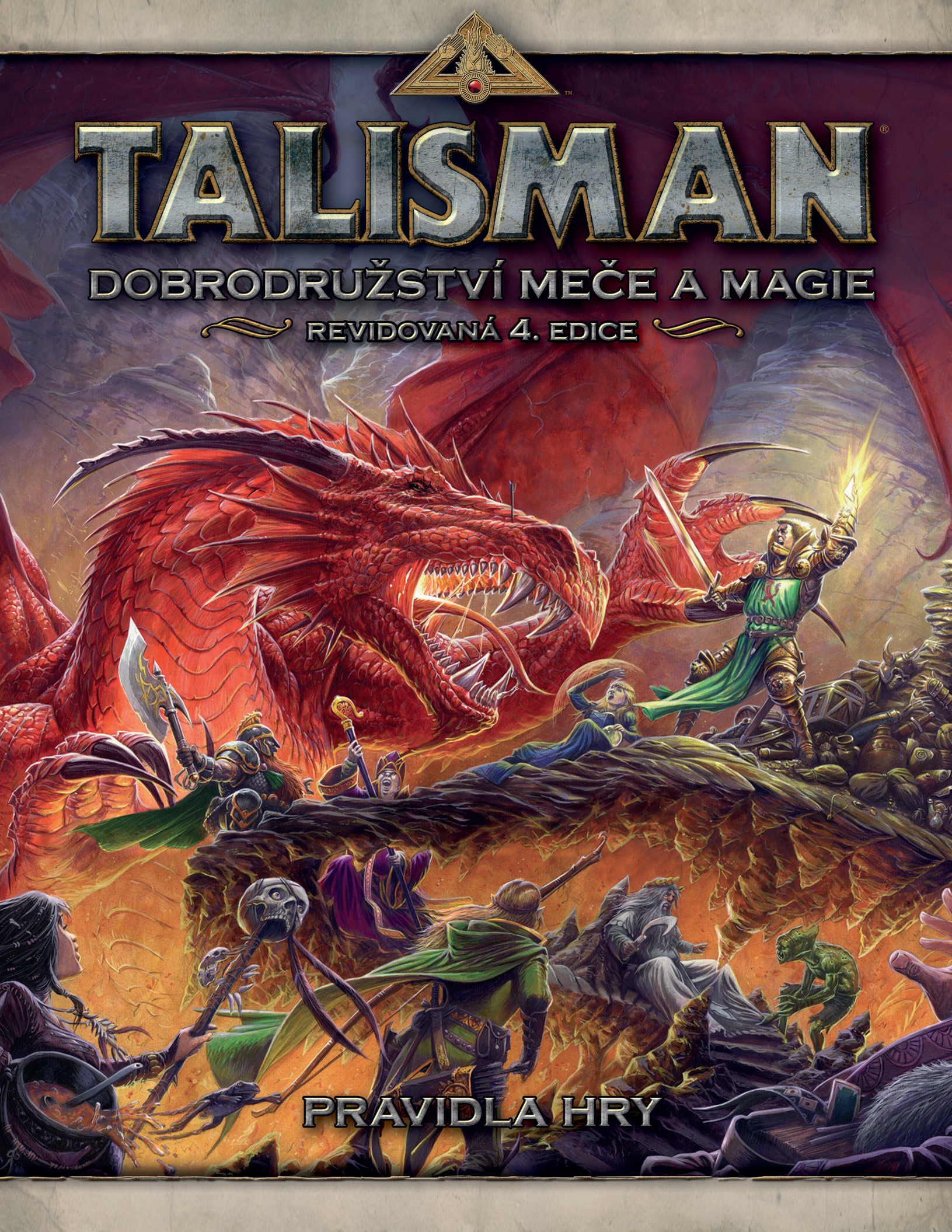

TALISMAN
DOBRODRUŽSTVÍ MEČE A MAGIE
REVIDOVANÁ 4. EDICE
PRAVIDLA HRY

ÚVOD

Talisman je hra jako žádná jiná – samozřejmě, vůbec to není žádná obyčejná hra, ale nebezpečné dobrodružství ve fantastickém světě kouzel a příšer. Ve svém průběhu hra vypráví děj: hrdinský epos o statečných činech, o odvážných setkáních, pokladech a kouzlech, soubojích a někdy porážkách, ale vždy úchvatný příběh, který je výzvou!

Náš příběh začíná u mocného čaroděje, dnes už dávno mrtvého. Kdysi vládl zemi Talismanu díky moci magické koruny, kterou v Údolí ohně ukovali tajemným kouzlem krutě zotročení duchové. Čaroděj vládl po mnoho staletí a po dlouhém životě stráveném nad svými knihami a zaklínadly cítil, že se jeho dny chýlí ke konci. Rozhodl se proto svou korunu skrýt v nejlépe střežené části nejnebezpečnějšího regionu své říše a obklopit ji těmi nejhrůzostrašnějšími strážci, jaké byl schopen svými nejsilnějšími zaklínadly ovládat. Poté co tak učinil, zemřel a posledním dechem prohlásil, že na jeho místě bude vládnout pouze hrdina, jenž díky své síle, moudrosti a odvaze korunu získá.

Uplynuly stovky let a říše, dlouho bez vládce a nechráněna, je teď ještě nebezpečnější. Zamořily ji příšery a sužuje ji nesčetné zlo. Za těchto dnů láká starobylá legenda udatné hrdiny do neklidné země – každý usiluje o Korunu moci a vládu nad říší Talismanu. Zatím se však nikdo neukázal být této výzvy hoden.

Kosti těch, kdo se o to pokusili, leží vybělené a polámané na Pláních zmaru nebo jinde pohozené, čekajíce, až je ohlodá divoká zvěř či příšery.

Ve hře ***Talisman*** se až šest hráčů ujímá rolí slibných postav – možných vládců země Talismanu. Každá postava je odlišná a má své vlastní přednosti, slabiny a zvláštní schopnosti. Abyste hru vyhráli, musíte se vydat do nitra nejnebezpečnějších regionů země, nalézt Korunu moci a pomocí jejího starobylého kouzla seslat mocné zaklínadlo, kterým si podmaníte všechny své soupeře.

Vaše pouť však bude těžká a plná nebezpečí – a v jejich překonávání leží ona výzva. Pouze postupným rozvojem vlastností svého hrdiny, shromažďováním cenných spojenců a ziskem silných kouzelných předmětů dokážete přežít poslední úkol, který leží za Branou osudu.

CÍL HRY

Cílem hry je dojít ke Koruně moci ve středu plánu a poté sesláním zaklínadla moci vyřadit ostatní postavy ze hry. Postavy by měly nejprve zažívat dobrodružství nebo podstupovat výzvy ve vnějším a středním pásu a rozvinout tak svou sílu, vůli a životy. Až se budou cítit dostatečně silné, mohou se pustit do vnitřního pásu. Nejprve však musí najít talisman, který jim umožní vstoupit do Údolí ohně, a tak dojít až ke Koruně moci.

POČET HRÁČŮ

Hru ***Talisman*** může hrát až 6 hráčů, nicméně čím více hráčů hraje, tím déle bude hra trvat. K dispozici jsou však alternativní pravidla, která hráči mohu použít pro urychlení hry (viz *Alternativní pravidla pro rychlejší hru* na straně 21).

HERNÍ SOUČÁSTI

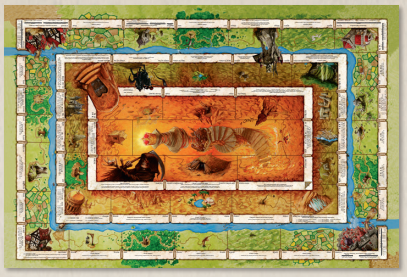
Níže je uveden seznam všech herních součástí, které naleznete ve své krabici ***4. revidovaného vydání Talismanu:***

- Tato pravidla
- 1 hrací plán
- 104 karet setkání
- 24 karet zaklínadel
- 40 ukazatelů síly (8 velkých a 32 malých červených)
- 40 ukazatelů vůle (8 velkých a 32 malých modrých)
- 40 ukazatelů života (8 velkých a 32 malých zelených)
- 36 žetonů osudu
- 28 karet nákupu
- 4 karty talismanů
- 14 karet postav
- 14 plastových figurek postav
- 4 karty ropuch
- 4 plastové figurky ropuch
- 4 karty přesvědčení
- 30 zlatých mincí
- 6 šestistěnných kostek

Přehled herních součástí

Níže je stručný popis všech herních součástí.

Hrací plán



Hrací plán zobrazuje magickou zem Talismanu. Je rozdělen na tři pásy (vnější, střední a vnitřní).

Karty setkání

Tento balíček 104 karet obsahuje mnoho bytostí, událostí a předmětů, které při svém pátrání postavy objevují.

Karty zaklínadel

K dispozici je 24 karet zaklínadel. Popisují různá zaklínadla, která lze v průběhu hry seslat.

Ukazatele

K dispozici je celkem 120 ukazatelů ve tvaru kuželu. Používají se k udržení přehledu o síle postavy (červené), její vůli (modré) a životech (zelené). Každý malý ukazatel má hodnotu jednoho bodu. Každý velký ukazatel má hodnotu pěti bodů. Kdykoliv je možné rozměnit různě veliké ukazatele stejné barvy (tj. hráč může změnit pět malých červených ukazatelů za jeden velký červený ukazatel nebo opačně, nemůže však změnit zelené ukazatele za červené apod.).

Žetony osudu

Hra obsahuje 36 žetonů osudu. Před první hrou je opatrně vylámejte z rámečku. Přestože tyto žetony vypadají z každé strany jinak, na základní hru to nemá žádný vliv.

Karty nákupu

K dispozici je 28 karet nákupu. Popisují předměty, které mohou postavy získat jinak než prostřednictvím karet setkání.

Karty talismanů

K dispozici jsou 4 karty talismanů. Postavy mohou talismany objevit v balíčku setkání, nebo je získat za splnění úkolu na poli *Jeskyně temného mága*.

Karty postav

K dispozici je 14 karet postav. Na každé z nich je jiná postava se svými zvláštními schopnostmi.

Figurky postav

Ke každé kartě postavy přísluší plastová figurka, která postavu zastupuje na plánu.

Karty a figurky ropuch

Čtyři karty a figurky ropuch se používají v okamžiku, kdy je některá z postav v průběhu hry proměněna v ropuchu. Když se

tak stane, překryjte po dobu, kdy je postava ropuchou, její kartu kartou ropuchy a figurku vyměňte za figurku ropuchy.

KARTY PŘESVĚDČENÍ

Strana dobra

Strana zla

K dispozici jsou čtyři karty přesvědčení. Každá karta přesvědčení má stranu dobra a stranu zla. V průběhu hry se používají ke znázornění toho, že postava změnila přesvědčení (s ohledem na to, jaké přesvědčení je vytištěno na příslušné kartě postavy).

ZLATÉ MINCE

30 zlatých mincí představuje bohatství a poklady, které postavy získávají při svých dobrodružstvích.

ŠESTISTĚNNÉ KOSTKY

K dispozici je šest kostek. Používají se při pohybu, vyhodnocování útoků a určení výsledků některých setkání na kartách a hracím plánu. Symbol talismanu na kostce představuje číslo „1“.

PŘÍPRAVA HRY

1. **Plán** rozložte doprostřed stolu.
2. Zamíchejte **karty setkání** a položte je lícem (přední stranou s obrázkem a textem) dolů vedle plánu. Tyto karty tvoří **balíček setkání**.
3. Zamíchejte **karty zaklínadel** a položte je lícem dolů vedle plánu. Tyto karty tvoří **balíček zaklínadel**.
4. **Karty talismanů** a **karty nákupu** položte lícem vzhůru vedle plánu.
5. Jeden z hráčů vezme **karty postav**, zamíchá je a každému hráči rozdá jednu lícem dolů. (Alternativní pravidlo: Pokud všichni souhlasí, mohou hráči, kteří chtějí mít větší výběr, dostat po třech kartách postav, ze kterých zvolí jednu, za kterou budou hrát. Ostatní nevybrané postavy vraťte do krabice – jsou k dispozici, je-li některá z postav zabita.)
6. Každý hráč položí svou kartu postavy lícem vzhůru před sebe. Karta určuje, za kterou postavu bude hráč v průběhu hry hrát. Hráčova karta postavy, předměty, pomocníci, ukazatele a další herní součásti tvoří jeho hrací plochu. Schéma na straně 5 ukazuje příklad takové hrací plochy.

   Rovněž ukazuje, jakým způsobem si postavu připravit a jak si v průběhu hry udržet přehled o veškerém jejím majetku.
7. Každý hráč si vezme **plastovou figurku odpovídající jeho kartě postavy** a umístí ji na plán na počáteční pole, jež je dáno jeho kartou postavy.
8. Každý hráč si vezme tolik **ukazatelů života**, jaký má počet životů na své kartě postavy, a tolik **žetonů osudu**, jakou má hodnotu osudu na své kartě postavy. Každý hráč si rovněž vezme jeden zlatý. Životy, žetony osudu a zlato položte na příslušná místa vedle své karty postavy. Zbylé ukazatele, žetony a zlato položte stranou jako společnou zásobu.
9. Hráči, jejichž postava hru začíná s nějakými zaklínadly, což je uvedeno ve zvláštních schopnostech postavy, si z balíčku zaklínadel vezmou uvedené množství karet zaklínadel. Ostatním hráčům je neukazují.
10. Hráči, jejichž postava hru začíná s předměty, což je uvedeno ve zvláštních schopnostech postavy, si nyní vezmou uvedené karty předmětů z balíčku nákupu.
11. Karty ropuch a přesvědčení umístěte poblíž, aby byly v případě potřeby k dispozici.
12. Hru začíná hrát její majitel. Poté hra pokračuje okolo plánu po směru hodinových ručiček.

KARTY POSTAV

Postavy jsou základem hry ***Talisman***. Jejich prostřednictvím hráči jednají na hrací ploše, putují do nových regionů, útočí na příšery a získávají předměty, pomocníky a mocná zaklínadla. Na kartě postavy každého hráče je uvedena síla, vůle, osud a počet životů spolu se zvláštními schopnostmi.

SÍLA

Síla představuje houževnatost postavy, její výdrž a bojové schopnosti. Používá se při boji (viz *Boj* na straně 10) a zdolávaní některých překážek, na které lze při hře narazit. Když postava získá sílu, vedle karty postavy se umístí další ukazatele síly (červené kužely).

Ukazatele síly označují pouze body síly získané v průběhu hry. K označení síly získané z předmětů, kouzelných předmětů či od pomocníků se nepoužívají – tato síla se přidává k síle postavy, jen když je třeba a pokud je to možné.

Okamžitá síla postavy je součtem hodnoty síly postavy, počtu ukazatelů síly a všech bodů síly získaných od pomocníků, z kouzelných předmětů a předmětů, které je v daný okamžik možno použít.

Jestliže má postava přijít o sílu, vrátí odpovídající počet ukazatelů síly do společné zásoby.

Síla postavy nemůže nikdy klesnout pod hodnotu síly dané postavy (tj. hodnotu vytištěnou na kartě postavy).

VŮLE

Vůle představuje inteligenci postavy, její moudrost a magické schopnosti. Je hlavní zbraní postavy při mentálním souboji (viz *Mentální souboj* na straně 12) a určuje, kolik zaklínadel může postava mít (viz *Získávání zaklínadel* na straně 13). Když postava získá vůli, vedle karty postavy se umístí další ukazatele vůle (modré kužely).

Ukazatele vůle označují pouze body vůle získané v průběhu hry. K označení vůle získané z předmětů, kouzelných předmětů či od pomocníků se ukazatele vůle nepoužívají – tato vůle se přidává k vůli postavy, jen když je třeba a pokud je to možné.

Okamžitá vůle postavy je součtem hodnoty vůle postavy, počtu ukazatelů vůle a všech bodů vůle získaných od pomocníků, z kouzelných předmětů a předmětů, které je v daný okamžik možno použít.

Jestliže má postava přijít o vůli, vrátí odpovídající počet ukazatelů vůle do společné zásoby.

Vůle postavy nemůže nikdy klesnout pod hodnotu vůle dané postavy (tj. hodnotu vytištěnou na kartě postavy).

ŽIVOTY

Životy představují odolnost postavy. O životy lze přijít v boji, mentálním souboji a při dalších nebezpečných setkáních. Životy postavy označují ukazatele života (zelené kužely) vedle karty postavy. Postavy si mohou ztracené životy doplnit uzdravením nebo získáním života.

Každá postava hru začíná s počtem životů rovným hodnotě života uvedené na její kartě postavy.

ZTRÁTA ŽIVOTŮ

Jestliže má postava přijít o životy, vrátí odpovídající počet ukazatelů života do společné zásoby.

PŘÍKLAD HRACÍ PLOCHY HRÁČE

PŘÍKLAD SÍLY POSTAVY

Válečník (hodnota síly 4) má celkem 2 ukazatele síly, *Kouzelný pás* (kouzelný předmět, který zvyšuje sílu o 1), *Jednorožce* (pomocník, který zvyšuje sílu o 1) a *Meč* (předmět, který zvyšuje sílu o 1 pouze v průběhu boje).

Jeho celková síla je 8 (hodnota síly 4 plus 2 ukazatele síly plus 1 za *Jednorožce* a za *Kouzelný pás*).

Při boji je jeho síla 9, protože může použít *Meč*.

V průběhu hry dorazí na *Prokletou mýtinu*, kde není možné započítat sílu z předmětů a kouzelných předmětů. Dokud je zde, je jeho síla 7 (hodnota síly 4 plus 2 ukazatele síly plus 1 za *Jednorožce*), dokonce i při boji.

ZTRÁTA VŠECH ŽIVOTŮ

Jestliže postava přijde o všechny své životy, je okamžitě zabita.

Všechny předměty, kouzelné předměty, pomocníky a zlato této postavy položte na pole, kde padla. Všechny ukazatele síly a vůle a všechny žetony osudu této postavy vraťte do společné zásoby. Karty zaklínadel této postavy položte na odkládací hromádku karet zaklínadel. Ostatní karty (včetně trofejí této postavy) položte na příslušné odkládací hromádky. Kartu postavy a její figurku odstraňte ze hry. Hráč zabité postavy může ve svém příštím tahu začít znovu s novou postavou, kterou si vylosuje z nepoužitých karet postav. Postupuje při tom dle kroků 5–10 části *Příprava hry* (viz strana 4). Hráč může začít s novou postavou jen a pouze tehdy, pokud žádná z postav v průběhu hry dosud nedošla ke *Koruně moci*. Jestliže již některá z postav došla ke *Koruně moci*, je hráč, jehož postava padla, vyřazen ze hry.

UZDRAVENÍ A ZISK ŽIVOTŮ

Uzdravení neumožní získat více životů, než je hodnota života léčené postavy.

Postava může získat více životů (na rozdíl od uzdravení), než je její hodnota života.

OSUD

Žetony osudu

Osud představuje štěstěnu postavy. Jednou za hod kostkami může hráč za následujících podmínek zaplatit jeden žeton osudu (vrátí jej do společné zásoby) a opakovat hod jednou právě hozenou kostkou:

1. Jedná se o hod na pohyb jeho postavy.
2. Jedná se o hod na útok jeho postavy.
3. Jedná se o hod v rámci pokynů na jeho kartě nebo hracím poli.

Jestliže hráč zaplatí žeton osudu, musí se smířit s novým výsledkem; není možné zaplatit další žeton osudu a opakovat hod stejnou kostkou znovu.

Jestliže hráč hází více kostkami (například na poli *Smrtka* ve vnitřním pásu), může zaplatit pouze jeden žeton osudu a opakovat hod jednou z nich.

Na začátku hry má každá postava tolik žetonů osudu, kolik je hodnota osudu uvedená na kartě postavy. Postavě, která použije všechny své žetony osudu, se nestane nic špatného, krom toho, že je nebude moci používat, dokud nějaké nezíská – je vydána napospas osudu.

Hráč nemůže zaplatit žeton osudu a opakovat hod kostkou, která byla použita k hodu na útok příšery či hod jiného hráče.

Doplňování a zisk žetonů osudu

Žetony osudu se obvykle doplňují v rámci vyhodnocení karet setkání či pokynů na hracím poli. V rámci doplnění není možné získat více žetonů osudu, než je hodnota osudu postavy. Jestliže však v rámci setkání postava získává žeton osudu, může svou hodnotu osudu překročit.

Zvláštní schopnosti

Každá postava má jednu či více zvláštních schopností, které jsou uvedeny na její kartě.

Počáteční pole

Počáteční pole postavy je pole, na kterém postava začíná hru. Počáteční pole postavy je uvedeno v dolní části karty vedle přesvědčení dané postavy.

Karty setkání

Většina polí na plánu ***Talismanu*** hráčům říká, že mají otočit jednu nebo více karet setkání. Při otáčení se karty setkání berou z vrchu balíčku setkání a vykládají se lícem vzhůru na pole, kde k setkání došlo.

Jestliže se na poli, kam postava dorazila, již nachází nějaké karty setkání, otáčí hráč pouze tolik nových karet, aby dorovnal na poli uvedený počet. Například říká-li pole „Otoč 2 karty“ a již na něm jedna karta je, otáčí hráč pouze jednu novou kartu, čímž dorovná počet na dvě.

Karty setkání se vyhodnocují v pořadí podle čísla (v pravém dolním rohu každé karty).

Nejdříve se vyhodnocuje karta s nejnižším číslem, poté karta s dalším nejnižším číslem atd. Jsou-li čísla na kartách stejná, karty se vyhodnocují v pořadí, v jakém byly otočeny.

Výjimkou z pravidla ohledně vyhodnocování karet setkání v pořadí dle jejich čísel jsou karty setkání, které se umisťují na jiné pole než na to, kde byly otočeny. Tyto se vyhodnocují první před vyhodnocením jakékoli jiné karty setkání. Je-li karta setkání položena jinam, nijak teď neovlivní postavu, jež ji otočila.

Druhy karet setkání

Níže jsou uvedeny různé druhy karet setkání a jejich efekty. Pamatujte, že je třeba karty setkání vyhodnocovat v pořadí daném jejich číslem. K častěji prospěšným kartám se tak dostanete až po vyřešení událostí a nepřátel.

Události

Řiďte se pokyny na kartě. Pokud postava otočí kartu a má podle ní přijít o svůj tah, daný tah okamžitě končí. Jsou-li na poli k dispozici ještě další karty setkání, počítá se to postavě za zmeškaný tah; v opačném případě zmešká svůj příští tah.

Nepřítel – zvíře, drak nebo netvor

Tito nepřátelé napadnou jakoukoli postavu, se kterou se setkají. Dojde k boji. Zabité nepřátele tohoto druhu si lze ponechat jako trofej a následně vyměnit za sílu (viz *Trofeje* na straně 14). Nepřátelé, kteří postavu porazí, zůstávají na svém poli.

Nepřítel – duch

Tito nepřátelé napadnou jakoukoliv postavu, se kterou se setkají. Dojde k mentálnímu souboji. Zabité nepřátele tohoto druhu si lze ponechat jako trofej a následně vyměnit za vůli (viz *Trofeje* na straně 14). Nepřátelé, kteří postavu porazí, zůstávají na svém poli.

Cizinci

Řiďte se pokyny na kartě. Cizinci mají na postavy, které se s nimi setkají, různé efekty. Někdy je jejich chování založeno na přesvědčení dané postavy.

Předměty, Kouzelné předměty a Pomocníci

Pokud byli všichni nepřátelé na daném poli zabiti (nebo se jim postava vyhnula), mohou být tyto karty (je-li to přípustné) umístěny do hrací plochy postavy (viz *Předměty* na straně 12 a *Pomocníci* na straně 13).

Místa

Řiďte se pokyny na kartě. Na některých místech musí postava hodit kostkou, aby zjistila, na co narazila, zatímco jiná místa ji odmění při každé návštěvě.

Tah hráče

Postavy se ve svém tahu pohybují po plánu. Obvykle podle hodu kostkou, jindy použitím zaklínadla nebo kvůli podivným tvorům či místům, které objevily.

Po dokončení pohybu se mohou postavy na poli, na které dorazily, setkat s jinými postavami nebo se řídit pokyny na daném poli. Pokyny často vyzývají k otočení karet setkání. Tyto karty představují předměty, nepřátele a další věci, které postava na poli objevila.

Postavy postupně sílí, a když se cítí dostatečně mocné, mohou vyrazit do středu plánu a pokusit se dojít až ke *Koruně moci*.

Přesněji řečeno se tah každého hráče skládá ze dvou částí v tomto pořadí:

1. **Pohyb** – Hráč hodí kostkou a posune svou postavu o tolik polí na plánu, kolik padlo.
2. **Setkání** – Jakmile postava ukončila svůj pohyb, musí vyřešit setkání na poli, kam dorazila, nebo s postavou, která se zde nachází.

Po skončení tahu postavy hra pokračuje po směru hodinových ručiček k hráči po levici.

Pohyb

Hrací plán zobrazuje magickou zem Talismanu rozdělenou do tří pásů (vnější pás, střední pás a vnitřní pás). Každý pás je dále rozdělen na pole. Na každém poli je natištěn jeho název a podél okraje pokyny pro setkání. Postavy se pohybují po polích v rámci pásů, mezi kterými mohou přecházet prostřednictvím setkání či karty.

Pásy

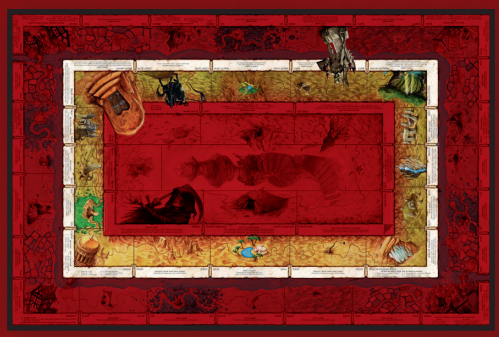
Hrací plán zobrazuje magickou zem Talismanu a je rozdělen do tří pásů.

Vnější pás

Vnější pás se rozprostírá na vnějším okraji herního plánu.

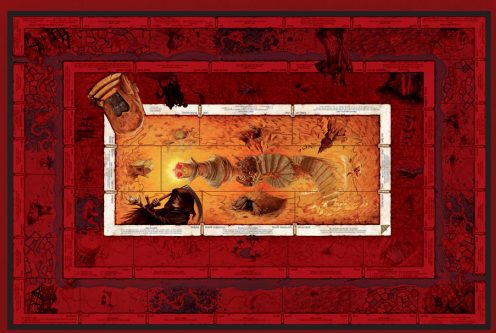
Střední pás

Střední pás je oddělen od vnějšího pásu Bouřnou řekou a od vnitřního *Pláněmi zmaru*.



Vnitřní pás

Vnitřní pás je uprostřed plánu.



Pohyb ve vnějším a středním pásu

K pohybu ve vnějším a středním pásu hráči házejí kostkou, která určuje, o kolik polí se jejich postava musí pohnout. (Některá zaklínadla, zvláštní schopnosti a další události mohou postavám umožnit pohyb bez hodu kostkou. Tyto případy jsou popsány na příslušných kartách.) Postava se pak pohne o plný počet polí podle hodu kostkou, a to dle svého výběru buď po směru, nebo proti směru hodinových ručiček. V průběhu pohybu není možné směr změnit s výjimkou přechodu mezi vnějším a středním pásem (viz *Pole Stráž* na straně 17). Postava se musí vždy pohnout, a to i v případě, že svůj tah začíná na poli s kartou setkání či jinou postavou. O poli, na kterém postava ukončila svůj pohyb, nebo na něj byla přesunuta prostřednictvím setkání či efektu, hovoříme jako o poli, na které postava dorazila.

Setkání

Jakmile postava ukončí svůj pohyb, musí buď vyřešit setkání na poli, kam dorazila, nebo s postavou, která se zde nachází. Postavy se mohou setkat s širokou škálou příšer a postav. Někdy jsou setkání přátelská a přinesou postavě dar. Jindy jsou setkání nepřátelská a skončí napadením postavy, nebo dokonce její proměnou ve slizkou ropuchu!

Není-li výslovně uvedeno jinak, vyhodnocují postavy setkání pouze ve svém tahu.

Setkání ve vnějším nebo středním pásu

Postavy vyhodnocují setkání pouze na polích, na něž dorazily. Nikdy nemohou vyhodnotit setkání na poli, kde začínají svůj pohyb.

Postava si musí vybrat buď setkání s některou z postav na poli, kam dorazila (dle své volby), nebo setkání, které přísluší danému poli.

Setkání s jinou postavou

Setkání s jinou postavou má vždy jednu ze dvou podob. Postava na tahu na druhou buď zaútočí (viz *Boj mezi dvěma postavami* na straně 11), nebo na ni použije jednu ze svých zvláštních schopností. Jestliže jedna postava v průběhu setkání zabije jinou postavu, může si od ní vzít libovolné předměty, pomocníky a zlato a přidat je ke svým. Nesebrané předměty, pomocníky a zlato nechte ležet na hracím poli.

Jestliže se hráč místo setkání, které náleží danému poli, rozhodne pro setkání s postavou, nemůže zde jeho postava navštívit žádné cizince ani místa, ani si odtud nesmí vzít žádné předměty, pomocníky ani zlato.

Setkání na poli – pole s otáčením karet

Jestliže se hráč rozhodne místo setkání s postavou pro setkání, které náleží k poli, musí se jeho postava vždy řídit pokyny na poli, kam dorazila. Pokud pole hráči říká, aby otočil karty, berou se vždy z vrchu balíčku setkání. Jestliže se na daném poli již nacházejí nějaké karty libovolného druhu (například karty setkání, nákupu nebo zaklínadel), otočí se pouze tolik karet, aby se dorovnal uvedený počet.

Karty setkání se vyhodnocují v pořadí podle čísla. Nejdříve se vyhodnocuje karta s nejnižším číslem, potom karta s dalším nejnižším číslem atd. Pokud jsou čísla na kartách stejná, postava vyhodnocuje tyto karty v pořadí, v jakém je otočila.

Po zabití všech nepřátel na daném poli (nebo poté, co se jim postava vyhne – viz *Vyhodnocení boje s příšerami* na straně 10 nebo *Vyhnutí se* na straně 15), je třeba navštívit všechny cizince a místa a je možné posbírat zlato, předměty a pomocníky.

Jestliže se postava rozhodne zbavit se pomocníků nebo předmětů na poli s otáčením karet (viz *Zbavení se pomocníků či předmětů* na straně 16), otočí pouze tolik karet, aby dorovnala uvedený počet. Například postava ukončí svůj pohyb na poli Otoč 1 kartu a zbaví se jednoho předmětu. Nyní neotáčí žádnou kartu, protože na tomto poli již jedna leží.

Příklad setkání

Trpaslík dorazil do *Skrytého údolí*, kde má dle pokynů otočit tři karty setkání. Otočí *Impa* (událost), *Medvěda* (nepřítel) a *Měšec zlata* (předmět). Imp má nejnižší číslo setkání, je tedy první na řadě. Trpaslík hodí „4“. Imp tedy trpaslíka teleportuje na *Zříceninu* ještě před tím, než má trpaslík šanci bojovat s medvědem a vzít zlato. Karty medvěda a zlata zůstanou ležet lícem vzhůru na *Skrytém údolí* a budou představovat dvě ze tří karet pro další postavu, která sem dorazí. Trpaslík však pokračuje ve svém tahu s novým setkáním na *Zřícenině*.

Postava se může zbavit pomocníků či předmětů, čímž se vyhne otáčení dalších karet, ale nemůže je v průběhu stejného tahu sebrat. Všichni pomocníci a všechny předměty, kterých se postava takto zbavila, jsou k dispozici ostatním postavám, které je mohou posbírat, jakmile na toto pole dorazí.

Setkání na poli – ostatní pole

Jestliže se hráč místo setkání s postavou rozhodne pro setkání, které náleží k poli, musí se řídit pokyny na daném poli.

Nejprve však musí zabít všechny nepřátele na daném poli (viz *Vyhodnocení boje s příšerami* na straně 10) nebo se jim musí vyhnout (viz *Vyhnutí se* na straně 15). Dále musí navštívit všechny cizince a místa a může posbírat zlato, předměty a pomocníky.

Útoky

Útoky se dělí na dva druhy: **boje** a **mentální souboje**. K boji dojde, když je postava napadena příšerou s uvedenou silou, a k mentálnímu souboji dojde, když je postava napadena příšerou s uvedenou vůlí. Jestliže se hráč rozhodne napadnout jinou postavu, musí se utkat v boji, pokud nemá útočník zvláštní schopnost, která mu místo boje umožňuje použít mentální souboj.

Boj

K boji dojde:

1. Když se postava setká s nepřítelem – netvorem, drakem, zvířetem nebo jinou příšerou s uvedenou silou.

   – NEBO –

2. Když se postava rozhodla zaútočit na jinou, pokud jí její zvláštní schopnost neumožňuje použít místo toho mentální souboj.

Vyhodnocení boje s příšerami

Boje s příšerami se vyhodnocují podle následujících kroků:

1. **Vyhnutí se**
   Nejprve postava prohlásí, zda se vyhýbá, či nikoli (viz *Vyhnutí se* na straně 15). Pokud ne, dojde k boji.
2. **Sesílání zaklínadel**
   Všechna zaklínadla, která si hráč přeje seslat, je třeba seslat před provedením hodu na útok. Všechny efekty či schopnosti, které ovlivňují sílu postavy či její vůli, je třeba provést před provedením hodu na útok.
3. **Hod na útok postavy**
   Postava hodí jednou kostkou. Výsledkem je hod na útok. Útočné číslo postavy je součet hodu na útok, síly postavy a ostatních modifikátorů, které lze přičíst. Pamatujte, že v jednu chvíli je možné použít pouze jednu zbraň (viz *Klíčová slova Zbraň a Zbroj* na straně 13).
4. **Hod na útok příšery**
   Jiný hráč nyní hodí kostkou a určí hod na útok, ke kterému přičte sílu příšery. Pokud chce, má teď postava možnost zaplatit jeden žeton osudu a opakovat svůj hod na útok.
5. **Porovnání útočných čísel**
   Součet hodu na útok příšery a její síly je útočné číslo příšery. Je-li útočné číslo postavy vyšší, postava příšeru zabije. Je-li vyšší útočné číslo příšery, příšera postavu porazí a ta ztrácí jeden život (tomu lze zabránit užitím předmětu, zaklínadla či zvláštní schopnosti). Jsou-li útočná čísla stejná, je výsledek nerozhodný. Je-li postava poražena nebo je-li boj nerozhodný, postava okamžitě končí svůj tah.

Příšery a nepřátelé

Některé karty a zvláštní schopnosti odkazují na příšery a nepřátele.

„Nepřítelem“ je jakákoliv karta setkání, která má v rámečku druhu karty slovo „Nepřítel“.

„Příšerou“ se rozumí cokoliv (kromě postavy), co na vás v rámci setkání zaútočí silou či vůlí. Mohou to být karty nepřátel, události, cizinci, místa, zaklínadla a hrací pole.

Nerozhodný výsledek

V případě nerozhodného výsledku není zraněna žádná strana (postava neztrácí život a příšera není zabita) a tah okamžitě končí. Není-li uvedeno jinak, opustí postava ve svém příštím tahu toto pole, aniž by se znovu utkala v boji s tím, s čím bojovala.

Více než jeden nepřítel

Pokud je na poli více nepřátel, kteří útočí silou, a navíc mají stejné číslo setkání, vystupují v boji jako jeden, přičemž svou sílu sečtou dohromady spolu jen s jedním hodem na útok. Výsledkem je pak jediné útočné číslo.

Boj mezi dvěma postavami

Boje mezi dvěma postavami se vyhodnocují podle následujících kroků:

1. **Vyhnutí se**
   Nejprve má napadená postava možnost vyhnout se boji. Rozhodne-li se nevyhýbat nebo není-li při vyhnutí se úspěšná, dojde k boji.
2. **Sesílání zaklínadel**
   Obě postavy mají příležitost před hodem kostkami seslat zaklínadla. Všechny efekty či schopnosti, které ovlivňují sílu postavy či její vůli, je třeba provést před provedením hodu na útok.

Příklad útoku

Kouzelník má *Meč* spolu se zaklínadly *Neviditelnost* a *Psychický úder*. Dále má jeden ukazatel síly, dva ukazatele vůle a tři žetony osudu. V průběhu svého tahu kouzelník dorazí na *Pole* a otočí kartu setkání – obra se silou 6. Kouzelník by mohl seslat zaklínadlo *Neviditelnost* a obrovi se tak vyhnout, ale namísto toho se rozhodne na obra zaútočit. Díky tomu, že obr má uvedenou sílu, musí se s ním kouzelník utkat v boji – ne v mentálním souboji.

Kouzelník se rozhodne seslat zaklínadlo *Psychický úder*, které mu umožňuje přidat svou hodnotu vůle 5 k síle. Díky tomu, že je kouzelník v boji, jeho *Meč* mu přidává další bod síly, takže má sílu 9 (5 z *Psychického úderu*, 2 z jeho hodnoty síly, 1 za ukazatel síly a 1 za *Meč*). Obr hodil na útok „6“ a kouzelník „3“.

Po hodech na útok mají obr i kouzelník stejné útočné číslo 12, což by znamenalo nerozhodný výsledek.

Kouzelník se rozhodne použít žeton osudu a opakovat svůj hod na útok – tentokrát mu padlo „5“. Nyní má kouzelník útočné číslo 14 a obr 12. Kouzelníkovo útočné číslo je vyšší, zabíjí obra a vezme si kartu nepřítele jako trofej. Pokud by bylo kouzelníkovo útočné číslo nižší než obrovo, ztratil by život a jeho tah by okamžitě skončil.

3. **Hody na útok**
   Obě postavy pak hodí kostkou, čímž určí svůj hod na útok. Poté se útočící postava jako první rozhodne, zda zaplatí žeton osudu a hod zopakuje. Jakmile se rozhodne, má stejnou možnost i napadená postava. Bez ohledu na to, jak se obránce rozhodne, útočící hráč již nemá možnost si svou volbu rozmyslet. Rozhodl-li se svou možnost nevyužít, nemůže to po obráncově rozhodnutí změnit.
4. **Porovnání útočných čísel**
   Jakmile je možnost použití žetonů osudu uzavřena, je určeno útočné číslo útočící postavy stejným způsobem jako při boji proti příšeře či nepříteli. Útočné číslo obránce určíte stejně jako v případě útočníka. Postava s vyšším útočným číslem v boji zvítězila. Jsou-li útočná čísla stejná, je výsledek nerozhodný (viz *Nerozhodný výsledek* na straně 11).
5. **Zisk odměny**
   Vítěz může soupeře buď připravit o jeden život (čemuž lze zabránit užitím předmětu či zaklínadla), nebo si může vzít jeden jeho předmět, nebo jeden zlatý a přidat jej ke svým. Pokud vítěz soupeře zabije (připraví jej o poslední život), může si od něj vzít jakékoliv předměty, pomocníky a zlaté a přidat je ke svým. Nesebrané předměty, pomocníky a zlato nechá ležet na hracím poli. Tah je tímto u konce.

Mentální souboj

K mentálnímu souboji dojde:

1. Když se postava setká s nepřítelem – duchem nebo jinou příšerou s uvedenou vůlí;

   – NEBO –

2. Když se postava rozhodne užitím své zvláštní schopnosti zaútočit na jinou postavu mentálním soubojem.

Vyhodnocení mentálního souboje

Mentální souboj se vyhodnocuje stejně jako boj (viz *Boj* na straně 10) s následujícími výjimkami:

1. Síla je nahrazena vůlí.
2. Předměty nemohou zabránit ztrátě životů.

Pravidla pro postavy

V této části jsou podrobněji popsána pravidla pro postavy, včetně toho, jak postavy získávají bohatství a pomocníky, sesílají zaklínadla, jak se vyhýbají příšerám a mění přesvědčení.

Zlato

Zlato hráčům umožňuje nakupovat předměty a platit za služby. Bohatství postavy označují zlaté mince, které se pokládají vedle karty postavy. Každá postava začíná hru s **jednou zlatou mincí** a další obvykle získává v rámci setkání.

Ceny jsou udávány ve zlatých mincích (Zl). „3 Zl“ tedy představuje tři zlaté mince.

Za nákupy či služby, které nejsou ve prospěch jiné postavy, se platí odevzdáním zlatých do společné zásoby. Zisk zlata z jakéhokoli zdroje kromě jiné postavy se vyplácí ze společné zásoby.

Zlato není považováno za předmět, takže se nepočítá do limitu předmětů, které postava nese.

Jestliže má postava přijít o zlato a žádné nemá, efekt se neprovede.

Předměty

Mezi předměty řadíme jak předměty obyčejné, tak kouzelné. V průběhu hry postavy obvykle získávají předměty v rámci setkání. Všechny předměty, které má postava u sebe, si pokládá pod svou kartu lícem vzhůru.

Limit nesených předmětů

Pokud postava nemá mulu, nesmí nést **více než čtyři předměty**.

Příklad příliš velkého nákladu

Kouzelník má mulu, díky které nese osm předmětů. Zloděj na něj sešle hypnózu a vezme si mulu. Kouzelník teď unese jen čtyři předměty a musí tak okamžitě položit čtyři ze svých předmětů (dle své volby) lícem vzhůru na pole, kde stojí.

Jakmile postava získá **více než čtyři předměty**, musí se rozhodnout, které si nechá. Zbylé okamžitě položí lícem vzhůru na pole, kde stojí.

Klíčová slova Zbraň a Zbroj

Některé předměty, které postavě zvyšují bojové schopnosti, jsou nad textem s popisem označeny klíčovým slovem ***zbraň***.

V průběhu útoku je možné používat pouze **jednu zbraň**.

Některé předměty, kterými lze při poražení postavy zabránit ztrátě života, jsou nad textem s popisem označeny klíčovým slovem ***zbroj***. V průběhu útoku je možné používat pouze **jednu zbroj**.

Pomocníci

V průběhu hry postavy obvykle získávají pomocníky v rámci setkání. Všichni pomocníci, kteří postavu doprovázejí, se pokládají pod kartu postavy lícem vzhůru.

Postava může mít libovolné množství pomocníků.

Ztráta pomocníka

Je-li pomocník zabit (například v *Propasti* nebo *Upíří věži*) nebo je-li hráč donucen pomocníka odhodit, položte jej na odkládací hromádku karet setkání.

Zaklínadla

V magické zemi Talismanu může zaklínadla sesílat každý, kdo na to má dostatečnou vůli. Některé postavy hru začínají s jedním či více zaklínadly. Další zaklínadla mohou postavy najít při putování po plánu.

Získávání zaklínadel

Každá postava může získávat a sesílat zaklínadla, pokud na to má dostatečnou vůli. Se zaklínadly začínají hru pouze takové postavy, kterým to umožňuje jejich zvláštní schopnost. Jinak se zaklínadla obvykle získávají v rámci setkání. Získaná zaklínadla se berou z vrchu balíčku zaklínadel. Je-li tento vyčerpán, zamíchejte všechny karty odložených zaklínadel, položte je lícem dolů a vytvořte tak nový. Zaklínadla se pokládají lícem dolů, takže je ostatní hráči nevidí. Hráč se však může kdykoliv podívat na zaklínadla své postavy. Na kartě zaklínadla je uvedeno, co zaklínadlo způsobí a kdy je možné jej seslat.

Počet zaklínadel, která může postava v jednom okamžiku mít, je omezen vůlí postavy následovně:

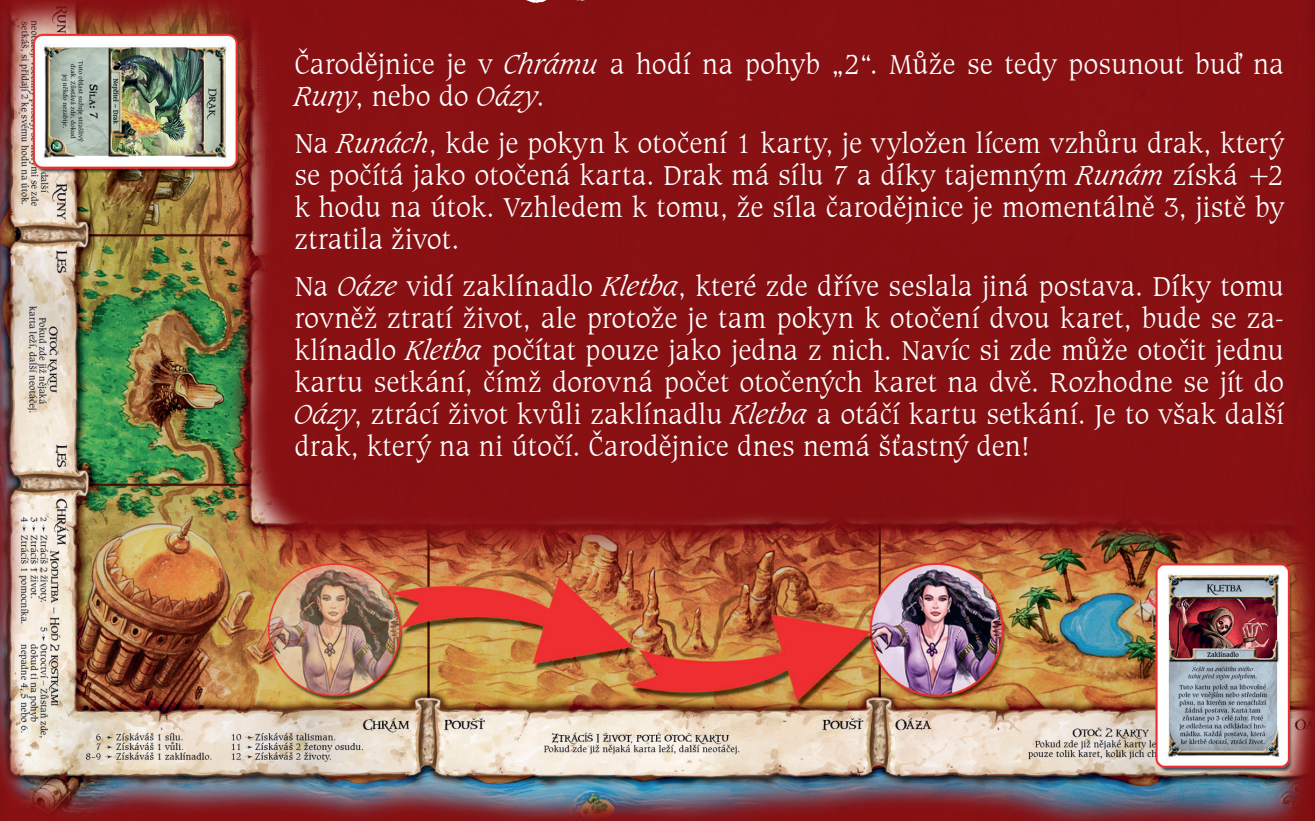
Celková vůle	1	2	3	4	5	6+
Maximální počet zaklínadel	0	0	1	2	2	3

Příklad limitu zaklínadel

Kouzelník s hodnotou vůle 5 má *Šalamounovu korunu* (kouzelný předmět, který zvyšuje jeho vůli o 2), takže jeho celková vůle je 7. To mu umožňuje mít tři zaklínadla, která již získal. Dorazí na *Prokletou mýtinu*, kde si nesmí započítat vůli z kouzelných předmětů. Jeho vůle klesne na 5, takže nyní může mít pouze dvě zaklínadla. Musí okamžitě jedno odložit. Jakmile opustí *Prokletou mýtinu*, bude si moci opět započítat vůli z *Šalamounovy koruny* a mít znovu tři zaklínadla, pokud se mu podaří nějaké získat.

Jestliže má kdykoli postava více zaklínadel, než jí umožňuje její vůle, musí přebytečná zaklínadla ihned odložit na hromádku odložených karet zaklínadel; není možné je seslat. Hráč postavy se může rozhodnout, která zaklínadla odloží. Postava však nesmí odložit zaklínadlo, pokud jich nemá více, než povoluje její vůle. Jediný způsob, jak se zbavit zaklínadla, je seslat jej!

Příklad tahu



Čarodějnice je v *Chrámu* a hodí na pohyb „2“. Může se tedy posunout buď na *Runy*, nebo do *Oázy*.

Na *Runách*, kde je pokyn k otočení 1 karty, je vyložen lícem vzhůru drak, který se počítá jako otočená karta. Drak má sílu 7 a díky tajemným *Runám* získá +2 k hodu na útok. Vzhledem k tomu, že síla čarodějnice je momentálně 3, jistě by ztratila život.

Na *Oáze* vidí zaklínadlo *Kletba*, které zde dříve seslala jiná postava. Díky tomu rovněž ztratí život, ale protože je tam pokyn k otočení dvou karet, bude se zaklínadlo *Kletba* počítat pouze jako jedna z nich. Navíc si zde může otočit jednu kartu setkání, čímž dorovná počet otočených karet na dvě. Rozhodne se jít do *Oázy*, ztrácí život kvůli zaklínadlu *Kletba* a otáčí kartu setkání. Je to však další drak, který na ni útočí. Čarodějnice dnes nemá šťastný den!

Sesílání zaklínadel

Sesílání zaklínadel je vždy dobrovolné. Než hráč zaklínadlo sešle, může jej mít v ruce, jak chce dlouho. Zaklínadlo je možné seslat pouze tak, jak je uvedeno na kartě. Jakmile je zaklínadlo sesláno a efekt zaklínadla proveden, hráč položí toto zaklínadlo na hromádku odložených karet zaklínadel.

Zaklínadla, která působí na postavy, na ně platí kdekoliv na plánu, bez ohledu na pás. Zaklínadla, která působí na příšery, však neplatí na příšery v rámci setkání ve vnitřním pásu.

Maximální počet zaklínadel, která může postava seslat v rámci svého tahu, je roven počtu zaklínadel, která postava měla na začátku tahu. V průběhu cizího tahu může postava seslat pouze jedno zaklínadlo. To však neplatí pro zaklínadlo moci (viz *Koruna moci* na straně 20).

Trofeje

Když postava zabije nepřítele, může si jej vzít jako trofej. Na konci svého tahu může postava trofeje vyměnit za ukazatele síly či vůle.

Získávání síly

Postava získá jeden ukazatel síly za každých sedm bodů síly uvedených na měněných trofejích. Takto vyměněné karty nepřátel se pak položí na odkládací hromádku karet setkání. Body síly trofejí, které převyšují násobky sedmi, jsou ztraceny.

Body síly je rovněž možné získat v rámci setkání.

Získávání vůle

Postava získá jeden ukazatel vůle za každých sedm bodů vůle uvedených na měněných trofejích. Takto vyměněné karty nepřátel se pak položí na odkládací hromádku karet setkání. Body vůle trofejí, které převyšují násobky sedmi, jsou ztraceny.

Body vůle je rovněž možné získat v rámci setkání.

Vyhnutí se

Postavy mají někdy možnost vyhnout se příšeře či jiné postavě, například sesláním zaklínadla nehybnost či neviditelnost. Postava, která se takto vyhnula, nemá vliv na druhou postavu či příšeru a ani jí není ovlivněna.

Ve vnitřním pásu je možné vyhnout se jen jiné postavě; není možné vyhnout se příšeře z hracího pole.

Setkání, kterým je možné se vyhnout:

1. Čemukoli, co na postavu útočí.
2. Jakékoli postavě, která se snaží zaútočit či použít zvláštní schopnost.
3. Příšerám, které se objevily v rámci karty události, místa či cizince (např. drak z karty setkání *Jeskyně*).

Přesvědčení

Přesvědčení postavy odráží její osobnost. Dobrá postava je zdvořilá a ctí pořádek, zlá postava je padouch s temnou duší a neutrální postava je někde mezi těmito dvěma extrémy.

Přesvědčení se může v průběhu hry v rámci setkání nebo užitím zvláštní schopnosti změnit.

Změna přesvědčení

Když postava změní přesvědčení, vezme si kartu přesvědčení a položí ji vedle své karty postavy tou stranou vzhůru, která odpovídá jejímu novému přesvědčení. Jakmile se postava vrátí ke svému původnímu přesvědčení, které je vytištěno na kartě postavy, svou kartu přesvědčení odloží.

Strana dobra

Strana zla

Žádná postava (včetně druida) nesmí změnit své přesvědčení vícekrát než jednou za tah.

Jestliže má postava, jež změnila přesvědčení, karty, které nejsou pro nové přesvědčení povolené (například *Svatý grál* nebo *Runový meč*), musí se jich okamžitě zbavit, a to na poli, kde stojí.

Zlatá pravidla

Následující pravidla jsou „zlatými pravidly“ ***Talismanu***, která mají přednost před ostatními.

Zvláštní schopnost proti pravidlům

Ve všech případech, kde zvláštní schopnost či efekt porušuje obecná pravidla, má zvláštní schopnost či efekt před pravidly přednost.

Může proti nesmí

Ve všech případech, kde popis karty uvádí, že postava nesmí provést určitou akci či použít schopnost (například seslání zaklínadla či použití předmětu), tak postava nesmí učinit. Jinými slovy, zakazující efekt karty má přednost před ostatními schopnostmi či efekty. Například pokud karta uvádí, že při boji s danou příšerou není možné použít žádné zbraně, nesmí tak učinit ani válečník, bez ohledu na jeho schopnost, která mu umožňuje použít dvě zbraně najednou.

Hod základní proti upravenému

Jestliže se efekt či zvláštní schopnost zmiňuje o výsledku hodu, bere se v potaz pouze číslo, které se ukázalo na kostce – nikoliv upravený výsledek získaný přidáním bonusů či stržením postihů. Například zvláštní schopnost umožňuje trollovi regenerovat, kdykoliv na pohyb hodí „6“. V průběhu svého tahu hodí troll na pohyb „4“. Zároveň použije kartu, která mu umožní přidat 2 k hodu na pohyb, čímž se dostane na 6. Troll však v tomto tahu nemůže regenerovat, protože hod kostkou byl „4“, nikoli „6“.

Omezené zdroje

Všechny zdroje jsou omezeny na počet herních součástí, které jsou ve hře k dispozici. Například jsou-li použity všechny ukazatele síly, není možné získat žádné další ukazatele síly až do doby, dokud není některý z těchto ukazatelů vrácen do společné zásoby. Je-li postava schopna vyměnit pět jednobodových ukazatelů za odpovídající pětibodový ukazatel, musí tak učinit.

Další pravidla

Tato část obsahuje pravidla pro situace, jež mohou nastat v rámci setkání či přesunem mezi různými pásy.

Ropuchy

Jestliže je postava na tři tahy proměněna v ropuchu, nahraďte její figurku na plánu figurkou ropuchy a kartou ropuchy překryjte její kartu postavy. Jakmile se postava na konci svého třetího tahu vrátí zpět do své původní podoby, odstraňte kartu ropuchy a vyměňte figurku ropuchy za figurku postavy.

Ropucha má sílu i vůli 1 a nevztahují se na ni ukazatele síly a vůle nashromážděné před proměnou. Přestože může ropucha získávat a ztrácet sílu i vůli, tyto úpravy zmizí po zpětné proměně ropuchy v původní postavu. Poté se znovu započítají ukazatele síly a vůle získané před proměnou.

Postava si ponechá své trofeje a může k nim přidávat trofeje, které získá v podobě ropuchy. Jakákoliv síla a vůle získaná prostřednictvím trofejí v době, kdy je postava ropuchou, je však při zpětné proměně do původní podoby ztracena (obvykle tedy není pro hráče vhodné měnit trofeje, když má podobu ropuchy).

Ropucha si na pohyb nehází kostkou – vždy se musí pohnout o jedno pole za tah.

Ropucha nemůže získávat ani sesílat zaklínadla. Změnou v ropuchu však postava o zaklínadla nepřijde. Prostě je nemůže použít, dokud se znovu nepromění v postavu.

Ropucha má stejně životů jako původní postava. Díky tomu se jakékoliv změny na životech ropuchy promítnou do stavu původní postavy.

Žetony osudu ropuchy jsou rovněž stejné jako u původní postavy. Podobně se tak jakákoliv změna v počtu žetonů osudu ropuchy promítne do stavu původní postavy. Ropucha je může používat běžným způsobem.

Na poli, kam ropucha dorazí, zažívá setkání stejným způsobem jako ostatní postavy.

Ropucha nemá žádné zvláštní schopnosti. Zvláštní schopnosti původní postavy není možné v podobě ropuchy používat.

Jestliže je postava proměněna v ropuchu a má v ní být proměněna znovu (například kvůli zaklínadlu náhoda), zůstane ropuchou po další tři tahy počínaje druhou proměnou.

Ztráta tahu

Jakýkoli pokyn, který vyústí ve ztrátu tahu postavy, znamená okamžitý konec tahu. Jsou-li na poli k dispozici další karty setkání, je to považováno za zmeškaný tah; v opačném případě postava zmešká svůj příští tah.

Vlastnictví a užití karet

O všem, co postava má, říkáme, že to vlastní. Jde o předměty, zlato, žetony osudu, pomocníky a zaklínadla.

Pokud postava uplatní text v popisu karty, říkáme, že kartu použila. Užití karet je dobrovolné. Postava se může vždy rozhodnout, kdy použije karty, které vlastní. Například *Kříž* postavě umožňuje automaticky zničit duchy bez nutnosti řešit mentální souboj. Postava se však může rozhodnout *Kříž* nepoužívat a místo toho na daného ducha zaútočit.

Postavy mohou vlastnit karty, které nesmí používat, není-li na dané kartě výslovně uvedeno jinak. Například postava mnicha nesmí používat v boji zbraně, ale smí vlastnit svaté kopí a prodat ho alchymistovi, doručit jej jako úkol v *Jeskyni temného mága* nebo je vzít jenom proto, aby jej nesebral někdo jiný. Mnich však nesmí vlastnit runový meč, protože je na jeho kartě uvedeno, že jej nesmí vlastnit žádná dobrá postava. Když na něj mnich při setkání narazí, musí jej nechat ležet lícem vzhůru na svém poli.

Postavy si nesmí vzít karty, které nemůžou vlastnit. Například pokud postava nesmí mít pomocníky, nemůže si jej vzít sesláním zaklínadla hypnóza na jinou postavu.

Zbavení se pomocníků či předmětů

Postava se může kdykoliv zbavit kteréhokoliv pomocníka či předmětu tím, že jej nechá lícem vzhůru na poli, kde stojí. Když se postava zbaví pomocníka či předmětu, nemůže si je ve stejném tahu vzít zpět.

Karty talismanu a nákupu

Kdykoli postava získá či koupí talisman nebo kartu nákupu, vezme si příslušnou kartu talismanu nebo nákupu.

Talisman a karty nákupu jsou ve všech ohledech brány jako karty setkání s tou výjimkou, že se nepokládají na odkládací hromádku, ale vracejí zpět do příslušných balíčků a jsou ostatním postavám znovu k dispozici. Pokud nezbyl žádný talisman či karta nákupu některé položky, znamená to, že daná položka není momentálně k dispozici.

Talismanu a karet nákupu je možné se zbavit stejným způsobem jako jiných karet pomocníků či předmětů.

Získávání talismanů

Existují dva způsoby, jak mohou postavy získat talismany. Zaprvé je možné talisman nalézt v rámci setkání z balíčku karet. Zadruhé může postava talisman získat jako odměnu za splnění úkolu přiděleného v Jeskyni temného mága.

Jeskyně temného mága

Postava, která dorazí do *Jeskyně temného mága*, se může rozhodnout, zda přijme úkol, či nikoliv. Pokud se postava rozhodne úkol přijmout, musí hodit kostkou, aby dle pokynů na poli zjistila, jaký bude.

V jeden okamžik nemůže postava plnit více než jeden úkol. Jestliže již postava úkol splnila a dorazí do *Jeskyně temného mága* znovu, může se rozhodnout přijmout další úkol, ale musí jako obvykle hodit kostkou a určit, jaký úkol to bude.

Postava se musí pokusit o splnění svého úkolu okamžitě, jak je toho schopná. Temný mág dále brání každé postavě, která přijala jeho úkol, otevřít *Bránu osudu*, dokud daný úkol nesplní.

Vyhodnocení karet bez čísla setkání

Karty, které se vykládají na pole a nemají číslo setkání (jako například zaklínadlo *Kletba*), je třeba vyhodnotit ještě před setkáním postavy s jinou postavou, kartami nebo pokyny na daném poli.

Přechod mezi vnějším a středním pásem

Bouřnou řeku, která odděluje vnější pás od středního, je možné přejít po mostě, který spojuje pole *Stráž* (ve vnějším pásu) s polem *Kopce* na druhé straně (ve středním pásu).

Bouřnou řeku je rovněž možné přeplout na voru nebo překonat díky výsledku setkání.

Pole Stráž

Postava může střežený most překonat oběma směry, jestliže její hod na pohyb stačí k tomu, aby se přes něj dostala do regionu na druhé straně.

Pokaždé, když se postava pokusí překonat střežený most z vnějšího pásu do středního, zaútočí na ni stráž.

Postava, která stráž porazí (nebo se jí vyhne), musí ve svém pohybu pokračovat a vstoupit do středního pásu a v libovolném směru dokončit svůj pohyb dle hodu kostkou. Postava, kterou stráž porazila, přichází o jeden život (čemuž lze zabránit užitím předmětu či zaklínadla) a její tah okamžitě končí na poli *Stráž*. Postavy s nerozhodným výsledkem (viz *Nerozhodný výsledek* na straně 11) nepřicházejí o život, ale i tak jejich tah okamžitě končí na poli *Stráž*.

Stráž nezaútočí na postavy, které polem *Stráž* procházejí při pohybu v rámci vnějšího pásu, které přecházejí zpět ze středního pásu do vnějšího, ani na ty, jež na poli Stráž svůj pohyb zakončují.

Při přechodu z jednoho pásu do druhého mohou postavy po vstupu do nového pásu změnit směr svého pohybu.

Vor

Postava, která chce Bouřnou řeku překonat na voru, ho musí buď postavit, nebo získat v rámci setkání.

Postava, která svůj tah začíná v *Lese* nebo *Hvozdu* a má sekeru, může prohlásit, že místo pohybu staví vor. Namísto pohybu si postava vezme kartu *Vor* z balíčku nákupu (je-li k dispozici).

Příklad přechodu přes střežený most

Čarodějnice je na *Hřbitově* a na svůj pohyb hodila „6“. Rozhodla se jít po směru hodinových ručiček na pole *Stráž* a pokusit se přejít po střeženém mostě do středního pásu. Po vstupu na pole *Stráž* ji stráž napadne.

Čarodějnice poté na stráž sesílá zaklínadlo *Nehybnost*. Díky tomu se stráži vyhne a k boji nedojde.

Čarodějnice se nyní přesouvá na pole *Kopce* ve středním pásu a rozhodne se pokračovat ve svém pohybu ve středním pásu proti směru hodinových ručiček. Nakonec dorazí k *Bráně osudu*.

Postava, která získala vor, může na začátku svého příštího tahu překonat řeku. Postava může řeku překonat dle své volby na libovolné pole, které leží přímo naproti poli, kde stojí. Toto představuje pohyb v daném tahu – postava nehází kostkou na určení svého pohybu.

Vor není možné nechat ležet nebo jej vzít s sebou pro pozdější použití. Je třeba vzít v potaz, že když postava postaví či získá vor, musí si jej ponechat jako předmět až do začátku svého příštího tahu (viz *Limit nesených předmětů* na straně 12). Bez ohledu na to, zda byl vor využit, či ne, je třeba jej položit na hromádku odložených karet setkání nebo vrátit do balíčku nákupu ihned poté, co jej buď postava využila, nebo se rozhodla jej nepoužít.

Přechod mezi středním a vnitřním pásem

Brána osudu vede na pole *Pláně zmaru*.

Brána osudu

Do vnitřního pásu lze vstoupit pouze tak, že projdete *Branou osudu*, kterou je třeba nejprve otevřít. Postava se může pokusit o otevření brány pouze v případě, že má dostatečný pohyb na to, aby jí prošla. Postava musí bránu otevřít pokaždé, když jí chce projít; dřívější průchod nezaručuje průchody následné.

Postava, která se snaží o otevření brány, se řídí pokyny, které jsou uvedeny na poli *Brána osudu*. Je-li úspěšná, končí její tah na *Pláních zmaru*. V případě neúspěchu její tah okamžitě končí na poli *Brána osudu*.

Postava, která si přeje projít *Branou osudu* z vnitřního pásu do středního, ji nemusí otevírat. Jednoduše se přesune z *Plání zmaru* na pole *Brána osudu*. Toto je považováno za celý její pohyb v tomto tahu.

Pohyb ve vnitřním pásu

Ve vnitřním pásu se pro pohyb nepoužívá hod kostkou. Místo toho se zde postava posouvá jen o jedno pole za tah.

Na každém poli vnitřního pásu je třeba, aby postava před tím, než postoupí ke *Koruně moci*, vyplnila pokyny setkání.

Návrat

Postava ve vnitřním pásu se může kdykoliv rozhodnout pro návrat a postoupit zpět k *Pláním zmaru*. Postava, která se rozhodla pro návrat, se stále pohybuje jen o jedno pole za tah, ale nebere v potaz žádné pokyny na polích po cestě k *Pláním zmaru*. Jakmile hráč oznámí svůj záměr vrátit se zpět, nesmí si to rozmyslet a musí dojít celou cestu až k *Pláním zmaru*. Jakmile se tam však dostane, je jen na něm, kam bude pokračovat. Může se klidně otočit zpět ke *Koruně moci* nebo vnitřní pás skrz *Bránu osudu* opustit.

Setkání ve vnitřním pásu

Ve vnitřním pásu postavy neotáčejí žádné karty setkání. Místo toho je setkání popsáno v pokynech jednotlivých polí. Není-li postava na cestě zpět, je třeba podle nich postupovat.

Ve vnitřním pásu není možné příšery ovlivňovat zaklínadly a rovněž se jim nelze vyhnout.

Setkání s postavou ve vnitřním pásu

Ve vnitřním pásu se může postava setkat s jinou postavou pouze na *Pláních zmaru*, v *Údolí ohně* a na *Koruně moci*.

Setkání s jinými postavami na *Pláních zmaru* a v *Údolí ohně* probíhají naprosto stejně jako setkání postav ve vnějším a středním pásu.

Setkání s jinými postavami na *Koruně moci* probíhají rovněž stejně jako setkání postav ve vnějším a středním pásu s tím rozdílem, že se postavy setkat musí.

Setkání na polích ve vnitřním pásu

Následuje podrobnější vysvětlení některých polí ve vnitřním pásu.

Krypta

Krypta je v rozvalinách a postava bude potřebovat sílu, aby odstranila trosky a objevila různé východy ven. Postava musí po vstupu na pole hodit třemi kostkami a sečíst výsledky. Od tohoto součtu odečte svou sílu a výsledek určí, kde se postava z krypty vynoří. Postava se okamžitě přesune na uvedené pole. To je považováno za její pohyb. Postava, která se vynoří v *Kryptě*, se odtud může v příštím tahu přesunout.

Doly

K nalezení cesty ze spletitých dolů je třeba vůle. Pokyny jsou stejné jako u *Krypty* (viz výše) s tím rozdílem, že od součtu hodů kostkami postava odečte svou vůli (namísto síly).

Doupě vlkodlaka

Kdykoli postava dorazí na toto pole, hoďte dvěma kostkami, čímž určíte sílu vlkodlaka. Ten útočí na postavu tak dlouho, dokud postava neuteče nebo vlkodlaka neporazí. Každá postava se setká s jiným vlkodlakem.

Příklad: *Trpaslík dorazil do* ***Doupěte vlkodlaka*** *a hodí dvěma kostkami na určení vlkodlakovy síly. Hodil „3“ a „5“, což dává vlkodlakovi sílu 8. Trpaslík se pak utká s vlkodlakem v boji. Vlkodlak hodil „5“, z čehož plyne, že má útočné číslo 13 (síla 8 plus hod na útok „5“). Trpaslík hází na útok a dostává se k útočnému číslu 10, což znamená, že je poražen a ztrácí život. V dalším tahu se trpaslík rozhodne, že se nevrátí, ale znovu zaútočí na vlkodlaka. Vlkodlak bojuje se stejnou silou 8, ale tentokrát mu na útok padlo „1“, z čehož plyne, že má útočné číslo 9 (síla 8 plus hod na útok „1“). Pokud se trpaslík dostane na útočné číslo 10 či více, porazí vlkodlaka a v dalším tahu může pokračovat.*

Jámy

Pokaždé když postava dorazí na pole *Jámy*, hoďte kostkou. Tak dostanete počet zrůd, které na postavu zaútočí. Postava se zrůdami bojuje postupně, dokud není poražena, nebo neporazí všechny zrůdy, čímž její tah končí. Je-li postava poražena, musí pak pokračovat v boji se zbylými zrůdami v dalším tahu, nebo se vrátit. Po poražení poslední přidělené zrůdy může postava v následujícím tahu pokračovat v pohybu.

Koruna moci

Posledním polem plánu je *Koruna moci*. Na něj lze vstoupit pouze z pole *Údolí ohně*, kam se dostane pouze postava s talismanem. Nemá-li postava talisman, musí se vrátit.

Když postava dorazí na pole *Koruna moci*, zůstane zde stát a již se nepohybuje. Postavy na *Koruně moci* se nemohou vrátit.

Jestliže se na poli *Koruna moci* v okamžiku, kdy na něj postava dorazí, již nachází jiná postava, musí se s ní setkat. Jakmile jsou na *Koruně moci* dvě postavy (či více), sestává jejich tah pouze ze setkání s jednou z ostatních postav. Postava, která se na poli *Koruna moci* nachází sama, musí ve svém tahu seslat jedno zaklínadlo moci na všechny ostatní postavy. To obnáší hod jednou kostkou. Padne-li „1“, „2“ nebo „3“, nemá zaklínadlo žádný efekt. Při „4“, „5“ a „6“ ztrácejí všechny ostatní postavy jeden život. Je-li postava zaklínadlem moci zabita, její hráč ve hře prohrál a nesmí začít s jinou postavou.

Jakmile některá z postav dojde ke *Koruně moci*, je hráč, jehož postava je zabita, vyřazen ze hry. Toto pravidlo platí po zbytek hry, a to i v případě, že postava *Korunu moci* opustí.

Alternativní pravidla

Chtějí-li hráči použít některá z níže uvedených pravidel, měli by se ještě před hrou ujistit, že jim všichni rozumí a že s nimi souhlasí.

Vyhýbání se nepřátelským bytostem

Toto alternativní pravidlo je pro hráče, kteří upřednostňují více možností k vyhýbání se. Kromě postav a příšer se postavy mohou vyhnout i libovolné nepřátelské bytosti na kartě či poli, se kterou se nechtějí setkat. Výjimkou jsou pole ve vnitřním pásu. Například je možné vyhnout se černému rytíři, babici nebo ježibabě, ne však *Upíří věži*, *Doupěti vlkodlaka*, *Smrtce* a *Jámám*. Je na uvážení hráčů, aby posoudili, která setkání lze z hlediska vyhnutí označit jako nepřátelskou bytost.

Dědění věcí

Při zabití postavy může hráčova nová postava „zdědit“ věci, o které přišla zabitá postava.

Při zabití postavy hráč odstraní kartu postavy a figurku ze hry, ale všechny předměty (včetně kouzelných), zlaté a pomocníky položí prozatím stranou. Ostatní karty, zaklínadla, trofeje, žetony osudu a ukazatele odloží na příslušné odkládací hromádky či vrátí do společné zásoby. Ve svém dalším tahu pak hráč začne s novou postavou, kterou si jako obvykle vylosuje z nepoužitých karet postav. Hráčova nová postava zdědí stranou položené předměty, zlato a pomocníky, které může používat jako obvykle. Cokoliv, co si nová postava nevezme, je položeno na počáteční pole této postavy.

Jestliže postava v průběhu setkání zabije jinou postavu, nesmí si od ní její předměty, zlato a pomocníky vzít, protože tyto věci zdědí hráčova nová postava.

Alternativní pravidla pro rychlejší hru

Talisman je epická dobrodružná hra – postupně vypráví příběh, jehož dokončení obvykle znamená několik hodin hry. Opakované hry běží rychleji, ale čím více hráčů hraje, tím déle hra trvá. Pokud hru hraje více než šest hráčů, může trvat dvě až tři hodiny, ale klidně i více, než hru dokončí.

Lidé, které hraní ***Talismanu*** baví, však nemají vždy tolik času k dokončení velké hry. Je tedy možné pravidla upravit a hru trochu urychlit. Dali jsme dohromady několik změn a doufáme, že i ostatním hráčům přijdou užitečné.

Chtějí-li hráči použít některá z níže uvedených pravidel, měli by se ještě před hrou ujistit, že jim všichni rozumí a že s nimi souhlasí. Tyto úpravy doporučujeme zejména u her s pěti a více hráči, ale stejně tak dobře fungují, je-li třeba zkrátit hru v jakémkoliv počtu.

Síla a vůle

Mají-li hráči trochu méně času, mohou zvýšit poměr, kterým získávají sílu a vůli. To urychlí hru, protože postavy sílí rychleji.

Obvyklé pravidlo zní, že postava musí pro zisk bodu síly nebo vůle odložit trofeje s celkovou hodnotou sedm nebo více (viz *Trofeje* na straně 14). K urychlení hry mohou hráči jednoduše tuto hodnotu změnit na šest nebo dokonce na pět.

Počáteční bonus

V první půlhodině hry se hráči obvykle věnují zvyšování vůle a síly na dostatečnou úroveň pro střetnutí s různými nepřáteli v rámci setkání. Pokud se hráči chtějí dostat k akci rychleji, mohou si na začátku hry vzít bonus v podobě jedné síly či vůle (dle své volby). Toto nemá vliv na běžné hodnoty; je to bod síly či vůle navíc, jaký lze získat běžnou cestou.

Krvavý talisman

Na začátku hry odstraňte tři ze čtyř karet talismanů, které jsou k dispozici. Dále je každý hráč, jehož postava byla zabita, okamžitě poražen (namísto otočení nové karty postavy). Díky alternativnímu pravidlu *Krvavý talisman* je hra kratší, ale mnohem, mnohem krvavější.

Zaklínadlo moci

Další možností, jak hru v její závěrečné části urychlit, je usnadnit sesílaní zaklínadla moci. To je obzvláště účinné při hře více hráčů, kde je více příležitostí zastavit postavu, která zaklínadlo sesílá! Obvykle se zaklínadlo podaří seslat při hodu kostkou „4“, „5“ a „6“. Je-li ve hře pět či více postav, je možné zaklínadlo seslat následovně:

5 hráčů	3, 4, 5 nebo 6
6 hráčů	2, 3, 4, 5 nebo 6
7 a více hráčů	Automatické seslání

Náhlá smrt

V ***Talismanu*** s náhlou smrtí vyhrává hráč, který jako první dojde ke *Koruně moci*! Dojít ke *Koruně moci* není snadný úkol, pokud tedy hráči nemají dost času na plnou hru, je to dobrý způsob, jak dobrodružství ukončit.

Další možností, jak hrát hru s náhlou smrtí, je, že se hráči dohodnou na ukončení hry v určitém čase a poté si sečtou celkový počet ukazatelů síly a vůle, které jejich postava má, plus zlato, zaklínadla, pomocníky, předměty a kouzelné předměty, které má u sebe navíc nad počet, s jakým postava hru začínala. Hráč, jehož postava má nejvyšší součet, vyhrává! Je-li třeba, aby hráči hru ukončili před jejím řádným koncem, je toto uspokojivý způsob, jak určit vítěze.

Tvůrci hry

Autor: Robert Harris

Spolupracovali: John Goodenough a Rick Priestley

Úprava: Mark O'Connor, Sam Stewart a Jeff Tidball

Grafická úprava: Kevin Childress, Michael Kröhnert, Mark Raynor, Brian Schomberg a WiL Springer

Ilustrace na obalu a na herním plánu: Ralph Horsley

Další ilustrace: Massimiliano Bertolini a Jeremy McHugh

Hlavní ilustrátoři: Zoë Robinson a Zoe Wedderburn

4. edici hry Talisman testovali: Dave Allen, Mike Ball, Owen Barnes, Kate Flack, Jon Gillard, Mal Green, Ragnar Karlsson, George Mann, Nelson, Mark Owen, Mark Raynor, Matthew Toone a Zoe Wedderburn

Poděkování: Elliott Eastoe, Jon New, Richard Tatge a všem na Talisman Island!

A samozřejmě děkujeme všem z

Games Workshop

Talisman © Copyright Games Workshop Limited 2019. GW, Games Workshop, Warhammer, Talisman, revidovaná 4. edice Talismanu a všechna příslušná loga, ilustrace, obrázky, místa, zbraně a postavy jsou ochrannými známkami Games Workshop Limited. Všechna práva vyhrazena. Vyobrazení herních prvků se může lišit od komponent skutečně se nacházejících v balení hry.

Games Workshop
Willow Road, Lenton, Nottingham,
NG7 2WS, United Kingdom.

Vydavatel Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
Germany.

Jakékoli kopírování či reprodukce těchto pravidel, herních komponent a ilustrací je bez výslovného souhlasu držitele licence přísně zakázáno.

Playing is Passion!
www.pegasus-web.com
/pegasusspiele

Překlad hry

Autor překladu: Petr Pelikán

Grafická úprava: Vladimír Smolík a Black Light Studio

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

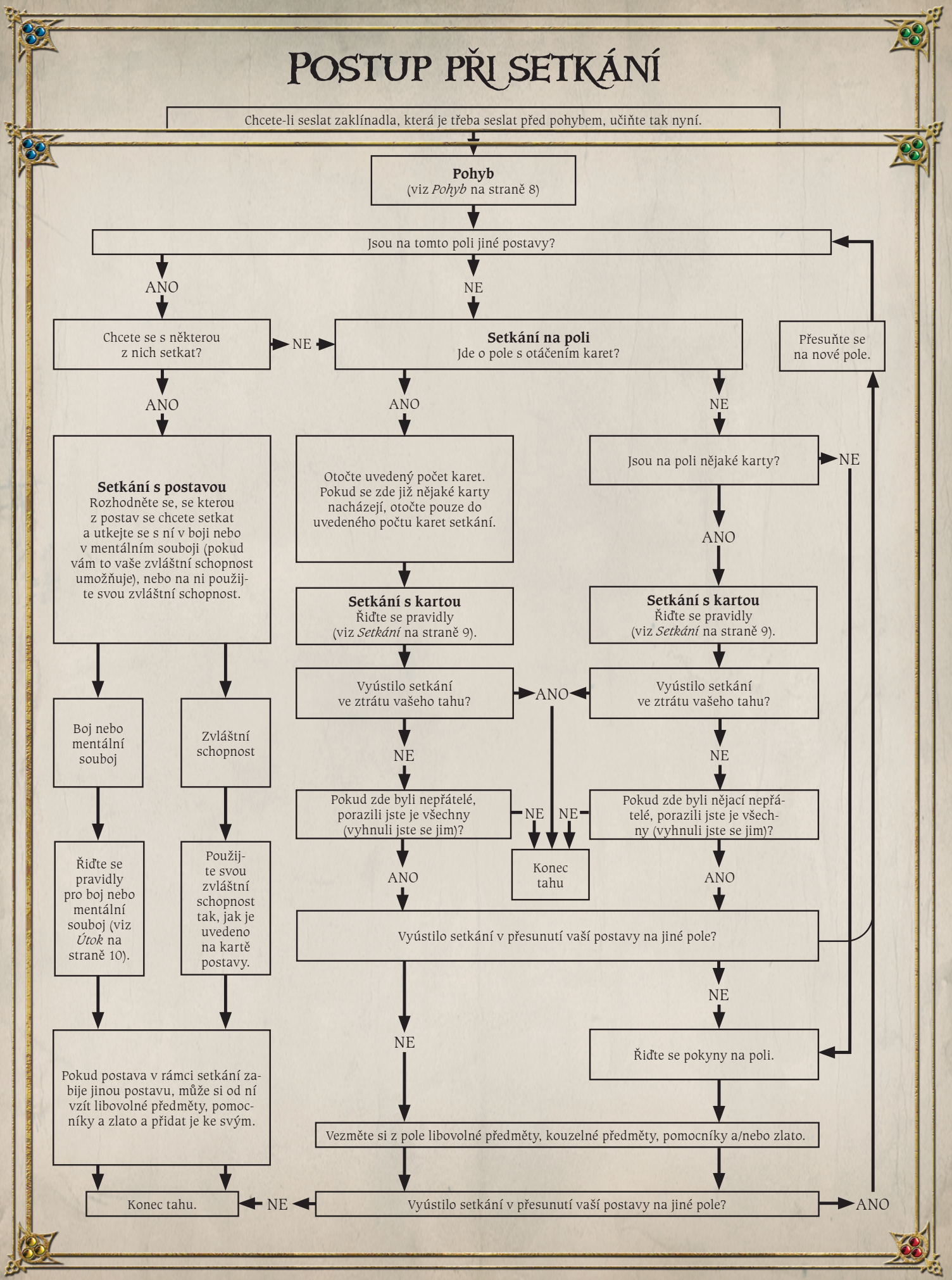
Redakce překladu: Vladimír Smolík, Jan Březina, Martin Hrabálek, Kamil Smola a Michal Požárek

Rexport, s. r. o,
Palackého třída 198/72, 612 00 Brno.
www.rexhry.cz | obchod@rexhry.cz | fb/rexhry

REXHRY.CZ
KRÁLOVSKY SE BAVTE!

Královsky se bavte!

REJSTŘÍK

Boj 10–12
Brána osudu 18
Cizinec 8–10
Číslo setkání 7, 9, 17
Doly 20
Doplnění 7
Dorazit 9
Doupě vlkodlaka 20
Drak 7
Duch 7
Hod na útok 10–11
Hod základní a upravený 15
Hrací plocha 4–5
Jámy 20
Karta nákupu 3, 16
Karta postavy 3, 4
Karta setkání 3, 7–8
Koruna moci 20
Kouzelný předmět 8, 12
Krypta 19
Mentální souboj 10, 12
Místo 8–10
Návrat 19
Nepřítel 7, 10
Nerozhodný výsledek 10
Netvor 7
Osud 6–7
Pásy 8–9, 17–20
Počáteční pole 4, 7
Pohyb 8–9, 17–19
Pomocník 8, 13
Poražen 10
Postava 4, 12
Použití 16
Předmět 8–10, 12
Přesvědčení 15
Příšera 10
Ropucha 15–16
Setkání 8–10
Síla 4, 14
Stráž 17–18
Střední pás 8–9, 17–19
Talisman 16, 20
Trofej 14
Událost 7
Úkol temného mága 17
Útočné číslo 10–11
Útok 10–12
Uzdravení 6
Více nepřátel 10
Vlastnit 16
Vnější pás 8–9, 17–18
Vnitřní pás 8, 19–20
Vor 17
Vůle 5, 14
Vyhnutí se 14, 18
Vyhnutí se nepřátelským bytostem 20
Zabít 5, 12
Zabitý pomocník 13
Zaklínadlo 13
Zaklínadlo moci 20
Zbavení se 9, 16
Zbraň 12
Zbroj 12
Získat 6–7
Zlato 12
Ztráta pomocníka 13
Ztráta tahu 16
Zvíře 7
Život 5–6

Postup při setkání