



# TALISMAN

## KRVAVÝ MĚSÍC

### ROZŠÍŘENÍ

## VÍTEJTE

*Dobrodružství, souboje, sláva a zlatáky. Vítejte zpět v magickém světě Talismanu.*

Rozšíření **Krvavý měsíc** přináší nové karty postav, setkání a zaklínadel. Tyto karty fungují naprosto stejně jako ty ze základní hry a můžete je jednoduše zamíchat do patřičných balíčků.

## HERNÍ SOUČÁSTI

Následuje seznam komponent, který naleznete ve vaší kopii rozšíření **Krvavý měsíc**:

- Tato pravidla
- 111 karet setkání
- 10 karet zaklínadel
- 1 karta času
- 6 karet vlčího kousnutí
- 3 karty alternativních konců
- 3 karty postav
- 3 plastové figurky postav\*
- 1 karta vlkodlaka
- 1 figurka vlkodlaka\*

*\*(z přepravních důvodů jsou figurky v krabici uloženy pod papírovým insertem)*

## SYMBOL KRVAVÉHO MĚSÍCE

Karty v tomto rozšíření jsou označeny symbolem **Krvavého měsíce** a snadno je tak odlišíte od karet v základní hře.

## KARTY SETKÁNÍ

Tento balíček 111 karet obsahuje mnoho nepřátel, událostí a předmětů, se kterými se postavy mohou setkat.



## KARTY ZAKLÍNADEL

Tento balíček přidává 10 nových zaklínadel, která mohou postavy sesílat.



## KARTA ČASU

Tato karta představuje plynutí času a ukazuje, zda je den, či noc. Na začátku hry položte kartu vedle herního plánu denní stranou nahoru.



## KARTY VLČÍHO KOUSNUTÍ

Přemění-li se postava v průběhu hry ve vlkodlaka, musí si vzít jednu kartu vlčího kousnutí.



## KARTY ALTERNATIVNÍCH KONCŮ

Tři karty alternativních konců mění způsob, jakým lze ukončit a vyhrát hru, a nabízí tak hráčům nové výzvy.



## KARTY POSTAV

Tři nové karty postav s popisem jejich speciálních schopností.



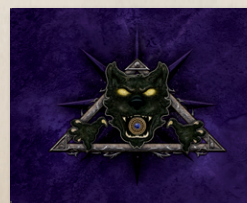
## FIGURKY POSTAV

Ke každé kartě náleží figurka, která představuje postavu na herním plánu.



## KARTA A FIGURKA VLKODLAKA

Tato karta popisuje použití figurky vlkodlaka ve hře. Ta zvyšuje nebezpečí, napětí a interakci mezi hráči.







# PRAVIDLA ROZŠÍŘENÍ

Při hraní s rozšířením *Krvavý měsíc* musí hráči používat novou kartu času, karty vlčího kousnutí, kartu a figurku vlkodlaka.

Karty a figurky postav a kartu alternativního konce Strašné černé prázdno mohou hráči použít nezávisle na ostatních komponentech tohoto rozšíření.

## KARTA ČASU

Karta času představuje část dne, která ve hře právě probíhá, buď den, nebo noc. Příšery získají bonus nebo postih ke svým útokům, podle toho, je-li den, či noc. Některé karty setkání a zaklínadel mají rozdílné efekty ve dne a v noci.



Denní strana



Noční strana

Během dne si všechny příšery od hodnoty svého útoku nebo mentálního útoku odečtou 1 (na minimální hodnotu 1).

Během noci si všechny příšery ke své hodnotě útoku nebo mentálního útoku přičtou 1.

Pokud postava bojuje s více nepřáteli současně, tak si každý z nich přidá 1 ke svému útoku, respektive ubere, podle toho, je-li den, či noc.

## PŘÍPRAVA

Na začátku hry položte kartu času vedle herního plánu denní stranou nahoru.

## PLYNUTÍ ČASU

Jestliže hráč kdykoliv během svého tahu otočí z balíčku karet setkání jednu nebo více karet událostí, musí nejprve otočit kartu času na druhou stranu. **SVÍTÁNÍ** nastane, jakmile je karta obrácena denní stranou nahoru. **SOMRAK** nastane, jakmile je karta obrácena noční stranou nahoru.

**Příklad:** Právě je den a Lovkyně upírů si dobrala kartu události z balíčku karet setkání. Dříve než vyhodnotí kartu události, otočí kartu času noční stranou nahoru a nastane soumrak.

Pokud karta setkání nařizuje postavě, aby kartu času obrátila konkrétní stranou nahoru a karta času na dané straně již leží, nic se neděje a karta se neobrací.

## MĚSÍČNÍ UDÁLOSTI

Rozšíření *Krvavý měsíc* obsahuje nový typ karet setkání, které se jmenují **MĚSÍČNÍ UDÁLOSTI**. Měsíční události fungují jako ostatní události až na dvě výjimky, popsané níže:

- Namísto otáčení karty času na druhou stranu měsíční události přímo uvádějí, kterou stranou nahoru má být karta času obrácena.
- Karty měsíčních událostí hráči nepokládají na herní plán. Pokládají je vedle karty času, kde zůstanou, dokud nebude karta času otočena na druhou stranu. Může se tak stát, že v jeden okamžik bude ve hře více měsíčních událostí.

**Příklad:** Je noc. Temný prorok z balíčku karet setkání otočí měsíční událost *Touha po krvi*, která říká, že karta času má být obrácena noční stranou nahoru. Karta času však již noční stranou nahoru je, a není tedy potřeba s ní manipulovat.

**Příklad:** Je noc a ve hře je měsíční událost *Touha po krvi*. Vykradač hrobů z balíčku karet setkání otočí kartu události *Oživlí mrtví*. Karta času je obrácena denní stranou nahoru a karta *Touha po krvi* je odhazena. Vykradač hrobů poté vyhodnotí událost *Oživlí mrtví* a pokračuje ve svém tahu běžným způsobem.



## POTULNÝ VLKODLAK

Na kartě vlkodlaka je popsáno, jakým způsobem se figurka vlkodlaka pohybuje po herním plánu a jak se chová při setkání s postavami.

## PŘÍPRAVA

Na začátku hry položte figurku vlkodlaka na pole *Hvozd* a kartu vlkodlaka položte lícem vzhůru vedle herního plánu.







## POHYB VLKODLAKA

Kdykoli hráč hodí na svůj pohyb „1“, dokončí svůj tah běžným způsobem a poté musí hodit znovu a přesunout figurku vlkodlaka podle běžných pravidel pro pohyb, s následujícími změnami:

- Je-li noc a figurka vlkodlaka vstoupí na pole s jinou postavou, musí na tomto poli svůj pohyb ukončit.
- Figurka vlkodlaka může libovolně přecházet Bouřnou řeku u *Stráže*.
- Figurka vlkodlaka nemůže projít *Bránou osudu*.
- Figurka vlkodlaka může vstupovat na hrací plány rozšíření (například *Podzemí*) podle běžných pravidel pro pohyb postav. Dojde-li figurka vlkodlaka na poslední pole hracího plánu rozšíření (např. *Komnata pokladů*), musí se ihned přesunout na libovolné pole v libovolném pásu (kromě vnitřního) a ukončit na něm pohyb. Toto pole vybere hráč, jenž figurku přesouvá.

## SETKÁNÍ S VLKODLAKEM

Skončí-li figurka vlkodlaka svůj pohyb na poli s jednou nebo více postavami, musí hráč, který figurkou pohyboval, vybrat jednu z postav na tomto poli. Vybraná postava poté hodí kostkou a svůj hod porovná s tabulkou na kartě vlkodlaka. Pokud hodí „1“, promění se ve vlkodlaka (viz *Proměna ve vlkodlaka* níže).

Postavy, které na pole s vlkodlakem vstoupí, si kostkou nehází.

## PROMĚNA VE VLKODLAKA

Postava, která bojuje s vlkodlakem nebo s jinou postavou proměněnou ve vlkodlaka, riskuje, že bude taktéž postižena kletbou a promění se ve vlkodlaka. Některé karty setkání v rozšíření *Krvavý měsíc* mohou také zapříčinit proměnu postavy ve vlkodlaka.

Hráč proměněný ve vlkodlaka si vezme kartu *Vlčí kousnutí* a položí si ji vedle karty svojí postavy. Pokud se postava má proměnit ve vlkodlaka a již proměněná je, nic se nestane.

Pokyny na kartě *Vlčí kousnutí* platí pouze v noci. Postava proměněná ve vlkodlaka je však za vlkodlaka považována i ve dne. Některá setkání totiž postavy ovlivňují rozdílně, pokud jsou proměněny ve vlkodlaka.

Je-li postava proměněna v ropuchu, kartu *Vlčí kousnutí* odloží. Je-li postava proměněná v ropuchu proměněna ve vlkodlaka, vezme si zpět svoji figurku a kartu postavy a poté si vedle karty položí kartu *Vlčí kousnutí* podle běžných pravidel.

## KARTY ALTERNATIVNÍCH KONCŮ

Používání alternativních konců je volitelné a všichni hráči by před hrou měli souhlasit s jejich použitím. Karty alternativních konců z tohoto rozšíření lze libovolně kombinovat s kartami alternativních konců z jiných rozšíření.

### PŘÍPRAVA

Příprava je závislá na tom, zda si hráči zvolí variantu se skrytým, nebo odkrytým koncem.

### VARIANTA S ODKRYTÝM KONCEM

Tato varianta dodává hře více strategie a hráčům poskytuje lepší možnost připravit se na konec hry.

Pokud si hráči zvolí variantu s odkrytým koncem, musí nejprve z karet alternativních konců odložit ty, které mají v levém horním rohu **symbol skrytého konce**. Karty s tímto symbolem se používají pouze ve variantě se skrytým koncem.



Symbol  
odkrytého  
konce

Zbývající karty alternativních konců hráči zamíchají a náhodně vyberou jednu, kterou lícem nahoru položí doprostřed plánu na *Korunu moci*.

### VARIANTA SE SKRYTÝM KONCEM

Tato varianta nabízí více tajemna a zábavy z neznámého konce. Hráči nevědí, co je na konci hry čeká, dokud nevstoupí na pole s *Korunou moci*.

Pokud hráči chtějí hrát variantu se skrytým koncem, musí nejprve ze hry odstranit všechny karty se **symbolem odkrytého konce** v levém horním rohu. Karty s tímto symbolem se používají pouze při variantě s odkrytým koncem.



Symbol  
skrytého  
konce

Poté zbývající karty zamíchají a náhodně vyberou jednu, kterou položí lícem dolů doprostřed hracího plánu na pole s *Korunou moci*.

### SETKÁNÍ NA POLI S ALTERNATIVNÍM KONCEM

Alternativní konce mění podmínky pro vítězství ve hře. Hráč, jenž dorazí na *Korunu moci*, se musí řídit pravidly uvedenými na kartě alternativního konce – hráči se na kartě alternativního konce nesetkávají, ani nesesílají zaklínadlo moci, pokud text na kartě neříká jinak.

Při hře s alternativními konci jsou stále v platnosti pravidla týkající se vnitřního pásu:





- Ve vnitřním pásu není možné příšery (ani alternativní konce) ovlivňovat zaklínadly a rovněž se jim nelze vyhnout.
- Postavy na *Koruně moci* se již nepohybují a musí zůstat na poli, pokud karta alternativního konce neříká jinak.
- Jakmile některá z postav dojde ke *Koruně moci*, je hráč, jehož postava je zabita, vyřazen ze hry.

Karty alternativních konců obecně ovlivňují pouze postavy na *Koruně moci*. Pokyny na kartě alternativního konce, jejichž text začíná symbolem hvězdy, se týkají všech postav ve všech pásích (včetně *Koruny moci*).



Symbol  
hvězdy



## AUTOŘI

**Autoři revidované 4. edice hry Talisman:** Bob Harris a John Goodenough

**Autor rozšíření:** John Goodenough

**Výroba:** Mark O'Connor

**Grafická úprava:** Wil Springer a Michael Kröhnert

**Titulní ilustrace:** Ralph Horsley

**Ostatní ilustrace:** Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Christopher Burdett, Felicia Cano, Anna Christenson, Julie Dillon, Empty Room Studios, Melissa Findley, Tom Garden, Paul (Prof) Herbert, Anna Ignatieva, Brandon Leach, Joyce Li, Chris Malidore, Jake Masbruch, John Silva, Matthew Starbuck, J. Edwin Stevens, Nicholas Stohman, Alexander Tooth, Adam Vehige, Frank Walls, Jason Ward, S. C. Watson, John Wigley a Mark Winters

**Umělecký vedoucí:** Zoë Robinson

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

**Testování hry:** Dan Ahlm, Ed Browne, Cliff „Doc“ Christiansen, Heidi Christiansen, Marcin Chrostowski, Daniel Lovat Clark, James Coplin, Ronald De-Valk, Dan Engskov, Leif Erickson, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Tom Judd, Amanda Jurgens, Tanner Jurgens, Jay Little, Antonio Martinez, Jon New, Mark O'Connor, Adam Sadler, Brady Sadler, John Sanderson, Micheal Schmeekle, Lawrence Simmons, Joshua Slepser, Wil Springer, Bill Stivers II, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Tim Uren, Barac Wiley, Kevin Wilson, Sara Yordanov a Michael Yungbluth

*A samozřejmě děkujeme všem z*  
**GAMES WORKSHOP**

Talisman © Copyright Games Workshop Limited 2020. 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.



OFFICIAL  
LICENSED  
PRODUCT

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.



Pegasus Spiele

Playing is Passion!  
[www.pegasus-web.com](http://www.pegasus-web.com)



/pegasusspiele

**Překlad a sazba:** Vladimír Smolík

**Grafická úprava:** Black Light Studio

**Jazyková úprava:** Eliška Pospíšilová

**Redakce překladu:** Jan Březina, Martin Hrabálek, Kamil Smola, Michal Požárek a Filip X Kroa



REXHRY.CZ  
KRÁLOVSKY SE BAVTE!

Rexport, s. r. o.,  
Palackého třída 198/72, 612 00 Brno.

[www.rexhry.cz](http://www.rexhry.cz) | [obchod@rexhry.cz](mailto:obchod@rexhry.cz) | [fb/rexhry](https://fb.com/rexhry)

**KRÁLOVSKY SE BAVTE!**