

TALISMAN

Cilj igre

Cilj igre je da savladate ostale igrače dolaskom do centralne lokacije Crown of Command odakle ih magijom možete natjerati da odustanu. Za početak trebali biste obići početne dvije regije (Outer i Middle) dok ne ojačate dovoljno da bi mogli probati i unutarnju. Također, morate prvo pronaći talisman koji vam je neophodan da mogli proći Valley of Fire na putu za Crown of Command.

Broj igrača

Maksimalno do 6 igrača može sudjelovati u igri, ali što je više igrača, duže će potrajati igra. Postoje alternativna pravila za ubrzavanje igre koja ćemo razmotriti nešto kasnije u tekstu.

Sadržaj kutije

- pravila
- ploča za igru
- 104 Adventure karte
- 24 Spell karte
- 40 Strength oznaka (32 mala i 8 većih crvenih čunjića)
- 40 Craft oznaka (32 mala i 8 većih plavih čunjića)
- 40 Life oznaka (32 mala i 8 većih zelenih čunjića)
- 36 Fate oznaka
- 28 kartica s opremom koju možete kupiti
- 4 Talismana
- 14 karata s likovima
- 14 plastičnih figurica likova
- 4 karte sa žabom
- 4 plastične figurice žabe
- 4 Alignment karte
- 30 zlatnika
- 6 kocaka

Ploča za igru



Ploča predstavlja magične krajolike Talismana, podijeljene u tri regije – Vanjska(Outer), Srednja (Middle) i Unutarnja (Inner)

Advanture karte



104 karte koje predstavljaju različita stvorenja, događaje, opremu i druge stvari na koje možete naići tijekom igre.

Spell karte



24 karte koje predstavljaju čarolije koje neki likovi mogu koristiti.

Strength/Craft/Life oznake



Ukupno 120 čunjića u tri boje, služe vam da bi pratili stanje osnovnih osobina likova – Strength (crveni), Craft (plavi) i Life (zeleni). Mali čunjići vrijede 1, a veliki 5 bodova. Čunjiće iste boje možete mijenjati za istu vrijednost malih ili velikih (dakle recimo 5 malih za jedan veliki ili obrnuto), ali ne za čunjiće druge boje.

Fate oznake



36 ovih oznaka. Iako imaju različite strane, to nije bitno, služe samo za praćenje količine koliko lik ima Fate bodova na raspolaganju.

Purchase karte



28 karata koje predstavljaju razne komade opreme koje likovi mogu kupiti za zlatnike.

Talisman karte



4 Talisman karte, možete ih pronaći u svojim avanturama, ili ako ispunite zadatak na polju „Warlock's Cave“.

Kartice likova



Svaki od 14 likova ima svoju karticu s opisom, slikom, svojim posebnim sposobnostima i svime što je vezano uz lika.

Figurice likova



Figurice koje se koriste da bi znali gdje se koji lik nalazi na ploči za igru, svaki lik ima svoju posebnu.

Žabe – kartice i figurice



Po 4 kartice i plastične figurice žabe, koriste se kada neki od likova bude pretvoren u žabu.

Alignement karte



4 karte, koriste se da bi mogli označiti promjene Alignementa kod likova, svaka s jedne strane ima oznaku za Good Alignment, a s druge Evil.

Zlatnici



30 zlatnika koje likovi mogu zaraditi tijekom svojih avantura.

Kocke



Ukupno 6 kocaka koje se koriste za određivanje raznih stvari u igri. Oznaka Talismana predstavlja jedinicu.

Početak igre

- 1) postavite ploču za igru na sredinu stola
- 2) zamiješajte kup s Adventure kartama i postavite ih licem dolje pored ploče
- 3) isto tako promiješajte i postavite Spell karte
- 4) Talismane i karte s opremom postavite pored ploče za igru tako da budu vidljive svim igračima
- 5) jedan od igrača promiješa sve kartice s likovima i podijeli svakom igraču po jednu, licem prema stolu tako da nitko ne zna kojeg lika ima. Alternativno, ako se tako dogovorite, možete svakom igraču podijeliti po 3 kartice s likovima nakon čega svaki igrač bira kojeg će od ta 3 izabrati. Na kraju sve neiskorištene likove vratite nazad u kutiju, možete ih opet iskoristiti ako neki lik pogine.
- 6) svaki igrač otkriva lika kojeg igra
- 7) svaki igrač uzima odgovarajuću plastičnu figuricu svog lika i postavlja je na ploču na odgovarajuće početno polje koje je naznačeno na kartici lika
- 8) svaki igrač dobiva odgovarajuću količinu Life i Fate oznaka te jedan zlatnik. Preostale oznake se stave negdje sa strane gdje su lako dostupne igračima.
- 9) ako vam lik počinje s određenom količinom Spell karata, povucite ih sa kupa sa Spell kartama. Nemojte ih otkrivati drugim igračima.
- 10) ako vam lik počinje s nekim oružjem, okloпом ili drugim komadom opreme, uzmite odgovarajuću kartu i stavite je pored svog lika.
- 11) karte sa oznakama žaba i Aligment karte postavite negdje gdje su lako dostupne
- 12) vlasnik igre počinje prvi sa svojim potezom, nakon njega u krug igraju igrači u smjeru kazaljke na satu

Likovi

Likovi koje vodi igrači najosnovniji su dio igre, kompletna interakcija s igrom odvija se kroz njih - bilo da putujete u nove regije, borite se protiv raznih čudovišta ili skupljate opremu, sljedbenike i nove čarolije. Svaki lik ima par osnovnih osobina – Strength, Craft, Fate i Life te neke posebne sposobnosti specifične za svakog lika.

Strength

Strength (snaga) lika je glavna osobina koju koristi u borbi, ali i ponekad za prijeći neku zapreku. Kada liku poraste snaga, označite to dodatnim crvenim čunjićem, ali samo ako je Strength direktno porastao tijekom igre – bonus dobiven od strane opreme (oružja), sljedbenika i sličnih stvari nemojte dodatno označavati. Ukupan Strength lika je u svakom trenutku zbroj osnovne količine navedene na kartici lika, dodatnih oznaka i svih bonusa od strane opreme i sljedbenika.

Kada liku opadne Strength, vratite jedan od crvenih čunjića nazad ako ih ima - ako ne, Strength nikad ne može pasti ispod početne vrijednosti navedene na kartici.

Craft

Craft (znanje, umijeće) označava inteligenciju, mudrost i magične sposobnosti lika. Koristi se ako dođe do mentalne borbe između dva lika ili između lika i čudovišta te određuje maksimalnu količinu čarolija koje lik može posjedovati odjednom.

Sva pravila oko praćenja Crafta lika su ista kao i ona koja vrijede za Strength, samo se za Craft koriste plavi čunjići.

Life

Life (životi) označava izdržljivost lika. Životi se mogu izgubiti u borbi ili drugim opasnostima koje na koje likovi mogu naići u svojim avanturama. Za razliku od Strengtha i Crafta, likovima Life može pasti ispod početne količine pa se oznake (zeleni čunjići) koriste za označavanje kompletne količine života koju imaju, a ne samo za bonus iznad početne količine. Svaki lik dakle odmah na početku dobiva zelene čunjiće u količini koja je označena na kartici lika.

Kada na bilo koji način lik izgubi jedan ili više života, jednostavno vratite odgovarajuću količinu oznaka nazad na hrpicu neiskorištenih. Ako u bilo kojem trenutku lik ostane bez života, mrtav je. Sva oprema, sljedbenici, magični predmeti i zlatnici koje je imao kod sebe u tom trenutku ostaju na ploči, na polju na kojem je umro. Strength, Craft i Fate oznake se vraćaju na hrpicu s ostalim neiskorištenim, Spell karte se odbacuju i generalno, sve ostalo što je lik imao se vraća na odgovarajuća mjesta. Lik, njegova kartica i figurica se miču iz igre, a igrač čiji je to lik bio može krenuti od početka s novim likom (nekim od onih koji nisu izabrani na početku igre) sljedeći put kada dođe na njega red da odigra svoj potez, osim ako je bilo koji od likova do sada u tijeku igre došao do lokacije Crown of Command. U tom slučaju igrač čiji lik pogine ne može više početi s novim likom.

Živote likovi mogu obnavljati na dva glavna načina. Prvi način je liječenjem, dakle efektima koji upotrebljavaju riječ „Heal“ u opisu. Takvi efekti mogu samo vratiti izgubljene živote do maksimalno početne količine, njima lik ne može dobiti više života nego što mu je navedeno na kartici. Druga vrsta efekata je ona koja kaže „Gain life“, u tom slučaju količina života može prijeći početnu vrijednost navedenu na kartici lika.

Fate

Fate (sudbina), oznaka je sreće koja prati lika. Kada baca kocku da bi odredio kretanje lika, napad u borbi ili neki događaj na polju na kojem se nalazi, igrač može potrošiti jednu Fate oznaku koju ima njegov lik da bi ponovio bacanje jedne od kocaka s kojom nije zadovoljan. Nakon ponovljenog bacanja, nova dobivena vrijednost se mora upotrijebiti, ne može se ponovo bacati ili upotrijebiti prvobitno dobivenu.

Ukoliko se u nekoj situaciji baca više od jedne kocke, samo se jedna kocka ponovo baca kada je potrošen Fate. Fate se ne može koristiti da bi natjerali nekog drugog igrača ili čudovište da ponovi svoje bacanje. Liku koji potroši sve svoje Fate oznake ne dešava se ništa posebno, jednostavno ih ne može koristiti dok ne zaradi neku.

Dodatne se Fate oznake obično mogu zaraditi kao posljedica raznih događaja, ili na ploči za igru ili na Adventure kartama. Slično kao i kod života, ako se pritom u opisu događaja koristi riječ „Replenish“, možete samo dopuniti svoj Fate maksimalno do početne količine navedene na kartici lika. Ako se koristi riječ „Gain“, možete prijeći i preko te granice.

Posebne sposobnosti

Svaki lik također ima i neke dodatne posebne sposobnosti koje su navedene na njegovoj kartici.

Početno polje

Određuje na kojem će se polju nalaziti lik na početku igre.

Adventure karte

Na ploči za igru nalaze se mnogo polja na kojima ćete morati povući određenu količinu Adventure karata ako se nalazite na njima. U tom slučaju povučete navedenu količinu s vrha kupa Adventure karata i stavite ih unutar polja na kojem ste ih povukli, licem prema gore tako da ih svi igrači mogu vidjeti.

Ako se na tom polju već od prije nalaze neke Adventure karte, onda vučete nove karte samo do ukupnog broja karata koliko ih se na tom polju vuče (dakle, na primjer, ako polje inače kaže da se na njemu vuku 3 Adventure karte, ali se kad na njega stanete tu nalaze 2 već od prije, vučete samo 1 novu kartu da bi došli do tog ukupnog broja 3).

Nakon što ste povukli sve Adventure karte, sada ih morate redom razriješiti, počevši od one koja ima najniži broj u donjem desnom kutu pa do one s najvišim (ako ih je više od jedne,

naravno). Iznimka su jedino karte koje će, nakon što obavite instrukcije koje se nalaze na njima, biti postavljene na neko drugo polje na ploči, ne na ovo na kojem se nalazite – te se karte uvijek rješavaju prije ostalih.

Različiti tipovi Adventure karata na koje možete nići u svojim avanturama su:

Event karte

Jednostavno izvršite ono što vam je navedeno na karti. Ukoliko instrukcije kažu da igrač gubi svoj potez, taj potez se odmah prekida. Ukoliko je taj igrač trebao još neke karte razriješiti tijekom tog poteza, ali ga je ovo spriječilo, ovaj krug se računa kao preskočen – u suprotnom, morate preskočiti slijedeći potez.

Enemy – Animal, Dragon ili Monster karte

Neprijatelji koji napadaju vaše likove. Kada ubijete neprijatelje ove vrste, kartu koja ga je predstavljala možete zadržati i zamijeniti za jednu Strength oznaku kada skupite dovoljno. Ukoliko budete poraženi od strane ovakvog neprijatelje, karta koja ga predstavlja ostaje na ploči za igru

Enemy – Spirit karte

Neprijatelji slični ovima od prije, s dvije razlike. Kada vas oni napadnu, morate se obraniti u mentalnoj borbi te kada skupite dovoljno da ih zamijenite, ne dobivate Strength nego Craft oznaku.

Stranger karte

Slično kao i kod Event karata, jednostavno slijedite upute navedenu u tekstu karte. Ovakve karte imaju raznovrsne učinke koji ponekad ovise o tome koji vam je liku Alignement.

Object, Magic Object i Follower karte

Ako možete, ove karte stavite u područje pored svojeg lika gdje će nadalje imati neki uglavnom pozitivan učinak. To je moguće tek ako su svi neprijatelji pobijeđeni ili izbjegnuti.

Place karte

I opet, jednostavno ispunite instrukcije navedene u tekstu karte. Nekađ ćete morati baciti kocku da vidite što će se točno dogoditi, a nekađ ćete jednostavno biti nagrađeni što ste došli do te lokacije.

Struktura poteza

Tijekom svojeg poteza, likovi se kreću pločom za igru, obično bacanjem kocke, ali ponekad i uslijed raznih čarolija ili lokacija koje su otkrili. Nakon pomicanja, likovi mogu naletiti na druge likove, razne neprijatelje, naći razna blaga i općenito susresti sve ostale tipove događaja koje su opisane Adventure kartama. Kroz taj proces, likovi će polako postajati sve moćniji, sve dok ne postanu dovoljno moćni da krenu prema središnjoj regiji i Crown of Commandu.

Dva su osnovna dijela u kojima će se odvijati vaši potezi:

- 1) Movement (kretanje) – bacite kocku i pomaknete se onoliko polja koliko kocka pokazuje
- 2) Encounter (avanture) – kada završite s kretanjem morate ili susresti nekog lika koji se nalazi na polju na kojem ste stali ili neku drugu avanturu koja je ili opisana na samom polju ili Adventure kartama koje vučete kada stanete na to polje

Movement (kretanje)

Ploča za igru prikazuje magičnu zemlju Talisman koja je podijeljena u tri regije, vanjsku, središnju i unutarnju. Svaka od regija je podijeljena na pojedinačna polja kojima se kreću likovi i koja imaju svaka svoja pravila oko avantura koje se likovima mogu dogoditi na njima. Likovi se obično kreću normalno po poljima unutar jedne regije, a tek će povremeno prijeći iz jedne u drugu regiju, obično kao posljedica neke avanture ili čarolije.

Kretanje u vanjskoj i srednjoj regiji

Dok se nalaze u vanjskoj ili srednjoj regiji, likovi se kreću po sistemu koji smo već opisali – na početku kruga bacate kocku i pomaknete svog lika odgovarajući broj polja u bilo kojem smjeru unutar regije. Također postoje i čarolije i slične posebne sposobnosti koje će vam ponekad omogućiti da se pokrenete i bez bacanja kocke. Kretanje se uvijek mora izvršiti za točno onoliko polja koliko ste dobili na kocki i isključivo u jednom smjeru, ne možete promijeniti smjer u kojem se krećete usred pokreta (osim ako niste prešli u drugu regiju tijekom kretanja). Lik se uvijek mora pokrenuti u svom potezu, čak i kada počinje potez na polju koje već sadrži neku Adventure kartu ili bilo što drugo.

Encounter (avanture)

Jednom kada lik završi s kretanjem, naći će se na određenom polju i mora ili imati susret s nekim likom koji se nalazi na tom polju ili neku avanturu ili opisanu u opisu polja ili Adventure kartama koje se vuku na tom polju. Avanture će vam nekad pomoći, ali nekad mogu biti i opasne - mogu to biti čudovišta koja će vas napasti ili čak možete biti pretvoreni u žabu. Avanture obično možete imati samo u svojem potezu, osim ako opis Adventure karte izričito ne kaže drugačije.

Avanture u vanjskoj i srednjoj regiji

Avanture se dešavaju isključivo na polju na kojem ste završili svoje kretanje, nikad ne polju na kojem ste počeli potez ili nekom na koje ste stali putem. Na tom polju morate izabrati ili da

se susretnete s nekim likom koji se tu već nalazi ili da napravite ono što je opisano u tekstu polja, najčešće povlačenje Adventure karata.

Susret s drugim likom

Da bi mogli susresti drugog lika, on se mora nalaziti na polju na kojem ste završili kretanje. Takav susret uvijek ili završava borbom ili tako što igrač čiji je potez iskoristi neku od posebnih sposobnosti svog lika, ako lik ima neku sposobnost koja je primjenjiva za ovakve situacije. Ako izaberete da će vaš lik susresti drugog lika, ne možete s tog polja pokupiti nikakve predmete koji su te nalaze ili razriješiti neku drugu avanturu koja se nalazi na tom polju.

Ako u borbi između dva lika jedan od njih pogine, pobjednik može uzeti sve predmete, sljedbenike (Follower) i zlato koje je poraženi imao. Sve ostalo što pobjednik odluči ne uzeti ostaje na polju.

Avanture na poljima s Adventure kartama

Ako se na polju na kojem ste završili svoje kretanje ne nalazi ni jedan drugi lik, ili ako ga ne želite susresti, morate napraviti ono što vam kaže opis polja na kojem ste nalazite. Ako vam polje kaže da morate povući određenu količinu Adventure karata, povlačite ih s vrha kupa Adventure karata. Ako se na polju već nalazi određena količina karata, vučete samo onoliko novih karata koliko je preostalo do ukupne količine koju morate povući (ili nijednu ako se na polju već nalazi dovoljno karata).

Adventure karte morate razriješiti redom ovisno o broju koji se nalazi u donjem desnom kutu karte, od nižih prema višima. Ukoliko dvije ili više karata imaju jednak taj broj, morate ih razriješiti po redoslijedu kojim ste ih povukli.

Nakon što ste pobijedili u bitci ili izbjegli borbu s neprijateljima koji su povučeni na taj način, možete odraditi ostale avanture koje se tu nalaze - susresti misteriozne strance, čudesne lokacije, pokupiti blago, opremu ili novog sljedbenika.

Ako igrač na tom polju prvo odbaci nekog sljedbenika ili komad opreme, te se karte računaju u ukupan broj karata koje se mogu nalaziti na polju, dakle ako npr. na polje na kojem se inače vuče jedna Adventure karta odbacite nekog sljedbenika (Follower), na tom polju onda ne vučete nijednu novu kartu. Na taj način možete spriječiti povlačenje novih karata recimo ako želite, ali karte koje ste tako odbacili ne možete odmah u istom potezu ponovo pokupiti nego bi morali ponovo doći na to isto polje da ih uzmete. Jednom kada ih ostavite, te karte su dostupne i bilo kojem drugom igraču koji bi na to polje stao.

Avanture na ostalim poljima

Na nekim poljima se ne vuku Adventure karte nego ta polja imaju na sebi tekst koji opisuje što morate napraviti kada završite svoj potez na takvom polju. U tom slučaju slijedite te upute, ali prije toga lik mora ili pobijediti ili izbjeci sve neprijatelje ako se koji slučajno nalazi na tom polju. Također, ako se na tom polju nalazi i neka druga avantura (blago, oprema, bilo što), lik može i to iskoristiti nakon što je pobijedio ili izbjegao neprijatelje.

Borba

Dvije su vrste borbe u kojima se vaši likovi mogu naći – fizička i mentalna. Fizička borba će se dogoditi svaki put kada se nađete u sukobu s neprijateljem koji ima navedenu vrijednost Strength, dok se mentalna borba primjenjuje u slučaju kad je neprijatelju navedena vrijednost Craft. U slučaju napada jednog lika na drugog, uvijek se koristi normalna, fizička borba, osim ako lik koji napada ima posebnu sposobnost da može upotrijebiti mentalnu umjesto normalne borbe.

Fizička borba

Do borbe dolazi kada:

1) neki neprijatelj napadne lika - čudovište ili životinja koja ima navedenu vrijednost Strength na svojoj kartici

ili

2) lik napadne drugog lika, a da pri tome nema (ili ne želi upotrijebiti) posebnu sposobnost da pri napadu može izabrati mentalnu umjesto fizičke borbe

Borba protiv čudovišta

Kada je došlo do borbe lika protiv nekog neprijatelja, čudovišta ili životinje, ta se borba razriješi u sljedećim koracima:

1) **Evade** (izbjegavanje)

Igrač prvo bira da li želi da njegov lik pokuša izbjeći borbu s neprijateljem. Ako ne želi, ili ne uspije u pokušaju izbjegavanja, borba se nastavlja.

2) **Čarolije**

Ako igrač želi upotrijebiti kakvu čaroliju u borbi, mora je upotrijebiti sada, prije početka napada. Isto vrijedi i za sve sposobnosti koje bi imale utjecaja na Strength ili Craft lika.

3) **Napad lika**

Igrač baca kocku i na njoj dobivenu vrijednost pribraja svojem Strengthu i svim ostalim čimbenicima koji povećavaju vrijednost napada – npr. oružju, ali nemojte zaboraviti da iako lik može nositi više oružja od jednom, samo jedno od njih može koristiti u jednoj borbi.

4) **Napad neprijatelja**

Neki drugi od igrača baca kocku za neprijatelja i dobivena vrijednost se pribraja Strengthu navedenom na karti ili u opisu neprijatelja.

5) **Usporedba napada**

Usporede se vrijednosti napada lika i čudovišta i onaj čija je veća pobjeđuje u borbi. Ukoliko je lik pobijedio neprijatelja, isti je ubijen. Ukoliko je lik izgubio u borbi, gubi jedan život (Life oznaku), naravno ako nema neki način da spriječi gubitak života – oklop, neka čarolija ili drugi magični predmet... ako su vrijednosti napada jednake,

borba je neriješena. Ako lik izgubi ili borba završi neriješeno, potez tog igrača završava odmah.

Ako je borba završila neriješeno, nijedna od strana nije oštećena, neprijatelji ostaju na ploči za igru, a lik ne gubi živote, a potez završava odmah. U sljedećem potezu, lik normalno napušta to polje i ostavlja neprijatelje da ostanu tu, osim ako nije drugačije navedeno u opisu neprijatelja.

Ako se na polju odjednom našlo više od jednog neprijatelja koji koriste Strength i imaju isti broj po kojem se razrješavaju (donji desni kut), onda svi ti neprijatelji istovremeno napadaju lika – bacaju samo jednu kocku na koju se dodaje zbroj Strengtha svih njih.

Borba između dva lika

Slično kao i prijašnja, borba između dva lika se razrješava kroz sljedeće korake:

1) **Evade** (izbjegavanje)

Igrač čiji je lik napadnut prvo bira da li želi da njegov lik pokuša izbjeći borbu s neprijateljem. Ako ne želi, ili ne uspije u pokušaju izbjegavanja, borba se nastavlja.

2) **Čarolije**

Oba igrača sada moraju odigrati čarolije ako ih žele upotrijebiti u ovoj borbi. Isto vrijedi i za sve sposobnosti koje bi imale utjecaja na Strength ili Craft lika.

3) **Napadi lika**

Oba igrača bacaju kocke. Nakon što su obje kocke bačene, napadač prvi bira da li želi potrošiti Fate oznaku da bi natjerao svog protivnika da ponovi svoje bacanje. Nakon što je on odlučio da li želi iskoristiti Fate ili ne, isti izbor ima i igrač čiji se lik brani. Neovisno o tome što je odlučio igrač koji se brani, napadač više nakon toga nema pravo promijeniti mišljenje o tome da li iskoristiti Fate ili ne.

4) **Usporedba napada**

Jednom kada je bacanje kocaka i upotreba Fatea gotova, svaki igrač zbraja vrijednost dobivenu na kocki sa svim ostalim bonusima koji su isti kao i u borbi protiv čudovišta. Igrač koji ima veću ukupnu vrijednost napada pobjeđuje u borbi, a ako je rezultat neriješen, pravila su ista kao i u slučaju neriješene borbe protiv čudovišta.

5) **Nagrada**

Lik koji je pobijedio u borbi može birati želi li da poraženi lik izgubi jedan Life (što se naravno kao i uvijek može spriječiti oklopom, čarolijom ili na neki drugi način) ili mu može umjesto toga oduzeti jedan komad opreme ili jedan zlatnik. Ukoliko je poraženi lik izgubio zadnji život u ovakvoj borbi (dakle, ubijen je), pobjednik može uzeti sve što je poraženi imao kod sebe (zlato, opremu, sljedbenike...), a sve što nije uzeo ostaje na tom polju na ploči.

Mentalna borba

Do mentalne borbe dolazi ili kada lika napadne neprijatelj koji ima na svojoj kartici navedenu vrijednost Craft ili kada lik napadne drugog lika i upotrijebi svoju posebnu sposobnost (ako je ima naravno) da borba umjesto normalne bude mentalna.

U oba slučaja, borbi protiv čudovišta i drugih likova, pravila borbe su ista kao i za fizičku borbu, sa slijedeće dvije razlike:

- 1) Umjesto Strengtha, upotrebljava se Craft
- 2) Oklopi (i druge vrste opreme) ne mogu spriječiti gubitak života kod poraza

Likovi

U ovom dijelu proći ćemo detaljnije pravila vezana uz same likove i načine na koje napreduju tijekom igre.

Zlato

Svaki lik na početku igre ima jedan zlatnik, a tijekom igre može na razne načine zaraditi dodatne zlatnike koji se koriste da bi njima mogli kupiti opremu ili platiti za razne usluge. Cijene su označene u zlatnicima (dakle npr. 3G označava da nešto košta tri zlatnika). Zlato se ne računa pod opremu, dakle ne ulazi u limit opreme koju lik može odjednom nositi.

Svaki put kada lik plaća ili dobiva određenu količinu zlatnika, zlatnici se dodaju ili oduzimaju sa hrpice neiskorištenih zlatnika, osim naravno ako se ne radi o nekom specijalnom slučaju u kojem dva igrača međusobno nešto trguju.

Ukoliko bi lik trebao izgubiti neku količinu zlatnika, ali nema kod sebe ni jedan zlatnik, ništa se posebno ne dešava.

Oprema (Object)

Tijekom igre likovi mogu zaraditi razne vrste opreme, od normalnih oružja i oklopa do rijetkih magičnih predmeta. Označeni su riječju Object (ili Magical object u slučaju magičnih predmeta) i najčešće ćete ih dobivati iz kupa Adventure karata. Svu opremu koju vaš lik nosi morate držati pored kartice lika na takav način da uvijek bude vidljiva svim ostalim igračima.

Lik može odjednom nositi sa sobom maksimalno 4 komada opreme, osim ako nema mulu (karta Mule), u kojem slučaju je ta granica pomaknuta na 8. Ukoliko u bilo kojem trenutku pređete preko te granice, višak opreme (po vlastitom izboru) morate ostaviti na polju na kojem se nalazite.

Oružja i oklopi

Dvije su specifične podvrste opreme koje su bitne u borbi označene s Weapon (oružje) i Armour (oklopi). Oružja vam obično daju dodatnu snagu napada u borbi i iako ih možete nositi koliko god želite (unutar normalnih ograničenja za opremu), u samoj borbi morate odlučiti koje ćete oružje koristiti i samo se to jedno računa u toj borbi. Isto tako, kad bi izgubili život možete probati iskoristi samo jedan komad oklopa da to spriječite, čak ako i nosite više različitih vrsta oklopa sa sobom.

Sljedbenici (Followers)

Sljedbenike ćete obično dobiti kao rezultat Adventure karata. Slično kao i sa opremom, sve sljedbenike morate držati pored kartice svog lika, na način da budu u svakom trenutku vidljivi svim igračima. Za razliku od opreme, nema ograničenja koliko sljedbenika možete imati odjednom.

Sljedbenik koji pogine (recimo na lokacijama „Chasm“ ili „Vampire's tower“) ili je ne neki drugi način izbačen iz igre se odbacuje na kup potrošenih Adventure karata.

Čarolije (Spell)

U ovoj magičnoj zemlji bilo tko može ovladati Čarolijama, sve dok mu je vrijednost Craft dovoljno visoka da ih znao koristiti. Neki likovi će znati pokoju Čaroliju od početka igre, ali svi likovi imaju šansu tijekom igre naučiti nove čarolije.

Iako svi likovi mogu koristiti Čarolije (ako im to Craft dopušta), samo oni kojima je to posebno naznačeno na njihovoj kartici posjeduju ih na početku igre. Svaki put kada lik dobije novu Čaroliju, jednostavno povuče gornju kartu s kupa Spell karata. Ukoliko bi sve takve karte bile potrošene, jednostavno zamiješajte iskorištene Spell karte i napravite novi kup.

Čarolije koje imate kod sebe ne morate pokazivati drugim igračima. Što točno koja čarolija radi, navedenu je u tekstu te Spell karte. Maksimalna količina Spell karata koje lik može odjednom imati kod sebe određena je ukupnom vrijednosti Craft tog lika:

Craft:	1	2	3	4	5	6+
Maksimalna količina Spell karata:	0	0	0	1	2	3

Ukoliko u bilo kojem trenutku lik ima više Čarolija nego mu to njegov Craft dopušta, višak mora odmah odbaciti (sam bira koje su suviše). To je jedini način na koji Čarolije mogu biti odbačene, jedini drugi način da se riješite Čarolije je da ju upotrijebite.

Upotreba Čarolija

U nijednom trenutku niste prisiljeni iskoristiti čaroliju, uvijek sami birate da li želite iskoristiti neku čaroliju ili ne - Čaroliju možete čuvati koliko god dugo želite prije nego je iskoristite. U kojoj točno fazi igre/situaciji određenu Čaroliju možete iskoristiti navedeno je u tekstu Spell karte. Jednom kada ste tu Čaroliju iskoristili, karta se odbacuje.

Čarolije koji imaju nekakav učinak na likove mogu se iskoristiti u bilo kojoj regiji. Za razliku od njih, Čarolije koje se koriste na neprijateljima ne mogu se koristiti u unutrašnjoj regiji. Unutar jednog poteza liko može iskoristiti maksimalno onoliko Čarolija koliko ih je imao kod sebe na početku poteza, čak ako je u međuvremenu povukao nove Čarolije nakon početka poteza. Tijekom protivničkih poteza, liko može iskoristiti maksimalno jednu Čaroliju. Iznimka od ovog pravila je čarolija „Command“ koja se koristi na zadnjem polju na tabli, „Crown of Command“.

Trofeji

Kada lik porazi neko čudovište u borbi, karta tog čudovišta mu ostaje kao trofej. Na kraju svog poteza, možete zamijeniti trofeje za dodatne Strength ili Craft oznake, ako ih imate dovoljno.

Da bi zaradili jednu Strength oznaku morate imati trofeje ukupne vrijednosti barem 7 Strengtha (dakle samo čudovišta koja koriste Strength u borbi). Karte koje ste zamijenili stavljaju se na kup s ostalim potrošenim Adventure kartama.

Isto je situacija i s Craft oznakama, samo što morate u tom slučaju zamijeniti trofeje ukupne vrijednosti barem 7 Crafta (dakle samo čudovišta koja koriste Craft u borbi).

Izbjegavanje borbe (Evade)

U nekim borbama vaš lik ima mogućnost izbjeći borbu prije početka, recimo upotrebom određenih Čarolija („Immobility“ npr.). Ako lik na taj način izbjegne borbu više na nikakav način ne može biti oštećen od strane protivnika kojeg je izbjegao.

U unutrašnjoj regiji možete izbjeći samo druge likove, čudovišta koja vas napadaju na poljima unutrašnje regije ne možete nikako izbjeći.

Generalno, izbjeći borbu možete probati svaki puta kada vas neki neprijatelj ili protivnički lik napadne, kada vas lik pokušava napasti nekom svojom posebnom sposobnošću ili kada bi se tijekom neke avanture pojavio neki neprijatelj koji bi vas napao (recimo Zmaj sa „Cave“ Adventure karte).

Alignement

Alignement je osobina koja određuje osobnost pojedinog lika. Dobri likovi (Good Alignement) su pristojni i poštuju zakone dok su zli likovi (Evil Alignement) zlikovci koji ne znaju za milost. Neutralni likovi (Neutral Alignement) su negdje između te dvije krajnosti. Likovima se Alignement može promijeniti tijekom igre na različite načine.

Kada se liku promijeni Alignement, označite to tako što pored njegove kartice postavite odgovarajuću Alignement kartu. Ako se ikad vrati početni Alignement, jednostavno vratite tu Alignement kartu među ostale neupotrijebljene

Nijedan lik (čak ni Druid koji ima posebnu sposobnost koja mu omogućuje da mijenja Alignement) ne može promijeniti Alignement više od jednom po potezu. Kada lik promijeni Alignement, a ima kod sebe neki komad opreme koji zahtjeva drugačiji Alignement, mora ga odmah odbaciti na polje na kojem se nalazi.

Zlatna pravila

Par pravila koja su uvijek iznad svih drugih pravila.

U slučaju da posebna sposobnost nekog lika ili bilo kakav drugi tekst neke karte na neki način proturječi pravilima, tekst karte ili posebne sposobnosti uvijek ima prednost.

Ako se dva pravila ili dvije karte nađu u nekoj situaciji u sukobu jer jedna nešto dopušta, a druga izričito zabranjuje, uvijek je u prednosti ona koja zabranjuje. Na primjer, ako se Warrior bori protiv nekog neprijatelja koji u opisu kaže da se protiv njega ne mogu koristiti oružja, to pravilo ima prednost nad tekstem Warriora koji kaže da Warrior može koristiti dva oružja.

U situacijama kada neka karta ili posebna sposobnost ovisi o broju bačenom na kocki, uvijek se gleda samo čisti broj koji je dobiven bacanjem, bez ikakvih dodataka koji se inače računaju u borbi ili nekoj drugoj situaciji. Na primjer, Troll ima posebnu sposobnost da može zaliječiti jednu ranu sa sebe svaki put kada igrač baci 6 na kocki za kretanje. To vrijedi samo ako se na kocki dobije baš 6, ne ako recimo bacite 4 a Troll iz nekog razloga ima +2 dodatak na kretanje u tom potezu

Sve komponente su ograničene količinom. Dakle, ako vam lik treba dobiti dodatnu Strength oznaku, ali više nema slobodnih Strength oznaka jer su sve upotrijebljene već, neće je dobiti. Naravno, ako neki od likova može zamijeniti 5 svojih Strength oznaka za jednu veliku koja označava +5, on to mora učiniti u takvoj situaciji, dakle ne smije se zloupotrebjavati ovo pravilo da bi se namjerno onemogućilo drugog igrača.

Ostala pravila

U ovom dijelu su navedena ostala pravila, uglavnom vezana za specifične situacije koje se mogu dogoditi tijekom igre ili specifične lokacije na ploči za igru.

Žaba

Ako je neki od likova pretvoren u žabu na tri poteza, za vrijeme te pretvorbe koristi plastičnu figuricu žabe umjesto svoje uobičajene, a preko kartice lika se postavlja kartica s opisom žabe. Kada se lik vrati u svoj prvobitni oblik, vratite njegovu originalnu figuricu i karticu.

Žaba ima Strength i Craft 1 i na njih ne utiču oznake koje je lik skupio prije pretvorbe u žabu. Iako dok je u liku žabe lik može dobiti (ili izgubiti) nove Strength ili Craft oznake, sve takve promjene se gube jednom kada se lik povraća u svoj prvobitni oblik, tada opet vrijede njegove originalne dodatne oznake i sve ostalo.

Lik u obliku žabe zadržava sve svoje trofeje i može normalno dobivati nove, ali ako igrač zamijeni trofeje za Strength/Craft oznake dok je lik u obliku žabe, te će se oznake izgubiti kada se završi preobrazba.

Žabe ne bacaju kocku za kretanje na početku svog kruga nego se uvijek kreću za jedno polje u smjeru po izboru.

Lik u obliku žabe ne može ni koristiti ni steći nove Čarolije, ali sve koje je imao prije preobrazbe, imati će i nakon, samo što ih ne može koristiti dok je u liku žabe.

Količina života koju lik ima dok je u obliku žabe je ista ona koju je imao prije preobrazbe. Životi izgubljeni (ili dobiveni) u liku žabe ostaju izgubljeni i nakon povratka u prvobitni oblik. Isto vrijedi i za Fate oznake koje lik može normalno koristiti (i dobivati nove) dok je u obliku žabe.

Lik u obliku žabe normalno vuče Adventure karte i sve ostalo što kao i normalni likovi kada dođe na novo polje. Dok je u liku žabe, lik ne može koristiti svoje posebne sposobnosti.

Ako je lik već u obliku žabe kada bi se ponovo trebao pretvoriti u žabu, trajanje pretvorbe se produžuje na tri dodatna poteza od trenutka nove preobrazbe.

Preskakanje poteza (Lose a turn)

Svaki put kada igrač mora preskočiti potez, odmah prekida potez u kojem se trenutačno nalazi. Ako je u tom potezu lik trebao još koju Adventure kartu razriješiti, trenutačni potez se računa kao taj jedan koji mora preskočiti, ako ne, onda mora preskočiti idući potez.

Posjedovanje i korištenje karata

Likovi posjeduju sve što imaju sa sobom, zlato, opremu, Čarolije, Sljedbenike...

S druge strane, korištenje tih karata je u potpunosti opcionalno, igrač može izabrati da ne iskoristi neku kartu koju njegov lik posjeduje u određenoj situaciji. Na primjer, ako lik ima kartu „Cross“ koja mu omogućava da protjera duhove prije početka borbe s njima, može odlučiti da je ne iskoristi i da se radije normalno bori.

Postoje predmeti koje neki likovi ne mogu koristiti (obična zahtijevaju ili zabranjuju neki Alignment) - ti ih likovi svejedno mogu posjedovati. Na primjer, Monk ne smije koristiti nikakvo oružje, ali svejedno može pokupiti oružja koje nađe tijekom svojih avantura i može ga nositi okolo da ga proda u gradu, samo ga ne može nikad iskoristiti u borbi.

S druge strane postoje i predmeti koji imaju ograničenja oko toga tko ih uopće smije posjedovati, na primjer „Runesword“ kaže da ga ne može posjedovati lik čiji je Alignment Good, dakle njega Monk iz gornjeg primjera ne može ni pokupiti s namjerom da ga proda u gradu.

Odbacivanje Sljedbenika i opreme

Bilo koji lik može odbaciti bilo kojeg Sljedbenika ili komad opreme koji ima u bilo kojem trenutku, jednostavno ih ostavi na polju na kojem se nalazi. Na taj način odbačene karte taj lik ne može ponovo pokupiti u istom potezu, mora se nekako vratiti na isto polje u drugom potezu ako ih želi ponovo pokupiti.

Talismani i karte koje se mogu kupiti

Svaki put kada lik dobije ili kupi Talisman ili neku kartu koja se može kupiti, tu kartu dobiva i stavlja je među ostale karte (oprema, Sljedbenici...) koje nosi sa sobom. Tretira ih se jednako kao i sve Adventure karte sličnog tipa, s razlikom da ako ikada budu odbačeni, ne stavljaju se na kup s potrošenim Adventure kartama nego se vraćaju među neiskorištene karte svog tipa, dakle ponovo postaju dostupne za kupovinu drugim igračima. Kao i sve slične karte i Talismani i karte koje se mogu kupiti se mogu odbaciti normalno u bilo kojem trenutku.

Dobivanje Talismana

Likovi mogu doći do Talismana koji im je potreban da prođu do „Crown of Command“ lokacije na dva načina. Mogu ga jednostavno povući među Adventure kartama koje vuku na raznim poljima na ploči ili ga mogu zaraditi ako ispune zadatak koji su dobili na polju „Warlock's Cave“.

Warlock's Cave

Igrač čiji lik završi kretanje na ovom polju može (ali ne mora) dobiti zadatak koji mora ispuniti - ako želi, mora baciti kocku da vidi koji će točno zadatak dobiti.

Lik ne može imati više dva ili više zadataka. Ako lik koji je već jednom izvršio svoj zadatak ponovo dođe na ovo polje, može i ponovo probati, ako želi, s time da normalno kao i uvijek baca kocku da odredi koji će točno zadatak dobiti.

Lik koji može ispuniti svoj zadatak, mora to odmah napraviti (dakle, na primjer ako je lik dobio zadatak koji mu kaže da mora skupiti 3 zlatnika, ako lik ima kod sebe 3 zlatnika mora odmah ispuniti zadatak, ne može recimo pričekati da ode do grada i kupi nešto drugo što mu možda treba i skupi nove zlatnike kasnije).

Također, lik koji ima zadatak koji još nije ispunio ne može proći kroz „Portal of Power“ u unutarnju regiju.

Karte koje nemaju broj u donjem desnom kutu

Neke karte koje se postavljaju na polja nemaju onaj broj u donjem desnom kutu koju određuje kojim se redosljedom moraju razriješiti ako je više od jedne karte na polju (na primjer „Hex“ čarolija). Takve se karte uvijek rješavaju prve, prije svega ostaloga što se nalazi za tom polju.

Prelazak iz vanjske u srednju regiju

Rijeka Storm okružuje srednju regiju i može se prijeći ili na mostu koji se nalazi između polja „Sentinel“ u vanjskoj i „Hills“ u srednjoj regiji. ili upotrebom splava (Raft) te naravno ako vas neka karta direktno prenese u srednju regiju.

Sentinel

Lik može preći preko mosta između vanjske i srednje regije kada god želi, naravno ako je bacio dovoljno na kocki za kretanje, ali svaki put kada lik prelazi preko mosta iz vanjske u srednju regiju, Sentinel će ga napasti prije nego prođe.

Ako lik izbjegne ili pobijedi Sentinela u borbi, nastavlja kretanje dalje normalno u srednjoj regiji, u bilo kojem smjeru želi od mosta. Ako pak lik bude poražen u borbi od Sentinela, gubi jedan život (može se spriječiti normalno) i završava svoj potez na „Sentinel“ polju. Ako bi borba završila neriješeno, lik ne gubi život, ali završava potez na „Sentinel“ polju.

Sentinel ne napada likove koji prolaze iz srednje regije u vanjski, koji samo prolaze „Sentinel“ poljem kroz vanjsku regiju ili čije kretanje završi na „Sentinel“ polju.

Splav (Raft)

Svaki lik koji želi prijeći rijeku Storm splavom, mora ga ili napraviti ili imati sreće pa dobiti gotov iz kupa Adventure karata.

Lik koji se nalazi na polju s imenom „Woods“ ili „Forest“ na početku poteza i ima oružje „Axe“ kod sebe može napraviti splav s kojim će prijeći rijeku. Umjesto kretanja, dobiva kartu Raft s kupa karata za kupovinu (ako ima koja slobodna, naravno).

Lik koji je na bilo koji način dobio splav može je iskoristiti da prijeđe rijeku na početku slijedećeg poteza. Umjesto normalnog kretanja, lik se jednostavno pomakne na polje koje se nalazi direktno preko puta u srednjoj regiji.

Splav ne možete ostaviti iza sebe ili ga nositi okolo, neovisno o tome da li ste ga iskoristili ili ne, splav se ili odbacuje na hrpicu s ostalim iskorištenim Adventure kartama ili nazad među karte koje se mogu kupiti, ovisno naravno o tome koji ste splav dobili.

Prelazak iz srednje u unutarnju regiju

U unutarnju regiju se ulazi sa polja „Portal of Power“, koje je povezano s poljem „Plain of Peril“ u unutarnjoj regiji.

Portal of power

Ovo je jedini način da se uđe u unutarnju regiju. Da bi mogao pokušati proći u unutarnju regiju, isto kao i sa poljem „Sentinel“, lik mora imati dovoljno preostalog kretanja da prođe na

sljedeće polje, ne može pokušati proći ako bi morao završiti kretanje na ovom polju. Svaki put kada pokušava ući u unutarnju regiju, lik mora ponovo proći Portal of power.

Na samom polju opisana je procedura koju igrači moraju proći ako žele da njihov lik uspješno uđe u unutarnju regiju. Ako su je uspješno prošli, lik završava svoj potez na polju „Plains of peril“, a u slučaju neuspjeha, potez im je gotov i ostaju na polju „Portal of power“.

Lik koji prolazi kroz portal u suprotnom smjeru (izlazi iz unutarnje regije nazad u srednju) ne mora ništa posebno napraviti, jednostavno se premjesti na „Portal of power“ i završi svoj potez.

Kretanje u unutarnjoj regiji

U unutarnjoj regiji kretanje radi na drugačiji način od ostatka igre. Umjesto bacanja kocke, likovi se uvijek kreću za jedno polje, a prije nego što se mogu pomaknuti na sljedeće polje, igrači moraju ispuniti sve što od njih zahtjeva polje na kojem se nalaze.

Lik koji se nalazi u unutarnjoj regiji može odlučiti da umjesto da se nastavi probijati prema „Crown of Command“ lokaciji, krene nazad prema izlazu. U tom slučaju još uvijek se kreće jedno po jedno polje, ali ne mora ništa na njima ispunjavati. Jednom kada se krene povlačiti, lik ne može stati dok ne dođe na „Plains of power“ polje, ali jednom kada je na njemu dalje može slobodno napraviti što god želi, izaći nazad u srednju regiju ili se ponovo probati probiti do „Crown of Command“.

Avanture u unutarnjoj regiji

Na poljima u unutarnjoj regiji igrači ne vuku Adventure karte. Umjesto toga, na svakom polju je navedeno nešto što lik mora uspješno napraviti ako želi proći na sljedeće polje, osim ako se ne povlači nazad prema početku. Svi su neprijatelji u ovoj regiji otporni na Čarolije i ne može se ih se izbjeći ni na jedan način.

Susreti s drugim likovima

U unutarnjoj regiji dva se lika mogu međusobno susresti samo na određenim poljima: „Plain of Peril“, „The Valley of Fire“ i „Crown of Command“. U svim tim situacijama, susreti između dva lika rade jednako kao i u ostalim dijelovima igre, s jedinom razlikom u slučaju „Crown of Command“ gdje se 2 lika moraju susresti ako su prisutni istovremeno.

Dodatna pojašnjenja nekih polja u unutarnjoj regiji

Crypt

Da bi se probili kroz ove ruševine, likovi moraju biti dovoljno snažni. Igrač čiji lik želi proći ovo polje mora baciti tri kocke i nakon toga od dobivenog zbroja rezultata na kockama oduzeti ukupan Strength svog lika (pripazite da se ne radi o borbi, dakle oružja se ne

računaju). Ovisno o tako dobivenom rezultatu, lik se može pomici na neko novo polje kako je i opisano u tekstu polja.

Mines

Polje koje radi na istom principu kao i Crypt, ali za razliku od njega umjesto čiste snage od likova zahtjeva razmišljanje i snalažljivost da bi se snašli u kompliciranom labirintu - umjesto Strengtha, koristi se Craft vrijednos lika, ostala su pravila jednaka.

Werewolf den

Prvi put kada lik dođe na ovo polje, igrač baca dvije kocke. Da bi njegov lik mogao proći ovo polje mora pobijediti Vukodlaka čiji je Strength jednak zbroju vrijednosti dobivenih na te 2 kocke. Svaki igrač baca posebno za svog lika da odredi snagu Vukodlaka protiv kojeg se mora boriti.

Pits

Svaki puta kada se lik probije do ovog polja, igrač baca kocku. Da bi mogao proći dalje, lik mora pobijediti količinu demona jednaku rezultatu dobivenom bacanjem kocke. Demoni lika napadaju jedan po jedan, ne svi odjednom, sve dok lik ne bude poražen, ili ih sve savlada, nakon čega završava potez tog igrača. Ako je lik savladao sve demone, u sljedećem potezu može nastaviti dalje, dok ako je poražen može birati sljedeći potez da li da nastavi borbu protiv preostalih demona ili da se počne povlačiti nazad prema „Plains of Power“ polju.

Crown of Command

Posljednje polje na ploči, ovdje se odvija završna borba, do njega se može doći samo kroz polje „Valley of Fire“ i to samo ako lik koji želi proći posjeduje Talisman. Lik koji se probije do polja „Valley of Fire“, ali nema kod sebe Talisman se mora povući nazad na početak unutarnje regije.

Lik koji dospije na polje „Crown of Command“ se više ne kreće dalje, mora ostati tu do kraja, ne može se više ni pokušati povući.

Ako se na polju već nalazi neki drugi lik u trenutka kada vaš lik dođe ovdje, morate se sukobiti. Sve dok se na polju nalaze dva ili više likova, u svojim potezima jedino što mogu napraviti je napasti jedan drugoga. Lik koji je sam na ovom polju mora upotrijebiti krunu da bi bacio Command čaroliju na sve ostale likove. U tom trenutku igrač baca kocku i u slučaju da je dobivena vrijednost od 1-3 ništa se ne dogodi, dok ako je 4-6 svi ostali igrači gube po jedan život. Lik koji na ovaj način izgubi zadnji život, izbačen je iz igre i taj igrač više ne može ponovo započeti s novim likom. Općenito, jednom kada bilo koji lik dođe do ove lokacije, svaki lik koji izgubi sve živote izbačen je iz igre i nema novih početaka. To pravilo ostaje važeće čak i ako taj lik kasnije na neki način napusti polje „Crown of Command“.

Alternativna pravila

Pravila opisana u ovom dijelu nisu standardni dio igre, ako ih želite koristiti provjerite sa svim igračima da su upoznati i da se slažu s upotrebom tih alternativnih pravila.

Izbjegavanje (Evade) dodatnih neprijatelja

Ako želite povećati mogućnosti izbjegavanja neugodnih susreta i avantura, možete dodati pravilo da se osim samih neprijatelja koji vas napadaju mogu izbjeći i neki od drugih efekata polja i karata, s izuzetkom polja u unutarnjoj regiji. Dakle, na primjer, možete se dogovoriti da se mogu izbjeći Black Knight, Hag ili Witch, ali nikad se ne mogu izbjeći polja poput Pits, Vampire Tower i sličnih u unutarnjoj regiji.

Nasljeđivanje

Kada je lik izgubio sve živote i na taj način je izbačen iz borbe, igrač čiji je lik to bio obično počinje s novim likom. Da bi smanjili razliku u moći između tog novog lika i ostalih likova koji su se osnažili na razne načine tijekom igre, možete uvesti pravilo da u takvom slučaju novi lik nasljeđuje opremu, zlato i sljedbenike koje je stari lik imao. U tom slučaju naravno lik koji pobijedi drugog lika u borbi i ubije ga na taj način ne može pokupiti opremu tog lika jer je nasljeđuje novi lik.

Alternativna pravila za ubrzavanje igre

Talisman je igra epskih avantura i kao takva nekad zna trajati satima. Kad skupite malo iskustva s igrom sve ide lakše i brže, ali još uvijek zna dosta trajati, posebno ako u igri sudjeluje veći broj igrača. Moguće je da nećete uvijek imati toliko vremena, pa ako želite malo ubrzati igru i skratiti trajanje, evo par prijedloga pravila koja vam u tome mogu pomoći:

Strength i Craft

Umjesto da moraju potrošiti trofeje u vrijednosti 7 da bi zaradili jednu dodatnu Strength ili Craft oznaku, smanjite tu vrijednost na 6 ili čak i 5, to bi trebalo pomoći da likovi malo brže dostignu razinu na kojoj možda mogu uspješno završiti igru.

Početni bonus

Prvi dio igre se uglavnom svodi na to da igrači pokušavaju na razne načine ojačati svoje likove ne bi li mogli teže izazove probati. Ako želite malo skratiti taj početni dio možete se dogovoriti da svaki lik počinje igru s jednom dodatnom Strength ili Craft oznakom, po izboru igrača.

Talisman masakr

Na početku igre maknite 3 od ukupno 4 Talisman karte, dakle ostavite samo jednu. Također, možete igrati po principu da u slučaju gubitka lika nema ponovnog započinjanja s novim, nego je igrač odmah izbačen iz igre. Na ovaj način dobiti ćete brzu i vrlo intenzivnu igru.

Command čarolija

Jedan od načina ubrzavanja završnog dijela igre je da povećate mogućnost da Command čarolija uspješno utječe na likove. U normalnoj igri, to se dešava kada je na kocki dobivena vrijednost 4-6. Posebno efikasno ako je u igri prisutan veći broj igrača, jedan primjer kako bi to mogli recimo napraviti:

5 igrača	3, 4, 5, ili 6
6 igrača	2, 3, 4, 5, ili 6
7 ili više igrača	automatski uspijeva

Još jedan od načina na koji možete skratiti igru je da totalno izbacite Command čaroliju iz igre te odlučite da igrač čiji se lik prvi probije do „Crown of Command“ polja automatski pobjeđuje.

Ili umjesto svega toga, ako vam je vrijeme ograničeno, možete jednostavno igrati igru u unaprijed predviđenom trajanju i na kraju tog vremenskog intervala zbrojiti čiji lik ima najveći količinu zlata, opreme, sljedbenika i svega toga.