TALISMAN®
DER VORBOTE™
ERWEITERUNG

WILLKOMMEN

*Finsternis, Gefahr, Ruhm und Reichtum! Willkommen im magischen Reich von **Talisman**.*

Die Erweiterung ***Der Vorbote*** für ***Talisman: Die Magische Suche*** enthält neue Charaktere für eure Abenteuer, ein einzigartiges Deck Erkundungskarten und Zaubersprüche, die es zu beherrschen gilt. Diese Regeln erklären, wie das neue Material aus ***Der Vorbote*** verwendet wird.

SPIELMATERIAL

3 Charakterfiguren & 1 Figur Vorbote

Hinweis: aus Verpackungs- und Transportgründen befinden sich die Figuren unter der Schachteleinlage.

1 Bogen Vorbote

32 Omenkarten

10 Geländekarten

75 Vorbotenkarten

10 Zauberspruchkarten

3 Charakterkarten

2 Bögen Alternatives Ende

ERWEITERUNGSREGELN

Dieses Regelheft erklärt, wie die neuen Komponenten euer ***Talisman***-Spielerlebnis noch steigern können.

DAS VORBOTEN-SYMBOL

Die Karten dieser Erweiterung sind mit dem Vorboten-Symbol markiert, sodass sie leicht von den Karten des Grundspiels unterschieden werden können.

STÄRKE/TALENT

Manche Gegner der Erweiterung ***Der Vorbote*** haben einen Stärke-/Talentwert. Falls ein Charakter diesen Gegnern begegnet, kann er immer wählen, ob er gegen diese Gegner im Kampf oder im psychischen Kampf antritt. Charaktere können Trophäen mit einem Stärke-/Talentwert entweder für Stärke- oder für Talentpunkte eintauschen.

Stärke-/ Talentwert

DER VORBOTE

Der Vorbote ist der Überbringer einer alten Prophezeiung, der gekommen ist, um das Ende der Welt anzukündigen.

Zu Spielbeginn wird die Figur des Vorboten auf den Vorbotenbogen gestellt. Nachdem ein Charakter (außer in der Inneren Region) ein Ereignis gezogen hat, wird der Vorbote auf das Feld dieses Charakters gestellt. Immer wenn ein Charakter in derselben Region wie der Vorbote durch ein Feld des Spielbretts angewiesen wird. Karten zu ziehen, muss er stattdessen Vorbotenkarten ziehen.

Jedes Mal, wenn die oberste Omenkarte abgeworfen wird, wird die Vorbotenfigur auf die Vorbotenkarte gesetzt, nachdem die nächste Omenkarte des Stapels abgehandelt worden ist.

Ein Charakter, der auf demselben Feld wie der Vorbote landet, muss dem Vorboten begegnen und auf dessen Tabelle würfeln, anstatt dem Feld selbst oder einem Charakter auf diesem Feld zu begegnen.

VORBOTENKARTEN

Vorbotenkarten gelten nicht als Abenteuerkarten, wenn sie gezogen werden und können nicht durch die Wahrsagekugel, die Fähigkeit der Wahrsagerin oder ähnliche Effekte betroffen werden.

Erst nachdem eine Vorbotenkarte offen auf ein Feld gelegt worden ist, wird sie wie eine Abenteuerkarte behandelt.

Gegner aus dem Deck der Vorbotenkarten **müssen** als Trophäen genommen werden, sobald sie im Kampf oder psychischen Kampf besiegt wurden.

Vorbotenkarte

Omenkarten

Während sich die Apokalypse über der Welt von Talisman zusammenbraut, tauchen Vorzeichen auf und Prophezeiungen werden erfüllt, die warnen, dass das Ende nahe ist. Die Omenkarten offenbaren die bedeutendsten dieser Anzeichen.

Vor Spielbeginn müssen die Spieler zunächst entscheiden, mit welchem Kartensatz der Omenkarten sie spielen möchten. Sie nehmen die 8 Karten des gewählten Satzes und bilden damit einen offenliegenden Stapel mit dem 7. Omen zuunterst, darauf das 6. Omen, dann das 5. usw. Die Prophezeiung wird schließlich als oberste Karte auf den Stapel gelegt. Dieser Stapel wird neben dem Vorbotenbogen platziert.

Sobald durch eine Anweisung die oberste Karte des Omenstapels abgelegt wird, wird diese Karte offen auf den Ablagestapel der Omenkarten gelegt. Anschließend werden sofortige Auswirkungen der neu zum Vorschein gekommenen Omenkarte abgehandelt. Falls der Stapel der Omenkarten leer ist, endet das Spiel und alle Charaktere haben das Spiel verloren.

Falls durch eine Anweisung eine Omenkarte, die sich im Ablagestapel befindet, auf den Omenstapel gelegt wird, werden alle sofortigen Effekte der neu auf den Stapel gelegten Omenkarte abgehandelt.

Dauerhafte Anweisungen der obersten Karte des Omenstapels werden immer abgehandelt, bis diese Karte abgeworfen wird oder nicht mehr oberste Karte des Stapels der Omenkarten ist.

Schlüsselwort „Verflucht“

Manche Gegenstände und Begleiter sind durch finstere Mächte pervertiert und verdorben und haben das Schlüsselwort ***Verflucht***. ***Verfluchte*** Gegenstände und Begleiter müssen von dem Charakter, der ihnen begegnet, auf jeden Fall aufgenommen werden (auch wenn der Charakter bereits seine Traglast erreicht hat) und können nicht liegengelassen werden.

Sobald ein Charakter mehr Gegenstände hat als seine Traglast erlaubt und er entscheiden muss, welche er behalten will, muss er so viele ***verfluchte*** Gegenstände behalten wie möglich. Ein Charakter kann nur dann ***verfluchte*** Gegenstände nicht behalten, wenn er mehr ***verfluchte*** Gegenstände hat als seine Traglast erlaubt.

Verfluchte Gegenstände und Begleiter können auf übliche Weise abgelegt, gestohlen und verkauft werden.

Geländekarten

Geländekarte

Während die Welt dem Ende entgegengeht, verlagert und verändert sich das Land unwiderruflich. Manche Spieleffekte weisen die Spieler an, eine Geländekarte auf ein Feld des Spielbretts zu legen. Sobald eine Geländekarte auf einem Feld liegt, werden Text und Name dieses Feldes ignoriert und stattdessen gelten Text und Name der Geländekarte. Falls sich ein Effekt auf ein Feld bezieht, das nicht mehr sichtbar ist, weil eine Geländekarte darauf liegt, wird dieser Effekt ignoriert. Falls beispielsweise auf dem Tempelfeld eine Geländekarte „Kluft“ liegt und in der Taverne eine „6“ gewürfelt wird, wird die Anweisung, sich zum Tempel zu bewegen, ignoriert. Geländekarten können nur durch Anweisungen wieder entfernt werden, die ausdrücklich dazu auffordern, Geländekarten zu entfernen. Die Spieler können keine Geländekarten auf Felder der Inneren Region legen. Falls eine Anweisung einem Spieler aufträgt, eine Geländekarte dorthin zu legen, wo er dies nicht tun kann, ignoriert er die Anweisung.

Falls ein Effekt einem Spieler aufträgt, eine Geländekarte auf ein Feld zu legen, es aber keine Karte des geforderten Typs mehr im Stapel der Geländekarten gibt, muss er 1 Geländekarte dieses Typs von einem Feld des Spielbretts nehmen und nun auf dieses Feld legen. Falls ein Spieler eine Geländekarte auf ein Feld legt, auf dem bereits eine Geländekarte liegt, entfernt er die dort liegende Geländekarte und legt sie zurück auf den Stapel der Geländekarten.

Wenn ein Spieler einen neuen Charakter auf das Spielbrett setzt, ignoriert er dabei auf dem Spielbrett vorhandene Geländekarten.

Geländekarten und Bewegung

Falls das Feld des Wächters eine Geländekarte enthält, können die Charaktere ungehindert von der Äußeren in die Mittlere Region wechseln, ohne zunächst den Wächter besiegen zu müssen. Ebenso können die Charaktere ungehindert von der Mittleren in die Innere Region wechseln, wenn eine Geländekarte auf dem Feld Portal der Macht liegt; sie müssen dann nicht erst das Schloss knacken oder gewaltsam aufbrechen und werden auch nicht vom Hexenmeister aufgehalten, falls sie eine noch nicht abgeschlossene Hexenmeister-Aufgabe haben.

Zufällige Geländekarten platzieren

Manche Effekte weisen die Spieler an, 1 zufällige Geländekarte auf dem Spielbrett zu platzieren. Wenn das der Fall ist, mischt der Spieler den Stapel der Geländekarten, nimmt dann die oberste Karte und platziert sie wie angewiesen.

Falls der Stapel der Geländekarten leer ist, sobald ein Spieler angewiesen wird, eine zufällige Geländekarte zu legen, nimmt er die zu seinem Charakter am nächsten liegende Geländekarte und legt sie auf sein Feld. Falls 2 oder mehr Geländekarten gleich nahe sind, wählt der Spieler eine davon aus.

Geländekarten und andere Erweiterungen

Sobald das Spielbrett einer Erweiterung verwendet wird und eine Geländekarte auf einem Feld liegt, welches die Bewegung zwischen den Spielbrettern ermöglicht, können sich die Charaktere trotzdem weiterhin auf das Spielbrett der Erweiterung bewegen und von diesem weg, wobei die üblichen Bewegungsregeln der jeweiligen Erweiterung gelten.

Sobald die Erweiterung ***Der Vorbote*** zusammen mit der Erweiterung ***Die Stadt*** gespielt wird, können Geländekarten nicht auf die Felder „Gefängnis“ oder „Stadtplatz“ des ***Die Stadt***-Spielbretts gelegt werden.

Falls eine Geländekarte auf das letzte Feld eines Erweiterungsspielbretts gelegt wird, beispielsweise auf die Schatzkammer der Erweiterung ***Die Katakomben***, muss ein Charakter seine Bewegung beenden, sobald er dieses Feld betritt, und dann der Geländekarte begegnen anstatt dem ursprünglichen Feld.

Bögen alternatives Ende

Die Benutzung dieser Bögen ist optional, daher sollten sich die Spieler vor Spielbeginn einigen, ob sie die Bögen benutzen wollen oder nicht. Die in der Erweiterung ***Der Vorbote*** enthaltenen Alternativen Enden können mit denen aus anderen Erweiterungen gemischt werden.

Spielaufbau

Der Spielaufbau hängt davon ab, für welche Variante sich die Spieler entscheiden. Man kann das Spiel mit *offenem* oder *verdecktem* Ende beginnen.

Offene Variante

Die offene Variante wirkt sich im Verlauf des Spiels stärker auf die Charaktere aus und bietet den Spielern strategische Möglichkeiten.

Verdeckt-Symbol

Falls sich die Spieler für die offene Variante entscheiden, müssen zunächst alle Bögen mit alternativen Enden mit einem **Verdeckt-Symbol** in der linken oberen Ecke aus dem Spiel entfernt werden. Karten mit dem Verdeckt-Symbol können nur für die verdeckte Variante benutzt werden.

Dann müssen die Spieler zu Spielbeginn alle noch übrigen Bögen mit alternativen Enden mischen und 1 davon zufällig ziehen. Dieser Bogen wird *offen* auf die Krone der Herrschaft im Zentrum des Spielbretts gelegt.

Verdeckte Variante

Die verdeckte Variante sorgt für ein geheimnisvolleres Spiel mit Überraschungsmoment, da die Spieler erst wissen, welche Gefahren sie auf dem Feld Krone der Herrschaft erwarten, wenn sie dort ankommen.

Offen-Symbol

Falls man die verdeckte Variante spielt, müssen zuvor alle Bögen Alternatives Ende weggelegt werden, die oben links das **Offen-Symbol** tragen. Bögen mit diesem Symbol können nur bei der offenen Variante eingesetzt werden.

Die übrig bleibenden Bögen Alternatives Ende werden vor Spielbeginn gemischt, 1 davon zufällig gezogen und *verdeckt* auf das Feld Krone der Herrschaft in der Mitte des Spielbretts gelegt.

Einem alternativen Ende begegnen

Die Bögen Alternatives Ende ersetzen die Siegbedingungen des Basisspiels und bieten den Spielern neuartige Methoden, das Spiel zu gewinnen. Wenn man die Bögen Alternatives Ende benutzt, müssen Charaktere, welche die Krone der Herrschaft betreten, dem dort liegenden Bogen begegnen und den darauf beschriebenen Regeln folgen. Es ist ihnen **untersagt**, dort den Zauber der Herrschaft zu wirken oder anderen Charakteren zu begegnen, es sei denn, der Bogen Alternatives Ende lässt dies ausdrücklich zu.

Alle anderen Regeln bezüglich der Inneren Region gelten nach wie vor beim Spiel mit den Alternativen Enden:

- Keine Kreatur der Inneren Region (und auch kein Alternatives Ende) kann von irgendeinem Zauberspruch beeinflusst werden und man kann ihnen nicht ausweichen.
- Charaktere auf der Krone der Herrschaft dürfen sich nicht bewegen und müssen auf diesem Feld bleiben, es sei denn, der Bogen Alternatives Ende besagt ausdrücklich etwas anderes.
- Sobald ein Charakter die Krone der Herrschaft erreicht hat, ist jeder Charakter, der getötet wird, automatisch aus dem Spiel ausgeschieden.

Sternsymbol

Alternative Enden betreffen normalerweise nur die Charaktere auf dem Feld Krone der Herrschaft. Befindet sich jedoch ein **Sternsymbol** am Beginn eines Anweisungstextes des Bogens, sind alle Charaktere davon betroffen, inklusive der Charaktere auf der Krone der Herrschaft.

Impressum

Autor der Erweiterung und Entwicklung: Samuel W. Bailey

Autoren Talisman: Die Magische Suche 4. Edition: Bob Harris und John Goodenough

Produzent: Derrick Fuchs

Redaktion & Lektorat: Paolo Tosolini

Grafik-Design: Evan Simonet

Titelillustration: Ralph Horsley

Weitere Illustrationen: Alex Aguilar, Kim Artem, Bruno Balixa, Arden Beckwith, Toni Bell, Bon Jovi M. Bernardo, Mark Bulahao, Joshua Cairós, JB Casacop, Cristian Chihaia, Anna Christenson, Sebastian Ciaffaglione, David Demaret, Guillaume Ducos, Allen Michael N. Geneta, Hans Krill, Jorge Carrero Roig, Amanda Sartor, Tadas Sidlauskas, Lee Smith, Firat Solhan, Alyn Spiller, Nate Stefan, Preston Stone, Folko Streese, Crystal Sullivan, Yating Sun, Leanna TenEycke, Bill Thompson, Eva Maria Toker, Alexander Tooth, Cory Trego-Erdner, JuanManuel Tumburus, Tiffany Turrill, Shane Tyree, Andreia Ugrai, TeeJay Ralph Villahermosa, Jacob Walker und Damon Westenhofer.

Miniaturenentwurf: Felicia Cano

Miniaturengestaltung: Xav „Lokkee“ Malard und Alexandre Piovani

Art-Director: John Taillon

Testspieler: Jonas Anderlund, Jennifer Anderson, David „turtleback“ Anderson, Anthony Bellusci, Marcin „Nemomon“ Chrostowski, Davide De Colle, Brian Ferraro, Adam Gibbons, John Löfstedt Gilljam, Steve Green, Giordano Gori, Paul Hinrichsen, Kristoffer Löfblad, Richard Löwenfeldt, Shawn Lynch, Dave Mitchell, Jon New, Katie New, Mateusz Pindara, Kettil Sundberg, Kevin Thompson, Paolo Tosolini, Charles Wellton und Ewelina Zajkowska

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Ferdinand Köther

Lektorat und Bearbeitung: Michael Kröhnert, Marcus Lange und Jan Fehrenberg

Grafische Bearbeitung & Layout: Marco Reinartz und Michael Kröhnert

Wie immer danken wir

Games Workshop

Talisman: The Harbinger © Copyright Games Workshop Limited 2019. Talisman, The Firelands, the Talisman logo, GW, Games Workshop, Warhammer, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world. All Rights Reserved. Actual components may vary from those shown. Made in China.

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Games Workshop: Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom.

Herausgegeben durch Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

Abdruck und Veröffentlichung der Spielregeln, Spielkomponenten oder Illustrationen ohne die ausdrückliche Gestattung durch den Lizenzinhaber sind nicht gestattet.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de
/pegasusspiele