



# TALISMAN<sup>®</sup>

EL JUEGO DE LA BÚSQUEDA MÁGICA

4<sup>A</sup> EDICIÓN REVISADA







# INTRODUCCIÓN

**Talisman**® es un juego sin igual; de hecho no es un simple juego, sino una peligrosa aventura en un mundo fantástico plagado de magia y monstruos. A medida que la partida avance, la historia se desplegará ante tus ojos de turno en turno: una épica saga hecha de valerosas hazañas, de heroicos encuentros, de tesoros y de magia, de victorias y derrotas, pero siempre una historia que te desafiará y te cautivará.

Dicha historia da comienzo con un poderoso mago, muerto hace ya mucho, que una vez gobernó sobre toda la tierra de Talisman gracias al poder que le otorgaba una corona mágica, forjada en el Valle de Fuego por espíritus cruelmente esclavizados mediante sortilegios arcanos. Durante muchos siglos el mago se sirvió de ella para ostentar el poder supremo, hasta que, tras pasar una larga vida entre libros y conjuros, sintió que se acercaba el final de sus días. Decidió ocultar su corona de poder en el rincón más recóndito de la región más peligrosa del reino, protegiéndola además con los guardianes más temibles que su magia le permitiera controlar. Una vez hecho esto, murió al fin, proclamando con su último aliento que sólo aquel campeón que demostrase la suficiente fuerza, sabiduría y valor para recuperar su corona de mando, podría gobernar la tierra en su lugar.

Han pasado ya centenares de años, y el reino, sin nadie que lo gobierne ni lo proteja desde entonces, se ha vuelto cada vez más peligroso, infestado de monstruos y males indecibles. Hasta el día de hoy, la antigua leyenda sobre la corona mágica sigue atrayendo a muchos héroes galantes hasta esta tierra llena de tribulación. Todos buscan lo mismo: encontrar la Corona de Mando para así acceder al trono de Talisman. Sin embargo, por el momento nadie ha demostrado ser digno de tal honor. Los huesos de aquellos que han fracasado en el intento yacen esparcidos por toda la Llanura del Peligro, y también en las guaridas de las terribles bestias que pueblan el reino.

En **Talisman**, hasta seis jugadores pueden asumir el rol de valerosos aventureros, todos ellos dispuestos a competir por ser el próximo gobernante de las tierras de Talisman. Cada personaje del juego es diferente y tiene sus propios puntos fuertes, sus debilidades y sus poderes especiales. Para ganar la partida deberás llegar hasta el corazón mismo de la región más peligrosa de la tierra, encontrar allí la Corona de Mando, y utilizar su antigua magia para someter a todos tus rivales.

Tu viaje será largo y lleno de escollos, y es precisamente en la superación de dichos escollos donde reside el desafío del juego. Sólo a base de aumentar gradualmente tus habilidades y poderes, reunir los más poderosos objetos mágicos y hacerte con los servicios de los más hábiles seguidores, tendrás alguna posibilidad de sobrevivir a la prueba definitiva que te aguarda tras el Portal de Poder.

## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo en **Talisman** es llegar hasta el espacio de la Corona de Mando, en el centro del tablero, y una vez allí utilizar el Conjuración de Mando las veces que sea necesario para eliminar a los demás jugadores. Antes de lograr tal proeza, los personajes necesitarán dedicarse a completar aventuras en las Regiones Exterior e Intermedia del tablero, a fin de ganar más puntos de Fuerza, de Astucia y de Vidas, hasta que crean estar preparados para aventurarse en la Región Interior. Además, para poder acceder allí deberán antes hacerse con uno de los legendarios Talismanes, objetos de gran poder que son la única llave que permite entrar en el Valle de Fuego, y así hacerse con la Corona de Mando.

## NÚMERO DE JUGADORES

Hasta seis jugadores pueden tomar parte a la vez en una partida de Talisman, aunque obviamente hay que tener en cuenta que cuantos más jugadores seáis más larga será la partida. De todos modos, al final de este reglamento encontrarás una serie de reglas alternativas que podéis usar para acelerar el juego (consulta "Reglas alternativas para partidas más cortas", en la página 21).

## COMPONENTES

A continuación se incluye una lista de todos los componentes que deberías encontrar en tu caja de **Talisman**:

- Este reglamento
- 1 tablero de juego
- 104 cartas de Aventura
- 24 cartas de Conjuración
- 40 contadores de puntos de Fuerza (8 conos grandes y 32 pequeños, de color rojo)
- 40 contadores de puntos de Astucia (8 conos grandes y 32 pequeños, de color azul)
- 40 contadores de puntos de Vida (8 conos grandes y 32 pequeños, de color verde)
- 36 contadores de puntos de Destino
- 28 cartas de Objetos de Compra
- 4 cartas de Talisman
- 14 tarjetas de Personaje
- 14 miniaturas de Personajes (en plástico)
- 4 cartas de Sapo
- 4 miniaturas de Sapo (en plástico)
- 4 cartas de Alineamiento
- 30 monedas de oro
- 6 dados de seis caras





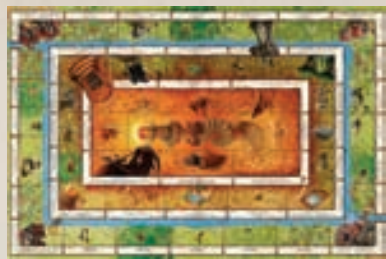


## COMPONENTES DEL JUEGO

A continuación se incluye una descripción de cada componente del juego.

### TABLERO

El tablero representa la mágica tierra de Talisman, y está dividido en tres regiones: Exterior, Intermedia e Interior.



### CARTAS DE AVENTURA

Este mazo de 104 cartas contiene todas las Criaturas, Eventos y Objetos que los Personajes pueden descubrir en sus aventuras.



### CARTAS DE CONJURO

Estas 24 cartas detallan los diversos Conjuros que se pueden lanzar durante el juego.



### CONTADORES DE FUERZA, ASTUCIA Y VIDA

En total, el juego incluye 120 de estos contadores en forma de cono. Se utilizan para llevar la cuenta de los puntos de Fuerza (rojos), Astucia (azules) y Vidas (verdes) que tiene cada Personaje. Cada cono pequeño vale 1 punto, y cada cono grande vale 5 puntos. En cualquier momento del juego, se pueden intercambiar conos de un mismo color pero de diferente tamaño, por un valor equivalente (por ejemplo, un jugador podría cambiar 5 conos rojos pequeños por 1 cono rojo grande, o viceversa; en cambio, no podría cambiar conos verdes por conos rojos).



### CONTADORES DE DESTINO

El juego incluye también 36 contadores de puntos de Destino, que deberás destruir cuidadosamente antes de empezar tu primera partida.

Aunque estos contadores tienen un aspecto diferente por las dos caras, esto no supone ninguna diferencia en el juego básico.



### CARTAS DE OBJETOS DE COMPRA

Estas 28 cartas detallan los Objetos que los Personajes pueden comprar u obtener por otros caminos diferentes al mazo de Aventuras.



### CARTAS DE TALISMAN

El juego incluye 4 cartas de Talisman. Los Personajes pueden descubrir los Talismanes a través de las cartas de Aventura, o al completar un reto en el espacio de la Guarida del Brujo Arcano.



### TARJETAS DE PERSONAJE

Estas 14 tarjetas describen a los diferentes Personajes disponibles en el juego, con todas sus habilidades especiales.



### MINIATURAS DE PERSONAJE

Cada tarjeta de Personaje se corresponde con una de estas 14 miniaturas de plástico, que se emplean para representar a los Personajes en el tablero.



### TARJETAS Y MINIATURAS DE SAPO

El juego incluye 4 tarjetas y 4 miniaturas de Sapo, que se utilizan cuando alguno de los Personajes es transformado en Sapo durante la partida. En el caso de que esto ocurra, se colocará una tarjeta de Sapo sobre la tarjeta del Personaje afectado, y su miniatura será sustituida por una miniatura de Sapo mientras dure el efecto.







## CARTAS DE ALINEAMIENTO



Alineamiento bueno



Alineamiento maligno

Cada una de estas 4 cartas tiene una cara en la que muestra el Alineamiento bueno, y otra cara en la que muestra el Alineamiento maligno. Estas cartas se utilizan para indicar que un Personaje ha cambiado de Alineamiento durante la partida (con respecto al Alineamiento original que figura en su tarjeta de Personaje).

## MONEDAS DE ORO

30 monedas de oro (también llamadas “mo”) que representan la riqueza y los tesoros que pueden conseguir los Personajes durante sus aventuras.



## DADOS DE SEIS CARAS

En el juego se incluyen 6 dados normales de seis caras. Estos dados se utilizan para resolver el movimiento, los combates, y determinar diversos resultados aleatorios según las instrucciones que figuran en algunas cartas y espacios del tablero. El símbolo de un Talisman en los dados representa el número “1”.



## DESPLIEGUE DEL JUEGO

1. Coloca el tablero en el centro de la zona de juego.
2. Baraja las cartas de Aventura y colócalas en una pila boca abajo junto al tablero. Estas cartas forman el “mazo de Aventuras”.
3. Baraja las cartas de Conjuro y colócalas en una pila boca abajo junto al tablero. Estas cartas forman el “mazo de Conjuros”.
4. Coloca las cartas de Talisman y de Objetos de Compra en dos pilas boca arriba junto al tablero.
5. Un jugador toma todas las tarjetas de Personaje, las baraja, reparte una tarjeta boca abajo a cada jugador, y finalmente devuelve todas las que hayan sobrado a la caja del juego (regla alternativa: si todos los jugadores están de acuerdo en tener un mayor control sobre los Personajes con los que van a jugar, se pueden repartir tres tarjetas de Personaje a cada jugador, y que cada cual decida qué Personaje prefiere de los tres que le han tocado; los otros dos Personajes serán descartados, y se devolverán a la caja para volver a estar disponibles si un Personaje resulta muerto).
6. Cada jugador coloca su tarjeta de Personaje boca arriba enfrente suyo. Esta tarjeta indica qué Personaje llevará ese jugador durante la partida. La tarjeta de Personaje, junto con los Objetos, Seguidores, trofeos, contadores y demás componentes que utilice, formarán la *zona de juego* del jugador. El diagrama de la página 5 muestra un ejemplo de zona de juego, así como algunos consejos para desplegar y mantener de manera ordenada todas las posesiones del Personaje durante la partida.

7. Cada jugador toma la miniatura de plástico correspondiente a su Personaje y la coloca en el tablero, de acuerdo con el *espacio de Inicio* indicado en la tarjeta de dicho Personaje.
8. Cada jugador recibe un número de contadores de Vida y de Destino igual a los respectivos niveles iniciales de Vida y Destino que indique la tarjeta de su Personaje. Además, cada Personaje recibe 1 moneda de oro (mo). La Vida, el Destino y las mo deben colocarse en los lugares apropiados junto a la tarjeta de cada Personaje. El resto de contadores y monedas de oro se colocan a un lado del tablero en pilas, para poder ser usados cómodamente durante la partida.
9. Todos los jugadores cuyo Personaje empiece la partida con cualquier número de Conjuros (tal como se indique en la tarjeta de Personaje) robarán el número correspondiente de cartas del mazo de Conjuros. Las cartas de Conjuros de cada jugador son secretas, y su contenido no tiene que enseñarse a los demás jugadores hasta que sea necesario (es decir, al lanzar el Conjuro en cuestión).
10. Todos los jugadores cuyo Personaje empiece la partida con algún Objeto (tal como se indique en la tarjeta de Personaje) tomarán las cartas correspondientes del mazo de Objetos de Compra.
11. Las cartas de Alineamiento y las tarjetas de Sapo se colocarán también cerca del tablero, para utilizarlas cuando sea necesario.
12. El dueño del juego empieza la partida, llevando a cabo el primer turno, y a partir de ahí el juego sigue adelante en sentido horario.

## TARJETAS DE PERSONAJE

Los Personajes son el elemento más importante de la experiencia que representa jugar una partida de *Talisman*, ya que será tu Personaje quien interactúe con el tablero, quien viaje a nuevas Regiones, quien combata contra peligrosas criaturas de todo tipo, y quien consiga hacerse con poderosos Objetos, Seguidores y Conjuros. La tarjeta de cada Personaje indica sus niveles iniciales de Fuerza, Astucia, Destino y Vidas, así como todas sus habilidades especiales.

## FUERZA

La Fuerza representa el poderío físico, la resistencia a la fatiga, y la habilidad de lucha de tu Personaje. Se utiliza en los combates normales (consulta “Combates” en la página 10) y también para superar ciertos obstáculos que pueden surgir durante la partida. Cuando un Personaje gana Fuerza, dicho incremento se señala colocando contadores adicionales de Fuerza (los conos rojos) junto a la tarjeta del Personaje.

Los contadores de Fuerza sólo deben utilizarse para señalar los puntos de Fuerza que se ganen de forma directa durante el juego. Los incrementos de Fuerza que se obtengan por cartas de Objetos, Objetos Mágicos o Seguidores no se señalan mediante marcadores, sino que simplemente se tienen en cuenta y se sumarán directamente cuando sea necesario.

En todo momento, la Fuerza de un Personaje será igual al nivel inicial de Fuerza indicado en su tarjeta de Personaje, más todos los contadores de Fuerza que tenga, más todos los bonificadores y penalizadores por los Seguidores, Objetos y Objetos Mágicos que pueda utilizar en esa situación.





Cuando sea necesario que un Personaje pierda puntos de Fuerza, el jugador que lo controla deberá retirar el número correspondiente de contadores de Fuerza y devolverlos a la pila general.

La Fuerza de un Personaje nunca se puede reducir por debajo del nivel inicial de Fuerza indicado en la tarjeta de Personaje.

## ASTUCIA

La Astucia representa la inteligencia, sabiduría y habilidad mágica de tu Personaje. Se utiliza en los *combates psíquicos* (consulta “Combates psíquicos” en la página 12) y también para determinar cuántos Conjuros puede tener el Personaje (consulta “Obtener Conjuros” en la página 13). Cuando un Personaje gana Astucia, dicho incremento se señala colocando contadores adicionales de Astucia (los conos azules) junto a la tarjeta del Personaje.

Los contadores de Astucia sólo deben utilizarse para señalar los puntos de Astucia que se ganen de forma directa durante el juego. Los incrementos de Astucia que se obtengan por cartas de Objetos, Objetos Mágicos o Seguidores no se señalan mediante marcadores, sino que simplemente se tienen en cuenta y se sumarán directamente cuando sea necesario.

En todo momento, la Astucia de un Personaje será igual al nivel inicial de Astucia indicado en su tarjeta de Personaje, más todos los contadores de Astucia que tenga, más todos los bonificadores y penalizadores por los Seguidores, Objetos y Objetos Mágicos que pueda utilizar en esa situación.

Cuando sea necesario que un Personaje pierda puntos de Astucia, el jugador que lo controla deberá retirar el número correspondiente de contadores de Astucia y devolverlos a la pila general.

La Astucia de un Personaje nunca se puede reducir por debajo del nivel inicial de Astucia indicado en la tarjeta de Personaje.

## VIDAS

Las Vidas representan la corpulencia del Personaje y su capacidad de sobrevivir a las heridas que sufra. Las Vidas se pierden al ser derrotado en combate (tanto combate normal como combate psíquico), o debido a muchos otros peligros que se pueden encontrar durante el juego. Las Vidas de un Personaje se contabilizan colocando la cantidad apropiada de contadores de Vidas (los conos verdes) junto a la tarjeta de Personaje. Durante la partida, los Personajes pueden tener diversas ocasiones para “curarse”, recuperando así las Vidas que hayan perdido, y también pueden tener varias ocasiones de ganar Vidas adicionales.

Cada Personaje empezará el juego con el número de Vidas que se indique en su tarjeta de Personaje.

### PERDER VIDAS

Cuando sea necesario que un Personaje pierda Vidas, el jugador que lo controla deberá retirar el número correspondiente de contadores de Vidas y devolverlos a la pila general.

## EJEMPLO DE ZONA DE JUEGO

### TARJETA DE PERSONAJE



CONTADORES DE FUERZA

CONTADORES DE ASTUCIA

CONTADORES DE DESTINO

MONEDAS DE ORO

CONTADORES DE VIDA

CARTAS DE OBJETOS

CARTAS DE SEGUIDORES



## EJEMPLO DE LA FUERZA DE UN PERSONAJE

El Guerrero (cuyo nivel inicial de Fuerza es 4) tiene un total de 2 contadores de Fuerza, y además dispone del Cinturón Mágico (un Objeto Mágico que suma 1 a su Fuerza), el Unicornio (un Seguidor que también suma 1 a su Fuerza), y una Espada (un Objeto que suma 1 a su Fuerza, pero sólo durante los combates).

Así, el total de Fuerza del Guerrero es 8 (su nivel inicial de Fuerza 4, más 2 contadores de Fuerza, más 1 por el Unicornio y más 1 por el Cinturón Mágico).

En combate, la Fuerza del Guerrero es 9, ya que en ese caso puede usar también su Espada.

Durante el juego, el Guerrero va a parar al Claro Maldito, un espacio en el que la Fuerza otorgada por los Objetos (tanto normales como mágicos) no cuenta. Mientras el Guerrero permanezca en ese lugar, su Fuerza será de 7 (4 de nivel inicial, más 2 contadores, más 1 por el Unicornio), incluso durante los combates.



### PERDER TODAS LAS VIDAS

Cualquier Personaje que pierda todas sus Vidas muere inmediatamente. Si eso ocurre, todos los Objetos, Objetos Mágicos, Seguidores y monedas de oro del Personaje se deberán dejar en el espacio del tablero en el que ha muerto. Todos sus contadores de Fuerza, Astucia y Destino se devolverán a sus respectivas pilas generales. Todos sus Conjuros se colocarán en la pila de descarte del mazo de Conjuros. Todas las demás cartas que tenga (incluyendo los trofeos) se colocarán en las pilas de descarte apropiadas. La tarjeta de Personaje y su miniatura serán retiradas del juego. El jugador podrá volver a entrar en la partida a partir de su siguiente turno, con un nuevo Personaje elegido al azar entre los que todavía no se hayan usado en esa partida. Para ello, el jugador deberá seguir los pasos 5 al 10 que se han explicado en el apartado "Despliegue del juego" (página 4). Los jugadores cuyos Personajes hayan muerto sólo podrán volver a entrar en la partida si todavía no hay ningún otro Personaje que haya alcanzado la Corona de Mando (el espacio central del tablero). Si algún Personaje ha llegado ya hasta la Corona de Mando, cualquier jugador cuyo personaje muera se considerará eliminado de la partida, y no podrá volver a entrar en ella.

### CURAR Y GANAR VIDAS

Ningún tipo de curación puede dejar al Personaje con más Vidas de las que indique su tarjeta de Personaje.

Un Personaje puede *ganar* Vidas (que no es lo mismo que *curar* Vidas) por encima del número indicado en su tarjeta de Personaje.

### DESTINO



Contadores de Destino

Los puntos de Destino representan la buena suerte del Personaje. Una vez por tirada de dados, el jugador puede pagar un punto de Destino (devolviendo uno de sus contadores de Destino a la pila general) para repetir la tirada de **un** dado que acabe de lanzar. El jugador puede hacer esto en los siguientes casos:

1. Al lanzar un dado de una tirada de movimiento.
2. Al lanzar un dado de una tirada de combate.
3. Al lanzar un dado de una tirada para seguir las instrucciones de una carta, o de un espacio del tablero.

Si el jugador paga un punto de Destino para repetir una tirada, deberá aceptar el nuevo resultado que obtenga en el dado; no podrá gastar otro punto de Destino para repetir de nuevo el mismo dado.

Si la tirada en cuestión incluye más de 1 dado (por ejemplo, el espacio de La Muerte en la Región Interior), el jugador sólo podrá gastar 1 punto de Destino para repetir UNO de dichos dados.





Cada Personaje empezará el juego con el número de contadores de Destino que se indique en su tarjeta de Personaje. Un Personaje que haya gastado todos sus puntos de Destino no sufrirá ningún efecto adverso; simplemente estará abandonado a su suerte, porque ya no podrá usar su Destino para repetir tiradas (a menos, claro, que consiga más puntos de Destino durante la partida).

No se pueden gastar puntos de Destino para repetir la tirada de ataque de una criatura, ni para obligar a otro jugador a que repita una de sus propias tiradas de dado.

#### RECUPERAR Y GANAR PUNTOS DE DESTINO

Los puntos de Destino suelen recuperarse como resultado de encuentros con cartas de Aventura y en espacios del tablero. Ningún Personaje puede *recuperar* puntos de Destino por encima del nivel indicado en su tarjeta de Personaje. En cambio, si algún encuentro permite al Personaje *ganar* puntos de Destino, puede obtenerlos por encima del número indicado en su tarjeta de Personaje.

### HABILIDADES ESPECIALES

Cada Personaje tiene una o más habilidades especiales, que vienen completamente detalladas en la tarjeta de Personaje.

### ESPACIO DE INICIO

El espacio de Inicio de un Personaje es el espacio del tablero en el que se le debe colocar al empezar el juego. El espacio de Inicio de cada Personaje viene indicado en la parte inferior de su tarjeta de Personaje, al lado del Alineamiento.

## CARTAS DE AVENTURA

La mayoría de los espacios del tablero de *Talisman* ordenan a los jugadores robar una o más cartas de Aventura. Las cartas de Aventura se roban de la parte superior del mazo de Aventuras, y se colocan boca arriba en el espacio en el que han sido encontradas.

Si en el espacio en cuestión ya hay alguna carta (no sólo de Aventura, sino de cualquier tipo), el jugador robará únicamente las cartas suficientes para que el número total de cartas sea el indicado para dicho espacio. Por ejemplo, si un espacio ordena "Roba 2 cartas", pero ya hay una carta de Aventura allí, el jugador robará únicamente una carta, lo cual hará que el número total de cartas en ese espacio sea de dos.

Las cartas de Aventura deben ser resueltas en el orden indicado por su *número de encuentro* (el número que figura en la esquina inferior derecha de la carta).

El número de encuentro más bajo se resuelve primero, después el siguiente más bajo, y así sucesivamente, hasta resolver en último lugar la carta con el número de encuentro más alto. En caso de empate, las cartas que tengan el mismo número de encuentro se resolverán en el orden en el que han sido robadas (es decir, que se resolverán primero las cartas que hayan sido robadas antes).

La única excepción a esta regla sobre resolver las cartas de Aventura por el orden de su número de encuentro, es la siguiente: aquellas cartas cuyas instrucciones indiquen que deben ser colocadas en otro espacio distinto a donde han sido encontradas, tendrán que resolverse antes que nada (antes incluso que otras cartas con un número de encuentro más bajo). Una carta de Aventura que vaya a parar a otro espacio diferente no afectará al Personaje que la acaba de robar.

## TIPOS DE CARTAS DE AVENTURA

A continuación se explican los diferentes tipos de cartas de Aventura y sus efectos básicos. Hay que recordar que las cartas de Aventura deben resolverse según el orden de su número de encuentro, así que a menudo las cartas más beneficiosas sólo podrán ser aprovechadas una vez que se hayan resuelto las cartas que contienen Eventos o Enemigos, ya que éstas suelen tener números de encuentro más bajos.

### EVENTOS

Deben seguirse las instrucciones de la carta. Cualquier Evento que tenga como resultado la pérdida de un turno para el Personaje que ha encontrado dicha carta, hará que su turno finalice de inmediato. Si aún quedaban otras cartas de Aventura por resolver, eso contará como un turno perdido para el Personaje. En cambio, si ya no quedan más cartas de Aventura por resolver, el Personaje se verá obligado a perder su siguiente turno.

### ENEMIGO - ANIMAL, DRAGÓN O MONSTRUO

Estos Enemigos atacarán a cualquier Personaje que se los encuentre, dando lugar a un combate. El Personaje se podrá quedar como trofeos (consulta "Trofeos" en la página 14) a todos los Enemigos de estos tres tipos que elimine. Dichos trofeos podrán cambiarse por puntos de Fuerza. Los Enemigos que logren derrotar a un Personaje permanecerán en el espacio en el que han sido encontrados.

### ENEMIGO - ESPÍRITU

Estos Enemigos atacarán a cualquier Personaje que se los encuentre, dando lugar a un combate psíquico. El Personaje se podrá quedar como trofeos (consulta "Trofeos" en la página 14) a todos los Enemigos de este tipo que elimine. Dichos trofeos podrán cambiarse por puntos de Astucia. Los Enemigos que logren derrotar a un Personaje permanecerán en el espacio en el que han sido encontrados.





## EXTRAÑOS

Deben seguirse las instrucciones de la carta. Los Extraños pueden tener efectos diversos sobre los Personajes que se los encuentren, y a veces estos efectos pueden estar basados en el Alineamiento del Personaje.

## OBJETOS, OBJETOS MÁGICOS Y SEGUIDORES

Si estas cartas no indican lo contrario, y si antes el Personaje ha eliminado o evadido a todos los Enemigos que haya en ese mismo espacio, el jugador podrá tomar estas cartas para su Personaje, colocándolas en su zona de juego (consulta "Objetos" en la página 12, y "Seguidores" en la página 13).

## LOCALIZACIONES

Deben seguirse las instrucciones de la carta. Algunas Localizaciones requieren que los Personajes hagan una tirada de dado para determinar qué se encontrarán allí, mientras que otras Localizaciones otorgan directamente alguna ventaja a los Personajes cada vez que las visitan.

## EL TURNO DE JUEGO

En su turno de juego, cada Personaje se moverá por el tablero. Normalmente lo hará mediante una tirada de dado, aunque en ocasiones puede hacerlo por otros medios, como por ejemplo mediante Conjuros, o mediante los efectos de algún Extraño o Localización.

Tras moverse, el Personaje podrá elegir entre tener un encuentro con cualquier otro Personaje que haya en su mismo espacio, o bien seguir las instrucciones de dicho espacio. A menudo, las instrucciones de un espacio del tablero le ordenarán robar cartas de Aventura. Estas cartas de Aventura mostrarán los Objetos, Enemigos, Localizaciones y demás cosas que el Personaje se encuentra en ese espacio.

Gradualmente, tu Personaje irá mejorando sus características y habilidades, hasta que creas que ya es lo bastante poderoso como para intentar llegar al centro del tablero y hacerse con la Corona de Mando.

Más concretamente, el turno de cada jugador consta de dos partes, en el siguiente orden:

1. **Movimiento** – El jugador lanza un dado y mueve a su Personaje por el tablero ese número exacto de espacios.
2. **Encuentros** – Una vez que el Personaje ha completado su movimiento, debe resolver un encuentro según las instrucciones del espacio en el que se encuentra, o bien debe resolver un encuentro con otro Personaje que haya en dicho espacio.

Tras esto, el turno pasará al siguiente jugador en sentido horario.

## MOVIMIENTO

El tablero de juego representa la mágica tierra de Talisman, dividida en tres *Regiones* (la Región Exterior, la Región Intermedia, y la Región Interior). Cada una de estas Regiones está a su vez subdividida en espacios, y cada espacio tiene impreso un nombre y una serie de instrucciones para resolver cualquier encuentro que se produzca allí. Normalmente, los Personajes sólo podrán moverse por los espacios de la misma Región en la que estén, aunque en ocasiones podrán cruzar de una Región a otra gracias a ciertos encuentros o cartas especiales.

## MOVIMIENTO EN LAS REGIONES EXTERIOR E INTERMEDIA

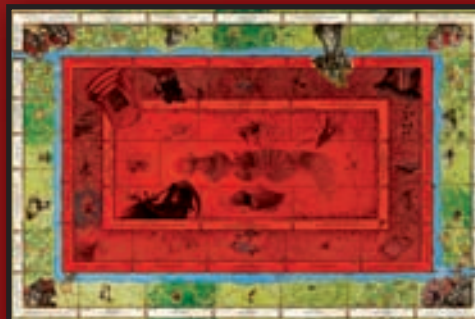
Para moverse en las Regiones Exterior o Intermedia del tablero el jugador lanza un dado, y el resultado obtenido determina cuantos espacios debe moverse su Personaje (ciertos Conjuros, habilidades

## REGIONES

El tablero de juego representa la mágica tierra de Talisman, dividida en tres Regiones.

### REGIÓN EXTERIOR

Se extiende por la parte exterior del tablero.



### REGIÓN INTERMEDIA

Se encuentra separada de la Región Exterior por el Río de las Tormentas, y de la Región Interior por la Llanura del Peligro.



### REGIÓN INTERIOR

Se extiende por el centro del tablero.







especiales y otros efectos del juego pueden hacer que el Personaje se mueva sin lanzar el dado). El Personaje debe desplazarse la cantidad exacta de espacios indicados por la tirada de dado, y puede hacerlo hacia la izquierda o hacia la derecha, según prefiera. No obstante, el Personaje deberá mantener la misma dirección durante todo el movimiento: no se puede cambiar de dirección en pleno movimiento excepto al cruzar desde la Región Exterior hasta la Intermedia o viceversa (consulta “El espacio del Centinela”, en la página 17). Un Personaje siempre deberá moverse (es decir, que no podrá elegir “pasar” y quedarse quieto), incluso aunque empiece su turno en un espacio que contenga alguna carta de Aventura, o en el que haya otro Personaje.

## ENCUENTROS

Una vez que el Personaje ha completado su movimiento, debe elegir entre resolver el encuentro indicado en el espacio al que ha ido a parar, o bien resolver un encuentro con otro Personaje que haya en dicho espacio. Las cartas de Aventura pueden proporcionar a los Personajes encuentros muy diversos. A veces se tratará de encuentros amistosos con individuos, criaturas u objetos que serán de ayuda para el Personaje, y otras veces se tratará de encuentros hostiles, que le atacarán o que incluso pueden llegar a convertirle en un viscoso Sapo.

Los Personajes sólo podrán tener encuentros durante su propio turno, a menos que se especifique lo contrario.

### ENCUENTROS EN LAS REGIONES EXTERIOR E INTERMEDIA

Los Personajes sólo pueden tener encuentros en el espacio en el que finalicen su movimiento. Nunca podrán tener un encuentro en el espacio en el que han empezado su movimiento, ni en ningún espacio por el que atraviesen durante su movimiento.

El Personaje deberá elegir entre resolver un encuentro con otro de los Personajes (de su elección) que haya en el espacio al que ha ido a parar, o resolver el propio encuentro indicado en dicho espacio.

### ENCUENTROS CON OTROS PERSONAJES

Un encuentro con otro Personaje puede resolverse de dos maneras: el Personaje que está llevando a cabo su turno puede elegir entre atacar al otro (consulta “Resolución de combates entre Personajes” en la página 11), o utilizar contra él una de sus habilidades especiales. Si durante el encuentro uno de los dos Personajes resulta muerto, el otro podrá quedarse con todos los Objetos, Seguidores y monedas de oro que quiera del Personaje muerto. Los Objetos, Seguidores y monedas de oro que no quiera (o que no pueda llevarse) se dejarán en ese espacio.

Si el jugador decide resolver un encuentro con otro Personaje, en lugar de resolver el encuentro del espacio al que ha llegado, no podrá visitar a ningún Extraño ni Localización que haya en ese espacio, ni tampoco recoger ningún Objeto, Seguidor ni moneda de oro que haya allí.

### ENCUENTROS DEL TABLERO - ROBAR CARTAS DE AVENTURA

Si el jugador decide resolver el encuentro del espacio al que llegue (en lugar de resolver un encuentro con otro Personaje), deberá seguir las instrucciones impresas en dicho espacio. Si el espacio ordena al jugador robar cartas, siempre se referirá a cartas de Aventura, y éstas deberán ser robadas de la parte superior del mazo de Aventura. Si en el espacio ya hay alguna carta de cualquier tipo (tanto de Aventura como de Conjuro o de Objetos de Compra), entonces el jugador robará únicamente las cartas suficientes para que el número total de cartas sea el indicado para dicho espacio.

Las cartas de Aventura deben irse resolviendo en el orden indicado por su número de encuentro, empezando por la carta con el número de encuentro más bajo, luego la que tenga el segundo número más bajo, y así sucesivamente. En caso de que varias cartas tengan el mismo número de encuentro, dichas cartas se resolverán por el orden en el cual fueron robadas (es decir, que se resolverán primero las que hayan sido robadas antes).

Una vez que todos los Enemigos en ese espacio hayan sido eliminados (consulta “Resolución de combates normales contra criaturas” en la página 10), o evadidos (consulta “Evadir” en la página 14), se deberá visitar a cualquier Extraño o Localización que haya en dicho espacio, y se podrán recoger todas las monedas de oro, Objetos y Seguidores.

Si tras completar su movimiento el Personaje abandona algunos de sus Seguidores u Objetos en un espacio que ordena robar cartas de Aventura (consulta “Abandonar Seguidores y Objetos” en la página 16), sólo podrá robar las cartas suficientes para que el número total sea el indicado para dicho espacio. Por ejemplo, si un Personaje finaliza su movimiento en un espacio que ordena robar una carta, e inmediatamente abandona allí uno de los Objetos que lleva consigo, no robará ninguna carta de Aventura, porque ahora ya hay una carta en ese espacio.

Un personaje puede perfectamente abandonar Seguidores u Objetos en un espacio para evitar tener que robar más cartas, pero no podrá recuperar dichos Seguidores u Objetos en el mismo turno en el que los ha abandonado. Por tanto, todos los Seguidores u Objetos que sean abandonados quedarán disponibles para que los recoja cualquier Personaje que llegue hasta allí.

## EJEMPLO DE ENCUENTRO

El Enano llega hasta el espacio del Valle Escondido, donde se le ordena robar tres cartas de Aventura. Roba un Diablillo (Evento), un Oso (Enemigo) y una Bolsa de oro (Objeto). El Diablillo tiene el número de encuentro más bajo, así que deberá ser resuelto en primer lugar. El Enano lanza el dado y saca un “4”, con lo cual el Diablillo le teleporta de inmediato hasta las Ruinas, antes de que el Enano tenga ocasión de combatir contra el Oso y recoger la Bolsa de oro. Las cartas de Oso y Bolsa de oro se dejan boca arriba en el Valle Escondido, y a partir de ese momento se considerarán dos de las tres cartas que hay que robar en dicho espacio. El Enano, por su parte, sigue adelante con su turno resolviendo un nuevo encuentro en el espacio de las Ruinas.



## ENCUENTROS DEL TABLERO - OTROS ESPACIOS

Si el jugador decide resolver el encuentro del espacio al que llegue, y dicho espacio no le ordena robar cartas, simplemente se deberán seguir las instrucciones impresas en el tablero. Pese a todo, si en ese espacio hay alguna carta de Aventura (puede haber ido a parar allí debido a diversos efectos del juego), antes que nada dicha carta deberá ser resuelta de manera normal (por ejemplo, si se trata de un Enemigo se deberá combatir contra él o evadirlo).

## COMBATES

Los combates pueden ser de dos tipos: *combates normales* (también llamados simplemente “combates”) o *combates psíquicos*. Un combate normal ocurre cuando un Personaje es atacado por una criatura usando la característica de Fuerza, mientras que un combate psíquico ocurre cuando un Personaje es atacado por una criatura usando la característica de Astucia. Si un Personaje decide atacar a otro Personaje, deberán llevar a cabo un combate normal, a menos que el atacante tenga alguna habilidad especial que le permita llevar a cabo un combate psíquico en su lugar.

## COMBATES NORMALES

Los combates normales ocurren cuando:

1. Un Personaje se encuentra con un Enemigo – Monstruo, Dragón, Animal u otra criatura con característica de Fuerza; o bien
2. Un Personaje decide atacar a otro Personaje (a menos que el atacante tenga alguna habilidad especial que le permita resolver el ataque mediante un combate psíquico).

## RESOLUCIÓN DE COMBATES NORMALES CONTRA CRIATURAS

Los combates normales contra criaturas se resuelven según los siguientes pasos:

1. **Evadir**  
Antes que nada, el Personaje declara si va a evadir el combate o no (consulta “Evadir” en la página 14). Si decide no hacerlo, el combate tiene lugar.
2. **Lanzar Conjuros**  
Si el Personaje quiere utilizar uno o más Conjuros deberá hacerlo ahora, antes de que se hagan las *tiradas de ataque*. De igual forma, todos los efectos o habilidades que puedan afectar a la Fuerza o Astucia del Personaje deberán aplicarse antes de las tiradas de ataque.
3. **Tirada de ataque del Personaje**  
El Personaje lanza un dado, y el resultado que obtenga será su *tirada de ataque*. A esta tirada de ataque deberá sumarle su Fuerza y los modificadores oportunos, todo lo cual le dará como resultado su *puntuación de ataque*. Recuerda que sólo puede utilizarse un **Arma** a la vez en cada combate (consulta “Armas y Armaduras” en la página 12).
4. **Tirada de ataque de la criatura**  
A continuación, cualquiera de los otros jugadores lanza un dado para determinar la tirada de ataque de la criatura. A esta tirada se le deberá sumar la característica de Fuerza de la criatura para obtener su puntuación de ataque. Una vez hecho esto, el Personaje podrá gastar un punto de Destino (si así lo quiere) para repetir su propia tirada de ataque.

## CRIATURAS Y ENEMIGOS

Algunas cartas y habilidades especiales se refieren expresamente a las criaturas y los Enemigos.



Un “Enemigo” es cualquier carta de Aventura que incluya la palabra “Enemigo” en el espacio que describe el tipo de carta.

Una “criatura” es cualquier encuentro (excepto otro Personaje) que ataque a los Personajes con Fuerza o Astucia. Esto incluye todas las cartas de Enemigo, pero también algunos Eventos, Extraños, Localizaciones, Conjuros y espacios del tablero.

### 5. Comparar las puntuaciones de ataque

Si la puntuación de ataque del Personaje es mayor, la criatura es eliminada. Si la puntuación de ataque de la criatura es mayor, el Personaje es derrotado y pierde una Vida (en ocasiones esto puede prevenirse mediante el uso de diversos Objetos, Conjuros o habilidades especiales). Si ambas puntuaciones de ataque son iguales, el combate se considera un empate. Tanto si el Personaje es derrotado como si se produce un empate, el turno del Personaje finaliza de inmediato.

## EMPATES

Cuando hay un empate, ninguno de los dos bandos resulta herido (los Personajes no pierden Vidas y las criaturas no son eliminadas), y el turno del Personaje finaliza de inmediato. Cuando le toque de nuevo el turno, el Personaje se moverá fuera de ese espacio sin volver a combatir contra ninguna de las criaturas que hay allí, a menos que se especifique lo contrario.

## MÁS DE UN ENEMIGO

Si en el mismo espacio hay varios Enemigos que ataquen utilizando la Fuerza, todos ellos combatirán como si fueran uno solo, haciendo una única tirada de ataque y sumándole la Fuerza de todas las criaturas para obtener una única puntuación de ataque combinada.





## RESOLUCIÓN DE COMBATES NORMALES ENTRE PERSONAJES

Los combates normales entre dos Personajes se resuelven según los siguientes pasos:

### 1. Evadir

Antes que nada, el Personaje que está siendo atacado declara si va a evadir el combate o no. Si decide no hacerlo (o si lo intenta pero no lo consigue), el combate tiene lugar.

### 2. Lanzar Conjuros

Si alguno de los dos Personajes (o ambos) quiere utilizar uno o más Conjuros deberá hacerlo ahora, antes de que se hagan las *tiradas de ataque*. De igual forma, todos los efectos o habilidades que puedan afectar a la Fuerza o Astucia de alguno de los dos Personajes deberán aplicarse antes de las tiradas de ataque.

### 3. Determinar las tiradas de ataque

Cada Personaje lanza un dado, y el resultado que obtenga será su *tirada de ataque*. A esta tirada cada Personaje deberá sumarle su Fuerza y todos los modificadores oportunos, todo lo cual le dará como resultado su *puntuación de ataque*. Una vez que ambos Personajes hayan determinado sus puntuaciones de ataque, el Personaje atacante tendrá la opción de repetir su tirada gastando un punto de Destino. Elija lo que elija el atacante, el Personaje que está siendo atacado tendrá a continuación la misma opción. Si el Personaje atacante decide no gastar un punto de Destino para repetir su tirada de ataque, no podrá rectificar esta decisión una vez que el Personaje que está siendo atacado haya hecho su propia elección.

### 4. Comparar las puntuaciones de ataque

El Personaje que haya obtenido la mayor puntuación de ataque será el vencedor del combate. Si ambas puntuaciones son iguales, el combate se considerará un empate (consulta "Empates" en la página 10).

## EJEMPLO DE UN COMBATE



El Mago tiene una Espada, un Conjuero de Invisibilidad y otro de Ataque Psiónico. Además tiene un contador de Fuerza, dos contadores de Astucia, y tres contadores de Destino. Durante su turno, el Mago llega hasta unos Campos y roba una carta de Aventura, que resulta ser un Gigante de Fuerza 6. Si quisiera, el Mago podría evadir al Gigante lanzando su Conjuero de Invisibilidad, pero en vez de eso decide combatir contra él. Dado que el Gigante tiene característica de Fuerza, se tratará de un combate normal, y no de un combate psíquico.

El Mago decide lanzar su Conjuero de Ataque Psiónico, que le permite sumar su nivel inicial de Astucia (en su caso, 5), a su Fuerza. Al estar en un combate, su Espada también le otorga un punto adicional de Fuerza, para un total de Fuerza 9 (5

del Ataque Psiónico, 2 de su nivel inicial de Fuerza, 1 de su contador de Fuerza, y 1 de su Espada). El Gigante saca un "6" en su tirada de ataque, y el Mago saca un "3".

Una vez que han hecho sus tiradas, se comprueba que tanto el Gigante como el Mago han obtenido la misma puntuación de ataque (12), con lo cual el combate es un empate. El Mago decide pagar un punto de Destino para repetir su tirada, y esta vez saca un "5". Ahora, la puntuación de ataque del mago (14) es más alta que la del Gigante (12), así que el Mago elimina al Gigante y se queda la carta de Enemigo como trofeo. Si la puntuación de ataque del Mago hubiese sido más baja que la del Gigante, el Mago habría sido derrotado, en cuyo caso perdería una Vida y su turno finalizaría de inmediato.





### 5. Reclamar Recompensa

El Personaje que haya ganado el combate puede hacer que su rival pierda una Vida (y en ocasiones esta pérdida puede prevenirse mediante el uso de diversos Objetos, Conjuros o habilidades especiales), o bien puede robarle una moneda de oro o un Objeto de su elección. Si el vencedor del combate hace que su rival pierda su última Vida y por tanto muera, podrá robarle todos los Objetos, Seguidores y monedas de oro que tenía. En este caso, los Objetos, Seguidores y monedas de oro que el vencedor no se quede (porque no los quiera, o porque no pueda llevarlos) se dejarán en ese espacio del tablero. Una vez se ha completado este paso, el turno finaliza.

## COMBATES PSÍQUICOS

Los combates psíquicos ocurren cuando:

1. Un Personaje se encuentra con un Enemigo – Espíritu u otra criatura con característica de Astucia; o bien
2. Un Personaje cuya habilidad especial se lo permita decide atacar a otro Personaje mediante un combate psíquico.

### RESOLUCIÓN DE COMBATES PSÍQUICOS

Los combates psíquicos se resuelven exactamente igual que los combates normales (consulta “Combates normales” en la página 10), excepto que:

1. Los combatientes utilizan su Astucia en lugar de su Fuerza.
2. No se puede emplear ningún Objeto para prevenir la pérdida de una Vida.

## PERSONAJES

Este apartado del reglamento explica con más detalle diversas reglas sobre los Personajes, entre ellas cómo ganar riquezas y Seguidores, cómo lanzar Conjuros, cómo incrementar la Fuerza y la Astucia, cómo evadir a las criaturas y cómo cambiar de Alineamiento.

## ORO

El oro permite a los personajes comprar objetos y pagar por diversos servicios. La riqueza de un personaje se indica colocando monedas de oro junto a su tarjeta de Personaje.

Cada Personaje empieza el juego con una moneda de oro, y por lo general irá ganando más monedas de oro durante el transcurso de la partida, a medida que vaya resolviendo encuentros.

Todos los precios del juego se indican en monedas de oro (mo). Así, por ejemplo, “3 mo” representa tres monedas de oro.

Cuando se tenga que hacer un pago por una compra o servicio (debido a alguna carta de Aventura o espacio del tablero) que no sea directamente entre jugadores, las monedas de oro correspondientes deberán colocarse en la pila general. En cambio, cuando se trate de un pago directo entre jugadores, las monedas de oro simplemente cambiarán de manos entre ellos como sea necesario.

Todas las monedas de oro que se tengan que recibir de cualquier fuente que no sea un jugador, se tomarán de la pila general.

Las monedas de oro no se consideran objetos, por lo que no cuentan para el límite de carga de los personajes.

Si se requiere que un personaje pierda monedas de oro pero ya no le queda ninguna, no le ocurre nada.

## OBJETOS

Tanto los Objetos normales como los Objetos mágicos se consideran Objetos a todos los efectos del juego. Por lo general, los Personajes irán adquiriendo nuevos Objetos durante la partida, a medida que vaya resolviendo encuentros. Todos los Objetos que tenga un Personaje se deben colocar boca arriba junto a su tarjeta de Personaje.

### LÍMITE DE CARGA DE OBJETOS

Ningún Personaje puede tener a la vez más de cuatro Objetos, a menos que disponga de una Mula.

Cualquier Personaje que de pronto se vea con más Objetos de los que puede cargar deberá decidir con qué Objetos quedarse, y abandonar de inmediato todos los Objetos sobrantes boca arriba en el espacio en el que se encuentra.



### “ARMAS” Y “ARMADURAS”

Algunos Objetos que incrementan la habilidad de combate de los Personajes, tienen la palabra **Arma** junto al texto descriptivo de la carta. Salvo que se especifique lo contrario, un Personaje no puede utilizar más de un **Arma** durante un mismo combate.



Algunos Objetos que pueden prevenir la pérdida de Vidas de un Personaje derrotado en combate, tienen la palabra **Armadura** junto al texto descriptivo de la carta. Salvo que se especifique lo contrario, un Personaje no puede utilizar más de una **Armadura** durante un mismo combate.





## SEGUIDORES

Por lo general, los Personajes irán adquiriendo Seguidores durante la partida, a medida que vaya resolviendo encuentros. Todos los Seguidores que tenga un Personaje se deben colocar boca arriba junto a su tarjeta de Personaje.

Un Personaje puede tener cualquier número de Seguidores.

## PERDER UN SEGUIDOR

Cualquier Seguidor que resulte muerto (por ejemplo, en la Sima o en la Torre del Vampiro) o deba ser descartado, se colocará en la pila de descarte de Aventuras.

## CONJUROS

En la mágica tierra de Talisman cualquiera puede lanzar Conjuros, siempre y cuando tenga la suficiente Astucia para ello. Algunos Personajes empiezan el juego con uno o más Conjuros, y cualquier Personaje puede conseguir nuevos Conjuros durante la partida, a medida que se desplace por el tablero.

## OBTENER CONJUROS

Todos los Personajes pueden adquirir y lanzar Conjuros, si su nivel de Astucia se lo permite. No obstante, los únicos Personajes que empezarán el juego con Conjuros en la mano serán aquellos cuyas habilidades especiales así lo indiquen de forma explícita. Por lo demás, los Conjuros suelen adquirirse durante la partida al resolver encuentros. Los Conjuros que se vayan consiguiendo deberán robarse de la parte superior del mazo de Conjuros. Cuando el mazo de Conjuros se haya agotado, todas las cartas de Conjuro que haya en la pila de descarte se mezclarán y se colocarán boca abajo formando un nuevo mazo de Conjuros.



Cada jugador debe guardar sus Conjuros boca abajo de modo que los demás jugadores no puedan verlos (aunque por supuesto cada jugador podrá consultar sus propios Conjuros siempre que quiera). Los efectos de cada Conjuro, así como el momento exacto en el que puede lanzarse, vienen indicados en la propia carta de Conjuro.

### EJEMPLO DE LÍMITE DE CONJUROS

Un Mago con un nivel de Astucia de 5 tiene la Corona de Salomón (un Objeto Mágico que suma 2 a su Astucia), así que su nivel total de Astucia es de 7. Esto le permite tener un máximo de tres Conjuros, que de hecho son los que tiene. En su turno, el Mago llega al espacio del Claro maldito, donde no se cuentan los bonificadores de Astucia otorgados por los Objetos Mágicos. Por tanto, aquí su Astucia vuelve a ser de 5. Con Astucia 5, el Mago puede tener como máximo dos Conjuros, así que debe elegir y descartar de inmediato uno de los tres Conjuros que tiene. Tan pronto como el Mago abandone el Claro Maldito, la Corona de Salomón volverá a funcionar y su Astucia volverá a ser de 7, con lo cual podrá volver a tener tres Conjuros (si consigue volver a ganar un tercer Conjuro por algún medio, claro está).

El número máximo de Conjuros que cada Personaje puede tener en todo momento está limitado por su nivel total de Astucia, tal como se indica a continuación:

Astucia total	1	2	3	4	5	6+
Número máximo de Conjuros	0	0	1	2	2	3

Si en cualquier momento un Personaje tiene más Conjuros de los permitidos por su nivel total de Astucia, deberá colocar de inmediato los Conjuros sobrantes en la pila de descarte (ni siquiera podrá lanzarlos en ese mismo momento: deberá descartarlos directamente). El jugador podrá elegir qué Conjuros descartar. No obstante, los Conjuros no pueden descartarse a menos que el Personaje tenga más de los permitidos por su nivel total de Astucia. Aparte de este caso especial, por lo general el único modo de deshacerse de un Conjuro será lanzándolo.

## LANZAR CONJUROS

Lanzar Conjuros siempre es optativo. Los jugadores pueden guardarse sus Conjuros durante todo el tiempo que quieran antes de lanzarlos. Un Conjuro sólo puede lanzarse del modo indicado en la carta de Conjuro. Una vez que un Conjuro haya sido lanzado y se hayan aplicado sus efectos, será colocado en la pila de descarte de Conjuros.

Los Conjuros que afecten a Personajes, les afectarán sin importar en qué espacio o Región del tablero se encuentren. En cambio, los Conjuros dirigidos a criaturas no podrán afectar a ninguna criatura que se encuentre en la Región Interior del tablero.

El número máximo de Conjuros que un Personaje puede lanzar durante su turno, es igual al número de Conjuros que tenía al principio de dicho turno. Un Personaje no podrá lanzar más de un Conjuro durante cada turno de otro Personaje. Esta regla, sin embargo, no se aplica en el caso del Conjuro de Mando (consulta "La Corona de Mando" en la página 20).





## EJEMPLO DE TURNO



La Hechicera está en el Templo y saca un "2" en su tirada de movimiento. Por tanto, puede elegir entre moverse hasta las Runas o hasta el Oasis.

En las Runas, que es un espacio que ordena robar una carta, hay un Dragón boca arriba, así que en este caso el Dragón cuenta como la carta que habría que robar. El Dragón tiene Fuerza 7, y además recibe un bonificador de +2 a su tirada de ataque tal como se indica en el texto de las Runas. Teniendo en cuenta que en estos momentos la Fuerza de la Hechicera es de 3, si se moviera hasta allí seguramente perdería una Vida.

En el Oasis, por su parte, hay un Conjuro de Maldición que ha sido lanzado anteriormente por otro Personaje. Esto también haría que la Hechicera perdiera una Vida si se moviera hasta allí, pero como las instrucciones del Oasis ordenan robar dos cartas y el Conjuro de Maldición sólo cuenta como una de ellas, la Hechicera aún tendría la posibilidad de robar otra carta de Aventura en ese espacio. Por tanto, decide moverse al Oasis, pierde una Vida debido al Conjuro de Maldición, y a continuación roba una carta de Aventura. La carta robada resulta ser otro Dragón, que ataca a la Hechicera inmediatamente. Desde luego, este no es su día de suerte.



## TROFEOS

Cuando un Personaje elimina a un Enemigo, puede quedárselo como trofeo. Un Personaje puede descambiar sus trofeos al final de cualquiera de sus turnos para ganar contadores adicionales de Fuerza y de Astucia.

### GANAR FUERZA

Un Personaje ganará un contador de Fuerza por cada siete puntos de Fuerza de Enemigos que descambie. Las cartas de Enemigo descambiadas de este modo se colocarán en la pila de descarte de Aventuras. A la hora de descambiar cartas de Enemigos, los puntos de Fuerza sobrantes (o sea, que no sean múltiplo de siete) se perderán.

Los Personajes también pueden ganar contadores de Fuerza como resultado de algunos encuentros.

### GANAR ASTUCIA

Un Personaje ganará un contador de Astucia por cada siete puntos de Astucia de Enemigos que descambie. Las cartas de Enemigo descambiadas de este modo se colocarán en la pila de descarte de Aventuras. A la hora de descambiar cartas de Enemigos, los puntos de Astucia sobrantes (o sea, que no sean múltiplo de siete) se perderán.

Los Personajes también pueden ganar contadores de Astucia como resultado de algunos encuentros.

## EVADIR

En ciertas ocasiones, los Personajes tienen la opción de evadir a criaturas y a otros Personajes (por ejemplo, lanzando un Conjuro de Inmovilizar o de Invisibilidad). Tras evadirse, ese turno el Personaje ya no podrá afectar de ningún modo a la criatura o Personaje que haya evadido, ni tampoco ser afectado de ningún modo por ella/él.

En la Región Interior sólo se puede evadir a otros Personajes; las criaturas que haya en los espacios del tablero de dicha Región no podrán ser evadidas.

Los encuentros que puedes evadir son los siguientes:

1. Cualquier cosa que te ataque.
2. Cualquier Personaje que intente atacarte o usar una habilidad especial contra ti.
3. Cualquier criatura que aparezca en tu espacio como resultado de una carta de Evento, Localización o Extraño (por ejemplo, el Dragón de la carta de Cueva).





## ALINEAMIENTO

El Alineamiento de un Personaje es una muestra de su personalidad. Un Personaje “bueno” será honesto y respetuoso con la ley, mientras que un personaje “maligno” será un villano despiadado, y un personaje “neutral” estará a medio camino entre esos dos extremos. El Alineamiento puede cambiar durante el juego, como resultado de algunos encuentros o mediante el uso de ciertas habilidades especiales.

### CAMBIAR DE ALINEAMIENTO

Cuando un Personaje cambia de Alineamiento, se debe tomar una carta de Alineamiento y colocarla junto a la tarjeta del Personaje, con la cara apropiada boca arriba para mostrar su nuevo Alineamiento. Si más tarde el Personaje vuelve a recuperar su Alineamiento original, la carta de Alineamiento se descartará.



Cara del Alineamiento  
bueno



Cara del Alineamiento  
malo

Ningún Personaje, ni siquiera el Druida, puede cambiar de Alineamiento más de una vez por turno.

Si un Personaje que ha cambiado de Alineamiento tiene alguna carta que no le está permitido tener bajo su nuevo Alineamiento (como por ejemplo el Santo Grial o la Espada Rúnica), dichas cartas deberán abandonarse de inmediato en el espacio en el que se encuentre el Personaje.

## REGLAS DE ORO

Las siguientes reglas se consideran las “Reglas de Oro” de *Talisman*, y por lo tanto en caso de duda prevalecerán sobre todas las demás reglas del juego.

### LO QUE SE PUEDE HACER Y LO QUE NO

En cualquier situación en la que los efectos de una carta indiquen que un Personaje no puede llevar a cabo alguna acción o usar alguna habilidad concreta (como por ejemplo lanzar un Conjuro o utilizar un Objeto), significa exactamente eso: que el Personaje no puede hacerlo. En otras palabras, los efectos que le prohíben llevar a cabo dicha acción o usar dicha habilidad prevalecen por encima de otras habilidades o efectos del juego. Por ejemplo, si una carta indica que no se puede utilizar ningún *Arma* al combatir contra cierta criatura, el Guerrero no podrá utilizar ningún *Arma* en ese combate, por mucho que tenga una habilidad especial que le permite usar dos *Armas* a la vez en los combates.

### TIRADAS NATURALES Y TIRADAS MODIFICADAS

Si un efecto o habilidad especial hace referencia a un resultado concreto del dado, sólo se tendrá en cuenta el número natural que ha salido en dicho dado, no el número modificado que se obtenga tras aplicar

bonificadores y penalizadores a la tirada. Por ejemplo, la habilidad especial del Troll le permite regenerarse cuando saca un “6” en el dado de movimiento. Si durante su turno el Troll saca un “4” en su dado de movimiento, y juega una carta que le permite sumar 2 a dicha tirada para un total de “6”, no podrá regenerarse ese turno, ya que la tirada natural del dado no ha sido un “6”, sino un “4”.

## RECURSOS LIMITADOS

Todos los recursos del juego están limitados al número de componentes incluidos en la caja. Por ejemplo, si todos los contadores de Fuerza están siendo usados, nadie podrá ganar más Fuerza hasta que vuelva a haber algún contador de Fuerza disponible en la pila general. En este aspecto, los jugadores no pueden especular acumulando contadores de 1 punto para que se agoten más rápido: si un jugador tiene la opción de cambiar cinco contadores de 1 punto por un contador de 5 puntos del mismo tipo, deberá hacerlo de inmediato.

## OTRAS REGLAS

Este apartado cubre las diferentes reglas especiales que puedan surgir como resultado de los encuentros, o al cruzar de una Región del tablero a otra.

## SAPOS

Cuando un Personaje es transformado en Sapo durante tres turnos, se sustituye su miniatura en el tablero por una miniatura de Sapo, y el jugador coloca la tarjeta de Sapo sobre su propia tarjeta de Personaje. Al final de su tercer turno, cuando el Personaje deje de ser un Sapo y recupere su forma normal, la tarjeta de Sapo se descartará, y la miniatura de Sapo será sustituida de nuevo por la miniatura original del Personaje.

Un Sapo tiene Fuerza 1 y Astucia 1, y estos dos valores no pueden ser modificados por ningún contador de Fuerza o de Astucia que el Personaje tuviese antes de la transformación. Aunque un Sapo puede ganar y perder sus propios contadores y modificadores de Fuerza y de Astucia, dichos contadores y modificadores desaparecerán en cuanto el Personaje deje de ser un Sapo y recupere su forma normal. Cuando el personaje vuelva a la normalidad, su Fuerza y Astucia volverán a ser las que eran, y todos los contadores que tuviera podrán ser usados de nuevo.

Cuando un Personaje es transformado en Sapo, mantiene todos los trofeos que tuviese y además puede seguir ganando nuevos trofeos. No obstante, como ya se ha dicho, todos los contadores de Fuerza y de







Astucia que gane mientras sea un Sapo se perderán en cuanto recupere su forma normal, así que por lo general puede considerarse una mala idea descambiar trofeos mientras el Personaje está en forma de Sapo.

Un Sapo no lanza el dado para moverse, sino que debe moverse sólo un espacio por turno.

Un Sapo no puede lanzar ni ganar Conjuros, aunque el Personaje no perderá los Conjuros que ya tuviese antes de la transformación. Simplemente, no podrá utilizarlos mientras siga en forma de Sapo.

Un Personaje transformado en Sapo mantendrá las mismas Vidas que tenía en su forma original, y cuando recupere dicha forma original mantendrá las mismas Vidas que le hayan quedado como Sapo. Por tanto, cualquier Vida que gane o pierda mientras sea un Sapo afectará al estatus general del Personaje.

De igual forma, un Personaje transformado en Sapo mantendrá los mismos contadores de Destino que tenía en su forma original, y cuando recupere dicha forma original mantendrá los mismos contadores de Destino que le hayan quedado como Sapo. Por tanto, cualquier contador de Destino que gane o pierda mientras sea un Sapo afectará al estatus general del Personaje. Los Sapos pueden usar sus contadores de Destino de manera normal.

Tras completar su movimiento, los Sapos deben resolver el encuentro del espacio al que hayan llegado, igual que cualquier otro Personaje.

Un Sapo no tiene habilidades especiales. Las habilidades especiales del Personaje original no pueden ser utilizadas mientras permanezca en forma de Sapo.

Si un Personaje ya se encuentra transformado en Sapo, y vuelve a ser transformado en Sapo por algún efecto del juego (por ejemplo, por un Conjuro de Azar), se deberá mantener como Sapo durante tres turnos más, empezando a contar desde esta última transformación.

## PERDER UN TURNO

Cualquier carta o instrucción que tenga como resultado la pérdida de un turno para el Personaje que se la ha encontrado, hará que su turno finalice de inmediato. Si aún quedaban otras cartas de Aventura por resolver, eso contará como el turno perdido para el Personaje. En cambio, si ya no quedaban más cartas de Aventura por resolver, el Personaje se verá obligado a perder su siguiente turno.

## TENER Y USAR CARTAS

Usar las cartas que tengas en tu Poder es opcional, y siempre podrás decidir en qué momento exacto quieres usarlas. Por ejemplo, la Cruz permite al Personaje destruir a los Espíritus de forma automática, sin necesidad de recurrir al combate psíquico. No obstante, un Personaje en posesión de la Cruz puede decidir no usarla, y en vez de eso entablar combate psíquico contra un Espíritu.

A menos que se indique lo contrario, los Personajes pueden tener cartas que no les esté permitido utilizar. Por ejemplo, el Monje no puede utilizar ningún *Arma* en combate, pero a pesar de eso podría tener en su poder la Lanza Sagrada, aunque sólo sea para vendérsela al Alquimista, entregarla como reto en la Guarida del Brujo Arcano, o simplemente para evitar que la tenga otro Personaje que sí que podría usarla. En cambio, el Monje no podría tener en su poder la Espada Rúnica, ya que en el texto de dicha carta se indica que ningún Personaje de Alineamiento bueno puede tenerla. Si el Monje encuentra la Espada Rúnica, deberá dejarla boca arriba en ese espacio.

Los Personajes nunca pueden hacerse con cartas que no les esté permitido tener. Por ejemplo, si un Personaje no puede tener Seguidores, no podrá hacerse con uno ni siquiera lanzándole un Conjuro de Mesmerismo a otro Personaje.

## ABANDONAR SEGUIDORES Y OBJETOS

Un Personaje puede abandonar cualesquiera de sus Seguidores u Objetos en cualquier momento, simplemente dejándolos boca arriba en el espacio en el que se encuentra. Los Seguidores u Objetos así abandonados no podrán volver a ser recogidos por el mismo Personaje durante ese mismo turno.

## TALISMANES Y OBJETOS DE COMPRA

Cuando un Personaje adquiere un Talisman, debe tomar una de las cartas de Talisman que incluye el juego. De igual forma, cuando el Personaje adquiere un Objeto de Compra, debe tomar la carta apropiada del mazo de Objetos de Compra.

Las cartas de Talisman y de Objetos de Compra se deben tratar a todos los efectos como cartas de Aventura, excepto que en lugar de colocarse en la pila de descarte cuando abandonan el juego, se devuelven a su mazo correspondiente a fin de que vuelvan a estar disponibles para todos los Personajes. Si se da el caso de que se agotan todas las cartas de Talisman o de algún Objeto de Compra concreto (porque todas están en poder de los Personajes), significará que dicho Objeto no está disponible para ser adquirido en ese momento.

Al igual que las demás cartas de Objeto y las de Seguidores, las cartas de Talisman y de Objetos de Compra pueden ser abandonadas.

## ADQUIRIR TALISMANES

Los Personajes pueden adquirir Talismanes de dos maneras: mediante ciertas cartas de Aventura, o cumpliendo un reto que les sea asignado en la Guarida del Brujo Arcano.







## LA GUARIDA DEL BRUJO ARCANO

Un Personaje que llegue a la Guarida del Brujo Arcano puede elegir entre aceptar o no un reto, según prefiera. Si elige aceptarlo, deberá lanzar un dado y consultar el espacio del tablero para determinar de qué reto en concreto se tratará.

Un personaje no puede aceptar más de un reto a la vez, pero si ya ha cumplido su reto y vuelve a llegar a la Guarida del Brujo Arcano, podrá perfectamente aceptar un nuevo reto, lanzando otra vez el dado para determinar de qué reto se tratará esta vez.

Una vez aceptado un reto, el Personaje debe intentar cumplirlo de inmediato, si puede hacerlo. Además, el Brujo Arcano impedirá abrir el Portal de Poder a cualquier Personaje que haya aceptado un reto con él y no lo haya cumplido.

## CÓMO RESOLVER CARTAS SIN NÚMERO DE ENCUENTRO

Las cartas que se coloquen en espacios del tablero y no tengan un número de encuentro (como por ejemplo, el Conjuro de Maldición), deberán ser resueltas antes de que el Personaje pueda intentar resolver un encuentro con otro Personaje, con cualquier carta de Aventura, o con las propias instrucciones de ese espacio del tablero.

## CRUZAR DE LA REGIÓN EXTERIOR A LA INTERMEDIA, Y VICEVERSA

El Río de las Tormentas, que separa la Región Exterior de la Región Intermedia, puede ser cruzado utilizando el puente que conecta el espacio del Centinela (en la Región Exterior) con el espacio de Colinas al otro lado (en la Región Intermedia).

El Río de las Tormentas también puede ser cruzado mediante una Balsa, o como resultado de un encuentro.

### EL CENTINELA

Un Personaje puede cruzar el puente del Centinela en cualquier dirección, siempre y cuando su tirada de dado para moverse sea suficiente para llevarle a través del puente hasta la Región que hay al otro lado.



El Centinela atacará a cualquier Personaje que intente cruzar el puente desde la Región Exterior hacia la Región Intermedia.

Si el Personaje logra derrotar o evadir al Centinela deberá seguir su movimiento entrando en la Región Intermedia, y moviendo allí los espacios de movimiento que le queden en cualquiera de las dos direcciones (hacia la derecha o hacia la izquierda). Si el Personaje es derrotado por el Centinela, perderá una Vida (esto puede prevenirse mediante el uso de ciertos Objetos o Conjuros), y su turno finalizará de inmediato en el espacio del Centinela. Si el Personaje empatara su combate con el Centinela, no perderá una Vida, pero su turno finalizará de inmediato en el espacio del Centinela.

El Centinela no atacará a los Personajes que crucen por su espacio para seguir moviéndose por la Región Exterior, ni a los Personajes que crucen el puente desde la Región Intermedia a la Región Exterior, ni a los Personajes que simplemente finalicen su movimiento en el espacio del Centinela.

Al cruzar de una Región a otra, el Personaje puede cambiar la dirección de su movimiento en cuanto entre en la nueva Región, si así lo quiere (es decir, si antes de cruzar se estaba moviendo en sentido horario, tras cruzar podrá seguir moviéndose en sentido anti-horario, y viceversa).

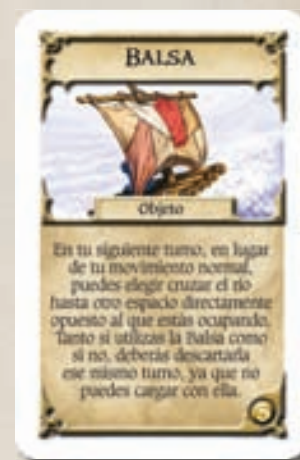
### BALSAS

Cualquier Personaje que quiera cruzar el Río de las Tormentas usando una Balsa, deberá construirse una o adquirirla como resultado de un encuentro.

Si el Personaje está en un espacio de Bosque o de Foresta al principio de su turno, y dispone de un Hacha, puede declarar que en lugar de moverse va a construir una Balsa. Ese turno, el Personaje no se moverá del espacio en el que se encuentra, pero a cambio podrá tomar inmediatamente una carta de Balsa del mazo de Objetos de Compra (si queda alguna disponible).

Cualquier Personaje que se haga con una Balsa podrá cruzar el río al inicio de su siguiente turno. El Personaje podrá cruzar hasta cualquier espacio de su elección que se encuentre directamente opuesto al que está ocupando en ese momento. Ese será todo su movimiento para el turno (el Personaje no lanzará el dado para moverse).

Una Balsa nunca puede ser abandonada en el tablero, ni se puede cargar con ella para utilizarla en un turno posterior. Tanto si el Personaje utiliza la Balsa como si no, deberá colocarla en la pila de descarte de Aventuras o devolverla al mazo de Objetos de Compra (según qué tipo de carta sea). El Personaje tendrá que hacer esto inmediatamente después de haber usado la Balsa, o de haber decidido no usarla.







## EJEMPLO: ATRAVESAR EL PUENTE DEL CENTINELA

La Hechicera está en el Cementerio y saca un "6" en su tirada de movimiento. Decide moverse en sentido horario hasta el espacio del Centinela, para cruzar el puente hacia la Región Intermedia. Al llegar a dicho espacio, el Centinela la ataca.



De inmediato, la Hechicera le lanza al Centinela un Conjuero de Inmovilizar, con lo cual ahora puede evadirlo en lugar de tener que combatir contra él.



A continuación, la Hechicera se mueve hasta las Colinas de la Región Intermedia, y una vez allí decide seguir su movimiento en sentido anti-horario, finalizando por tanto en el espacio del Portal de Poder.





## CRUZAR DE LA REGIÓN INTERMEDIA A LA INTERIOR, Y VICEVERSA

El Portal de Poder conecta su espacio con el espacio de la Llanura del Peligro.



### EL PORTAL DE PODER

El único modo de entrar en la Región Interior del tablero es cruzando a través del Portal de Poder. No obstante, antes de poder cruzar dicho Portal será necesario abrirlo. Un Personaje sólo puede intentar abrir el Portal de Poder si tiene suficiente movimiento para cruzarlo y seguir más allá. Cada vez que un Personaje quiera cruzar el Portal, primero deberá abrirlo. Haber cruzado ya el Portal de Poder anteriormente no es ninguna garantía de que se podrá cruzar la siguiente vez.

Un Personaje que intente abrir el Portal de Poder deberá seguir las instrucciones impresas en ese espacio del tablero. Si tiene éxito, se moverá hasta la Llanura del Peligro y su turno finalizará allí. Si fracasa, su turno finalizará de inmediato en el espacio del Portal de Poder.

Un Personaje que quiera cruzar por el Portal de Poder desde la Región Interior hasta la Región Intermedia, no necesitará abrir antes el Portal. Simplemente, se moverá desde el espacio de la Llanura del Peligro hasta el espacio del Portal de Poder. Eso constituirá todo el movimiento del Personaje para ese turno.

## MOVIMIENTO EN LA REGIÓN INTERIOR

Mientras un Personaje permanezca en la Región interior no lanzará el dado para moverse, sino que se moverá un solo espacio por turno.

Antes de alcanzar la Corona de Mando, el Personaje deberá resolver el encuentro de cada espacio de la Región Interior al que se mueva.

### DAR MEDIA VUELTA

Un Personaje que esté en la Región Interior puede decidir en cualquier momento dar media vuelta, y empezar a moverse de nuevo hacia la Llanura del Peligro. Aunque haya dado media vuelta, seguirá moviéndose tan solo un espacio por turno mientras permanezca en la Región Interior. Sin embargo, ignorará las instrucciones de todos los espacios por los que cruce de vuelta hacia la Llanura del Peligro. Una vez que el Personaje haya anunciado su intención de dar media vuelta

no podrá cambiar de idea, y deberá recorrer todo el camino hasta la Llanura del Peligro. No obstante, una vez que haya llegado allí será libre de hacer lo que quiera, incluyendo volver a dirigirse de nuevo hacia la Corona de Mando, o abandonar la Región Interior cruzando el Portal de Poder hacia la Región Intermedia.

## ENCUENTROS EN LA REGIÓN INTERIOR

Los Personajes no roban cartas de Aventura en la Región Interior. En lugar de eso, los encuentros vienen detallados en las instrucciones de cada espacio. El Personaje deberá seguir las instrucciones del espacio al que llegue, excepto si ha dado media vuelta y está volviendo a la Llanura del Peligro.

Las criaturas encontradas en la Región Interior no pueden ser afectadas por ningún Conjuro, ni tampoco pueden ser evadidas.

### ENCUENTROS CON OTROS PERSONAJES EN LA REGIÓN INTERIOR

Los únicos espacios de la Región Interior en los que un Personaje puede resolver un encuentro con otro Personaje son la Llanura del Peligro, el Valle de Fuego y la Corona de Mando.

Los encuentros entre Personajes que tengan lugar tanto en la Llanura del Peligro como en el Valle de Fuego se resolverán exactamente igual que los demás encuentros entre Personajes en las Regiones Exterior e Intermedia. Los encuentros entre Personajes en la Corona de Mando también se resolverán igual que los demás encuentros entre Personajes, excepto por el matiz de que en dicho espacio los Personajes no tendrán opción de no encontrarse: *estarán obligados* a resolver un encuentro entre ellos.

### ENCUENTROS CON ESPACIOS DE LA REGIÓN INTERIOR

A continuación se explican con mayor detalle varios de los espacios de la Región Interior.

#### CRIPTA

La Cripta está en ruinas, así que los Personajes necesitarán usar su Fuerza para retirar los escombros y descubrir los túneles secretos que les permitan seguir su viaje. Un Personaje que llegue a la Cripta deberá lanzar tres dados, sumarlos y restar del total su característica de Fuerza. El resultado final indicará a dónde le llevan los túneles. El Personaje deberá ser movido de inmediato hasta el espacio indicado. Esto contará como todo el movimiento del Personaje para ese turno. Si el Personaje va a parar a la propia Cripta significará que ha encontrado el camino correcto, y podrá seguir moviéndose de manera normal (es decir, un espacio) en su siguiente turno.



#### MINAS

Las Minas son un verdadero laberinto, así que los Personajes necesitarán usar su Astucia para encontrar la ruta correcta. Las







instrucciones de este espacio son iguales que las de la Cripta, excepto que en este caso la característica que se deberá restar de la tirada será la Astucia (en lugar de la Fuerza).

### GUARIDA DE LOS HOMBRES-LOBO

Cada vez que un Personaje llega a este espacio, debe lanzar dos dados para determinar la Fuerza del Hombre-Lobo que le atacará. Este mismo Hombre-Lobo (misma Fuerza) seguirá atacándole hasta que el Personaje le derrote y consiga escapar, o hasta que el Personaje muera. Cada vez que un Personaje llegue a este espacio se enfrentará con un Hombre-Lobo diferente (es decir, cada vez que un Personaje llegue a este espacio deberá lanzar los dos dados para determinar la Fuerza del Hombre-Lobo al que se enfrentará).



Ejemplo: el Enano llega a la Guarida de los Hombres-Lobo y lanza dos dados para determinar la Fuerza de su Hombre-Lobo. Saca un "3" y un "5", con lo cual la Fuerza de este Hombre-Lobo será 8. A continuación, el Enano combate contra el Hombre-Lobo. El Hombre-Lobo saca una tirada de ataque de "5", así que su puntuación de ataque es de 13 (Fuerza 8 más la tirada de ataque de "5"). El Enano hace su tirada y en total obtiene una puntuación de ataque de 10, lo cual quiere decir que es derrotado por el Hombre-Lobo y pierde una Vida. En su siguiente turno, el Enano puede elegir entre volver a combatir contra el mismo Hombre-Lobo o dar media vuelta y regresar hacia la Llanura del Peligro. El Enano decide quedarse y combatir. El Hombre-Lobo combate con la misma Fuerza de 8, pero esta vez saca un "1" en su tirada de ataque, así que su puntuación de ataque es de 9 (Fuerza 8 más la tirada de ataque de "1"). Si el Enano consigue obtener una puntuación de ataque de 10 o más derrotará al Hombre-Lobo, y podrá moverse al siguiente espacio en su próximo turno.

### POZOS

Cada vez que un Personaje llega a este espacio, debe lanzar un dado. El resultado que obtenga indicará el número de Demonios que le atacan. El Personaje deberá combatir contra los Demonios de uno en uno, sucesivamente, hasta que los elimine a todos o sea derrotado por alguno de ellos. En cualquiera de los dos casos, su turno finalizará de inmediato. Si el Personaje ha sido derrotado por algún Demonio, en su siguiente turno deberá quedarse en este espacio y combatir contra los Demonios que aún queden (por ejemplo, si le han atacado cinco Demonios y en el turno anterior ha eliminado a tres de ellos antes de ser derrotado, aún deberá eliminar a los otros tres Demonios que quedan), o bien dar media vuelta para regresar a la Llanura del Peligro. En cambio, en cuanto el Personaje consiga eliminar a todos los Demonios que le atacan, podrá moverse al siguiente espacio en su próximo turno.



### LA CORONA DE MANDO

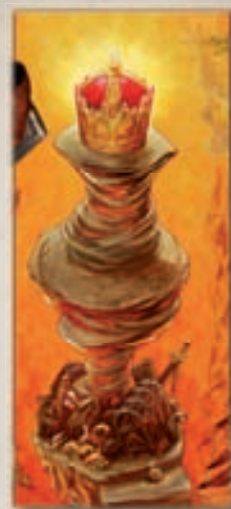
El último espacio del tablero es el de la Corona de Mando. Un Personaje sólo puede llegar hasta allí desde el espacio del Valle de Fuego, al que a su vez no podrá entrar a menos que tenga un Talisman. Si el

Personaje llega hasta el Valle de Fuego sin un Talisman, deberá dar media vuelta.

Cuando un Personaje está en el espacio de la Corona de Mando, ya no se mueve de allí, sino que permanece en dicho espacio por el resto de la partida. Los Personajes que lleguen hasta el espacio de la Corona de Mando ya no podrán dar media vuelta.

Si un Personaje llega al espacio de la Corona de Mando cuando ya hay otro Personaje allí, se deberá resolver un encuentro entre ambos. Cuando en la Corona de Mando hayan dos o más Personajes, lo único que podrá hacer cualquiera de ellos en su turno será resolver un encuentro con otro de los Personajes que haya allí (de su elección). Cuando sólo haya un Personaje en el espacio de la Corona de Mando, su turno deberá consistir en lanzar un Conjuro de Mando a todos los demás Personajes que aún queden en juego. Para ello, el Personaje que ocupa el espacio de la Corona de Mando lanzará un dado. Si saca un resultado de "1", "2" o "3", el Conjuro de Mando no tendrá efecto. Si saca un resultado de "4", "5" o "6", el Conjuro de Mando funcionará, lo cual significa que todos los demás Personajes que haya en juego perderán una Vida. Cuando un Personaje resulte muerto debido al Conjuro de Mando, el jugador que lo controla perderá la partida y ya no podrá volver a entrar en juego con otro Personaje.

A partir del momento en que el primer Personaje haya alcanzado el espacio de la Corona de Mando, cualquier jugador cuyo Personaje muera (sea por el motivo que sea) quedará fuera de la partida, y no podrá volver a entrar en juego con otro Personaje. Nótese que una vez que esta regla entre en efecto se seguirá aplicando por el resto de la partida, aunque en algún momento no quede ningún Personaje en el espacio de la Corona de Mando.



## REGLAS ALTERNATIVAS

A continuación se detallan una serie de reglas alternativas que se pueden utilizar para dar más variedad a las partidas de *Talisman*, y también para jugar partidas más cortas. Los jugadores pueden utilizar alguna de estas reglas, ninguna, o todas ellas, según prefieran. Antes de empezar la partida habrá que asegurarse de que todos los participantes entienden las reglas alternativas que se van a utilizar, y están de acuerdo con su aplicación.

### EVADIR INDIVIDUOS HOSTILES

Esta regla alternativa es para aquellos jugadores a los que les gustaría que hubiera más opciones de evadir un encuentro. Si se usa esta regla, los Personajes no sólo podrán evadir a criaturas y a otros Personajes, sino a cualquier "individuo hostil" que aparezca en una carta o espacio del tablero de la Región Exterior o Intermedia (no de la Región Interior), y con el que el Personaje no quiera encontrarse. Por ejemplo, se podrá evadir al Caballero Negro, la Saga o la Bruja, pero en cambio no se podrá evadir la Torre del Vampiro, la Guarida de los Hombres-Lobo, la Muerte o los Pozos. Se deja a la discreción de los jugadores el determinar qué encuentros pueden considerarse dentro de la categoría de "individuos hostiles", y por tanto resultan susceptibles de ser evadidos.





## OBJETOS HEREDADOS

Si se aplica esta regla, cuando un Personaje resulte muerto el nuevo Personaje de ese mismo jugador podrá “heredar” las posesiones del Personaje muerto.

Cuando un Personaje muera, el jugador que lo controla retirará del juego su tarjeta de Personaje y su miniatura, y devolverá todos sus contadores, Conjuros y trofeos a sus respectivas pilas generales o de descarte; en cambio, dejará a un lado todos los Objetos (incluyendo Objetos Mágicos), Seguidores y monedas de oro que tenía el Personaje muerto. En su siguiente turno, el jugador entrará de nuevo en la partida con un Personaje nuevo elegido al azar de manera normal, y todos los Objetos, Seguidores y monedas de oro que ha dejado a un lado serán heredados por el nuevo Personaje del jugador, que podrá utilizarlos de forma normal desde ese mismo momento. Cualquier Objeto o Seguidor que el nuevo Personaje no pueda llevar consigo será abandonado en su espacio de Inicio.

Si un Personaje resulta muerto debido a un encuentro con otro Personaje, el Personaje victorioso no podrá hacerse con los Objetos, Seguidores y monedas de oro del muerto, ya que todos ellos serán automáticamente heredados por el nuevo Personaje que entre en partida.

## REGLAS ALTERNATIVAS PARA PARTIDAS MÁS CORTAS

*Talisman* es un juego de aventuras épicas cuya historia se va desvelando de manera gradual, y que por lo tanto suele requerir varias horas para jugarse en su totalidad. Por supuesto, a medida que te familiarices con el funcionamiento del juego las partidas serán cada vez más rápidas, pero de todos modos una partida típica con más de 6 jugadores puede llevaros entre dos y tres horas, y a veces incluso más.

Teniendo en cuenta que los jugadores de *Talisman* no siempre disponen del tiempo suficiente para completar una partida larga, se pueden ajustar algunas reglas del juego para acortar un poco su duración. A continuación se detalla una selección de estos retoques de reglas, que esperamos os sean de utilidad.

Como en el caso de cualquier otra regla alternativa, si queréis utilizar alguna de las siguientes opciones deberéis aseguráros de antemano de que todos los participantes entienden los cambios, y están de acuerdo con ellos. Estos retoques de reglas son especialmente adecuados para partidas con cinco o más jugadores, pero funcionarán igual de bien para cualquier partida que se quiera acortar un poco, sea cual sea su número de participantes.

### FUERZA Y ASTUCIA

Se puede acortar el tiempo de juego simplemente aumentando el ritmo al que los Personajes incrementan su Fuerza y su Astucia. De esta manera, los Personajes se harán más poderosos más rápidamente, y se atreverán antes a entrar en los espacios más peligrosos del tablero.

La regla normal del juego dice que para ganar un contador de Fuerza o de Astucia se deben descambiar trofeos que sumen 7 o más puntos de la característica adecuada (consulta “Trofeos” en la página 14). Para hacer este proceso más rápido, sencillamente se pueden reducir

a 6 los puntos de trofeos necesarios para obtener un contador. Si se quiere hacer este proceso todavía más rápido, se pueden reducir los puntos de trofeos necesarios a 5.

## BONIFICADORES INICIALES

En la mayoría de partidas de *Talisman*, la primera media hora de juego suele emplearse intentando incrementar la Fuerza y la Astucia de los Personajes, a fin de que puedan enfrentarse a los Enemigos que van surgiendo. Si se quiere ir directo hacia la acción sin tener que dar tantos rodeos, se puede permitir que cada jugador empiece la partida asignando a su Personaje un contador gratuito de Fuerza o de Astucia (a elegir). Esto no afectará para nada a los niveles iniciales de las características; se trata simplemente de un punto adicional de Fuerza o de Astucia, que tendrá el mismo efecto en el juego que si se hubiese conseguido de manera normal.

## TALISMAN “BAÑO DE SANGRE”

Para jugar a esta versión de *Talisman*, al principio de la partida se deberán retirar del juego tres cartas de Talisman, de las cuatro que hay disponibles normalmente. Además, cualquier jugador cuyo Personaje resulte muerto perderá automáticamente la partida y se quedará fuera, en lugar de volver a entrar con un nuevo Personaje. Esta variante del juego suele dar lugar a partidas cortas y muy, *muy* sangrientas.

## EL CONJURO DE MANDO

Una manera de aumentar el ritmo de juego en su fase final es hacer que el Conjuro de Mando sea más efectivo. Esto funciona especialmente bien en las partidas con muchos jugadores, ya que se compensa por el hecho de que, en dichas partidas, suelen haber más oportunidades de detener al Personaje que está lanzando el Conjuro. Normalmente, el Conjuro de Mando funciona con un resultado de “4”, “5” o “6” en el dado. Usando esta variante, si en la partida aún quedan cinco o más Personajes el Conjuro de Mando funcionará con los siguientes resultados:

5 jugadores	3, 4, 5 o 6
6 jugadores	2, 3, 4, 5 o 6
7 o más jugadores	el Conjuro funciona automáticamente

## MUERTE SÚBITA

En esta variante, el primer jugador que alcance el espacio de la Corona de Mando ganará la partida directamente. Llegar hasta la Corona de Mando es ya de por sí una tarea complicada, y si los jugadores no tienen tiempo para jugar la versión completa de *Talisman*, este puede ser un buen punto final para la partida.

Otra manera de jugar una partida con muerte súbita es ponerse de acuerdo de antemano para terminar la partida a una hora concreta. Cuando llegue ese momento la partida se dará por finalizada, y cada jugador deberá sumar el total de contadores de Fuerza, contadores de Astucia, monedas de oro, Conjuros, Seguidores y Objetos (incluyendo Objetos Mágicos) del Personaje, descontando a continuación los que ya tenía al empezar la partida. El jugador cuyo Personaje sume el total más alto será el vencedor.

También, si los jugadores se ven obligados a dar por terminada la partida antes de poder acabarla de manera normal, este puede ser un método bastante satisfactorio de determinar un vencedor.





## CRÉDITOS

**Diseño del juego:** Robert Harris

**Diseño adicional de reglas:** John Goodenough y Rick Priestley

**Corrección y maquetación:** Mark O'Connor, Sam Stewart y Jeff Tidball

**Diseño gráfico:** Kevin Childress, Mark Raynor, Brian Schomberg y Will Springer

**Ilustraciones de la caja y el tablero:** Massimiliano Bertolini y Jeremy McHugh

**Dirección artística:** Zoë Robinson y Zoe Wedderburn

**Pruebas de juego:** Dave Allen, Mike Ball, Owen Barnes, Kate Flack, Jon Gillard, Mal Green, Ragnar Karlsson, George Mann, Nelson, Mark Owen, Mark Raynor, Matthew Toone y Zoe Wedderburn

**Dirección de producción:** Gabe Laulunen

**Coordinación internacional de producción:** Sabe Lewellyn

**Desarrollo ejecutivo:** Jeff Tidball

**Editor:** Christian T. Petersen

**Agradecimientos especiales:** Elliott Eastoe, Jon New, Richard Tatge y todos los habitantes de "Isla Talisman"

**Fantasy Flight Games quisiera extender sus agradecimientos a:** Andy Jones, Jon Gillard y Erik Mogensen por recorrer con nosotros este largo camino y guiarnos hasta este gran premio final. Gracias por soportar nuestras inacabables súplicas y quejas, y por escuchar todas nuestras propuestas a lo largo de los años. Y un último "gracias" de todo corazón a Daniel Steel por su ayuda a lo largo de todo el proceso.

## EDICIÓN EN CASTELLANO

**Edición:** Devir Iberia S.L.

**Traducción y revisión de las reglas:** Chema Pamundi

**Adaptación gráfica y maquetación:** Darío Pérez Catalán

## GAMES WORKSHOP

**Director de licencias:** Owen Rees

**Director de licencias y adquisición de derechos:** Erik Mogensen

**Jefe del departamento legal y licencias:** Andy Jones

*Talisman* es © 1983, 1985, 1994, 2007 de Games Workshop Ltd. Esta edición © Games Workshop Limited 2008. Todos los derechos reservados. Todos los nombres, logos, personajes e ilustraciones de *Talisman* son propiedad de Games Workshop y se utilizan bajo licencia. © 2008 Fantasy Flight Games. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin el permiso expreso del editor.

Para cualquier tipo de material e información adicional sobre este juego, por favor visita:

[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)

[www.devir.es](http://www.devir.es)





# ÍNDICE

Abandonar cartas: 9, 16	Número de encuentro: 7, 9, 17
Alineamientos: 15	Objetos: 8-10, 12
Armaduras: 12	Objetos de Compra: 16
Armas: 12	Objetos Mágicos: 8-10, 12
Astucia: 5, 14	Personajes: 4, 11
Balsa: 17	Región Exterior: 8-9, 17-18
Cartas de Aventura: 7-8	Región Interior: 8, 19-20
Centinela: 17-18	Región Intermedia: 8-9, 17-19
Combate normal: 10-12	Sapos: 15-16
Combate psíquico: 10, 12	Seguidores: 8, 13
Conjuro de Mando: 20	Talismanes: 16, 20
Conjuros: 13	Tiradas de ataque: 10-11
Corona de Mando: 20	Trofeos: 14
Criaturas: 10	Vidas: 5-6
Curarse: 6	Zona de juego: 4-5
Dar media vuelta: 19	
Destino: 6-7	
Empates: 10	
Encuentros: 8-10	
Enemigos: 7, 10	
Espacio de Inicio: 4, 7	
Espíritus: 7	
Evadir: 14, 18	
Eventos: 7	
Extraños: 8-10	
Fuerza: 4, 14	
Guarida del Brujo Arcano: 17	
Localizaciones: 8-10	
Monedas de oro: 12	
Movimiento: 8-9, 17-19	



# SECUENCIA DE ENCUENTROS EN TALISMAN

