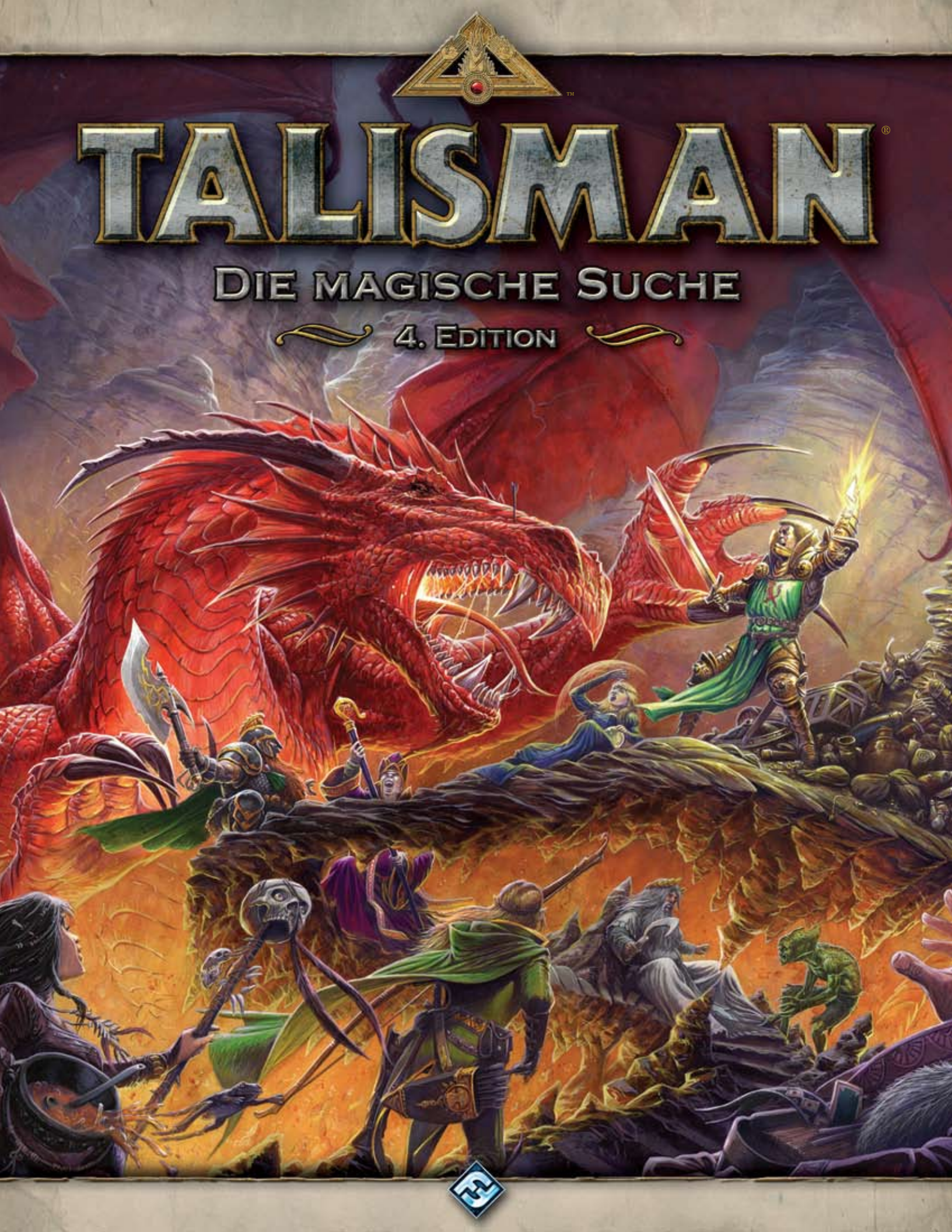




TALISMAN

DIE MAGISCHE SUCHE

4. EDITION





EINFÜHRUNG

Talisman® ist ein Spiel wie kein zweites - **Talisman** ist ein aufregendes Abenteuer in einer fantastischen Welt voller Magie und Monster. Während des Spiels entwickelt sich die Geschichte gleichsam Zug um Zug: Eine epische Saga um tapfere Heldentaten, gefährliche Begegnungen, Schätze und Magie, um heroische Kämpfe, die gewonnen und manchmal auch verloren werden, aber stets eine Geschichte, die herausfordert und bewegt!

Unsere Geschichte beginnt mit einem mächtigen Zauberer, der schon lange tot ist und vor Urzeiten die Welt von **Talisman** mittels eines mächtigen Artefakts, der Krone der Herrschaft, beherrschte, die für ihn im Tal des Feuers von magisch gebundenen Dämonen gefertigt worden war. Viele Jahrhunderte lang herrschte der Zauberer über das Land, versunken in die Beschäftigung mit seinen Büchern und Zaubersprüchen, bis er fühlte, dass seine Jahre sich ihrem Ende zuneigten. Er entschied sich, seine Krone im gefährlichsten Landstrich von **Talisman** zu verbergen und all seine Zauberkraft aufzubieten, um den Weg dorthin mit magischen Fallen und Furcht erregenden Monstern zu schützen. Als er damit fertig war, schied er dahin und verkündete auf seinem Totenbett, dass nur derjenige die Herrschaft über das Land erringen könne, der stark, weise und mutig genug sei, seine Krone in Besitz zu nehmen.

Hunderte von Jahren vergingen und das Königreich blieb ohne Herrscher. So wurde es ein gefährlicher Ort, der vom Bösen und von unzähligen Monstern heimgesucht wurde. Und immer wieder haben, durch die alte Legende angezogen, tapfere Helden versucht, die Krone der Herrschaft in ihren Besitz zu bringen und dadurch Herrscher über das Königreich **Talisman** zu werden. Doch bisher hat sich niemand der Herausforderung als würdig erwiesen. Die Knochen der Suchenden liegen verstreut auf der Ebene der Todesgefahr oder an anderen Orten, von wilden Bestien und Monstern zernagt.

Bei **Talisman** versuchen bis zu sechs Spieler, in der Rolle solcher Helden die Herrschaft über das Reich **Talisman** zu erlangen. Die Charaktere unterscheiden sich sehr stark voneinander; jeder hat seine eigenen Stärken, Schwächen und Fähigkeiten. Um zu gewinnen, musst du in die Mitte des Landes reisen, in die gefährlichste Region von allen, dort die Krone der Herrschaft erringen und ihre Macht dazu nutzen, alle anderen Spieler zu unterwerfen.

Deine Reisen werden sich als hart und gefährlich erweisen, und die Herausforderung des Spieles besteht darin, diese Gefahren zu überwinden. Nur indem du die Kräfte deiner Spielfigur allmählich steigertest, wichtige Verbündete sammelst und mächtige Artefakte erlangst, hast du eine Chance, die ultimative Prüfung jenseits des Portals der Macht zu überleben!

WORUM ES BEI TALISMAN GEHT

Ziel des Spiels ist es, die Mitte des Spielbretts zu erreichen, die Krone der Herrschaft zu erringen und damit die anderen Spieler aus dem Spiel zu werfen. Die Spieler sind anfangs in der Äußeren und der Mittleren Region unterwegs, um ihre Stärke, ihr Talent und ihre Lebenspunkte zu erhöhen, um so den Gefahren der Inneren Region gewachsen zu sein. Wer durch das Tal des Feuers zur Krone der Herrschaft gelangen will, benötigt dafür zudem einen mystischen Gegenstand – den **Talisman**!

SPIELERZAHL

Bis zu sechs Spieler können mitspielen; je mehr Spieler teilnehmen, desto länger dauert normalerweise das Spiel. Es gibt aber auch Alternativregeln, die das Spiel teilweise stark beschleunigen können (siehe „Alternativregeln für ein schnelleres Spiel“ auf S. 21).

SPIELMATERIAL

In deinem **Talisman**-Spiel sollten sich folgende Spielmaterialien befinden:

- Dieses Regelheft
- Das Spielbrett
- 104 Abenteuerkarten
- 24 Zauberspruchkarten
- 40 Stärkemarker (8 große und 32 kleine rote Kegel)
- 40 Talentmarker (8 große und 32 kleine blaue Kegel)
- 40 Lebenspunktmarker (8 große und 32 kleine grüne Kegel)
- 36 Schicksalsmarker
- 28 Kaufkarten
- 4 Talismankarten
- 14 Charakterkarten
- 14 Spielfiguren aus Plastik
- 4 Krötenkarten
- 4 Plastikkröten
- 4 Gesinnungskarten
- 30 Plastikgoldmünzen
- 6 Würfel





ÜBERBLICK SPIELMATERIAL

Nachstehend findest du eine kurze Beschreibung aller Spielmaterialien.

SPIELBRETT

Das Spielbrett stellt das magische Land Talisman dar. Es ist in drei Regionen unterteilt (die Äußere, die Mittlere und die Innere Region).



ABENTEUERKARTEN

Dieser Stapel mit 104 Karten enthält die Kreaturen, Ereignisse und Schätze, die die Helden auf ihrer Reise entdecken können.



ZAUBERSPRUCHKARTEN

Es gibt 24 dieser Karten, die die verschiedenen Zaubersprüche beschreiben, die während des Spiels gewirkt werden können.



SPIELMARKER

Insgesamt gibt es 120 kegelförmige Spielmarker. Sie stellen die Stärke (rot), das Talent (blau) und die Lebenspunkte (grün) der Spieler dar. Jeder kleine Kegel ist einen Punkt wert, jeder große Kegel ist fünf Punkte wert. Unterschiedlich große Kegel einer Farbe können jederzeit gegeneinander ausgetauscht werden (zum Beispiel können 5 kleine rote Kegel gegen einen großen roten Kegel getauscht werden und umgekehrt, aber du kannst keine grünen Kegel gegen rote austauschen).



SCHICKSALSMARKER

Das Spiel hat insgesamt 36 Schicksalsmarker. Löse die Marker vor dem ersten Spiel vorsichtig aus der Pappe. Die beiden Seiten sind zwar unterschiedlich, doch hat dies im Grundspiel keine Bedeutung.



KAUFKARTEN

Es gibt 28 Kaufkarten. Diese stellen Gegenstände dar, die die Spieler auf anderem Weg als durch Abenteuerkarten erhalten können.



TALISMANKARTEN

Es gibt vier Talismankarten. Spieler können einen Talisman erhalten, indem sie zur Höhle des Hexenmeisters gehen, oder indem sie einen vom Abenteuerkartenstapel ziehen.



CHARAKTERKARTEN

Es gibt 14 Charakterkarten, die die Eigenschaften und Werte der Figuren, die von den Spielern übernommen werden, wiedergeben.



SPIELFIGUREN

Zu jeder Charakterkarte gibt es eine passende Spielfigur aus Plastik, die anzeigt, wo sich der Spieler gerade befindet.



KRÖTENKARTEN UND KRÖTENFIGUREN

Die vier Krötenkarten und vier Krötenfiguren finden Verwendung, wenn ein Spieler während des Spiels in eine Kröte verwandelt wird. Geschieht dies, wird die Krötenkarte für die Dauer des Krötendaseins über die Charakterkarte gelegt, und die Spielfigur wird gegen eine Krötenfigur ausgetauscht.





GESINNUNGSKARTEN



Gute Seite



Böse Seite

Es gibt vier Gesinnungskarten. Jede Gesinnungskarte hat eine Gute und eine Böse Seite. Diese Karten werden verwendet, wenn ein Spieler seine Gesinnung zu einer anderen als der Gesinnung auf seiner Charakterkarte ändert.

GOLDSTÜCKE

Insgesamt 30 Goldstücke verkörpern den möglichen Reichtum und die Schätze der Spieler.



SECHSSEITIGE WÜRFEL

Zum Spiel gehören sechs Würfel. Diese werden für die Bewegung, den Kampf sowie zum Abhandeln von Anweisungen auf Karten oder dem Spielbrett verwendet. Das Talisman-Symbol steht für die „1“.



SPIELAUFBAU

1. Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt.
2. Die Abenteuerkarten werden gemischt und neben das Spielbrett gelegt. Dies ist der Abenteuerkartenstapel.
3. Die Zauberspruchkarten werden gemischt und neben das Spielbrett gelegt. Dies ist der Zauberspruchkartenstapel.
4. Die Talismankarten und die Kaufkarten werden offen neben das Spielbrett gelegt.
5. Einer der Spieler nimmt sich die Charakterkarten, mischt sie gut durch und teilt jedem Spieler eine davon verdeckt zu. (Alternativregel: Wenn alle einverstanden sind, könnt ihr auch jedem Spieler drei Charakterkarten zuteilen, von denen sich jeder eine aussucht.). Alle nicht verwendeten Charakterkarten werden in die Spielschachtel zurückgelegt. Sie werden wieder benötigt, falls ein Spieler stirbt.
6. Jeder Spieler legt seine Charakterkarte aufgedeckt vor sich hin. Dies ist die Figur, die der Spieler in diesem Spiel verkörpert. Charakterkarte, Gegenstände, Begleiter, Spielmarken sowie anderes Spielmaterial bilden zusammen das *Spielfeld* des Spielers. Das Diagramm auf Seite 5 stellt ein beispielhaftes Spielfeld dar. Dort sieht man auch, wie die Charakterkarte und alle ihre Besitztümer ausgelegt werden.

7. Jeder Spieler setzt die zu seiner Charakterkarte passende Plastikfigur auf das *Startfeld*, das auf der Charakterkarte genannt wird.
8. Jeder Spieler erhält so viele Lebenspunktemarker und Schicksalsmarker, wie jeweils als Ausgangswert auf der Charakterkarte vermerkt ist. Jeder Spieler erhält zudem ein Goldstück. Lebensmarker, Schicksalsmarker und Goldstücke sollten an der passenden Stelle neben der Charakterkarte ausliegen. Die übrigen Spielmarker und Goldstücke werden zur weiteren Verwendung während des Spiels neben das Spielbrett gelegt.
9. Spieler, die laut ihrer Charakterkarte zu Anfang des Spiels über Zaubersprüche verfügen, ziehen entsprechend viele Zauberspruchkarten. Diese sollten vor den anderen Spielern verborgen werden.
10. Spieler, die laut ihrer Charakterkarte das Spiel im Besitz von Gegenständen beginnen, nehmen sich nun die entsprechenden Gegenstände vom Kaufkartenstapel.
11. Die Krötenkarten und die Gesinnungskarten werden zur späteren Verwendung neben das Spielbrett gelegt.
12. Der Besitzer des Spiels darf anfangen. Danach ist jeder Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

CHARAKTERKARTEN

Die Figuren der Spieler stehen im Mittelpunkt des Spiels. Repräsentiert durch die Spielfigur, interagiert der Spieler mit dem Spielbrett, reist in neue Regionen, greift Kreaturen an, gewinnt Schätze, Begleiter und machtvolle Zaubersprüche hinzu. Jede Spielerkarte zeigt die Stärke, das Talent, das Schicksal und die Lebenspunkte der Figur ebenso an wie ihre besonderen Fähigkeiten.

STÄRKE

Die Stärke einer Spielfigur steht für ihre Kraft, ihre Ausdauer und ihr Kampfgeschick. Stärke wird verwendet, um Gegner zu *besiegen* (siehe „Kampf“ auf Seite 10) oder um Hindernisse zu überwinden, die sich der Figur im Lauf des Spiels in den Weg stellen können. Wenn ein Spieler Stärke hinzu erhält, legt er die entsprechende Anzahl roter Kegel neben seiner Charakterkarte aus.

Stärkemarker finden nur für während des Spiels hinzu gewonnene Stärkekpunkte Verwendung. Stärke, die die Figur durch Gegenstände, Magische Gegenstände oder Begleiter erhält, wird nicht durch Stärkemarker dargestellt, sondern wird durch die Anweisungen auf der Karte geregelt.

Die Stärke eines Spielers entspricht dem Anfangswert der Spielfigur plus Stärkemarker plus Stärke durch zur Verfügung stehende Gegenstände, Magische Gegenstände und Begleiter.

Wenn ein Spieler Stärke verliert, werden entsprechend viele Stärkemarker entfernt und in den Vorrat zurückgelegt.

Die Stärke eines Spielers kann nie unter ihren Anfangswert (siehe Charakterkarte) sinken.



TALENT

Das Talent einer Spielfigur steht für ihre Intelligenz, ihre Weisheit und ihre magischen Fähigkeiten. Talent ist das Hauptattribut für den *Psychischen Kampf* (siehe „Psychischer Kampf“ auf Seite 12) und bestimmt, wie viele Zaubersprüche ein Spieler besitzen darf (siehe „Zaubersprüche erhalten“ auf Seite 13). Wenn ein Spieler Talentpunkte hinzu erhält, wird dieses durch zusätzliche Talentmarker (blaue Kegel) dargestellt, die neben seiner Charakterkarte ausgelegt werden.

Talentmarker finden nur für während des Spiels hinzu gewonnene Talentpunkte Verwendung. Talent, das die Figur durch Gegenstände, Magische Gegenstände oder Begleiter erhält, wird nicht durch Talentmarker dargestellt, sondern wird durch die Anweisungen auf der Karte geregelt.

Das Talent eines Spielers entspricht dem Anfangswert der Spielfigur plus Talentmarker plus Talent durch zur Verfügung stehende Gegenstände, Magische Gegenstände und Begleiter.

Wenn ein Spieler Talent verliert, werden entsprechend viele Talentmarker entfernt und in den Vorrat zurückgelegt.

Das Talent eines Spielers kann nie unter seinen Anfangswert (siehe Charakterkarte) sinken.

LEBENSUNKTE

Die Lebenspunkte zeigen an, wie widerstandsfähig ein Spieler ist. Lebenspunkte gehen durch Kämpfe, Psychische Kämpfe und anderen Gefahren, denen man begegnet, verloren. Die Lebenspunkte eines Spielers werden durch eine Anzahl Lebenspunktmarker (grüne Kegel) neben seiner Charakterkarte angezeigt. Spieler können Lebenspunkte zurückerhalten, indem sie Heilung erfahren oder neue Lebenspunkte hinzugewinnen.

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit der Anzahl Lebenspunktmarker, die auf seiner Charakterkarte angegeben sind.

LEBENSUNKTE VERLIEREN

Wenn ein Spieler Lebenspunkte verliert, werden entsprechend viele Lebenspunktmarker entfernt und in den Vorrat zurückgelegt.

ALLE LEBENSUNKTE VERLIEREN

Ein Spieler, der alle seine Lebenspunkte verliert, ist tot. Alle Gegenstände, Magische Gegenstände, Begleiter und Goldstücke des Spielers werden auf das Feld gelegt, auf dem er gestorben ist. Alle seine Stärke-, Talent- und Schicksalsmarker werden in den Vorrat zurückgelegt. Die Zaubersprüche des Spielers werden auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt. Alle anderen Karten (inklusive der Trophäen des Spielers) bzw. Spielmarker werden ebenfalls auf die entsprechenden Ablagestapel bzw. in den Vorrat zurückgelegt.

BEISPIEL EINES SPIELFELDS

CHARAKTERKARTE



STÄRKE-MARKER

TALENT-MARKER

SCHICKSALS-MARKER

GOLDMÜNZEN

LEBENSUNKTE-MARKER



GEGENSTANDS-KARTEN

BEGLEITER-KARTEN

BEISPIEL FÜR DIE STÄRKE EINER SPIELFIGUR

Der Krieger (Anfangsstärke 4) verfügt über zwei Stärkemarker, den Magischen Gürtel (ein Magischer Gegenstand, der ihm einen Punkt Stärke verleiht), das Einhorn (ein Begleiter, der ihm einen Punkt Stärke verleiht) und ein Schwert (ein Gegenstand, der im Kampf seine Stärke um einen Punkt erhöht).

Seine Gesamtstärke ist 8 (Anfangsstärke von 4 plus zwei Stärkemarker plus je 1 Punkt für den Magischen Gürtel und das Einhorn).

Im Kampf ist seine Stärke 9, da er dann das Schwert nutzen kann.

Während des Spiels landet er auf dem Feld Verwunschene Lichtung. Dort zählen die Stärkepunkte von Gegenständen und Magischen Gegenständen nicht. Seine Stärke ist hier also 7 (Anfangsstärke 4 plus 2 Punkte durch Stärkemarker und 1 Punkt durch das Einhorn), was auch im Kampf gilt.



Die Charakterkarte und die entsprechende Spielfigur werden aus dem Spiel entfernt. Der Spieler der gestorbenen Spielfigur darf in seinem nächsten Spielzug wieder in das Spiel einsteigen, indem er eine neue Spielfigur aus den bisher nicht verwendeten Charakterkarten zieht und erneut die Schritte 5-10 unter „Spiaufbau“ (siehe Seite 4) durchführt. Spieler dürfen nur dann wieder mit einer neuen Figur ins Spiel einsteigen, wenn noch kein Spieler die Krone der Herrschaft erreicht hat. Stirbt eine Spielfigur, wenn bereits jemand dieses Feld erreicht hat, scheidet der Spieler aus dem Spiel aus.

LEBENSUNKTE HEILEN UND HINZUBEKOMMEN

Das Heilen von Lebenspunkten kann den Lebenspunktewert niemals über seinen Anfangswert erhöhen.

Hingegen kann ein Spieler neue Lebenspunkte *hinzugewinnen*, die dann auch seinen Anfangswert übersteigen dürfen.

SCHICKSAL



Schicksalsmarker

Schicksal ist das Maß für das Glück einer Spielfigur. Einmal pro Würfelwurf darf ein Spieler einen Schicksalsmarker ausgeben (und ihn in den Vorrat zurücklegen), um einen Würfel neu zu werfen. Dies ist unter folgenden Umständen möglich:

1. Beim Würfeln für die Bewegung
2. Beim Würfeln für den Angriff
3. Beim Würfeln aufgrund der Anweisungen einer Karte oder eines Eintrags auf dem Spielbrett.

Setzt ein Spieler einen Schicksalsmarker ein, um einen Würfel neu zu werfen, muss er das neue Ergebnis akzeptieren. Er darf keinen weiteren Schicksalsmarker ausgeben, um den Wurf erneut zu wiederholen. Wirft ein Spieler mehrere Würfel auf einmal, kann er nur



einen Schicksalsmarker ausgeben, um einen dieser Würfe zu wiederholen (zum Beispiel auf dem Feld Der Tod in der Inneren Region).

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit der Anzahl Schicksalsmarker, die auf seiner Charakterkarte verzeichnet ist. Hat ein Spieler all seine Schicksalsmarker ausgegeben, hat dies keinen weiteren Einfluss auf das Spiel, sieht man davon ab, dass er keine Schicksalspunkte mehr einsetzen kann, um Würfelwürfe zu wiederholen – was das Universum angeht, ist er auf sich selbst gestellt.

Ein Spieler darf keine Schicksalsmarker verwenden, um den Angriffswurf eines Monsters und einen Würfelwurf eines anderen Spielers wiederholen zu lassen.

SCHICKSALSMARKER ZURÜCKBEKOMMEN UND HINZUGEWINNEN

Schicksalsmarker erhält man normalerweise durch Begegnungen aufgrund von Abenteuerkarten oder Einträgen auf Feldern des Spielbretts. Ein Spieler kann auf diese Weise maximal Schicksalspunkte bis zur Höhe seines Anfangswerts *zurückgewinnen*. Erlaubt es eine Begegnung, dass der Spieler neue Schicksalspunkte *hinzugewinnt*, darf die Zahl seiner Schicksalspunkte aber seinen Anfangswert übersteigen.

FÄHIGKEITEN

Jeder Spieler verfügt über eine oder mehrere Fähigkeiten, die auf den Charakterkarten erklärt werden.

ANFANGSFELD

Das Anfangsfeld einer Spielfigur ist das Feld, auf dem ein Spieler seine Reise beginnt. Es ist auf der Charakterkarte direkt neben der Gesinnung verzeichnet.

ABENTEUERKARTEN

Die meisten Felder des Spielbretts weisen die Spieler an, Abenteuerkarten zu ziehen. Wenn Abenteuerkarten gezogen werden, wird immer die oberste Karte des Abenteuerkartenstapels aufgenommen; die Karten werden dann auf dem Feld ausgelegt, auf dessen Anweisung hin sie gezogen wurden.

Wenn auf einem Feld bereits Abenteuerkarten liegen, nimmst du nur so viele neue Karten vom Zugstapel, bis du die Zahl der auf dem Feld genannten Karten *erreicht* hast. Steht zum Beispiel auf dem Feld „Zieh zwei Karten“ und es liegt dort bereits eine Karte, dann ziehst du nur noch eine Karte.

Abenteuerkarten werden immer in der Reihenfolge ihrer *Begegnungszahlen* (die Zahl rechts unten auf den Abenteuerkarten) abgehandelt.

Die niedrigste Begegnungszahl wird immer zuerst abgehandelt, dann die nächst niedrige und so weiter. Bei gleicher Begegnungszahl werden die Abenteuerkarten in der Reihenfolge, in der sie gezogen werden, abhandelt.

Es gibt eine Ausnahme zur obigen Regel der Begegnungszahlen: Karten, bei denen bestimmt wird, auf welchem Feld sie ausgelegt werden, müssen immer vor allen anderen Karten abgehandelt

werden, unabhängig von ihrer Begegnungszahl. Wird eine solche Karte auf einem anderen Feld ausgelegt, betrifft sie den sie ziehenden Spieler nicht.

ARTEN VON ABENTEUERKARTEN

Nachstehend führen wir die unterschiedlichen Arten von Abenteuerkarten und ihre Auswirkungen auf. Vergiss nicht, dass die Karten in der Reihenfolge ihrer Begegnungszahlen abgehandelt werden müssen. Dies bedeutet gemeinhin, dass Ereignisse und Gegner vor den anderen Abenteuerkarten abgehandelt werden, die Vorteile für die Spieler bieten.

EREIGNISSE

Die Anweisungen der Karte sind zu befolgen. Eine Anweisung, die dazu führt, dass der Spieler eine Runde aussetzen muss, beendet den Zug des Spielers augenblicklich. Wenn es auf dem Feld noch weitere, nicht abgehandelte Abenteuerkarten gibt, denen der Spieler nun nicht mehr begegnen kann, gilt dies bereits als Aussetzen. Ist dies nicht der Fall, verliert der Spieler einfach seinen nächsten Zug.

GEGNER – TIERE, DRACHE ODER MONSTER

Diese Gegner greifen jeden an, der ihnen begegnet. Getötete Gegner dieser Art können als Trophäen behalten werden, die gegen Stärkepunkte eingetauscht werden können (siehe „Trophäen“ auf Seite 14). Nicht besiegte Gegner bleiben auf ihrem Feld liegen und harren des nächsten Besuchers.

GEGNER – GEIST

Diese Gegner greifen jeden, der ihnen begegnet, im Psychischen Kampf an. Besiegte Gegner dieser Art können als Trophäen behalten werden, die gegen Talentpunkte eingetauscht werden können (siehe „Trophäen“ auf Seite 14). Nicht besiegte Gegner bleiben auf ihrem Feld liegen und harren des nächsten Besuchers.



FREMDE

Die Anweisungen der Karten sind zu befolgen. Fremde können die verschiedensten Auswirkungen auf die Spieler haben, die ihnen begegnen. Manchmal ist die Reaktion eines Fremden von der Gesinnung der Spielfigur abhängig.

GEGENSTÄNDE, MAGISCHE GEGENSTÄNDE UND BEGLEITER

Sofern nichts weiter dagegen spricht, dürfen diese im Spielfeld des Spielers ausgelegt werden, sobald alle Gegner besiegt wurden oder ihnen ausgewichen wurde (siehe „Gegenstände“ auf Seite 12 und „Begleiter“ auf Seite 13).

ORTE

Die Anweisungen der Karten sind zu befolgen. Einige Orte erfordern einen Würfelwurf, um zu bestimmen, was sich ereignet, andere entfalten ihre Wirkung bei jedem Besuch.

DER SPIELZUG

In ihren Spielzügen bewegen sich die Spielfiguren über das Spielbrett. Zumeist geschieht dies durch einen Würfelwurf, manchmal aber auch durch Zaubersprüche, seltsame Wesen oder im Verlauf des Spiels entdeckte Orte.

Nach der Bewegung kann eine Spielfigur wählen, ob sie einer anderen Spielfigur auf diesem Feld begegnen (so dort eine steht) oder den Anweisungen des Felds folgen möchte. Diese Anweisungen beinhalten zumeist das Ziehen von Abenteuerkarten. Diese Karten stellen Gegenstände, Gegner oder andere Begebenheiten dar, die den Spielfiguren auf diesem Feld begegnen.

Mit der Zeit werden die Spielfiguren immer mächtiger, bis sie sich schließlich stark genug fühlen, um den Gefahren der Inneren Region zu trotzen und die Mitte des Spielbretts zu betreten, um so die Krone der Herrschaft in Besitz zu nehmen.

Im Einzelnen besteht der Spielzug eines Spielers aus zwei Teilen, die in dieser Reihenfolge stattfinden:

1. **Bewegung** – Der Spieler wirft einen Würfel und bewegt seine Spielfigur um genau so viele Felder in eine beliebige Richtung auf dem Spielbrett.
2. **Begegnungen** – Sobald die Bewegung abgeschlossen ist, muss der Spieler auf dem Zielfeld entweder einer anderen Spielfigur begegnen oder die Anweisungen des Feldes befolgen.

Am Ende des Spielzuges ist der Spieler zur Linken an der Reihe; es wird also im Uhrzeigersinn gespielt.

BEWEGUNG

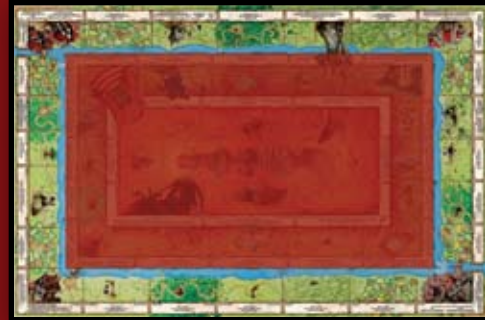
Auf dem Spielbrett ist das magische Land *Talisman* aus drei *Regionen* aufgeteilt (Äußere Region, Mittlere Region und Innere Region). Jede Region ist in eine Reihe von *Feldern* unterteilt; jedes Feld ist am Rand durch eine Überschrift sowie einen Text für Begegnungen gekennzeichnet. Die Spielfiguren bewegen sich über die Felder ihrer Region; sie können als Ergebnis von Begegnungen oder Karten auch die Regionen wechseln.

REGIONEN

Auf dem Spielbrett ist das magische Land *Talisman* in drei Regionen aufgeteilt.

ÄUSSERE REGION

Diese befindet sich am äußeren Rand des Spielbretts.



MITTLERE REGION

Diese wird von der Äußeren Region durch den Sturmfluss und von der Inneren Region durch das Tal des Feuers getrennt.



INNERE REGION

Diese befindet sich in der Mitte des Spielbretts.





BEWEGUNG IN DER ÄUSSEREN UND MITTLEREN REGION

Um sich in der Äußeren oder der Mittleren Region zu bewegen, wirft der Spieler einen Würfel und bewegt sich um genau so viele Felder vorwärts. (Manche Zaubersprüche, Fähigkeiten und andere Ereignisse können dem Spieler eine Bewegung ohne Würfelwurf zugestehen. Diese Fälle werden auf den betreffenden Karten genau erklärt.) Die Spielfigur bewegt sich dann die volle Augenzahl nach Belieben entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn vorwärts. Während der Bewegung darf die Bewegungsrichtung nicht verändert werden – es sei denn, die Bewegung wechselt zwischen der Äußeren und Mittleren Region (siehe „Das Feld des Wächters“ auf Seite 17). Der Spieler muss sich immer bewegen, selbst wenn er in einem Feld startet, in dem sich ein anderer Spieler oder eine Abenteuerkarte befindet. Das Feld, auf dem er *landet*, ist das Feld, auf dem er seine Bewegung beendet oder zu dem er durch einen Zauberspruch oder eine Begegnung versetzt wird.

BEGEGNUNGEN

Hat ein Spieler seine Bewegung beendet, muss er sich entweder den Begegnungen des Feldes stellen oder einem anderen Spieler begegnen. Spielfiguren können den verschiedensten Monstern und Personen begegnen. Manchmal sind diese Begegnungen friedlicher Natur und helfen dem Spieler sogar. Andere Begegnungen sind feindlich eingestellt, greifen den Spieler an oder verwandeln ihn gar in eine schleimige Kröte!

Sofern nicht eigens anders erwähnt, können Spieler nur in ihrem eigenen Spielzug Begegnungen haben.

BEGEGNUNGEN IN DER ÄUSSEREN ODER DER MITTLEREN REGION

Die Spieler haben ausschließlich auf dem Feld, auf dem sie landen, Begegnungen. Sie können niemals auf dem Feld, auf dem sie ihre Bewegung begonnen haben, eine Begegnung haben.

Ein Spieler muss auf seinem Zielfeld entweder einem Spieler seiner Wahl begegnen oder sich dem Feld selbst stellen

EINEM ANDEREN SPIELER BEGEGNEN

Eine Begegnung mit einem anderen Spieler ist *entweder* ein Angriff (siehe „Kämpfe zwischen zwei Spielern“ auf Seite 11) oder das Einsetzen einer Fähigkeit gegen diesen Spieler. Tötet ein Spieler einen anderen, kann er ihm nach Belieben Gegenstände, Begleiter oder Goldstücke abnehmen. Alle Gegenstände, Begleiter und Goldstücke, die der siegreiche Angreifer nicht an sich nimmt, bleiben auf dem Feld liegen.

Entscheidet sich ein Spieler dazu, einen anderen Spieler anzugreifen und damit nicht das Feld zu erforschen, kann er auch ausliegende Fremde und Orte nicht besuchen und keine auf dem Feld ausliegenden Gegenstände, Begleiter oder Goldstücke an sich nehmen.

BEGEGNUNGEN AUF EINEM FELD - FELDER, AUF DENEN MAN KARTEN ZIEHT

Entscheidet sich ein Spieler, keinem anderen Spieler zu begegnen, sondern das Feld selbst zu erforschen, muss er den Anweisungen auf dem Feld folgen. Weist das Feld ihn an, Karten zu ziehen, sind damit immer die obersten Abenteuerkarten des Abenteuerkartensta-

pels gemeint. Liegen bereits Karten (Abenteuer-, Kauf- oder Zauberspruchkarten) auf dem Feld, werden nur so viele Karten gezogen, dass die Anzahl der Karten der auf dem Feld vorgeschriebenen Anzahl entspricht.

Abenteuerkarten werden immer in der Reihenfolge ihrer Begegnungszahlen abgehandelt.

Die niedrigste Begegnungszahl wird immer zuerst abgehandelt, dann die nächst niedrige und so weiter. Bei gleicher Begegnungszahl werden die Abenteuerkarten in der Reihenfolge, in der sie gezogen werden, abhandelt.

Nachdem die Gegner besiegt sind (siehe „Abhandeln eines Kampfs gegen eine Kreatur“ auf Seite 10) oder ihnen ausgewichen wurde (siehe „Ausweichen“ auf Seite 14), muss der Spieler zuerst alle Fremden und Orte besuchen, bevor er Goldstücke, Gegenstände und Begleiter an sich nehmen kann.

Legt ein Spieler Begleiter oder Gegenstände auf einem Feld ab (siehe „Das Ablegen von Begleitern oder Gegenständen“ auf Seite 16), darf er nur so viele Karten ziehen, wie auf dem Feld dann noch fehlen, um die Anzahl zu erreichen, die auf dem Feld vermerkt ist. Zum Beispiel beendet ein Spieler seine Bewegung auf einem Feld, auf dem er eine Karte ziehen soll. Legt er einen Gegenstand dort ab, darf er keine Karte ziehen, da sich dann dort ja schon eine Karte befindet.

Ein Spieler darf Karten auf einem Feld ablegen, um zu verhindern, weitere Karten ziehen zu müssen, aber er darf diese Karten in dem Zug, in dem er sie abgelegt hat, nicht wieder aufnehmen. Dadurch haben die anderen Spieler eine Chance, diese Karten an sich zu nehmen.

BEISPIEL EINER BEGEGNUNG



Der Zwerg landet im Verborgenen Tal und wird angewiesen, drei Abenteuerkarten zu ziehen. Er zieht den Kobold (Ereignis), einen Bär (Gegner) und einen Beutel Gold (Gegenstand). Der Kobold hat die niedrigste Begegnungszahl und muss deshalb zuerst abgehandelt werden. Der Zwerg würfelt eine „4“ und wird dementsprechend vom Kobold in die Ruinen teleportiert, bevor er eine Chance erhält, den Bären zu bekämpfen und das Gold an sich zu nehmen. Der Bär und der Beutel Gold bleiben aufgedeckt im Verborgenen Tal liegen und gelten für den nächsten hier landenden Spieler bereits als zwei der drei hier zu ziehenden Karten. Der Zwerg setzt seinen Zug mit einer weiteren Begegnung in den Ruinen fort.



BEGEGNUNGEN AUF EINEM FELD - SONSTIGE FELDER

Entscheidet sich ein Spieler, keinem anderen Spieler zu begegnen, sondern das Feld selbst zu erforschen, muss er den Anweisungen auf dem Feld folgen. Alle Gegner eines solchen Felds müssen getötet werden (siehe „Abhandeln eines Kampfs gegen eine Kreatur“ auf Seite 10) oder man muss ihnen ausweichen (siehe „Ausweichen“ auf Seite 14). Danach müssen Fremde und Orte abgehandelt werden und können Goldstücke, Gegenstände und Begleiter aufgenommen werden.

ANGRIFFE

Es gibt zwei Sorten von Angriffen: *Kämpfe* und *Psychische Kämpfe*. Ein Kampf findet gegen Kreaturen mit einem Stärkewert statt, ein Psychischer Kampf findet gegen Kreaturen mit einem Talentwert statt. Greift ein Spieler einen anderen an, muss er den Kampf über die Stärke wählen, es sei denn, er hat eine Fähigkeit, die es ihm erlaubt, den anderen Spieler in einen Psychischen Kampf zu zwingen.

KÄMPFE

Zum Kampf kommt es, wenn:

1. Ein Spieler einem Gegner – Monster, Drache oder Tier – oder einer anderen Kreatur mit einem Stärkewert begegnet.

Oder

2. Ein Spieler sich entscheidet, einen anderen anzugreifen, es sei denn, er hat eine Fähigkeit, die es ihm erlaubt, den Gegner in einen Psychischen Kampf zu zwingen.

ABHANDELN EINES KAMPFS GEGEN EINE KREATUR

Kämpfe gegen Kreaturen werden in folgenden Schritten abgehandelt:

1. Ausweichen

Der Spieler erklärt zuerst, ob er ausweichen möchte oder nicht (Siehe „Ausweichen“ auf Seite 14). Möchte oder kann er nicht ausweichen, kommt es zum Kampf.

2. Zaubersprüche wirken

Alle Zaubersprüche, die der Spieler wirken möchte, müssen vor dem *Würfelwurf* eingesetzt werden. Alle Effekte oder Fähigkeiten, die die Stärke oder das Talent des Spielers beeinflussen, müssen vorher eingesetzt worden sein.

3. Angriffswurf des Spielers

Der Spieler wirft einen Würfel, dessen Ergebnis der Angriffswurf ist. Der *Angriffswert* eines Spielers ist der Angriffswurf plus der Stärke des Spielers inklusive aller Bonusse im Kampf. Er darf nur eine *Waffe* verwenden (siehe unter „Waffe“ und „Rüstung“ auf Seite 12).

4. Angriffswurf der Kreatur

Ein anderer Spieler wirft nun einen Würfel für den Angriffswurf der Kreatur. Dieser wird zur Stärke des Gegners hinzugezählt. Der Spieler darf nun einen Schicksalspunkt ausgeben, um seinen Würfelwurf zu wiederholen, wenn er dies möchte.

KREATUREN UND GEGNER

Einige Karten beziehen sich auf Kreaturen oder Gegner.

Ein „Gegner“ ist eine Abenteuerkarte, auf der in dem Feld Kartentyp das Wort „Gegner“ steht.

Eine „Kreatur“ ist jegliche Begegnung (außer anderen Spielern), die mittels Stärke oder Talent angreift. Das können Gegner sein, aber auch Ereignisse, Fremde, Orte, Zaubersprüche oder auch Felder des Spielbretts.

5. Angriffswerte vergleichen

Der Angriffswurf und die Stärke bzw. das Talent einer Kreatur ergeben zusammen sich den Angriffswert der Kreatur. Ist der Angriffswert des Spielers höher, tötet er die Kreatur. Ist der Angriffswert der Kreatur höher als der des Spielers, verliert dieser einen Lebenspunkt (der Gebrauch eines Gegenstandes, Zauberspruches oder der Einsatz einer Fähigkeit kann dies eventuell verhindern). Sind beide Ergebnisse gleich, gibt es ein *Unentschieden*. Wird der Spieler besiegt oder gibt es ein Unentschieden, endet der Zug des Spielers sofort.

UNENTSCHEIDEN

Bei einem Unentschieden nimmt keine Seite Schaden (Spieler verlieren keinen Lebenspunkt und Kreaturen werden nicht getötet), und der Spielzug des Spielers endet sofort. In seinem nächsten Spielzug muss der Spieler dieses Feld verlassen, ohne die Kreatur erneut bekämpfen zu können, sofern dies nicht durch Feld- oder Kartentext anderweitig geregelt ist.



MEHR ALS EIN GEGNER

Gibt es auf einem Feld mehr als einen Gegner, der mit Stärke angreift, kämpfen diese wie ein einziger Gegner, d.h. es gibt nur einen Angriffswurf für alle Gegner, zu dem dann die Stärkewerte aller Gegner hinzugezählt werden.

KÄMPFE ZWISCHEN ZWEI SPIELERN

Kämpfe zwischen Spielern werden in folgenden Schritten abgehandelt:

1. Ausweichen

Der Spieler erklärt zuerst, ob er ausweichen möchte oder nicht. Möchte oder kann er nicht ausweichen, kommt es zum Kampf.

2. Zaubersprüche wirken

Alle Zaubersprüche, die die Spieler wirken möchten, müssen vor dem Würfelwurf eingesetzt werden. Alle Effekte oder Fähigkeiten, die die Stärke oder das Talent der Spieler beeinflussen, müssen vorher eingesetzt worden sein.

3. Angriffswurf des Spielers

Beide Spieler werfen einen Würfel, dessen Ergebnis ihr jeweiliger Angriffswurf ist. Der angreifende Spieler darf nun zuerst entscheiden, einen Schicksalspunkt auszugeben, um seinen Würfelwurf zu wiederholen. Sobald er sich entschieden hat, steht dem verteidigenden Spieler die gleiche Entscheidung zu. Der Angreifer darf sich nicht nach der Entscheidung des verteidigenden Spielers umentscheiden und nun den Wurf doch wiederholen wollen.

BEISPIEL FÜR EINEN ANGRIFF



Der Magier besitzt ein Schwert sowie die Zauber Unsichtbarkeit und Psychischer Schlag. Zudem verfügt er über einen Stärkemarker, zwei Talentmarker und drei Schicksalsmarker. In seinem Zug landet er auf den Feldern und zieht eine Abenteuerkarte: einen Riesen mit Stärke 6. Der Magier könnte sich nun dazu entscheiden, dem Kampf auszuweichen, indem er den Zauberspruch Unsichtbarkeit wirkt, entscheidet sich aber lieber dazu, den Riesen anzugreifen. Da der Riese einen Stärkewert hat, muss der Magier ihn mit einem Kampf mittels Stärke besiegen und kann keinen Psychischen Kampf wählen.

Der Magier entscheidet sich nun dazu, den Zauberspruch Psychischer Schlag zu wirken, der es ihm erlaubt, seinen Talentwert von 5 für diese Runde zu seiner Stärke hinzuzuzählen. Da es sich um einen Kampf handelt, darf er auch den Bonus seines Schwerts hinzuzählen. Damit hat er in diesem Kampf eine Gesamtstärke von 9 (Stärkewert von 2 +1 durch

den Stärkemarker +5 durch den Psychischen Schlag und +1 durch das Schwert = 9). Der Magier würfelt für seinen Angriffswurf eine „3“, und ein anderer Spieler würfelt für den Angriffswurf des Riesen eine „6“.

Nach dem Würfeln haben sowohl der Riese als auch der Magier einen Angriffswert von 12, so dass es zu einem Unentschieden käme. Der Magier entscheidet sich dann aber dazu, einen Schicksalsmarker auszugeben, um seinen Würfelwurf zu wiederholen, und würfelt eine „5“. Jetzt hat der Magier einen Angriffswert von 14 gegen den Angriffswert des Riesen von 12. Da der Angriffswert des Magiers nun größer ist als der des Riesen, tötet er den Riesen und erhält die Gegnerkarte als Trophäe. Wäre der Angriffswert des Magiers kleiner gewesen als der des Riesen, hätte er einen Lebenspunkt verloren und sein Zug wäre augenblicklich beendet gewesen.



4. Angriffswerte vergleichen

Sobald über den Einsatz von Schicksalspunkten entschieden wurde, wird der Angriffswert des Angreifers wie im Kampf gegen Kreaturen zusammengezählt. Der Angriffswert des Verteidigers wird auf gleiche Art bestimmt. Der Spieler mit dem höheren Angriffswert gewinnt. Bei gleichen Angriffswerten gibt es ein Unentschieden (siehe „Unentschieden“ auf Seite 10).

5. Folgen des Kampfs

Der Gewinner des Kampfs kann entweder die Lebenspunkte des Verlierers um 1 senken (der Gebrauch eines Gegenstandes, Zauberspruches oder der Einsatz einer Fähigkeit kann das eventuell verhindern) oder ihm einen beliebigen Gegenstand oder ein Goldstück wegnehmen und sich selbst aneignen. Tötet ein Spieler einen anderen, indem er ihm den letzten Lebenspunkt wegnimmt, kann er dem getöteten Gegner nach Belieben Gegenstände, Begleiter oder Goldstücke abnehmen. Alle Gegenstände, Begleiter und Goldstücke, die er ihm nicht abnimmt, bleiben auf dem Feld liegen. Danach ist der Spielzug beendet.

PSYCHISCHER KAMPF

Zu einem Psychischen Kampf kommt es, wenn:

1. Ein Spieler einem Gegner – Geist – oder einem anderen Gegner mit einem Talentwert begegnet.

Oder

2. Ein Spieler sich entscheidet, mittels einer Fähigkeit anzugreifen, die es ihm erlaubt, den Gegner in einen Psychischen Kampf zu zwingen.

ABHANDELN EINES PSYCHISCHEN KAMPFS

Von nachstehenden Unterschieden abgesehen, Psychischer Kampf wird genau wie ein Kampf (siehe Seite 10) abgehandelt:

1. Talent ersetzt Stärke.
2. Gegenstände können den Verlust eines Lebenspunkts nicht verhindern.

REGELN FÜR SPIELFIGUREN

Dieser Teil der Regeln beschäftigt sich eingehend mit den Spielfiguren und wie sie Reichtümer anhäufen, Begleiter erhalten, Zaubersprüche wirken, Stärke und Talent erhöhen, Kreaturen ausweichen und ihre Gesinnung ändern.

GOLD

Gold ermöglicht es den Spielern, Gegenstände zu kaufen und für gewisse Dienste zu zahlen. Der Reichtum eines Spielers wird durch die neben seiner Charakterkarte angehäuften Goldstücke bestimmt.

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem Goldstück; während des Spiels können weitere Goldstücke hinzugewonnen werden.

Alle Preise sind in Goldstücken (G) ausgewiesen. „3G“ heißt also drei Goldstücke.

Alle Zahlungen, die nicht an einen anderen Spieler geleistet werden, gehen direkt in den Vorrat der Goldmünzen neben dem Spielbrett.

Alles Gold, das man nicht von einem anderen Spieler erhält, nimmt man aus diesem Vorrat.

Goldstücke sind keine Gegenstände – deshalb werden sie nicht auf die Traglast angerechnet.

Soll ein Spieler Goldstücke verlieren, hat aber keine mehr, hat dies keinerlei Auswirkungen.

GEGENSTÄNDE

Unter den Oberbegriff Gegenstände fallen sowohl Magische Gegenstände als auch normale Gegenstände. Während des Spiels erhalten die Spieler Gegenstände zumeist als Auswirkung einer Begegnung. Gegenstände müssen immer aufgedeckt unterhalb der Charakterkarte ausgelegt werden.

TRAGLASTGRENZE BEI GEGENSTÄNDEN

Kein Spieler kann mehr als vier Gegenstände tragen – es sei denn, er besitzt einen Packesel.

Wer mehr als vier Gegenstände besitzt, muss die überzähligen Gegenstände seiner Wahl aufgedeckt auf dem Feld liegenlassen, auf dem er sich gerade befindet.

BEISPIEL FÜR ÜBERSCHREITUNG DER TRAGLAST

Der Magier hat einen Packesel und benutzt diesen, um insgesamt acht Gegenstände zu tragen. Doch der Dieb zaubert Hypnose auf den Magier und nimmt ihm den Packesel weg. Jetzt kann der Magier nur noch vier Gegenstände tragen und muss sich entscheiden, welche seiner acht Gegenstände er aufgedeckt auf seinem Feld zurücklässt.

„WAFFE“ UND „RÜSTUNG“

Einige Gegenstände, die die Stärke im Kampf erhöhen, tragen das Wort „**Waffe**“ in der Überschrift. Ein Spieler darf in einem Kampf nur eine **Waffe** verwenden.



Einige Gegenstände können einen möglichen Lebenspunktverlust verhindern; sie tragen das Wort „**Rüstung**“ in der Überschrift. Ein Spieler darf pro Kampf nur eine **Rüstung** verwenden.

BEGLEITER

Während des Spiels können die Spieler aufgrund von Begegnungen Begleiter hinzugewinnen. Alle Begleiter, die einem Spieler folgen, müssen stets aufgedeckt unterhalb der Charakterkarte ausgelegt werden.

Jeder Spieler darf über beliebig viele Begleiter verfügen.

EINEN BEGLEITER VERLIEREN

Ein Begleiter, der getötet wird (zum Beispiel in der Schlucht oder im Turm des Vampirs) oder abgelegt werden muss, wird auf den Ablagestapel der Abenteuerkarten gelegt.

ZAUBERSPRÜCHE

Im magischen Lande Talisman kann jeder, der über genügend Talent verfügt, Zaubersprüche wirken. Einige Spielerfiguren beginnen das Spiel bereits mit einem oder mehreren Zaubersprüchen; man kann weitere auf der Reise um das Spielbrett hinzugewinnen.

ZAUBERSPRÜCHE HINZUGEWINNEN

Jeder Spieler, der über genügend Talentpunkte verfügt, kann Zaubersprüche wirken. Nur die Spieler, auf deren Charakterkarten dies ausdrücklich vermerkt ist, beginnen das Spiel mit Zaubersprüchen. Ansonsten werden Zaubersprüche meist durch Begegnungen hinzugewonnen. Hierzu zieht man die oberste Karte vom Kartenstapel der Zaubersprüche. Sollte dieser Stapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel der Zaubersprüche gemischt und verdeckt als neuer Zauberspruchkartensapfel neben das Spielbrett gelegt.



Jeder Spieler bewahrt seine Zaubersprüche so auf, dass die anderen Spieler sie nicht einsehen können. Der Spieler selbst darf seine Zaubersprüche natürlich jederzeit anschauen. Wie ein Zauberspruch genau wirkt, wird auf der jeweiligen Zauberspruchkarte erklärt.

Die Anzahl Zaubersprüche, die ein Spieler gleichzeitig besitzen darf, hängt von seinem Talentwert ab:

Gesamt-Talentwert: 1 2 3 4 5 6+

Maximale Anzahl Zaubersprüche: 0 0 1 2 2 3

BEISPIEL FÜR MAXIMUM DER ZAUBERSPRÜCHE

Ein Magier mit 5 Talentpunkten hat Salomons Krone, die ihm einen Bonus von zwei Talentpunkten gibt.

Er darf drei Zaubersprüche besitzen. Landet er auf der Verwunschenen Lichtung, zählt Salomons Krone nicht mehr; sein Gesamt-Talentwert ist nun 5, und er muss sofort einen Zauberspruch ablegen, wenn er gerade über drei verfügt.

Verlässt er die Verwunschene Lichtung, hat er wieder 7 Talentpunkte und darf wieder über bis zu drei Zaubersprüche verfügen.

Hat ein Spieler mehr Zaubersprüche, als seine Talentpunkte ihm erlauben, muss er sofort so viele Zauber seiner Wahl ablegen, dass er das Maximum wieder einhält. Er darf in diesem Moment keinen Zauberspruch aussprechen, um seinem Zauberspruch-Maximum auf diese Weise zu genügen. Zaubersprüche dürfen nicht einfach abgelegt werden, solange man das Maximum nicht übersteigt – die beste Methode, sie los zu werden, ist es, sie im Verlauf des Spiels auszusprechen!

ZAUBERSPRÜCHE WIRKEN

Ein Spieler ist niemals gezwungen, einen Zauberspruch zu wirken. Ein Spieler darf seine Zaubersprüche solange behalten, wie er möchte, bevor er sich entscheidet, sie zu wirken. Ein Zauberspruch darf nur auf die Weise ausgesprochen werden, die auf der Zauberspruchkarte ausgeführt wird. Sobald ein Zauberspruch gewirkt und sein Effekt abgehandelt ist, wird er auf den Ablagestapel der Zaubersprüche gelegt.

Zaubersprüche, die andere Spieler betreffen, wirken auf dem ganzen Spielbrett unabhängig von der Region, in der sich diese Spieler befinden. Zaubersprüche, die Kreaturen betreffen, wirken nicht auf Kreaturen der Inneren Region.

Die maximale Anzahl Zaubersprüche, die ein Spieler in seinem eigenen Spielzug wirken kann, entspricht der Anzahl der Zaubersprüche, die er zu Beginn der Runde besitzt. Ein Spieler darf in der Runde eines anderen Spielers maximal einen Zauberspruch wirken. Diese Regeln gelten allerdings nicht für die Krone der Herrschaft (siehe „Krone der Herrschaft“ auf Seite 20).



BEISPIEL EINES SPIELZUGS



Die Zauberin steht auf dem Feld Tempel und würfelt für ihre Bewegung eine „2“. Deshalb muss sie entweder auf das Feld Oase oder das Feld Runensteine ziehen.

Auf dem Feld Runensteine liegt ein Drache mit Stärke 7, der durch die Runensteine zwei Punkte zu seinem Angriffswurf hinzuzählen darf. Da die augenblickliche Gesamtstärke der Zauberin nur 3 beträgt, würde sie dort mit Sicherheit einen Lebenspunkt verlieren.

Sie entscheidet sich dafür, in die Oase zu ziehen. Durch den dort liegenden Zauberspruch Hexagramm verliert sie zwar auch einen Lebenspunkt, aber sie darf immerhin noch eine Abenteuerkarte ziehen, da in der Oase zwei Karten gezogen werden und mit dem Hexagramm erst eine hier liegt. Die gezogene Karte ist zufällig ein weiterer Drache, der sie angreift – nicht gerade der beste Tag für die Zauberin!



TROPHÄEN

Besiegt ein Spieler einen Gegner, darf er dessen Abenteuerkarte als Trophäe behalten. Am Ende seines Zugs darf der Spieler Trophäen gegen zusätzliche Stärke- und Talentpunkte eintauschen.

STÄRKE HINZUGEWINNEN

Ein Spieler erhält einen Stärkemarker für jeweils sieben Stärkekpunkte, die auf einzulösenden Trophäen aufgedruckt sind. Gegnerkarten, die auf diese Weise eingelöst werden, werden auf den Ablagestapel der Abenteuerkarten gelegt. Stärkekpunkte, die kein Vielfaches von Sieben ergeben, sind verschwendet und gehen verloren.

Stärkemarker können natürlich auch durch Begegnungen hinzugewonnen werden.

TALENT HINZUGEWINNEN

Ein Spieler erhält einen Talentmarker für jeweils sieben Talentpunkte, die auf einzulösenden Trophäen abgedruckt sind. Gegnerkarten, die auf diese Weise eingelöst werden, werden auf den Ablagestapel der Abenteuerkarten gelegt. Talentpunkte, die kein Vielfaches von Sieben ergeben, sind verschwendet und gehen verloren.

Talentmarker können natürlich auch durch Begegnungen hinzugewonnen werden.

AUSWEICHEN

Spieler haben manchmal die Möglichkeit, einer Kreatur oder einem anderen Spieler auszuweichen – zum Beispiel durch Zaubersprüche wie Unsichtbarkeit oder Unbeweglichkeit. Der ausweichende Spieler kann dann durch die Kreatur oder den anderen Spieler in keiner Weise beeinflusst werden, diese aber auch nicht selbst beeinflussen.

In der Inneren Region kann man nur anderen Spielern ausweichen – nicht aber Kreaturen!

Folgenden Begegnungen kann man ausweichen:

1. Alles, was einen Spieler angreift.
2. Jede Spielfigur, die versucht den Spieler anzugreifen oder ihm mit Fähigkeiten zu schaden.
3. Kreaturen, die als Ergebnis einer Ereignis-, Orts- oder Fremdenkarte auftauchen (zum Beispiel der Drache als Ergebnis der Abenteuerkarte Höhle).



GESINNUNG

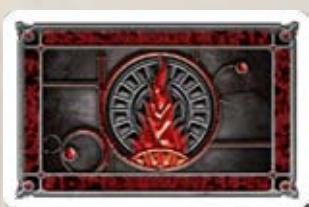
Die Gesinnung einer Spielfigur spiegelt ihren Charakter wider. Eine Gute Spielfigur ist höflich und rechtschaffen, eine Böse Spielfigur ist ein kaltherziger Übeltäter, und eine Neutrale Spielfigur ist irgendwo zwischen diesen beiden Extremen anzusiedeln. Die Gesinnung eines Spielers kann sich während des Spiels durch Begegnungen oder Einsatz von Fähigkeiten ändern.

DIE GESINNUNG ÄNDERN

Wechselt ein Spieler die Gesinnung, legt er eine Gesinnungskarte in sein Spielfeld und dreht sie auf die richtige Seite, so dass die neue Gesinnung sichtbar ist. Wechselt seine Gesinnung zu seiner ursprünglichen, die auf der Charakterkarte verzeichnet ist, wird die Gesinnungskarte abgelegt.



Gute Seite



Böse Seite

Kein Spieler, nicht einmal der Druide, darf mehr als einmal pro Runde die Gesinnung wechseln.

Besitzt ein Spieler Karten, die er aufgrund seiner neuen Gesinnung nicht besitzen darf (zum Beispiel den Heiligen Gral oder das Runenschwert), muss er sie sofort auf dem Feld, auf dem er gerade steht, ablegen.

GOLDENE REGELN

Die folgenden Regeln sind die Goldenen Regeln von *Talisman*, die alle anderen Regeln brechen.

FÄHIGKEIT ODER REGELN?

Immer, wenn eine Fähigkeit oder ein Effekt in Konflikt mit den Grundregeln gerät, hebt diese Fähigkeit oder der aufgetretene Effekt die Grundregel auf.

KÖNNEN ODER NICHT KÖNNEN

Wenn das Anwenden einer Fähigkeit oder das Wirken eines Zauberspruchs durch eine Karte ausdrücklich verboten wird, hat dies Vorrang, selbst, wenn es an anderer Stelle ausdrücklich erlaubt wird. Besagt zum Beispiel eine Karte, dass im Kampf gegen eine bestimmte Kreatur keine *Waffen* benutzt werden können, hebt dies die Fähigkeit auf der Charakterkarte Krieger auf, im Kampf immer zwei *Waffen* zu verwenden.

TATSÄCHLICHER ODER MODIFIZIERTER WURF?

Wenn ein Effekt oder eine Fähigkeit nach einem Würfelwurf verlangt, wird immer nur der unmodifizierte Wurf, die Augenzahl, die man direkt auf dem Würfel abliest, verwendet. Zum Beispiel regeneriert der Troll einen Lebenspunkt, wenn er beim Würfeln für die Bewegung eine „6“ wirft. Hat er einen Bonus von +2 auf den Würfelwurf zur Bewegung, erhält er dennoch keinen Lebenspunkt zurück, wenn er eine „4“ würfelt, obwohl er sich volle sechs Felder fortbewegt.

BEGRENZTES SPIELMATERIAL

Das vorhandene Spielmaterial setzt eine natürliche Obergrenze für alle Elemente des Spiels. Gibt es zum Beispiel keine Stärkemarker mehr, kann niemand mehr Stärke hinzugewinnen, bis wieder Stärkemarker im Vorrat sind. Wer fünf einzelne Kegel zu einem Fünferkegel umtauschen kann, ist dazu verpflichtet.

SONSTIGE REGELN

Diese Regeln befassen sich mit Situationen, die durch Begegnungen oder das Wechseln der Regionen eintreten können.

KRÖTEN

Wird ein Spieler für drei Runden in eine Kröte verwandelt, so ersetzt er für diesen Zeitraum seine Spielfigur durch eine Krötenfigur und legt die Charakterkarte Kröte über seine eigentliche Charakterkarte. Nach drei Runden, dem Ende seines Krötendaseins, wird dies wieder rückgängig gemacht.

Eine Kröte hat nur einen Stärkepunkt und auch nur einen Talentpunkt. Stärkemarker oder Talentmarker, die vor dem Krötendasein erworben wurden, haben auf die Kröte keinerlei Auswirkung. Eine Kröte kann zwar Stärke- und Talentpunkte hinzugewinnen und wieder verlieren, diese Veränderungen verschwinden aber nach der Rückverwandlung wieder. Die Spielfigur hat dann wieder genau die gleichen Stärke- und Talentwerte wie vor der Verwandlung.





Der Spieler behält seine Trophäen und kann als Kröte sogar neue hinzugewinnen. Er kann sogar Trophäen einlösen; die so gewonnenen Punkte gehen ihm aber wieder verloren, wenn er sich zurückverwandelt (daher ist es in der Regel eine dumme Idee, als Kröte Trophäen einzutauschen).

Eine Kröte bewegt sich ohne zu würfeln ein Feld pro Runde.

Eine Kröte kann weder Zaubersprüche wirken noch welche erhalten. Die Zaubersprüche eines zur Kröte gewordenen Spielers werden nicht abgelegt, sondern er behält sie – er kann sie aber erst wieder wirken, wenn er wieder zurückverwandelt wurde.

Die Kröte hat so viele Lebenspunkte, wie der Spieler zuvor hatte. Mit dem Zugewinn und Verlust von Lebenspunkten der Kröte verändert sich auch der Lebenspunktwert des Spielers.

Auch die Schicksalspunkte einer Kröte entsprechen denen der eigentlichen Spielfigur. Auch sie können verloren und neu gewonnen werden, und alle Änderungen in diesem Bereich wirken sich auch auf den zurückverwandelten Spieler aus. Kröten können ganz normal Schicksalspunkte einsetzen.

Kröten handeln Begegnungen aller Art genauso ab wie alle anderen Spielfiguren.

Eine Kröte hat keinerlei Fähigkeiten. Der Spieler kann die eigentlichen Fähigkeiten seiner Figur nicht verwenden, solange er eine Kröte ist.

Wird eine Kröte erneut in eine Kröte verwandelt (zum Beispiel durch den Zauberspruch Zufall), bleibt der Spieler von jetzt noch drei Runden lang eine Kröte.

EINEN SPIELZUG AUSSETZEN

Die Anweisung, dass der Spieler eine Runde aussetzen muss, beendet seinen Zug augenblicklich. Liegen auf dem entsprechenden Feld weitere Karten, denen der Spieler noch begegnen würde, zählt dies bereits als Aussetzen. Ansonsten verliert er seinen nächsten Spielzug.

KARTEN BESITZEN UND BENUTZEN

Spieler *besitzen* alles, was sie haben – Gegenstände, Goldstücke, Schicksalspunkte, Begleiter und Zaubersprüche.

Wenn ein Spieler dem Text einer Karte in seinem Besitz folgt, heißt das, dass er die Karte *benutzt*. Es liegt ganz am Spieler, ob er eine Karte benutzen möchte oder nicht. Zum Beispiel kann ein Spieler mit dem Kreuz automatisch einen Geist vernichten, er kann aber auch auf die Verwendung des Kreuzes verzichten und den Geist im Psychischen Kampf angreifen.

Spieler dürfen Karten mit sich führen, die sie nicht verwenden können – es sei denn, eine der Karten verbietet dies ausdrücklich. Zum Beispiel darf der Mönch keine **Waffen** verwenden. Dennoch darf er die Heilige Lanze mitführen, um sie beim Alchimisten in ein Goldstück verwandeln zu lassen, sie in der Höhle des Hexenmeisters gegen einen **Talisman** einzutauschen oder einfach nur, damit kein anderer Spieler sie besitzt. Der Mönch darf allerdings nicht das Runenschwert mit sich führen, da dessen Text verbietet, dass Gute

Spieler es besitzen. Ein Mönch, der ein Runenschwert findet, muss es aufgedeckt auf dem Feld zurücklassen, auf dem er es gefunden hat.

Spieler dürfen keine Karten an sich nehmen, die sie nicht besitzen dürfen. Darf ein Spieler zum Beispiel keine Begleiter haben, kann er den Zauberspruch Hypnose nicht auf einen anderen Spieler wirken, um diesem einen Begleiter zu stehlen.

BEGLEITER UND GEGENSTÄNDE LIEGEN LASSEN

Ein Spieler kann jederzeit Begleiter oder Gegenstände *liegen lassen*, indem er sie aufgedeckt auf das Feld legt, auf dem er sich gerade befindet. Legt ein Spieler auf diese Weise Begleiter oder Gegenstände ab, darf er sie diese Runde nicht wieder aufnehmen.

TALISMAN- UND KAUFKARTEN

Sobald ein Spieler eine Talisman- oder eine Kaufkarte erwirbt, sucht er sich die passende Karte aus dem Kaufkartestapel heraus.

Talisman- und Kaufkarten werden ansonsten in jeder Hinsicht wie Abenteuerkarten behandelt, nur dass sie niemals auf den Ablagestapel der Abenteuerkarten gelegt werden, sondern in den Vorrat zurückkommen, so dass alle Spieler wieder in den Genuss dieser Karten kommen können. Sollte es keine Talisman- oder Kaufkarte einer bestimmten Sorte mehr geben, kann niemand mehr diesen Gegenstand erhalten.

Talisman- und Kaufkarten können wie Begleiter und Gegenstände liegengelassen werden.

EINEN TALISMAN BEKOMMEN

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie ein Talisman ins Spiel kommen kann. Entweder zieht ein Spieler einen Talisman vom Stapel der Abenteuerkarten, oder jemand erfüllt die Aufgabe, die ihm in der Höhle des Hexenmeisters auferlegt wurde.





DIE HÖHLE DES HEXENMEISTERS

Ein Spieler, der auf dem Feld Höhle des Hexenmeisters landet, kann die Aufgabe entweder annehmen oder es lassen. Nimmt er an, wirft er einen Würfel, um zu erfahren, welche der auf dem Feld angegebenen Aufgaben er erfüllen muss



Ein Spieler darf nicht mehr als eine Aufgabe dieser Art annehmen. Gelangt ein Spieler, der bereits eine Aufgabe erfüllt hat, erneut auf das Feld Höhle des Hexenmeisters, kann er eine weitere Aufgabe annehmen. Hierzu muss er erneut würfeln.

Ein Spieler muss seine Aufgabe so schnell wie möglich erledigen – wenn er die Möglichkeit dazu hat, sofort. Zudem verhindert der Hexenmeister, dass jemand, der noch eine Aufgabe lösen muss, das Portal der Macht öffnet.

KARTEN OHNE BEGEGNUNGSZAHL ABHANDELN

Karten ohne Begegnungszahl (wie der Zauberspruch Hexagramm) müssen immer vor der Begegnung mit anderen Karten, Mitspielern oder dem Text des Felds abgehandelt werden.

ZWISCHEN ÄUSSERER UND MITTLERER REGION WECHSELN

Der Sturmfluss, der die Äußere Region von der Mittleren Region trennt, kann über die Brücke, die vom Feld Wächter (in der Äußeren Region) zum gegenüberliegenden Feld Hügel (in der Mittleren Region) führt, überquert werden.

Der Sturmfluss kann auch mit Hilfe eines Floßes oder als Ergebnis einer Begegnung überquert werden.

DAS FELD WÄCHTER

Ein Spieler darf den Wächter von beiden Regionen aus in die jeweils andere, gegenüberliegende passieren, wenn sein Würfelwurf für die Bewegung ausreichend hoch ist.



Der Wächter greift immer an, wenn jemand versucht, ihn von der Äußeren Region aus in die Mittlere Region zu passieren.

Wer den Wächter besiegt oder ihm ausweicht, muss in die Mittlere Region wechseln und dort seine verbleibende Würfelzahl für die Bewegung in eine der beiden Richtungen ziehen. Ein Spieler, der vom Wächter besiegt wird, verliert einen Lebenspunkt (der Gebrauch eines Gegenstandes, Zauberspruches oder der Einsatz einer Fähigkeit kann dies eventuell verhindern), und sein Zug endet sofort auf dem Feld Wächter. Ein Spieler, der im Kampf gegen den Wächter ein Unentschieden erreicht, verliert keinen Lebenspunkt, aber sein Spielzug endet dennoch sofort

Der Wächter greift keine Spieler an, die sich in der Äußeren Region am Wächter vorbei bewegen, auf dem Feld Wächter landen oder sich auf diesem Weg von der Mittleren in die Äußere Region bewegen.

Wenn ein Spieler von einer Region in die andere wechselt, darf er nach diesem Wechsel die Richtung seiner Bewegung ändern.

FLÖSSE

Jeder Spieler, der mittels eines Floßes den Sturmfluss überqueren möchte, muss entweder eins bauen oder eins durch eine Begegnung erhalten.



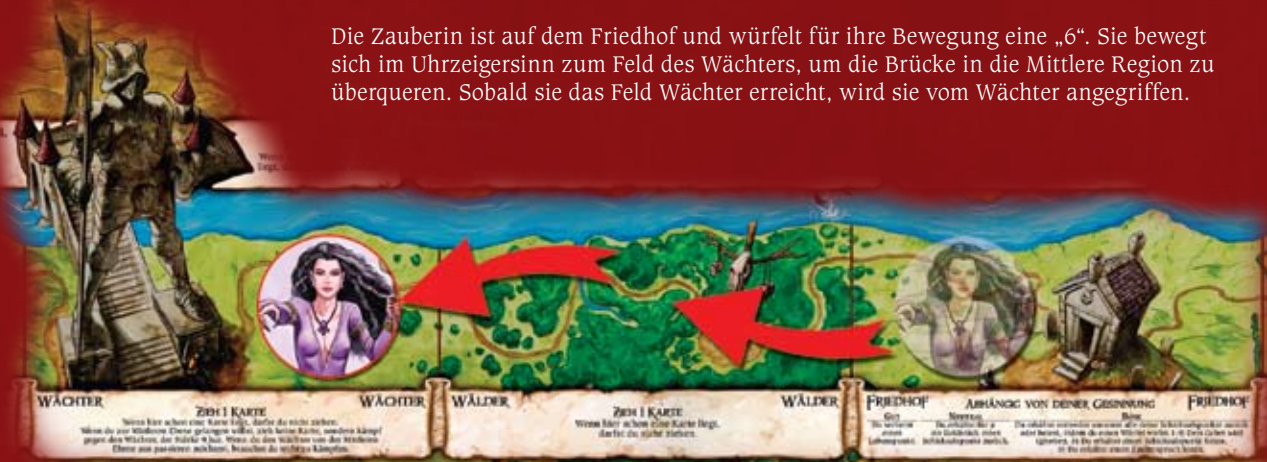
Ein Spieler, der sich zu Anfang seines Zugs in den Wäldern oder im Tiefen Wald aufhält und eine Axt hat, darf ansagen, dass er diese Runde ein Floß bauen möchte. Anstatt sich zu bewegen, sucht er sich die Karte Floß (falls vorrätig) aus dem Kaufkartensapfel heraus.

Ein Spieler, der über ein Floß verfügt, darf zu Anfang seines nächsten Zuges den Fluss überqueren. Der Spieler betritt ein beliebiges Feld direkt gegenüber am anderen Ufer. Dies ist seine ganze Bewegung in dieser Runde. Er würfelt nicht, um seine Bewegungsweite zu bestimmen.

Man kann ein Floß nicht zurücklassen oder mitnehmen, um es in einem zukünftigen Zug zu benutzen. Unabhängig davon, ob man das Floß benutzt oder nicht, wird es nach dem Zug entweder auf dem Ablagestapel der Abenteuerkarten oder dem der Kaufkarten abgelegt.

BEISPIEL FÜR DAS ÜBERQUEREN DER BRÜCKE DES WÄCHTERS

Die Zauberin ist auf dem Friedhof und würfelt für ihre Bewegung eine „6“. Sie bewegt sich im Uhrzeigersinn zum Feld des Wächters, um die Brücke in die Mittlere Region zu überqueren. Sobald sie das Feld Wächter erreicht, wird sie vom Wächter angegriffen.



Die Zauberin spricht den Zauberspruch Unbeweglichkeit, um dem Wächter auszuweichen, anstatt ihm im Kampf entgegenzutreten.



Dann bewegt sich die Zauberin auf die Hügel der Mittleren Region, um sich dann gegen den Uhrzeigersinn in der Mittleren Region weiter zu bewegen. Letztendlich landet sie auf dem Feld Portal der Macht.



ZWISCHEN MITTLERER UND INNERER REGION WECHSELN



Das Portal der Macht verbindet das Feld des Portals der Macht mit der Ebene der Todesgefahr.

DAS PORTAL DER MACHT

Die Innere Region kann nur durch das Portal der Macht, das vorher geöffnet werden muss, betreten werden. Ein Spieler darf nur versuchen das Portal der Macht zu öffnen, wenn sein Würfelwurf für die Bewegung ausreicht, ihn auf einem Feld jenseits des Portals der Macht landen zu lassen. Ein Spieler muss jedes Mal, wenn er das Portal durchschreiten möchte, erneut würfeln; falls er es schon einmal geöffnet hat, bringt ihm dies bei einem späteren Versucht nichts.

Ein Spieler, der das Portal zu öffnen versucht, folgt den Anweisungen auf dem Feld Portal der Macht. Gelingt ihm dies, endet sein Spielzug auf der Ebene der Todesgefahr. Gelingt es ihm nicht, endet sein Zug augenblicklich auf dem Feld Portal der Macht.

Ein Spieler, der das Portal der Macht von der Inneren Region in die Mittlere Region durchschreiten möchte, kann dies tun, ohne das Portal öffnen zu müssen. Er bewegt sich einfach von der Ebene der Todesgefahr auf das Feld Portal der Macht. Dies gilt als seine komplette Bewegung für diesen Spielzug.

BEWEGUNG IN DER INNEREN REGION

Für die Bewegung in der Inneren Region wird kein Würfel geworfen.

Alle Spieler dürfen sich in der Inneren Region nur ein Feld pro Runde bewegen.

Die Anweisungen der Begegnungen jedes Feldes in der Inneren Region müssen ausgeführt werden, bevor sich ein Spieler weiter in Richtung Krone der Herrschaft bewegen darf.

UMKEHREN

Ein Spieler in der Inneren Region darf sich jederzeit dazu entscheiden, *umzukehren* und zurück zur Ebene der Todesgefahr zu gehen. Ein Spieler, der umkehrt, bewegt sich immer noch ein Feld pro

Runde, aber er kann die Anweisungen auf den Feldern ignorieren, bis er die Ebene der Todesgefahr erreicht hat. Sobald ein Spieler sich entschieden hat, umzukehren, muss er den ganzen Weg bis zur Ebene der Todesgefahr zurückgehen. Sobald er dort angekommen ist, kann er sich entweder wieder in Richtung der Krone der Herrschaft aufmachen oder in seinem nächsten Zug auf das Feld Portal der Macht ziehen und so die Innere Region verlassen.

BEGEGNUNGEN IN DER INNEREN REGION

Die Spieler ziehen in der Inneren Region keine Abenteuerkarten. Alle Begegnungen werden ausführlich auf den einzelnen Feldern beschrieben. Diese Anweisungen müssen befolgt werden, es sei denn, der Spieler wäre umgekehrt und auf dem Rückweg zum Portal der Macht.

Den Kreaturen der Inneren Region kann man nicht ausweichen, und sie sind immun gegen alle Zaubersprüche.

EINEM ANDEREN SPIELER IN DER INNEREN REGION BEGEGNEN

In der Inneren Region können sich Spieler nur in der Ebene der Todesgefahr, dem Tal des Feuers und der Krone der Herrschaft begegnen.

Begegnungen mit anderen Spielern in der Ebene der Todesgefahr oder im Tal des Feuers werden genau so abgehandelt wie Begegnungen mit anderen Spielern in der Äußeren oder der Mittleren Ebene.

Begegnungen auf der Krone der Herrschaft werden ebenfalls auf diese Weise abgehandelt – allerdings mit dem Unterschied, dass die Spieler sich begegnen *müssen*.

EINEM FELD DER INNEREN REGION BEGEGNEN

Nachstehend finden sich weiterführende Anmerkungen zu den Feldern der Inneren Region.

KRYPTA

Die Krypta liegt in Ruinen dar, und der Spieler benötigt all seine Stärke, um aus dem Schutt einen Weg nach draußen zu räumen. Der Spieler wirft drei Würfel, sobald er die Krypta erreicht, und bildet die Summe der Augen der Würfel. Von dieser Summe zieht er seine Stärkepunkte ab; die Differenz zeigt, wohin der vom Spieler frei geräumte Ausgang führt. Der Spieler wird sofort auf das entsprechende Feld bewegt. Dies zählt als seine Bewegung. Ein Spieler, der so auf der Krypta selbst landet, darf sich in der nächsten Runde weiter bewegen.





MINEN

Das Talent des Spielers ist gefragt, um einen Weg aus den irrgarten-ähnlichen Stollen der Minen zu finden. Die Anweisungen entsprechen denen der Krypta (siehe oben) – nur, dass anstelle der Stärkepunkte die Talentpunkte des Spielers vom Würfelwurf abgezogen werden.



WERWOLFSBAU

Wenn ein Spieler auf diesem Feld landet, wird die Stärke des Werwolves mit zwei Würfeln bestimmt. Dieser Werwolf greift den Spieler an, bis er entkommt. Jeder Spieler begegnet seinem eigenen Werwolf.



Beispiel: Der Zwerg landet auf dem Feld Werwolfsbau und wirft zwei Würfel, um die Stärke des Werwolves zu bestimmen. Er wirft eine „5“ und eine „3“, so dass die Stärke des Werwolves 8 beträgt. Der Zwerg kämpft nun gegen diesen Werwolf. Der Werwolf wirft eine „5“ für seinen Angriffswurf und hat damit einen Angriffswert von 13 (Stärke 8 + Angriffswurf 5). Der Angriffswert des Zwerges ist insgesamt nur eine 10, so dass der Zwerg besiegt ist und einen Lebenspunkt verliert. In der nächsten Runde entscheidet sich der Zwerg dazu, den Werwolf erneut anzugreifen anstatt umzukehren. Der Werwolf kämpft mit derselben Stärke von 8, würfelt aber nur eine „1“, so dass sein Angriffswert nur 9 (Stärke 8 + Angriffswurf 1) beträgt. Erreicht der Zwerg nun einen Angriffswert von 10 oder höher, besiegt er den Werwolf und kann nächste Runde ein Feld weiter ziehen.

HÖLLENSCHLUND

Wenn ein Spieler auf dem Feld Höllenschlund landet, wird ein Würfel geworfen. Das Ergebnis steht für die Anzahl der Teufel, die den Spieler angreifen. Der Spieler kämpft nacheinander gegen die Teufel, gegen einen nach dem anderen, bis entweder der Spieler einmal besiegt wird oder er alle Teufel besiegt hat. Danach endet sein Zug. Wird ein Spieler besiegt, muss er die übrigen Teufel in seiner nächsten Runde besiegen oder umkehren. Ein Spieler, der den letzten seiner Teufel besiegt hat, darf in der folgenden Runde ein Feld weiter ziehen.



DIE KRONE DER HERRSCHAFT

Das letzte Feld des Spielbretts ist die Krone der Herrschaft. Sie kann nur über das Tal des Feuers erreicht werden, das wiederum nur von Spielern, die einen **Talisman** ihr Eigen nennen, betreten werden darf. Taucht ein Spieler ohne **Talisman** dort auf, muss er umkehren.



Befindet sich ein Spieler auf dem Feld Krone der Herrschaft, bewegt er sich nicht mehr, sondern bleibt auf diesem Feld stehen. Spieler auf dem Feld Krone der Herrschaft dürfen nicht mehr umkehren.

Steht bereits mindestens ein anderer Spieler auf dem Feld Krone der Herrschaft, wenn ein Spieler dort landet, muss er einem dieser bereits anwesenden Spieler begegnen. Sobald zwei oder mehr Spieler auf dem Feld stehen, besteht ihr Zug nur noch darin, sich gegenseitig zu begegnen. Ein Spieler, der allein auf dem Feld Krone der Herrschaft steht, *muss* den Zauberspruch der Herrschaft auf alle anderen Spieler wirken. Dazu würfelt der Spieler mit einem Würfel. Bei einer „1“, „2“ oder „3“ geschieht nichts, bei einer „4“, „5“ oder „6“ verlieren alle anderen Spieler einen Lebenspunkt. Verliert ein Spieler so seinen letzten Lebenspunkt, ist er aus dem Spiel ausgeschieden und darf nicht wieder mit einer neuen Spielfigur anfangen.

Sobald ein Spieler auf dem Feld Krone der Herrschaft angelangt ist, ist jeder Spieler, der stirbt, aus dem Spiel ausgeschieden. Dieses gilt für den Rest des Spiels, selbst wenn sich kein Spieler mehr auf der Krone der Herrschaft befindet.

ALTERNATIVREGELN

Möchten die Spieler diese Regeln teilweise oder in Gänze verwenden, muss jeder Mitspieler sie verstanden haben und sich mit ihrer Verwendung einverstanden erklärt haben.

UNFREUNDLICHEN INDIVIDUEN AUSWEICHEN

Diese Regel bietet den Spielern mehr Möglichkeiten, Gegnern auszuweichen. Mit ihr kann ein Spieler nicht nur anderen Spielern und Kreaturen ausweichen, sondern auch allen anderen unfreundlichen Individuen, die auf einer Karte oder einem Feld dargestellt sind – aber nicht in der Inneren Region. Zum Beispiel können Spieler dem Schwarzen Ritter, der Hexe oder der Vettel ausweichen, nicht aber dem Turm des Vampirs, dem Werwolfsbau, dem Tod oder dem Höllenschlund. Es obliegt den Spielern, zu entscheiden, welches Individuum als unfreundlich anzusehen ist, so dass man ihm ausweichen kann.



GEERBTE GEGENSTÄNDE

Stirbt eine Spielfigur, erhält die neue Spielfigur des Spielers alle Besitztümer der früheren Figur.

Stirbt eine Spielfigur, legt der Spieler alle seine Gegenstände (inklusive Magischer Gegenstände), Goldstücke und Begleiter zur Seite. Er legt alle anderen Karten auf die entsprechenden Ablagestapel und alle anderen Marker zurück in ihren Vorrat. In seinem nächsten Spielzug beginnt er wie normal mit einer zufällig aus den bisher nicht verwendeten Spielfiguren gezogenen Charakterkarte. Die zur Seite gelegten Gegenstände, Goldstücke und Begleiter bilden nun die Grundausrüstung der neuen Spielfigur und dürfen direkt von ihr benutzt werden. Alles, was die neue Spielfigur nicht haben darf, wird auf ihr Startfeld gelegt.

Tötet ein Spieler einen anderen, darf dieser seiner Spielfigur nicht alle Gegenstände, Goldstücke und Begleiter abnehmen, da diese ja an die neue Spielfigur vererbt werden.

ALTERNATIVREGELN FÜR EIN SCHNELLERES SPIEL

Talisman ist ein episches Abenteuerspiel – eine sich langsam entwickelnde Geschichte, die bis zu ihrem spannenden Höhepunkt mehrere Stunden benötigt. Wenn alle die Regeln kennen, gehen die Spiele schneller über die Bühne, aber je mehr Spieler teilnehmen, desto länger dauert das Spiel. Eine Partie mit sechs Spielern kann schon einmal zwei, drei Stunden oder gar länger dauern.

Da nicht jeder, der gern *Talisman* spielt, immer genügend Zeit hat, ein solch langes Spiel bis zu seinem Ende durchzuspielen, kann man die Regeln ein wenig anpassen, um die Abläufe zu beschleunigen. Wir haben folgende Regeln für ein schnelleres Spiel zusammengestellt und hoffen, dass sie sich als nützlich erweisen.

Möchten die Spieler diese Regeln teilweise oder in Gänze verwenden, muss jeder Mitspieler sie verstanden haben und sich mit ihrer Verwendung einverstanden erklärt haben. Wir empfehlen diese Anpassungen insbesondere für Partien mit fünf oder mehr Mitspielern; sie funktionieren aber natürlich bei jeder Anzahl von Mitspielern, die ein schnelleres Spiel wünschen.

STÄRKE UND TALENT

Eine Möglichkeit, das Spiel zu beschleunigen, liegt darin, die Geschwindigkeit der Erhöhung von Stärke- und Talentpunkten zu erhöhen. Dadurch steigt die Macht der Spieler viel schneller, und das Spiel endet so früher.

Normalerweise tauscht man sieben Punkte Trophäen gegen einen Punkt Stärke bzw. Talent ein (siehe „Trophäen“ auf Seite 14). Um das Spiel zu beschleunigen, können die Spieler diesen Wert einfach auf sechs setzen oder, um es noch mehr zu beschleunigen, sogar auf fünf.

BONUS ZU BEGINN

Die erste halbe Stunde des Spiels vergeht oft damit, dass die Spieler versuchen, genügend Stärke- oder Talentpunkte zu sammeln, um den verschiedenen Gefahren der Welt Talisman zu begegnen. Wenn die Spieler schneller zu den interessanten Kämpfen gelangen möchten, kann sich jeder zu Beginn des Spiels einen Punkt Stärke oder Talent seiner Wahl zusätzlich gutschreiben. Dieses erhöht den Anfangswert der Spielfiguren in dieser Eigenschaft nicht, sondern es handelt sich einfach nur um einen zusätzlichen Stärke- oder Talentpunkt, ganz so, als wenn er nach den üblichen Regeln errungen worden wäre.

SCHLACHTFEST À LA TALISMAN

Entferne zu Beginn drei der vier Talismankarten aus dem Kaufkarten-Zugstapel. Zusätzlich scheidet jeder Spieler, der stirbt, sofort aus dem Spiel aus und darf nicht mit einer neuen Spielfigur weitermachen. Diese Regel sorgt für ein sehr kurzes, aber auch sehr, *sehr* blutiges Spiel.

DER ZAUBERSPRUCH DER HERRSCHAFT

Ein weiterer Weg, das Spiel zu beschleunigen, besteht in der Erhöhung der Wirksamkeit des Zauberspruchs der Herrschaft. Dies ist insbesondere dann sehr effektiv, wenn viele Spieler mitspielen, da es die Zahl der Möglichkeiten erhöht, den Spieler, der den Zauberspruch der Herrschaft wirkt, zu stoppen. Normalerweise wirkt der Zauberspruch der Herrschaft bei einer „4“, „5“ oder „6“. Mit fünf oder mehr Spielern wirkt dieser Zauberspruch dann wie folgt:

5 Spieler – 3, 4, 5 oder 6

6 Spieler – 2, 3, 4, 5 oder 6

7 oder mehr Spieler – gelingt automatisch

ABRUPTES ENDE

In dieser *Talisman*-Variante gewinnt der Spieler, der zuerst die Krone der Herrschaft erreicht! Die Krone der Herrschaft zu erreichen, ist an sich schon keine leichte Aufgabe, und wenn die Spieler keine Zeit haben, das komplette Spiel zu spielen, ist dieses eine gute Art und Weise, das Spiel früh zu beenden.

Eine Variante des abrupten Endes ist es, das Spiel nach Ablauf einer vorher ausgemachten Zeit zu beenden und dann die Anzahl der Stärke- und Talentmarker sowie die zusätzlichen Goldstücke, Zaubersprüche, Begleiter, Gegenstände und Magischen Gegenstände, die zur Anfangsausrüstung hinzugewonnen wurden, aufzuaddieren. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt! Müssen die Spieler ein Spiel in der Mitte abbrechen, ist dies die empfohlene Methode, doch noch einen Sieger zu ermitteln.



IMPRESSUM

Spieldesign: Robert Harris

Zusätzliches Spieldesign: John Goodenough und Rick Priestley

Editing: Mark O'Connor, Sam Stewart und Jeff Tidball

Graphisches Design: Kevin Childress, Mark Raynor, Brian Schomberg und Will Springer

Titelbild und Spielbrett: Ralph Horsley

Weitere Bilder: Massimiliano Bertolini und Jeremy McHugh

Künstlerische Leitung: Zoe Robinson und Zoe Wedderburn

Spielertester der 4. Edition von *Talisman*: Dave Allen, Mike Ball, Owen Barnes, Kate Flack, Jon Gillard, Mal Green, Ragnar Karlsson, George Mann, Nelson, Mark Owen, Mark Raynon, Matthew Toone und Zoe Wedderburn

Produktionsmanager: Gabe Laulunen

Koordinator der internationalen Produktion: Sabe Lewellyn

Ausführender Entwickler: Jeff Tidball

Veröffentlicht von: Christian T. Petersen

Spezieller Dank an: Elliott Eastoe, Jon New, Richard Tatge und alle auf der Talismaninsel.

FFG erweitert den spezieller Dank an: Andy Jones, Jon Gillard und Erik Mortensen dafür, dass sie mit uns einen langen Weg gegangen sind und uns letztlich zu diesem großartigen Schatz geführt haben. Danke dafür, dass ihr unser Bitten, Überreden, Betteln, Drängen und viele Vorschläge von uns über die Jahre ausgehalten habt. Auch an Daniel Steel ein herzliches Dankeschön für seine Hilfe.

Übersetzung: Christian Stenner

Lektorat: Dr. Rainer Nagel

Satz und Layout der deutschen Ausgabe: Christian Hanisch

Dank für Ratschläge zur deutschen Ausgabe: Alexandra Velten

GAMES WORKSHOP

Lizenzmanager: Owen Rees

Lizenz- und Lizenzrechtsmanager: Erik Mogensen

Chef der Rechte und Lizenzen: Andy Jones

Talisman ® Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Diese Ausgabe ® Games Workshop Limited 2008. ® Games Workshop, *Talisman* deren Logos und alle damit verknüpften Zeichen, Logos, Figuren, Produkte und Illustrationen von *Talisman* sind entweder ®, TM und/oder ® Games Workshop Limited 1983-2008 variierend in Großbritannien und anderen Ländern dieser Welt. Diese Ausgabe wurde unter der Lizenz von Fantasy Flight Publishing Inc. von Pegasus Spiele 2008 veröffentlicht. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind Markenzeichen der Fantasy Flight Publishing Inc. Alle Rechte gehören den zugehörigen Besitzern.

Deutsche Ausgabe 2008 von Heidelberger Spieleverlag und Pegasus Spiele unter Lizenz von Fantasy Flight Games und Games Workshop. Alle Rechte vorbehalten.

Für zusätzliches Material, Support und Infos besuchen Sie uns im Web:

www.hds-fantasy.de
www.pegasus.de



INDEX

Abenteuerkarte	7-8	Krone der Herrschaft	20
Ablegen	9, 16	Kröte	15-16
Anfangsfeld	4, 7	Lebenspunkte	5-6
Angriff	10-12	Magische Gegenstände	8-10, 12
Angriffswert	10-11	Mittlere Region	8-9, 17-19
Angriffswurf	10-11	Ort	8-10
Aufgabe des Hexenmeisters	17	Psychischer Kampf	10, 12
Äußere Region	8-9, 17-18	Rüstung	12
Ausweichen	14, 18	Schicksal	6-7
Begegnung	8-10	Schicksalspunkte zurückerhalten	7
Begegnungszahl	7, 9, 17	Spielfigur	3
Begleiter	8, 13	Spielfeld	4-5
Benutzen	16	Stärke	4, 14
Besiegt	10	Talent	5, 14
Besitzen	16	Talisman	16, 20
Bewegung	8-9, 17-19	Trophäe	14
Charakterkarte	4, 11	Umkehren	19
Ereignis	7	Unentschieden	10
Floß	17	Wächter	17-18
Fremder	8-10	Waffe	12
Gegenstand	8-10, 12	Zauberspruch	13
Gegner	7, 10	Zauberspruch der Herrschaft	20
Geist	7		
Gesinnung	15		
Getötet	5, 12		
Goldstücke	12		
Heilen	6		
Hinzugewinnen	6-7		
Innere Region	8, 19-20		
Kampf	10-12		
Kaufkarte	16		
Kreatur	10		

BEGEGNUNGEN BEI TALISMAN

Wenn du Zaubersprüche wirken möchtest, die zu Anfang des Zugs gesprochen werden müssen, dann tue dies jetzt.

Beweg dich (siehe „Bewegung“ auf Seite 8)

Sind andere Spieler auf dem Feld?

JA

Nein

Einem davon begegnen oder nicht?

Nein

Dem Feld begegnen?
Ist es ein Feld, auf dem Karten gezogen werden?

Zum neuen Feld gehen.

JA

JA

Nein

Begegne einem Spieler
Entscheide welchem Spieler du begegnen möchtest und ob du ihm im Kampf oder Psychischen Kampf (falls eine Fähigkeit dir dies erlaubt) entgegentreten willst oder ob du eine Fähigkeit gegen ihn einsetzen möchtest.

Zieh Karten wie angegeben. Liegen hier bereits Karten, zieh nur so viele, um auf die angegebene Anzahl zu kommen.

Gibt es aufgedeckte Karten auf dem Feld?

Nein

Kampf oder Psychischer Kampf

Fähigkeit

Kartenbegegnung
(siehe „Begegnungen“ auf Seite 9).

Kartenbegegnung
(siehe „Begegnungen“ auf Seite 9).

Musst du aufgrund der Begegnung eine Runde aussetzen?

Musst du aufgrund der Begegnung eine Runde aussetzen?

JA

Nein

Folge den Regeln für Kampf oder Psychischen Kampf (siehe „Angriffe“ auf Seite 10).

Setze deine Fähigkeit wie auf deiner Charakterkarte beschrieben ein.

Gab es Gegner und du bist allen ausgewichen oder hast alle besiegt?

Gab es Gegner und du bist allen ausgewichen oder hast alle besiegt?

Dein Zug endet.

JA

JA

Musst du dich aufgrund der Begegnung zu einem anderen Feld bewegen?

Nein

Folge den Anweisungen des neuen Felds.

Tötet ein Spieler einen anderen, darf er dessen Gegenstände, Begleiter und Gold an sich nehmen.

Nimm alle Gegenstände, Magischen Gegenstände, Begleiter und/oder Gold von diesem Feld auf.

Dein Zug endet.

Nein

Musstest du dich aufgrund der Begegnung zu einem anderen Feld bewegen?

JA