



TALISMAN

I REAMI PERDUTI

ESPANSIONE

BENVENUTI!

Imprese, battaglie, gloria e ricchezze! Benvenuti nei Reami Perduti di Talisman.

L'espansione **I Reami Perduti per Talisman: Il Gioco delle Avventure Magiche** introduce nuove carte Avventura per esplorare quello che è chiamato il mazzo Abissale e tre nuove schede Finale Alternativo, che costituiscono la prima parte di questa espansione, chiamata **Il Reame Abissale**. La seconda parte dell'espansione, **I Reami Profondi**, presenta due nuovi Reami da esplorare: il Dominio del Signore Spettrale e la Tana della Regina dei Ratti. Gli avventurieri possono affrontare il ponte pericolante per provare a passare tra i tabelloni di gioco che si trovano nelle espansioni **La Città** e **Il Dungeon**. Gli eroi possono anche scegliere di esplorare la cripta del Signore Spettrale o il nido della Regina dei Ratti. **Il Reame Abissale** e **I Reami Profondi** possono essere usati sia separatamente che insieme nel corso di una partita, a scelta dei giocatori. Questo regolamento spiega come usare i nuovi componenti de **I Reami Perduti** per arricchire la vostra esperienza di gioco in **Talisman**.

COMPONENTI

Di seguito trovate una breve descrizione di tutti i componenti inclusi nella vostra copia di questa espansione:

CARTE ABISSO

Questo mazzo di 36 carte contiene molte creature mortali e incontri in cui i personaggi possono imbattersi nel Reame Abissale.



SCHEDE FINALE ALTERNATIVO

Le tre schede Finale Alternativo incluse in questa espansione sostituiscono le condizioni di vittoria del gioco base, offrendo ai giocatori nuovi modi per vincere.



IL SIMBOLO DEL REAME ABISSALE

Le carte del Reame Abissale sono contrassegnate con il simbolo del Reame Abissale, in modo che possiate distinguerle dalle carte contenute nel gioco base.



2 Plance Reame



20 Carte Ponte



20 Carte Tunnel

PREPARAZIONE PER L'UTILIZZO DEL REAME ABISSALE

IL MAZZO ABISSALE

Il mazzo Abissale contiene alcuni dei più pericolosi e difficili incontri del mondo di **Talisman**. È utilizzato quando si gioca con una delle tre schede Finale Alternativo presenti in questa espansione. I giocatori, nel momento in cui pescheranno una carta Abisso, dovranno essere ben sicuri che i loro personaggi siano in grado di affrontare queste sfide al limite.

Abilità speciali ed effetti che si applicano alle carte Avventura si applicano anche alle carte Abisso, ma solo dopo che sono state pescate e posizionate sul tabellone di gioco.



Carta Abisso



SCHEDE FINALE ALTERNATIVO

L'utilizzo delle schede Finale Alternativo è facoltativo e i giocatori devono accordarsi se utilizzarle o meno prima che la partita abbia inizio. Le schede Finale Alternativo incluse nell'espansione **Il Reame Abissale** possono essere utilizzate con le schede Finale Alternativo delle altre espansioni.

PREPARAZIONE

Per preparare una partita con le schede Finale Alternativo, mescolate all'inizio della partita le schede che avete a disposizione nella vostra collezione. Una scheda, pescata a caso, viene quindi posizionata *a faccia in su* sulla Corona del Comando, al centro del tabellone di gioco.

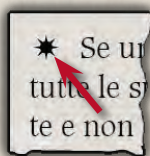
INCONTRI CON I FINALI ALTERNATIVI

Le schede Finale Alternativo sostituiscono le condizioni di vittoria del gioco base, offrendo ai giocatori nuovi modi per vincere. Quando si utilizzano le schede Finale Alternativo, i personaggi sulla Corona del Comando devono "incontrare" la scheda del Finale Alternativo e seguirne le regole riportate sopra - essi non possono lanciare la Magia di Comando o incontrare altri personaggi sulla Corona del Comando se la scheda del Finale Alternativo non specifica diversamente.

Quando si gioca con le schede Finale Alternativo rimangono valide tutte le altre regole che si riferiscono alla Regione Interna:

- Nessuna delle creature della Regione Interna (e nessuna di quelle introdotte dalle schede Finale Alternativo) può essere influenzata dalle Magie. Non è possibile evitare gli incontri con queste creature.
- I personaggi sulla Corona del Comando non possono muoversi e devono rimanere su quella casella, salvo che la scheda del Finale Alternativo non specifichi diversamente.
- Una volta che un personaggio ha raggiunto la Corona del Comando, qualsiasi personaggio ucciso perde automaticamente la partita.

Solitamente, le schede Finale Alternativo influenzano solo i personaggi che si trovano sulla Corona del Comando. Tuttavia, le istruzioni precedute da una **stella** (stampata accanto al testo) influenzano tutti i personaggi, indipendentemente dalla Regione in cui si trovano, compresi i personaggi sulla Corona del Comando.



Simbolo Stella

PREPARAZIONE PER L'UTILIZZO DEI REAMI PROFONDI

Quando si gioca con **I Reami Profondi**, aggiungete i seguenti passaggi alla preparazione del gioco base, dell'espansione **Il Dungeon** e dell'espansione **La Città**:

- 1. Piazzate le Plance Reame:** Piazzate le plance Reame Dominio del Signore Spettrale (1a) e Reame Tana della Regina dei Ratti (1b) tra i tabelloni di gioco del Dungeon e della Città.
- 2. Preparate il Mazzo Ponte:** Mescolate il mazzo Ponte e piazzatelo *a faccia in giù* tra il Passaggio del Teschio e il Percorso dei Ratti.
- 3. Preparate il Mazzo Tunnel:** Mescolate il mazzo Tunnel e piazzatelo *a faccia in giù* vicino alle carte Reame.
- 4. Preparate i mazzi Bottino:** Prendete tre carte Tesoro scelte a caso e piazzatele *a faccia in su* sulla casella Stanza del Trono (4a). Prendete due carte scelte a caso, una dal mazzo Armeria e una dal mazzo Emporio Magico e piazzatele *a faccia in su* sulla casella Covo del Ratto (4b).



I REAMI PROFONDI

Nascosti tra la Città e il Dungeon si trovano due piccoli ma pericolosi **REAMI**: la Tana della Regina dei Ratti e il Dominio del Signore Spettrale. Ciascuno di questi Reami viene considerato come una Regione separata e viene controllato da un essere potente che domina tutti coloro che vi dimorano e tutti quelli che provano a entrare.



LA TANA DELLA REGINA DEI RATTI

La Regina dei Ratti ha costruito la sua tana nelle marce e fetide fognature sotto la Città. Essa invia il suo infinito stuolo di figli nel mondo esterno per rubare tutto ciò che serve per il suo putrido covo.

Ogni Nemico incontrato nella Tana della Regina dei Ratti che contiene "Ratto" nel titolo aggiunge 1 alla sua Forza durante il combattimento.

IL DOMINIO DEL SIGNORE SPETTRALE

Il Signore Spettrale domina le cripte malsane e le infinite catacombe con terrore e potere mistico. Coloro che proveranno a saccheggiare la sua tomba dovranno affrontare la sua spaventosa potenza.

Ogni Spirito incontrato nel Dominio del Signore Spettrale aggiunge 1 alla sua Astuzia durante il confronto psichico.

INCONTRI NEI REAMI

Un personaggio in un Reame non può incontrare altri personaggi, ma deve seguire le istruzioni riportate nella casella.

ENTRARE NEI REAMI

Un personaggio può entrare nella Tana della Regina dei Ratti spostandosi sul Percorso dei Ratti o sulle Vecchie Fogne da una casella adiacente nella Città, seguendo le frecce. I personaggi possono entrare nel Dominio del Signore Spettrale spostandosi sul Passaggio del Teschio o sulle Catacombe da una casella adiacente nel Dungeon, seguendo le frecce. Quando un personaggio entra in un Reame, il suo movimento termina immediatamente.

MOVIMENTI NEI REAMI

Prima di effettuare il tiro per il movimento, un personaggio deve scegliere se **FUGGIRE** o **PROSEGUIRE**.

Se un personaggio decide di fuggire, deve tirare il dado per il movimento normalmente e muoversi in senso opposto alla freccia (in una Regione adiacente), seguendo le normali regole di movimento di quella Regione.

Se un personaggio decide di proseguire, non tira il dado per il movimento, ma segue invece le istruzioni riportate su quella casella che sono spiegate in dettaglio qui di seguito.

PERCORSO DEI RATTI E PASSAGGIO DEL TESCHIO

Quando un personaggio incontra le caselle Percorso dei Ratti o Passaggio del Teschio, pesca due carte dal mazzo Ponte e le piazza sulla sua casella. Quando il suo turno finisce, prende tutte le carte su quella casella e le mescola nel mazzo Ponte. Quando un personaggio che si trova sul Percorso dei Ratti o sul Passaggio del Teschio decide di proseguire, si muove di una casella attraverso il ponte; può farlo sia dal Percorso dei Ratti al Passaggio del Teschio o dal Passaggio del Teschio al Percorso dei Ratti.

Esempio: La Locandiera comincia il suo turno nel Passaggio del Teschio. Può decidere di fuggire o proseguire. Se decide di proseguire, si muove di una casella sul Percorso dei Ratti (A). Se decide di fuggire, tira il dado per il movimento e si muove di un numero di caselle corrispondente al risultato del dado nel Dungeon (B).



VECCHIE FOGNE E CATACOMBE

Quando un personaggio entra nelle Vecchie Fogne o nelle Catacombe, prende immediatamente le prime tre carte del mazzo Tunnel e le piazza *a faccia in giù* in una pila di fronte a sé.

Quando un personaggio che si trova nelle Vecchie Fogne o nelle Catacombe decide di proseguire ed ha ancora un numero qualsiasi di carte nella propria pila, incontra la prima carta in cima a quella pila (girandola *a faccia in su* se è girata *a faccia in giù*). Quando un personaggio che si trova nelle Vecchie Fogne o nelle Catacombe decide di proseguire e non ha più carte nella propria pila, si muove in avanti di una casella seguendo la freccia; dalle Vecchie Fogne al Covo del Ratto, o dalle Catacombe alla Stanza del Trono.

Un personaggio non può incontrare carte Avventura sulle Vecchie Fogne o sulle Catacombe se ha ancora carte rimanenti nella propria pila. Dopo che un personaggio ha incontrato e rimosso l'ultima carta della propria pila, incontra poi *tutte* le carte sulla sua casella prima di finire il suo turno.



Quando un personaggio che si trova nelle Vecchie Fogne o nelle Catacombe decide di fuggire, o comunque lascia la sua casella, egli scarta tutte le carte Tunnel che rimangono nella propria pila.

COVO DEL RATTO

Quando un personaggio incontra il **COVO DEL RATTO**, non può prendere nessun Oggetto presente in quella casella e dovrà invece incontrare la Regina dei Ratti in combattimento. La Regina dei Ratti non può essere evitata e il personaggio non potrà usare nessun Seguace, Magia od Oggetto per combattere al suo posto. La Regina dei Ratti ha Forza 3 e aggiunge 1 alla sua Forza durante il combattimento per ogni Oggetto presente nel Covo del Ratto.

Se un personaggio sconfigge la Regina dei Ratti, prende un Oggetto a sua scelta tra gli Oggetti rimanenti nel Covo del Ratto, poi si teletrasporta in una casella qualsiasi nella Regione Esterna. Se un personaggio viene sconfitto dalla Regina dei Ratti, deve abbandonare uno dei suoi Oggetti scelto a caso (oltre alla perdita di un segnalino Vitalità). Se il risultato è uno stallo o se viene sconfitto, il personaggio si sposta sulla Strada dei Topi nella Città e il suo turno termina.

STANZA DEL TRONO

Quando un personaggio incontra la **STANZA DEL TRONO**, non può prendere nessuna carta Tesoro presente in quella casella e dovrà invece incontrare il Signore Spettrale in confronto psichico. Il Signore Spettrale non può essere evitato e il personaggio non potrà usare nessun Seguace, Magia od Oggetto per combattere al suo posto. Il Signore spettrale ha Astuzia 4 e aggiunge 1 alla sua Astuzia durante il confronto psichico per ogni carta Tesoro presente nella Stanza del Trono.

Se un personaggio sconfigge il Signore Spettrale, prende una carta Tesoro a sua scelta tra le carte Tesoro rimanenti nella Stanza del Trono, poi si teletrasporta in una casella qualsiasi della Regione Esterna. Se un personaggio viene sconfitto dal

Signore Spettrale, perde 1 segnalino Astuzia (oltre alla perdita di un segnalino Vitalità) e piazza una carta scelta a caso dal mazzo Tesoro *a faccia in su* nella Stanza del Trono. Se il risultato è uno stallo o se viene sconfitto, il personaggio si sposta sull'Antro Tenebroso nel Dungeon e il suo turno termina.

CARTE PONTE E CARTE TUNNEL

Le abilità speciali e gli effetti che si applicano alle carte Avventura si applicano anche alle carte Ponte e alle carte Tunnel, ma soltanto dopo che sono state pescate e piazzate sul tabellone. Quando una carta Ponte o Tunnel viene scartata, viene rimescolata nel mazzo corrispondente.

CARTE TERRENO E SEGNALINI NEI REAMI

Le carte Terreno, le carte Magia e i segnalini (segnalini Terra del Fuoco, Scaglie di Drago, segnalini dei personaggi ecc.) non possono essere piazzati nelle caselle Reame. Ignorate tutti gli effetti che piazzerebbero segnalini in una casella Reame.

INCANTESIMI ED ALTRI EFFETTI

Ciascun Reame viene considerato come una Regione separata per quello che concerne la Magia di Comando, le carte Magia e altri effetti che colpiscono i personaggi in base alla Regione in cui si trovano.

TRAPPOLE

Alcune carte riportano la parola chiave **Trappola** stampata sopra l'effetto della carta. Un personaggio non può usare abilità speciali o effetti per ignorare o evitare di incontrare **Trappole**, a meno che l'abilità speciale o l'effetto specifici che è efficace contro le **Trappole**.



CREDITS

Design e Sviluppo delle Espansioni: Jon New

Sviluppo Aggiuntivo: Samuel W. Bailey

Design di Talisman Nuova Edizione: Bob Harris e John Goodenough

Produttore: Christopher Hosch e Derrick Fuchs

Design Grafico: Evan Simonet

Illustrazione di Copertina: Fabio Porfidia

Illustrazioni Interne: Abrar Ajmal, Alexandr Shaldin, Allen Michael N. Geneta, Anna Christenson, Bruno Balixa, Carolina Eade, Chris Casciano, Christopher Burdett, Dimitri Bielak, Felicia Cano, Guillaume Ducos, Helge Balzer, JB Casacop, Joao Bosco, Joe Wilson, Joshua Cairós, Mark Bulahao, Massimiliano Bertolini, Matt Larson, Raymond Gaustadnes, Sara Biddle, Sara K. Diesel, William Thomas Arnold

Illustrazioni delle Plance: Jacob Murray

Direzione Generale Artistica: Andrew Navaro e Andy Christensen

Direzione Artistica: John Taillon

Playtester: Marcin "Nemomon" Chrostowski, Aaron Myers, Katie New, Sarah New, Zach

Tewalthomas e Paolo Tosolini

Coordinatore Licenze e Sviluppo FFG: Deb Freytag e Amanda Greenhart

Direttore Licenze: Graeme Nicoll

Direttore Settore Licenze: Jon Gillard

Consulente Legale e Area Business di Games Workshop: Andy Jones

Direttore Settore Proprietà Intellettuale: Alan Merrett

EDIZIONE ITALIANA

Traduttore: Federico Burchianti e Anna Meucci

Editing: Enrico Esposito e Federico Burchianti

Adattamento Grafico: Simone Peruzzi e Mario Barbati

Concept Grafico e Realizzazione Edizione Giochi Uniti: Mario Barbati

Responsabile Linea Editoriale: Federico Burchianti

Come sempre, grazie a tutti quelli di **GAMES WORKSHOP**

Richiede Talisman Nuova Edizione, La Città e Il Dungeon per giocare

Distribuito in Italia da **Giochi Uniti srl**

Giochi Uniti

www.giochiuniti.it • info@giochiuniti.it

Talisman: I Reami Perduti © Copyright Games Workshop Limited 2017. Talisman, the Talisman logo, GW, Games Workshop, and all associated logos, illustrations, images, locations, weapons, characters, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. All rights reserved to their respective owners. Conservate queste informazioni per futuri riferimenti. Gioco distribuito in Italia da Giochi Uniti srl, Via S. Anna dei Lombardi 36, Napoli, 80134 Italy, tel. 081 193 233 93. Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it. Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Fabbricato in Cina. ATTENZIONE! NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE A 36 MESI: CONTIENE PICCOLE PARTI CHE, SE INGERITE, POSSONO PROVOCARE SOFFOCAMENTO.