и Заклинания. Карта героя содержит описание его особых свойств и стартовые значения Силы, Умения, Жизни и Судьбы.

## Сила

Сила объединяет в себе мощь героя, его выносливость и бойцовские качества. Сила применяется в *битве* (см. «Битвы» на стр. 10) и при преодолении ряда помех, которые могут встретиться в игре. Когда герой получает Силу, это прибавление фиксируется дополнительной фишкой Силы (красные конусы) рядом с картой героя.

Фишки Силы добавляются только за единицы Силы, полученные в ходе игры. Сила, получаемая от Предметов, Магических Предметов и Помощников, не «увечивается» фишками Силы, а лишь добавляется к значению Силы героя, когда требуется или разрешается.

Сила героя в любой миг игры складывается из значения Силы, числа фишек Силы и Силы от Предметов, Магических Предметов и Помощников, которые могут быть использованы в этот момент игры.

Когда герой должен отдать Силу, он снимает требуемое число фишек и возвращает их в резерв. Сила героя никогда не может упасть ниже значения Силы этого героя (т.е. числа на карте героя).



## Умение

Умение представляет собой интеллект героя, его мудрость и магические таланты. Умение является основным оружием героя в *поединке воли* (см. «Поединок Воли» на стр. 12), да еще определяет, как много заклинаний может иметь герой (см. «Получение заклинаний» на стр. 13). Когда герой получает Умение, это прибавление фиксируется дополнительной фишкой Умения (синие конусы) рядом с картой героя.

Фишки Умения добавляются только за единицы Умения, полученные в ходе игры. Умение от Предметов, Магических Предметов и Помощников не «увековечивается» фишками Умения, а лишь добавляется к значению Умения героя, когда требуется или разрешается.

Сила героя в любой миг игры складывается из значения Умения, числа фишек Умения и Умения от Предметов, Магических Предметов и Помощников, которые могут быть использованы в этот момент игры.

Когда герой должен отдать Умение, он снимает требуемое число фишек и возвращает их в резерв. Умение героя никогда не может упасть ниже значения Умения этого героя (т.е. числа на карте героя).

## Жизни

Жизни определяют стойкость героя. Жизни теряются в битвах, поединках воли и прочих неблагоприятных обстоятельствах. Жизни героя отображаются зелеными конусами фишек жизни рядом с картой героя.

Герой может восстанавливать потерянные жизни возвращением или получением. В начале игры каждый герой располагает числом жизней, равным значению жизни на его карте героя.

### Потеря жизни

Когда герой теряет жизни, он снимает фишки с карты героя и возвращает их в резерв.

### Потеря всех жизней

Герой, потерявший все его фишки жизни, тут же гибнет. Все его Предметы, Магические Предметы, золото и Помощники складываются на том делении поля, где он погиб. Все фишки Силы и Умения героя, равно как и жетоны его судьбы, возвращаются в резерв. Заклинания

# Пример персональной зоны

## Карта Героя



Фишки Силы



Фишки Умения



Жетоны Судьбы



Золотые



Фишки Жизни



Карты Предметов

Карты Помощников

## Сада героя

Воин (значение Силы 4) добыл 2 фишки Силы, Волшебный Пояс (Магический Предмет, на 1 увеличивающий Силу), Единорога (Помощника, на 1 увеличивающего Силу) и Меч (Предмет, увеличивающий Силу на 1 только во время битвы).

Общая Сила Воина равна 8 (значение 4 + 2 фишки + 1 за Единорога + 1 за Волшебный Пояс).

В битве его Сила будет равна 9, так как он может пользоваться Мечом.

В ходе игры Воин остановился на Проклятой Поляне, где Сила от Предметов и Магических Предметов в счет не идет. Пока он не ушел отсюда, его Сила равна 7 (значение 4 + 2 фишки + 1 за Единорога) даже во время битвы.



героя уходят в сброс заклинаний. Другие фишки и карты, в том числе и трофеи героя, раскладываются по соответствующим стопкам и колодам. Карта и фигурка героя выводятся из игры. Игрок погибшего героя может начать игру заново, в свой следующий ход вытянув новую карту героя из неиспользованных карт и повторив шаги с 5 по 10 процедуры подготовки (см. стр. 4).

Игрок может начинать игру новым героем только в том случае, если никто еще не достиг Короны Повелений. Если любой герой добрался до Короны Повелений, игрок, чей герой убит, выбывает из игры.

### Возврат и получение Жизней

Возвращая жизни, герой не может поднять число жизней выше исходного значения.

Получая жизни, герой может превзойти исходное значение.

## Судьба



Жетоны Судьбы

Судьбой измеряется удача персонажа. В определенной ниже ситуации игрок может один раз при любом и каждом его броске отдать один жетон судьбы, чтобы перебросить один из кубиков проведенного им броска. Это разрешено:

1. при броске кубика на движение героя;
2. при броске кубика при нападении героя;
3. при броске кубика по распоряжению карты или деления поля.

Если игрок отдал жетон судьбы, чтобы перебросить кубик, он обязан принять новый результат и не может отдать еще один жетон судьбы, чтобы вторично перебросить тот же самый кубик.

Если игрок бросает несколько кубиков (например на делении Смерти во Внутреннем регионе), он все равно может отдать только один жетон и перебросить только один кубик.

Каждый герой начинает игру с числом жетонов судьбы, равным значению судьбы на его карте героя. С героем, который израсходовал все свои жетоны судьбы, ничего плохого не происходит: он просто не может их тратить, пока не получит новые жетоны – герой вынужден обходиться своими силами, не надеясь на удачу.

Игрок не может перебрасывать за счет жетонов судьбы кубики, определяющие нападение существа, или кубики другого игрока.

## Возврат и получение Судьбы

Судьба восстанавливается при розыгрыше карт Приключений и делений поля. Герой может вернуть судьбу до его максимального значения судьбы или получить судьбу, и тогда он сможет превзойти предел своей судьбы.

## Особые свойства

У каждого героя есть особые свойства, детально описанные на карте героя.

## Старт

На карте героя рядом с его характером и следом за словом *Старт* указано деление поля, с которого он начинает игру.

## Карты приключений

Большинство делений на поле приказывают игроку взять от одной карты приключения или больше. Карта приключения берется сверху колоды приключений и кладется лицом вверх на деление, в котором произошла встреча героя с этим приключением.

Если на делении, где остановился герой, уже есть карты Приключений, его игрок тянет столько новых карт, чтобы сумма карт на этом делении равнялась числу, требуемому делением. Так, если деление требует от игрока взять 2 карты, но на делении уже одна карта лежит, то игрок берет только одну новую карту, чтобы всего на делении было 2 карты.

Карты приключений разыгрываются в порядке возрастания их чисел встречи (цифры в нижнем правом углу карты).

Карта с наименьшим числом разыгрывается первой, за ней - наименьшая из оставшихся, и далее по возрастающей. В случае равенства чисел карты разыгрываются в том порядке, в котором вошли в игру.

Исключением из правила чисел встречи являются карты приключений, требующие поместить их на другое деление, нежели то, с которого их взяли. Такие

карты разыгрываются первыми. Карта, положенная на другое деление, не влияет на героя, который ее взял, в момент получения карты.

## Типы приключений

Ниже мы расскажем о разных типах карт приключений и их эффектах. Помни, что карты разыгрываются по порядку чисел встречи, так что частые благотворные карты могут быть разыграны только после мрачных Событий и жутких Врагов.

### События

Следуй инструкциям карты. Любая инструкция, которая приводит к пропуску хода героем, встретившим эту карту, тут же обрывает ход героя. Если у героя в этот момент есть еще карты, с которыми он должен встретиться, пропущенным считается этот ход. В противном случае герой пропускает следующий ход.

### Враг – Животное, Дракон или Монстр

Эти Враги нападают на героя, встретившего их, и завязывается битва. Убитый Враг такого типа может быть сохранен как трофей для обмена на Силу (о трофеях читай на стр. 14). Враги, разбившие героев, остаются на делении.

### Враг – Дух

Эти Враги навязывают поединок воли любому герою, встретившему их. Такой убитый Враг может стать трофеем; их меняют на Умение. (о трофеях читай на стр. 14). Враги, разбившие героев, остаются на делении.

## Анатомия карты



1. Название

2. Тип карты

3. Текст карты

4. Число встречи



## Чужаки

Следуй инструкциям карты. Чужаки оказывают разное влияние на героев, встретившихся с ними, и иногда их реакция зависит от характера героя.

## Предметы, Магические Предметы и Помощники

Эти карты можно забирать в персональную зону героя, если это разрешено, и при этом герой убил всех Врагов на делении или избежал встречи с ними (о Предметах читай на стр. 12, о Помощниках на стр. 13).

## Места

Следуй инструкциям карты. Одни Места требуют от героя бросить кубик и получить один из возможных результатов, другие Места приносят пользу всем героям при каждом их заходе.

## Течение игры

В свой игровой ход каждый игрок двигает своего героя по полю, как правило, за счет броска кубика, но порой и благодаря заклинаниям или встрече с необычными существами или местами.

После движения герой может напасть на другого героя там, где завершил движение, или выполнить приказы деления. Эти приказы чаще всего требуют взять карту приключения. Эта карта покажет, с чем или с кем герой встретился на этом делении.

Могущество героев будет постепенно возрастать, и в итоге они поймут, что пришла пора отправиться к центру поля и захватить Корону Повелений.

Конкретнее, ход каждого героя состоит из двух частей, следующих одна за другой в строгом порядке:

1. **Движение** – игрок бросает кубик и передвигает героя по полю на выпавшее число делений.

2. **Встречи** – завершив движение, герой должен разобраться с делением, на котором он остановился, или с героем на этом делении.

В конце хода героя право действия передается налево, по часовой стрелке вокруг стола.

## Движение

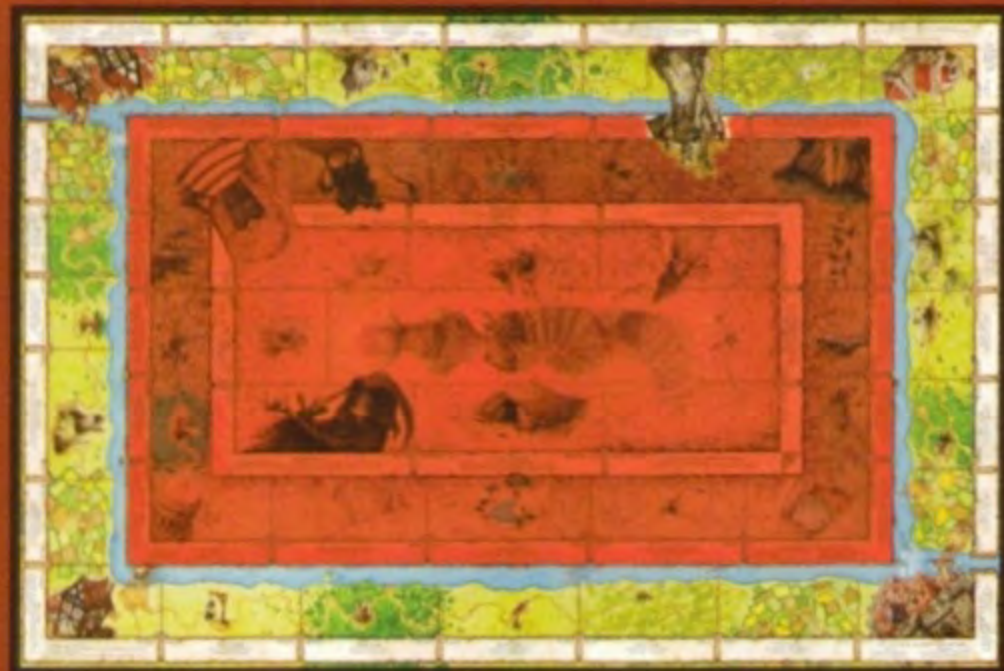
Поле разделено на три региона: Внешний, Средний и Внутренний. Этим полностью повторены очертания земель Талисмана. Каждый регион состоит из делений, у каждого деления есть название и инструкции. Герои движутся по делениям региона и могут переходить из одного региона в другой за счет карт или по результатам встреч.

## Регионы

Игровое поле показывает волшебные земли Талисмана, разделенные на три Региона.

### Внешний

Внешняя граница поля.



### Средний

От Внешнего региона Средний отделен рекой Шторм, от Внутреннего его отгородила Долина Огня.



### Внутренний

Это центр поля.







## Движение во Внешнем и Среднем регионах

Для движения в Среднем и Внешнем регионе игрок бросает кубик, чтобы узнать, сколько делений обязан пройти его герой. Заклинания, особые свойства и события могут передвинуть героя без броска кубика. Эти ситуации досконально описаны на самих картах. Затем герой проходит ровно столько делений, сколько выпало на кубике, в любую сторону (т.е. по часовой стрелке или против нее) по решению игрока. Направление движения нельзя изменять в течение одного хода, за исключением переправы между Внешним и Средним регионами (читай о делении Стража на стр. 17). Герой должен двигаться при любых обстоятельствах, даже если он начинает ход на делении с картой приключения или другим героем. Все приключения настигают героя на том делении, где он останавливается после движения или оказывается в результате встречи или эффекта.

## Встречи

Когда герой завершил свое движение, он должен разыграть встречу на делении или встречу с героем на этом делении. Герои могут повстречать самых разных монстров и персонажей. Иногда встречи приносят пользу, иногда причиняют ущерб, а порой превращают героя в склизкую жабу.

Герой проводит встречи только в свой ход, если особо не оговорено что-либо другое.

## Встречи в Среднем и Внешнем регионах

Герой может разыграть встречу только на делении, где он остановился. Герой не может встретить ничего и никого на делении, где начинается его ход.

Герой должен выбрать для встречи либо одного героя, который стоит на этом делении, либо само деление.

## Встреча двух героев

Встреча двух героев всегда принимает одну из двух форм. Герой, чей ход сейчас идет, может либо напасть (о битвах героев читай на стр. 11), либо применить свое особое свойство на своего противника. Если один герой убивает другого во время встречи, победитель может забрать себе любые предметы, все золото и всех Помощников убитого. (see "Battles Between Two Characters" on page 11) Все, что победитель не забрал, остается на делении.

Если игрок решил столкнуть в бою двух героев, его герой не может посещать Места и Чужаков этого деления, и он не сможет взять с этого деления ранее положенные на него Предметы, золото и Помощников.

## Встреча на делении – Возьми карту

Если игрок решил не нападать на другого героя, его герой обязан всегда следовать инструкциям деления, на котором он остановился. Если инструкции деления требуют брать карты, игрок берет верхние карты из колоды приключений. Если на делении уже есть

карты любого типа (Приключение, Приобретение или Заклинание), герой тянет столько карт, сколько нужно добрать к картам на делении до требуемого числа.

Карты Приключений играют в порядке возрастания их чисел встречи, начиная с наименьшего значения. В случае равных чисел разыгрывай карты Приключений в том порядке, в каком они входили в игру.

Когда герой убил всех Врагов на делении (читай о битвах с существами на стр. 10) или избежал встреч с ними (об этом на стр. 14), он обязан посетить Места и Чужаков на этом делении и может забрать себе золото, Предметы и Помощников с этого деления.

Если герой избавился от Помощника или Предмета на делении (см. стр. 16), он может взять на этом делении ровно столько карт, сколько не хватает делению до установленного числа. Например, герой остановился на делении, требующем взять одну карту, но тут же решил оставить здесь один из своих Предметов. На делении появляется 1 карта, и герой не обязан тянуть новую карту, так как предел карт на этом делении уже достигнут.

Избавляясь от Помощников и Предметов, герой может избежать нужды брать лишние карты, но он не сможет забрать оставленные карты назад на этом же ходу. Брошенные Помощники и Предметы могут стать имуществом героя, который остановится на этом делении следующим.

## Пример встречи



Дварф остановился в Скрытом Доле и должен взять 3 карты Приключения. Он вытянул Беса (Событие), Медведя (Врага) и Мешок Золота (Предмет). У Беса наименьшее число встречи, и с ним надо разобраться раньше, чем с другими. Дварф бросает кубик, и за выпавшую четверку Бес

телепортирует его на Руины раньше, чем герой успеет сразиться с Медведем или подобрать золото. Карты Медведя и золота остаются лежать лицом вверх на Скрытом доле. Следующий герой, который остановится здесь, будет тянуть на 2 карты меньше. А Дварф, тем временем, продолжает свой ход встречами на Руинах.

## Встречи на других делениях

Герои должны выполнять инструкции делений, если их игроки идут на штурм деления, а не нападают на других героев. Но перед выполнением инструкций герой должен убить всех местных Врагов (ниже) или избежать с ними встреч (стр. 14). Затем герой должен посетить Места и Чужаков и забрать золото, Предметы и Помощников.

## Нападения

Нападения делятся на 2 типа: *битвы* и *поединки воли*. Битву герой проводит с существом, для которого дан параметр Силы, поединок воли возможен только с существами, для которых приведено значение Умения. Если игроки сводят двух героев в противостоянии, они вступают в битву, если только у напавшего героя нет особого свойства, позволяющего начать поединок воли.

## Битвы

Битва происходит, когда:

1. герой встречает Врага – Монстра, Дракона, Животное или другое существо с параметром Силы;
2. герой решает напасть на другого героя, и у него нет особого свойства для начала поединка воли.

## Битвы с существами

В битвах с существами выделяется несколько этапов.

### 1. Избегание

Герой объявляет, будет ли он избегать этой встречи (см. стр. 14). Если не будет, битва начинается.

### 2. Заклинания

Любые заклинания, который игрок хочет скастовать, надо кастовать до *броска атаки*. Также до броска надо задействовать все эффекты или свойства, влияющие на Силу или Умение героя.

### 3. Бросок атаки героя

Герой бросает 1 кубик, результат броска считается броском атаки. *Значение атаки* героя складывается из броска атаки и Силы героя, плюс любые имеющиеся у героя бонусы. Помните, что в битве можно применять только одно *Оружие* (об Оружии и Доспехах читай на стр.12).

### 4. Бросок атаки существа

Теперь другой игрок бросает кубик за существо и добавляет Силу Существа. После этого герой может отдать один жетон судьбы и перебросить кубик, если желает.

### 5. Сравнение атак

Сумма Силы существа и его броска атаки является значением атаки существа. Если значение атаки героя

## Существо и Враг

В картах и свойствах упоминаются Враги и существа.



Враг является картой Приключения со словом *Враг* в поле типа карты.

Существом считается любая встреча (помимо героя), нападающая с Силой или Умением. Это может быть как Враг, так и Событие, Место, Чужак, Заклинание и деление поля.

выше значения атаки существа, существо убито. В обратной ситуации существо повергло героя, и герой отдает 1 жизнь (применение Предмета, Заклинания или особого свойства может предотвратить потерю). Если значения атак равны, битва завершилась *расходом*. Если герой повержен, или бойцы разошлись, ход героя немедленно завершается.

## Расход

При расходе ни одна сторона битвы не получает урона (герой не теряет жизнь, существо не убито), а ход тут же завершается. На следующем ходу герой покидает это деление, не имея шанса снова вступить в бой с существом, с которым сражался в прошлый раз (если нет особых обстоятельств, позволяющих битву).

## Большее одного врага

Если на делении больше одного Врага с силой, все эти Враги вступают в битву с героем, добавляя их параметры Силы к единственному на всех броску атаки, получая в итоге общее значение атаки.

## Битвы двух героев

В битвах героев выделяются следующие этапы.

### 1. Избежание

Подвергшийся нападению герой может избежать встречи. Если он не пользуется этой возможностью, начинается битва.

### 2. Заклинания

Оба героя могут скастовать заклинания и применить все эффекты и свойства, влияющие на их Силу или Умение, перед бросками кубиков.

### 3. Броски атаки

Оба героя бросают кубики. Когда оба броска атаки сделаны, напавший герой решает, будет ли он отдавать судьбу за право перебросить кубик. Затем свой

выбор делает второй герой. Независимо от выбора защищающегося героя, напавший герой не может изменить свой выбор после того, как защитник заявит о его решении.

### 4. Сравнение атак

После расхода судьбы и повторных бросков два героя определяют значения их атак по тому же принципу, что применяется в битвах с существами. Этот принцип не меняется в зависимости от роли героя в этой битве (т.е. не имеет значения, нападает он или отбивается). Герой с лучшим значением атаки побеждает в битве. Равенство значений приводит к расходу (см. стр. 10)

### 5. Получение наград

Победитель может либо вынудить проигравшего героя отдать 1 жизнь (что может быть отменено заклинанием или предметом), либо забрать себе у проигравшего

## Пример нападения



У Волшебника впридачу к заклинаниям Силы Мысли и Невидимости есть Меч. Также у него фишка Силы, две фишки Умения и 3 судьбы. В его ход Волшебник остановился на Пашнях и взял карту Великана, Сила 6. Волшебник мог бы избежать встречи с Великаном, скастовав на себя Невидимость, но он решает напасть на Великана. Поскольку у Великана Сила, Волшебник должен начать битву, а не поединок воли.

Волшебник кастует Силу Мысли, что позволяет ему добавить 5 единиц Умения к его Силе. Пользу в битве дает и Меч (+1 к Силе). Итоговая Сила

Волшебника равна 9 (5 от Силы Мысли, базовая Сила 2, 1 за фишку Силы, 1 за Меч). Броски атаки: 6 у Великана, 3 у Волшебника.

При таких бросках значения атак у Великана и Волшебника равны 12. Расход! Но Волшебник решает отдать судьбу, и повторный бросок атаки дает 5. Теперь значение его атаки равно 14 против 12 атаки Великана. Волшебник убил Великана и забирает его карту как трофей. Если бы атака Великана была выше атаки Волшебника, герой потерял бы 1 жизнь и был бы вынужден немедленно завершить свой ход.



1 Предмет или 1 золотой. Если победитель при этом убивает героя, отнимая у него последнюю жизнь, он может забрать у проигравшего все Предметы, все золото и всех Помощников. Если победитель что-то не забирает, эти карты остаются на делении. Затем ход завершается.

## Поединок воли

Поединок воли происходит, когда:

1. герой встречает Врага-Духа или любое существо с Умением;

или

2. герой с особым свойством, которое позволяет ему начинать поединок воли при нападении на другого героя, решается начать поединок воли.

## Проведение поединка воли

Проведение поединка воли в игре не отличается от проведения битвы (читай стр. 10) ничем, кроме двух моментов:

1. Силу подменяет Умение;
2. и ни один Предмет не способен предотвратить потерю жизни.

## Правила героев

В этом разделе собраны более подробные правила, касающиеся героев: как они богатеют и развиваются, как кастуют заклинания, как повышают Силу и Умение, как избегают встреч с существами и меняют характер.

## Золото

Золотые монеты позволяют героям покупать предметы и оплачивать услуги. Благосостояние героя легко определить по горке золотых рядом с его картой героя.

Начинает игру каждый герой с одним золотым на руках, а дальше все зависит от результатов его встреч.

Все цены в игре указаны в золотых монетах.

Оплачивая приобретения или услуги, герой отдает свои золотые в резерв золота, за исключением тех случаев, когда сделка заключается между двумя героями.

Все золото, которое герой получает не от других героев, но из любого другого источника, берется игроком из резерва золота.

Золото не считается Предметом и не идет в счет Предметов при вычислении предела нагрузки.

Если от героя требуется отдать золото, но у него на данный момент нет ни одного золотого, это требование никакого эффекта возыметь не может.

## Предметы

К Предметам относятся и простые и магические предметы. В ходе игры герой добывает Предметы в результате удачных встреч. Все Предметы, добытые героем, игрок раскладывает ниже его карты героя лицом вверх.

## Предел нагрузки

Герой не может иметь больше 4 предметов, если у него нет Коня.

Герой, добывший больше 4 предметов, должен решить, какие именно предметы забрать. Те предметы, которые герой не забирает, тут же выкладываются на деление героя лицом вверх.

### Пример перегрузки

Волшебник на Коне нес 8 предметов. Вор скастовал на него Гипноз и забрал Коня. Теперь Волшебник может нести только 4 предмета, и он должен немедленно оставить 4 лишних предмета по его выбору на том делении, где у него увели Коня. Предметы выкладываются лицом вверх.

## Оружие и Доспехи

Предметы, повышающие боеспособность героя, относятся к категории **Оружия**. Это слово стоит над текстом такой карты. Герой может применять в нападении только 1 **Оружие**.



Предметы, предотвращающие потерю жизней героем при его поражении, относятся к **Доспехам**. В нападении герой может применять только одну карту из этой категории.



## Помощники

В игре по результатам встреч на поле герои могут находить себе Помощников. Все Помощники, которые сопровождают героя, раскладываются ниже его карты лицом вверх.

У героя может быть любое количество помощников.

### Утрата помощника

Погибшие помощники (например, сорвавшиеся в Пропась или растерзанные в Башне Вампира) или помощники, которых приказано сбросить, кладутся в сброс карт приключений.

## Заклинания

В волшебных землях Талисмана любой может кастовать заклинания, если обладает достаточным Умением. Есть герои, которые уже начинают игру с одним или двумя заклинаниями, и любой герой может отыскать новые заклинания в своих странствиях по полю.

### Получение заклинаний

Все герои могут получать и кастовать заклинания, если им хватает для этого Умения. В начале игры заклинания есть только у тех героев, которые обладают особым свойством, дающим стартовый запас заклинаний. Всем другим героям придется ждать встреч, позволяющих при успешном исходе получить заклинание. Новые заклинания берутся героями сверху колоды заклинаний. Когда эта колода опустошается, сброшенные заклинания



сбиваются в новую колоду заклинаний. Заклинания героя игрок держит лицом вниз, чтобы другие игроки не могли их видеть, но сам может смотреть в них в любой миг игры. Эффекты заклинаний и особенности их применения описаны на самих картах заклинаний.

Число заклинаний в распоряжении героя в любой момент игры ограничено его Умением.

Умение	1	2	3	4	5	6+
Предел заклинаний	0	0	1	2	2	3

## Предел заклинаний

Волшебник с Умением 5 носит Корону Соломона (магический предмет, дающий +2 к Умению), и общее Умение героя равно 7. Это дает ему право иметь на руках 3 карты заклинаний, и он собрал три заклинания. Но кривая тропинка вывела его на Проклятую Поляну, где Умение от магических предметов не учитывается. Его общее Умение падает до 5. Теперь предел его заклинаний равен 2, и он должен немедленно сбросить одну карту. Как только он уйдет с Поляны, Умение от Короны Соломона добавится снова, и он опять сможет иметь на руках три заклинания, если сможет найти третье.

Если когда-либо в распоряжении героя оказывается больше заклинаний, чем позволяет его Умение, лишние заклинания должны быть тут же сброшены, при этом их нельзя скастовать! Игрок выбирает, какие именно заклинания сбросить. Но заклинания нельзя сбросить, если герой не превысил свой предел. Избавиться от заклинания можно его применением!

### Кастуем заклинания

Кастовать заклинание не обязательно. Игрок может хранить заклинания своего героя столько, сколько захочет: от времени они не портятся. Заклинание кастуется, согласно указаниям карты этого заклинания. Когда заклинание скастовано, и его эффект кончился, карта заклинания уходит в сброс заклинаний.

Заклинания, влияющие на героев, достают их везде на поле, независимо от региона. Заклинания, влияющие на существ, между тем, не могут влиять на существ Внутреннего региона.

Максимальное число заклинаний, которое герой в его ход может скастовать, равно числу заклинаний в его распоряжении в начале этого хода. Герой в ход другого героя может скастовать только одно заклинание. Это не относится к Заклинанию Повеления (о Короне Повелений и ее магии читай на стр. 20).



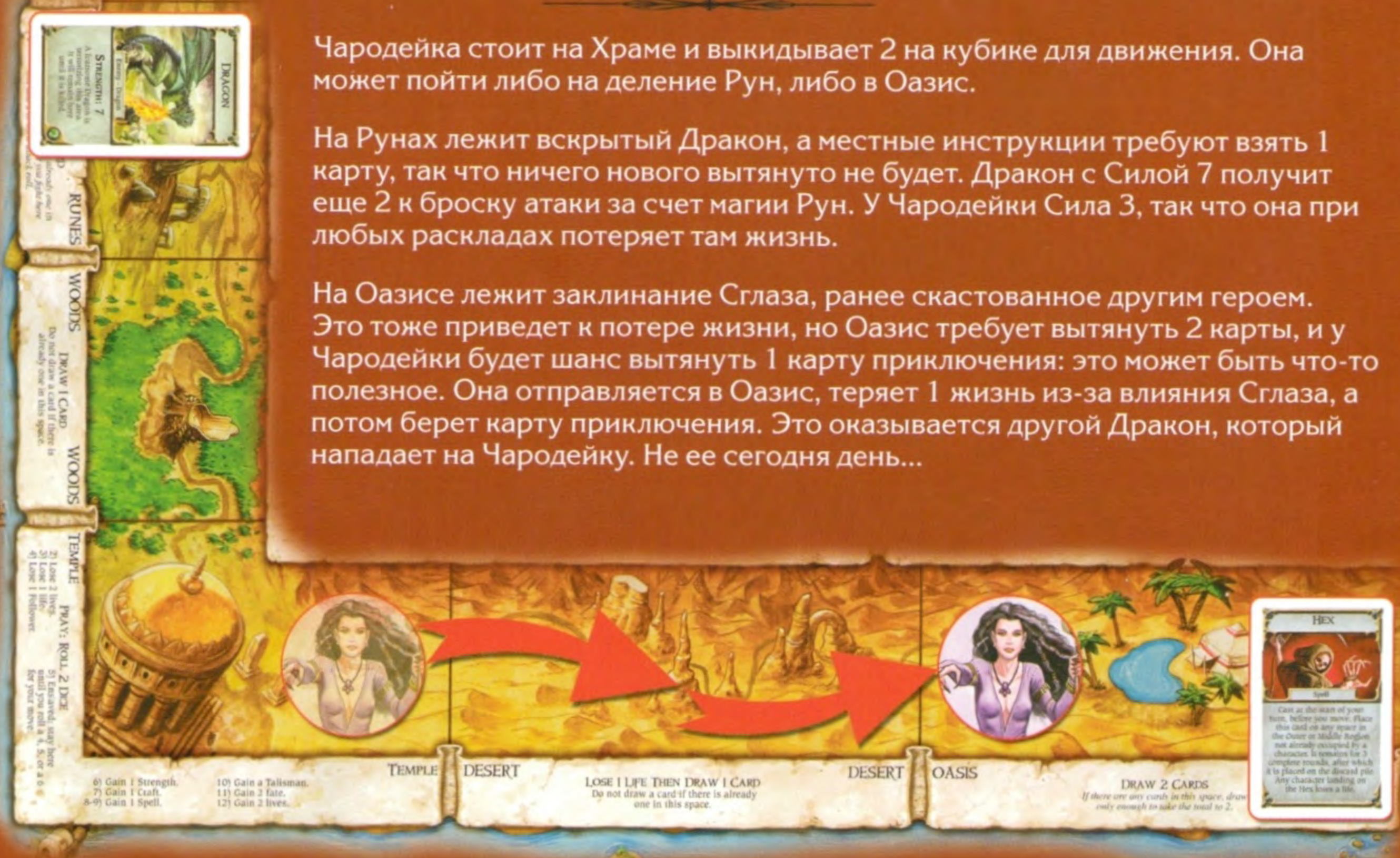
# Пример хода



Чародейка стоит на Храме и выкидывает 2 на кубике для движения. Она может пойти либо на деление Рун, либо в Оазис.

На Рунах лежит вскрытый Дракон, а местные инструкции требуют взять 1 карту, так что ничего нового вытянуто не будет. Дракон с Силой 7 получит еще 2 к броску атаки за счет магии Рун. У Чародейки Сила 3, так что она при любых раскладах потеряет там жизнь.

На Оазисе лежит заклинание Сглаза, ранее скастованное другим героем. Это тоже приведет к потере жизни, но Оазис требует вытянуть 2 карты, и у Чародейки будет шанс вытянуть 1 карту приключения: это может быть что-то полезное. Она отправляется в Оазис, теряет 1 жизнь из-за влияния Сглаза, а потом берет карту приключения. Это оказывается другой Дракон, который нападает на Чародейку. Не ее сегодня день...



## Трофеи

Когда герой убивает Врага, он может забрать его как трофей. Герой может обменять трофей в конце своего хода на добавочные фишки Силы и Умения.

## Получение Силы

Герой получает 1 Силу за каждые 7 единиц Силы на его трофеях. Сданные трофеи уходят в сброс приключений. Остаток единиц Силы трофеев, не уложившийся в 7 единиц (или в кратное семи число), сгорает.

Герой может получить Силу в результате встречи.

## Получение Умения

Герой получает 1 Умение за каждые 7 единиц Умения на его трофеях. Сданные трофеи уходят в сброс приключений. Остаток единиц Умения трофеев, не уложившийся в 7 единиц (или в кратное семи число), сгорает.

Герой может получить Умение в результате встречи.

## Избежание

У героев порой есть выбор: биться с существом или героем либо избежать с ним встречи. Избежание выводит героя из-под нападения, но он уже никаким образом не может повлиять ни на существо, ни на героя. Методов избежания много, например, заклинание Невидимости.

Во Внутреннем регионе герой может избежать встречи только с другим героем: существа с делений этого региона упорны и проницательны.

Герой может избежать:

1. любого нападения на героя;
2. любого героя, нападающего или применяющего особое свойство;
3. встречи с существом, появившимся по воле карты События, Места или Чужака (например, Дракона с карты приключения *Пещера*).

## Характер

Характер героя отражает его личность. Добрый герой вежлив и законопослушен, злой герой жесток и коварен, а нейтральный герой находится посередине между этими двумя крайностями. Характер в игре может меняться из-за встреч на поле или за счет особого свойства.

### Смена характера

Когда герой меняет характер, он берет карту характера и кладет ее рядом с картой героя той стороной вверх, которая соответствует новому характеру героя. Возвращаясь к характеру, указанному на карте героя, герой сбрасывает карту характера.



Добро



Зло

Ни один герой, включая Друида, не может менять характер чаще одного раза в ход.

Если герой, сменивший характер, имеет карты, не разрешенные новым характером (Святой Грааль или Рунный Меч, к примеру), эти карты должны быть тут же оставлены на делении, занятом героем.

## Золотые законы

Следующие правила господствуют над всеми прочими, потому и называются Золотыми Законами Талисмана.

### Особые свойства и правила

В любом случае, когда особое свойство или эффект вступают в противоречие с правилами, всегда важнее то, что гласит текст особого свойства или эффекта.

### Может и Не может

В любом случае, когда эффект карты указывает, что герой не может выполнить действие или применить свойство (например, скастовать заклинание или воспользоваться предметом), герой должен подчиниться этому указанию. Другими словами, запреты сильнее всех прочих свойств. Если, например, карта говорит, что в битве с неким существом не может применяться *Оружие*, Воин не сможет применить ни одного *Оружия*, хотя в обычных условиях его особое свойство позволяет ему использовать 2 *Оружия*.

## Броски чистые и усиленные

Если эффект или особое свойство завязано на число, выпавшее на кубике, именно это число и должно быть учтено, а не усиленный за счет всяческих бонусов результат. Например, особое свойство Тролля позволяет ему регенерировать, когда он получает 6 на броске движения. В свой ход Троль получает 4 на броске и применяет карту, которая добавляет 2 к результату броска на движение. Его движение стало равно 6, но регенерировать он не может: чистой 6 ему не выпало!

## Ограниченные резервы

Все ресурсы игроков ограничены наличным числом компонентов в игре. Например, если все фишки Силы в игре, никто больше не сможет получить добавочную Силу, пока фишки не вернуться в резерв. Если игрок может обменять 5 мелких фишек на 1 большую, он обязан это сделать.

## Другие правила

Теперь поговорим о некоторых особых итогах встреч и правилах движения между регионами.

### Жабы

Герой, на три хода превращенный в жабу, заменяется фигуркой Жабы на поле. Игрок кладет карту Жабы на карту его героя. Когда герой возвращается в исходный облик, карта Жабы снимается, а фигурка Жабы заменяется фигуркой Героя.

У жабы 1 Сила и 1 Умение, и фишки Силы и Умения, собранные героем до превращения, никак эти значения не улучшают. Хотя жаба может получать и отдавать Силу и Умения, все эти изменения исчезают при обратном превращении. С этого момента фишки Силы и Умения героя снова начинают приносить пользу.





Герой-жаба сохраняет трофеи и даже может их получать! Просто помни, что вся Сила и Умение, полученные за трофеи жабой, будут утрачены при возвращении в исходное состояние (так что жабы не должны менять трофеи).

Жаба не бросает кубик на движение, а движется на 1 деление в ход.

Жабы не могут ни получать, ни кастовать заклинания, но карты заклинаний героя не теряются при обращении в жабу. Их просто нельзя применить, пока герой не станет самим собой.

Жизни героя сохраняются в облике жабы. Поэтому все жизни, потерянные или полученные жабой, изменяют число жизней героя.

Жетоны судьбы героя также сохраняются в облике жабы. И все жетоны, потерянные или полученные жабой, изменяют число жетонов судьбы героя. Жаба пользуется жетонами судьбы, как обычный герой.

Остановившись на делении поля, жаба встречает приключение так же, как любой другой герой.

У жабы нет особых свойств. Особые свойства героя нельзя применять в облике жабы.

Если герой уже жаба, а его снова пытаются превратить в жабу (например, заклинанием *Случай*), герой остается жабой на три хода, начиная с момента второго превращения.

## Пропуск хода

Все указания, заставляющие героя пропустить ход, тут же обрывают ход героя. Если у героя были еще не разыгранные встречи на этом делении, пропущенным считается этот ход. Если встреч больше не было, тогда герой пропускает свой следующий ход.

## Иметь и применять

Герой *имеет* в своем распоряжении предметы, золото, судьбу, помощников и заклинания.

Когда герой задействует свойство текста карты, он *применяет* карту. Применять карты не обязательно, и герой сам выбирает, когда и какую из его карт применить. Например, *Крест* помогает герою уничтожить Духа без поединка воли, но герой вправе отказаться от этого свойства Креста в данной встрече и напасть на Духа.

Герои могут иметь карты, которые им запрещено применять, если карта сама не опровергает это положение. Например, Монах не может применять в битве Святое Копье, но он может нести его с собой, чтобы продать Алхимику, отдать за квест в Пещере Колдуна или просто помешать другим героям завладеть этим оружием. Но Монах не может даже иметь в своем

распоряжении Рунный Меч, поскольку это оружие не может принадлежать добрым героям. Монах, нашедший Рунный Меч, будет вынужден оставить его на делении.

Героям не разрешается брать карты, которые они не могут иметь. Например, если герой не может иметь Помощников, он не может забрать одного помощника у другого героя при помощи заклинания *Гипноз*.

## Избавление

Герой может *избавиться* от любого из его предметов или помощников, оставив их карты лицом вверх на занятом героем делении. Если герой избавился от помощника или предмета, он не может забрать его назад в течение этого же хода.

## Приобретения и Талисманы

Когда герой покупает или получает карту Талисмана или Приобретения, он берет соответствующее приобретение или Талисман.

Талисманы и приобретения по всем статьям совпадают с картами Приключений, только при сбросе они уходят в свои колоды, чтобы другие игроки могли их взять. Если в колоде не осталось Талисмана или предмета особого типа, этот предмет взять нельзя.

От Талисмана или приобретения можно избавиться, как от любого предмета.

## Получение Талисмана

Талисман можно получить двумя путями. Во-первых, его можно вытянуть из колоды Приключений. Во-вторых, его можно получить в награду за выполнение квеста, взятого в Пещере Колдуна.





## Пещера Колдуна

Герой, вставший на Пещеру Колдуна, должен решить, берет он квест или нет. Если герой решил взять квест, он должен бросить кубик и по выпавшему числу определить суть квеста (читай текст на делении).

Герой не может одновременно выполнять больше одного квеста. Если герой уже выполнил квест и снова встал на Пещеру Колдуна, он может взять новый квест, при этом он так же, как и в первый раз, бросает кубик.

Герой должен пытаться выполнить квест немедленно, если это возможно. Кроме того, Колдун не даст герою с невыполненным квестом открыть Портал Власти.

## Розыгрыш карт без числа встречи

Карты, сыгранные на деление, но не имеющие числа встречи (например, заклинание *Сглаза*), разыгрываются до того, как герой встретится с другим героем, картами или самим делением.

## Переход между Внешним и Средним регионами

Река Шторм, отделяющая Внешний регион от Среднего, может быть пересечена по мосту, соединяющему деление Стража во Внешнем регионе с делением Холмов в Среднем регионе.

Также реку можно форсировать на плоту или в результате некоторых встреч.

### Страж

Герой может пройти через мост Стража, если его движения хватает, чтобы добраться до деления на другом берегу реки.

Каждый раз, когда герой идет по мосту из Внешнего региона в Средний, Страж нападает на героя.



Герой, победивший Стража или избежавший встречи с ним, должен продолжать движение, войдя в Средний регион и пройдя столько делений, сколько осталось от его запаса движения. Герой, поверженный Стражем, теряет 1 жизнь (потеря может быть предотвращена предметом или заклинанием) и тут же завершает ход, оставаясь на делении Стража. При расходе (см. стр. 10) герой не теряет жизнь, но его ход завершается на делении Стража.

Страж не нападает на героев, которые проходят по его делению и не пытаются уйти из Внешнего региона. Страж не нападает на тех, кто выходит из Среднего региона во Внешний, и на героев, завершивших движение на делении Стража.

Перейдя из одного региона в другой, герой может изменить направление своего движения.

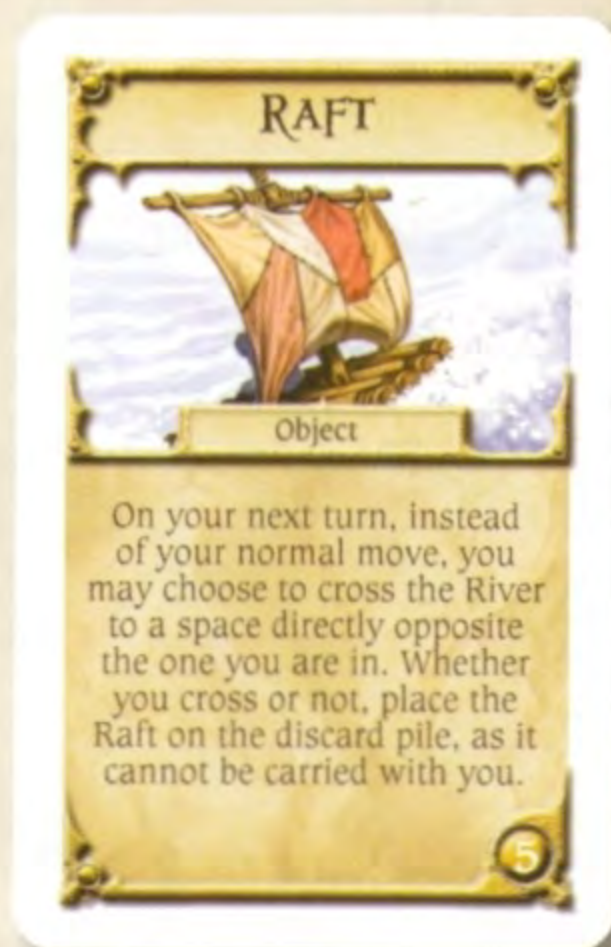
### Плоты

Любой герой, который хочет переплыть реку Шторм на плоту, должен построить плот или добыть его по результатам встречи.

Если герой стоит в начале хода в Лесах или в Чаше и имеет в распоряжении Топор, он может заявить, что тратит это движение на постройку плота. Вместо движения герой берет из колоды Приобретений карту Плота, если она доступна.

Герой с плотом может пересечь реку в начале его следующего хода; плот переносит его на любое деление напротив того, с которого отправляется плот. Это движение героя в этот ход; он не бросает кубик на движение.

Плот нельзя оставить на реке или взять с собой для последующего применения. Едва герой переправился или отказался от переправы через реку, карта Плота идет в сброс карт Приключений или назад в колоду Приобретений.





# Переход моста Стража

Чародейка начинает движение с Кладбища. На броске движения она получает 6. Принято решение идти по часовой стрелке к Стражу с намерением пересечь реку и войти в Средний регион. Когда Чародейка дошла до деления Стража, на нее нападает Страж.



Чародейка тут же кастует заклинание Неподвижности на Стража, что позволяет ей избежать встречи.



Чародейка входит в Холмы Среднего региона и продолжает движение по Среднему региону уже против часовой стрелки, останавливаясь, в конце концов, на делении Портала Власти.

## Переход из Среднего региона во Внутренний



Портал Власти соединяет деление Портала Власти в Среднем регионе с Равниной Риска во Внутреннем.

### Портал Власти

Внутренний регион доступен только через Портал Власти, который надо еще открыть, прежде чем идти сквозь него. Герой может пытаться открыть Портал только тогда, когда ему хватает запаса движения для входа во Внутренний регион. Герой обязан открывать Портал всякий раз, когда он пытается пройти сквозь него: прежние удачи не гарантируют успеха в будущем.

Герой, пытающийся открыть Портал, строго следует указаниям деления Портала Власти. При успехе ход героя завершается на Равнине Риска. При провале ход игрока тут же завершается на делении Портала.

Герой, желающий вернуться через Портал Власти из Внутреннего региона в Средний, не должен открывать Портал. Он просто переходит с Равнины Риска на Портал Власти. Но этот переход отнимает все движение героя в текущем ходу.

## Движение во Внутреннем регионе

Для движения во Внутреннем регионе кубик не бросается. Герой может пройти здесь только на одно деление в ход.

Указания по встречам на каждом делении Внутреннего региона должны выполняться полностью, прежде чем герой сможет продолжить путь к Короне Повелений.

### Разворот

Герой во Внутреннем регионе может в любой момент пойти назад к Равнине Риска. При таком *развороте* игрок продолжает проходить по одному делению в ход, зато он игнорирует инструкции всех делений вплоть

до Равнины Риска. Когда герой заявил разворот, он не может изменить направление движения, пока не дойдет до Равнины Риска. А вот дойдя до Равнины Риска, герой вправе делать все, что ему угодно: выходить в Средний регион или снова идти на приступ Короны Повелений.

## Встречи Внутреннего региона

Во Внутреннем регионе герой не тянет карт приключений. Все встречи детально расписаны на самих делениях. Если герой не идет в развороте на Равнину Риска, он обязан выполнять все указания.

Во Внутреннем регионе заклинания не действуют ни на одно существо, и избежать встречи герои не могут.

### Встреча с героем во Внутреннем регионе

Во Внутреннем регионе герой может нападать на другого героя только на Равнине Риска, в Долине Огня и на делении Короны Повелений.

Встречи с другими героями на Равнине Риска и в Долине Огня ничем не отличаются от таких же событий в Среднем и Внешнем регионах.

Встреча двух героев у Короны Повелений отличается от всех прочих встреч тем, что герои *обязаны* встретиться.

## Деления Внутреннего региона

Ниже мы подробнее расскажем о большинстве делений Внутреннего региона.

### Крипта

Полуразрушенная Крипта потребует от героя немалой Силы, если он хочет разгрести завалы и найти несколько туннелей. Войдя на это деление, герой должен бросить 3 кубика и сложить результаты. Из этой суммы вычитается Сила героя, и итоговое число показывает, куда выберется герой из Крипты. Герой немедленно переносится на указанное деление. Тот герой, который смог остаться на делении Крипты, сможет продолжить движение в свой следующий ход.



## Шахты

Чтобы отыскать путь в лабиринте Шахт, нужно обладать Умением. Инструкции Шахт такие же, как и у Крипты, только вместо Силы герой вычитает Умение из суммы чисел, выпавших на броске.



## Логово Вервольфа

Всякий раз, когда герой встает на Логово Вервольфа, он кидает 2 кубика, определяя Силу Вервольфа по сумме выпавших чисел. Этот Вервольф нападает на героя до тех пор, пока герой не одолеет его, не погибнет или не развернется. На каждого героя нападает свой Вервольф.



Пример: Дварф остановился на Логове Вервольфа и на 2 кубиках получил общую Силу Вервольфа 8. Дварф начинает битву с Вервольфом. Бросок атаки Вервольфа равен 5, и значение его атаки 13. Дварф получает значение своей атаки 10, что означает его поражение и потерю жизни. В свой следующий ход Дварф решает не разворачиваться, а атаковать Вервольфа снова. Сила Вервольфа сохраняется на уровне 8, но на этот раз бросок атаки выходит неудачный (1). Значение атаки Вервольфа 9. Если Дварф сможет получить значение атаки от 10 и выше, он убьет Вервольфа и сможет продолжить движение в свой следующий ход.

## Бездна

Каждый раз, когда герой встает на деление Бездны, он бросает кубик. Так он узнает число Демонов, которые на него нападают. Герой бьется с каждым из Демонов по очереди, пока не убьет всех Демонов или не будет повергнут, после чего его ход завершается. Если герой повержен, в его следующий ход он должен либо сделать разворот, либо продолжать битву с оставшимися Демонами. Продолжить движение он сможет на следующий ход после убийства последнего Демона.



## Корона Поведения

Последним делением на поле является сама Корона Повеления. Его можно достичь только из Долины Огня, на которую может войти только герой с Талисманом. Если у героя нет Талисмана, он должен повернуть назад.

Когда герой входит на деление Короны Повелений, он больше не движется, а остается здесь. С Короны Повелений развернуться уже нельзя.

Если у Короны Повеления уже стоит герой, когда на это деление входит еще один герой, они обязаны встретиться. Когда у Короны стоят два героя (или более), ходы этих героев состоят только из встреч друг с другом. Герой, стоящий на делении Короны в гордом одиночестве, в свой ход обязан кастовать одно Заклинание Повеления на всех других героев. Для этого игрок бросает кубик. На 1, 2 или 3 заклинание не имеет эффекта, на 4, 5 или 6 все остальные игроки теряют по 1 жизни. Если герой убит Заклинанием Повеления, его игрок выбывает из игры и не может начать игру новым героем.

После того, как любой игрок достигает Короны Повелений, любой убитый герой выбывает из игры. Это правило остается в силе до конца игры, даже если герой уйдет от Короны Повелений.

## Альтернативные правила

Если игроки хотят применить эти правила, они должны быть уверены, что все понимают суть правил и согласны с их применением.

## Избежание встречи

Это правило расширяет возможности избежания. Помимо избежания встреч с героями и существами, герой получает право избежать встречи с любой враждебной личностью, изображенной на карте или на поле, с которой герой не хочет встречаться, кроме делений Внутреннего региона. Например, герой может избежать встречи с Черным Рыцарем или Ведьмой, но не вправе даже пытаться избежать встречи с Вампиром в Башне Вампира, с Вервольфом в его логове, со Смертью и с Демонами в Бездне. При этом игроки сами определяют враждебность встреч, чтобы избежать их.





## Наследство

Когда герой убит, новый герой игрока наследует вещи, потерянные с его погибшим героем.

Когда герой убит, его игрок выводит из игры карту и фигурку героя, а все предметы, включая магические, золото и помощников на некоторое время откладывает в сторону; другие заклинания, трофеи, карты, фишки и жетоны распределяются по резервам. В следующий ход игрока он берет карту нового героя, вытягивая ее вслепую из стопки незанятых героев. Новый герой наследует предметы, золото и помощников погибшего героя и может применять их так, как сочтет нужным. Все то, что не может быть взято новым героем, должно быть оставлено на его стартовом делении.

Если герой убивает другого героя при встрече, он не может забирать предметы, золото и помощников, так как это имущество переходит к новому герою.

## Ускоренная игра

**Талисман** в своем размахе весьма эпичен: сюжет развивается размеренно, и нередко развязка наступает через несколько часов игры. Повторные игры пойдут быстрее, но чем больше игроков, тем дольше игра, независимо от опыта. Если в игре свыше шести участников, игра, вероятно, затянется часа на три.

Но не все те, кому нравится эта игра, могут позволить себе участие в долгом сеансе. Мы предусмотрели некоторые изменения в правилах для ускорения игры. Мы сделали подборку этих изменений. Надеемся, эти правила окажутся полезными.

Если игроки хотят применить эти правила, они должны быть уверены, что все понимают суть правил и согласны с их применением. Изменения особо рекомендованы для игр пяти участников и более, но они будут работать при любом составе, если нужна короткая игра.

## Сила и Умение

Если игрокам не хватает времени, они могут улучшить курс обмена трофеев на Силу и Умение. Это ускорит игру, так как герои будут быстрее развивать ключевые показатели.

Обычное правило требует сдать трофеи на сумму в 7 единиц Силы или Умения, чтобы получить 1 фишку Силы или Умения, соответственно (см. стр. 14). Ускорить игру можно, снизив цену фишки до шести или даже до пяти единиц Силы или Умения трофеев.

## Стартовый бонус

Первые полчаса игры обычно проходят в накоплении Силы и Умения, которые позволят хоть что-то противопоставить Врагам. Если игроки хотят перейти к делу быстрее, каждый игрок может в начале игры взять одну бонусную фишку Силы или Умения по своему выбору. Это не влияет на значение параметра: эта фишка просто увеличивает общую Силу или общее Умение игрока, как обычная фишка, заработанная в ходе игры.

## Бойня вокруг Талисмана

В начале игры уберите три карты Талисмана из колоды, оставив только одну. Кроме того, игрок, герой которого погибает, проигрывает сразу, а не тянет нового героя. Это правило позволит сыграть короткую, но очень кровавую игру.

## Заклинание Поведения

На финальном этапе игры ее можно еще ускорить. Это особенно эффективно при большом числе игроков, и у них есть больше шансов остановить героя, кастующего Заклинание! Обычно Заклинание успешно кастуется с результата 4, 5 или 6. Когда в игре 5 игроков или больше, Заклинание работает так:

5 игроков	с 3, 4, 5 или 6
6 игроков	с 2, 3, 4, 5 или 6
7 и больше игроков	Автоматически

## Внезапная смерть

Внезапная Смерть отдает победу первому игроку, добравшемуся до Короны Повелений! Дойти до нее непросто, и если игроки не располагают временем для полноценной игры, это замечательный вариант для завершения приключений.

Еще один способ быстрой игры: игроки договариваются о прекращении игры в определенный момент, после чего подсчитывают общее число фишек Силы и Умения, золота, заклинаний, помощников, предметов и магических предметов. Побеждает игрок с наибольшим числом указанного имущества. Если игроки вынуждены остановить игру до ее обычного завершения, этот способ определения победителя вполне удовлетворителен.



# Авторы

Идея игры: Роберт Харрис

Доработка игры: Джон Гуденаф и Рик Пристли

Редакторы: Марк О'Коннор, Сэм Стюарт, Джефф Тидбол

Оформление: Кевин Чайлдресс, Марк Рэйнон, Брайан Шомберг и Уил Спрингер

Обложка и поле: Ральф Хорсли

Иллюстрации: Массимилиано Бертолини и Джереми МакХью

Главный художник: Зое Робинсон и Зое Веддербурн

Обкатка: Дэйв Аллен, Майк Болл, Оуэн Барнс, Кейт Флак, Джон Гиллард, Мэл Грин, Рагнар Карлссон, Джордж Манн, Нельсон, Марк Оуэн, Марк Рэйнон, Мэттью Тун, Зое Веддербурн

Производственный директор: Гейб Лаулунен

Координатор международного производства: Сейб Левеллин

Исполнительный продюсер: Джефф Тидбол

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Особую благодарность получают: Эллиот Истой, Джон Нью, Ричард Татге и все жители Острова Талисмана!

FFG выносит свои особые благодарности Энди Джоунсу, Джону Гилларду и Эрику Могенсену за то, что прошли с нами долгий путь и привели нас к заветному кладу. Спасибо за терпеливое внимание к нашим молениям, просьбам, лести, уговорам и предложениям на протяжении многих лет. Ну, и сердечное спасибо Дэниэлу Стилу за его помощь в процессе.

Добавочные материалы, поддержка и информация ждет вас на сайте [www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)

# Games Workshop

Лицензионный менеджер: Оуэн Рид

Менеджер по лицензиям и передаче прав: Эрик Могенсен

Глава юридического и лицензионного отдела: Энди Джоунс

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Это издание © Games Workshop Limited 2008. Games Workshop, Talisman, логотипы указанных марок, персонажи, продукты и иллюстрации игры Талисман являются ®, ТМ и/или © Games Workshop Limited 1983–2008, зарегистрированными в Соединенном Королевстве или других странах по всему миру. Это издание осуществлено по лицензии Fantasy Flight Publishing Inc. 2008. Fantasy Flight Games и логотип FFG являются торговыми марками Fantasy Flight Publishing, Inc. Все права защищены правообладателями.



# Указатель

- битва: 10-12  
бросок атаки: 10-11  
Внешний регион: 8-9, 17-18  
Внутренний регион: 8, 19-20  
возврат: 6  
восстановление: 7  
Враг: 7, 10  
встречи: 8-10  
герой: 4, 11  
движение: 8-9, 17-19  
доспехи: 12  
Дух: 7  
жаба: 15-16  
жизнь: 5-6  
Заклинание Повеления: 20  
Заклинание: 13  
значение атаки: 10-11  
золото: 12  
избавление: 9, 16  
избежание: 14, 18  
иметь в распоряжении: 16  
квест Колдуна: 17  
Корона Повеления: 20  
Магический Предмет: 8-10, 12  
Место: 8-10  
нападение: 10-12  
оружие: 12  
остановиться: 9  
персональная зона: 4-5  
Плот: 17  
повержен: 10  
поединок воли: 10, 12  
получение: 6-7  
Помощник: 8, 13  
Предмет: 8-10, 12  
приключения: 7-8  
применять: 16  
Приобретение: 16  
разворот: 19  
расход: 10  
Сила: 4, 14  
Событие: 7  
Средний регион: 8-9, 17-19  
старт: 4, 7  
Страж: 17-18  
судьба: 6-7  
существо: 10  
Талисман: 16, 20  
трофей: 14  
убит: 5, 12  
Умение: 5, 14  
характер: 15  
число встречи: 7, 9, 17  
Чужак: 8-10

# Ход по землям Талисмана

