



TALISMAN

ERWEITERUNG: DER BLUTMOND™

WILLKOMMEN

Questen, Kampf, Ruhm und Gold! Willkommen im magischen Reich von **Talisman**®.

Die Erweiterung **Der Blutmond** für **Talisman: Das Magische Such** enthält neue Charakter-, Abenteuer- und Zauberkarten. Sie werden exakt wie im Grundspiel benutzt und sollten daher in die entsprechenden Kartenstapel eingemischt werden.

SPIELMATERIAL

Es folgt eine Auflistung der Spielkomponenten, die sich in der Erweiterung **Der Blutmond** befinden.

- Diese Spielregeln
- 111 Abenteuerkarten
- 10 Zauberkarten
- 1 Zeitkarte
- 6 Werwolfkarten
- 3 Alternative Spielendekarten
- 3 Charakterkarten
- 3 Charakterfiguren aus Plastik
- 1 Werwolf Regelkarte
- 1 Werwolffigur

MATERIALÜBERSICHT

In diesem Abschnitt werden die einzelnen Komponenten dieser Erweiterung beschrieben.

ABENTEUERKARTEN

Diese 111 Abenteuerkarten enthalten die vielen Kreaturen, Ereignisse und Gegenstände, welche die Charaktere bei ihrer Quest entdecken können.



ZAUBERSPRUCHKARTEN

Diese 10 Karten bieten eine Vielfalt neuer Zaubersprüche, die während des Spiels benutzt werden können.



ZEITKARTE

Die Zeitkarte stellt den Zeitverlauf dar und zeigt an, ob der aktuelle Zeitzustand des Spiel Tag oder Nacht ist. Zu Spielbeginn wird die Zeitkarte neben den Spielplan gelegt, sodass die Tagesseite sichtbar ist.



WERWOLFKARTEN

Falls ein Charakter während des Spiels zum Werwolf wird, muss er eine dieser 6 Karten nehmen.



ALTERNATIVE SPIELENDEKARTEN

Die drei Alternativen Spielendekarten dieser Erweiterung ersetzen die Siegbedingungen des Grundspiels und bieten den Spielern neue Möglichkeiten, um das Spiel zu gewinnen.



CHARAKTERKARTEN

Die drei Charakterkarten beschreiben genau die Fähigkeiten und Merkmale der drei neuen Charaktere.



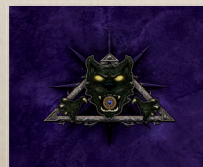
CHARAKTERFIGUREN

Für jeden der drei neuen Charaktere gibt es eine zugehörige Plastikfigur, um den Charakter auf dem Spielplan darzustellen.



WERWOLF-REGELKARTE UND -FIGUR

Diese Karte fasst die Regeln für die Werwolffigur zusammen. Gefahren, Spannung und Interaktion der Spieler nehmen dadurch zu.





DAS BLUTMOND-SYMBOL



Alle Karten dieser Erweiterung sind mit dem Blutmond-Symbol markiert, um sie leicht von den Karten des Grundspiels oder anderer Talisman-Erweiterungen unterscheiden zu können.

ERWEITERUNGSREGELN

Wenn mit der Erweiterung *Der Blutmond* gespielt wird, müssen die Spieler mit der neuen Zeitkarte, den Werwolfkarten, der Werwolfregelkarte und der Werwolffigur spielen. Die neuen Charakterkarten, Charakterfiguren und die Alternative Spielendekarte „Grauenhafte Schwarze Leere“ können mit dieser Erweiterung oder auch unabhängig davon gespielt werden. Diese Regeln erklären, wie die neuen Komponenten benutzt werden, um euer *Talisman* Erlebnis noch spannender werden zu lassen.

DIE ZEITKARTE

Die Zeitkarte stellt den Zeitverlauf dar und zeigt an, ob der aktuelle Zeitzustand des Spiel Tag oder Nacht ist. Die Kreaturen erhalten Boni oder Abzüge auf ihre Angriffswerte, je nachdem, ob sie bei Tag oder bei Nacht angegriffen werden. Manche Abenteuer- und Zauberkarten haben außerdem verschiedene Wirkungen oder reagieren unterschiedlich auf Charaktere während des Tages und während der Nacht.



Tagessseite



Nachtseite

Am Tag verringert jede Kreatur ihren Angriffswert um 1 im Kampf und psychischen Kampf (bis zum Minimum von 1).

In der Nacht erhöht jede Kreatur ihren Angriffswert um 1 im Kampf und psychischen Kampf.

Falls ein Charakter gegen zwei oder mehr Gegner gleichzeitig kämpft, verringert oder erhöht jeder Gegner seinen Angriffswert je nach Tag oder Nacht.



SPIELAUFBAU

Zu Spielbeginn wird die Zeitkarte neben den Spielplan gelegt, sodass die Tagessseite sichtbar ist.

ZEITVERLAUF

Immer, wenn ein Charakter während seines Spielzuges eine oder mehrere Ereigniskarten zieht, muss er die Zeitkarte auf die andere Seite drehen, bevor er überhaupt irgendeine dieser Karten ausführt. **Tagesanbruch** findet statt, wenn die Zeitkarte auf die Tagessseite gedreht wird; **Nachteinbruch** findet statt, wenn die Zeitkarte auf die Nachtseite gedreht wird.

Beispiel: Es ist Tag und die Vampirjägerin zieht eine Ereigniskarte. Bevor diese Ereigniskarte zur Ausführung gelangt, findet derachteinbruch statt und die Zeitkarte wird auf die Nachtseite gedreht

Falls eine Begegnung von einem Charakter verlangt, die Zeitkarte auf eine bestimmte Seite zu drehen und diese Seite bereits oben liegt, wird die Zeitkarte *nicht* umgedreht.

MONDEREIGNISSE

Einige Abenteuerkarten der Erweiterung *Der Blutmond* gehören zu einem neuen Kartentyp, der **Mondereignis** genannt wird. Mondereignisse sind in jeder Hinsicht wie normale Ereignisse, außer dass für sie noch einige zusätzliche Regeln gelten, und zwar:

- Anstatt dass die Spieler die Zeitkarte einfach umdrehen müssen, bestimmt jedes Mondereignis, auf welcher Seite die Zeitkarte liegen muss.
- Die Spieler legen die Mondereignisse nicht auf den Spielplan, sondern neben die Zeitkarte und sie bleiben so lange im Spiel, bis die Zeitkarte umgedreht wird. Das kann zur Folge haben, dass mehrere Mondereignisse gleichzeitig im Spiel sind.

Beispiel: Es ist Nacht.

Der Untergangsprophet zieht das Mondereignis „Vampirischer Durst“, welches verlangt, dass die Zeitkarte auf die Nachtseite gedreht wird. Da bereits Nacht ist, wird die Zeitkarte nicht umgedreht.

Beispiel: Es ist Nacht und das Mondereignis „Vampirischer Durst“ ist im Spiel. Der Grabräuber zieht das Ereignis „Ruhelose Tote“. Die Zeitkarte wird auf die Tagessseite gedreht, wodurch der „Vampirische Durst“ abgeworfen wird. Der Grabräuber führt nun das Ereignis „Ruhelose Tote“ aus und fährt dann mit seinem Spielzug ganz normal fort.





WERWOLF AUF DER PIRSCH

Die Werwolfregelkarte nennt die Regeln dafür, wie die Werwolffigur auf dem Spielplan herumpirscht und sich gegenüber Charakteren verhält, denen sie begegnet.

SPIELAUFBAU

Zu Spielbeginn wird die Werwolffigur auf das Waldfeld gesetzt und die Werwolfregelkarte wird neben den Spielplan gelegt.

BEWEGUNG DES WERWOLFS

Immer, wenn ein Spieler für seine Bewegung eine „1“ würfelt, führt er seinen Spielzug zunächst wie üblich aus, muss aber anschließend erneut würfeln und die Werwolffigur gemäß den normalen Bewegungsregeln für Charaktere bewegen, mit folgenden Ausnahmen:

- Falls der Werwolf sich während der Nacht bewegt und dabei ein Feld mit einem Charakter betritt, muss er seine Bewegung auf diesem Feld beenden.
- Der Werwolf kann problemlos den Sturmfluss beim Wächter überqueren.
- Der Werwolf kann das Portal der Macht nicht überqueren.
- Der Werwolf kann Erweiterungsspielpläne, wie z. B. die Region der Katakomben, nach den üblichen Regeln für Charaktere betreten oder verlassen. Wenn der Werwolf das letzte Feld eines Erweiterungsspielplans erreicht, wie beispielsweise die Schatzkammer in der Region der Katakomben, muss er sich sofort zu einem beliebigen Feld einer beliebigen Region begeben (außer der Inneren Region) und dort seine Bewegung beenden. Der Spieler, der die Werwolffigur führt, entscheidet, auf welches Feld der Werwolf zieht.

BEGEGNUNG MIT DEM WERWOLF

Jedes Mal, wenn der Werwolf seine Bewegung auf einem Feld mit einem oder mehreren Charakteren beendet, muss der Spieler, der die Werwolffigur führt, einen dieser Charaktere auswählen. Der gewählte Charakter würfelt mit einem Würfel und schaut auf der Tabelle der Werwolfregelkarte nach, was passiert. Falls der Charakter auf der Werwolf-Tabelle eine „1“ würfelt, wird er selbst zum Werwolf (s. u. „Zum Werwolf werden“).

Wenn Charaktere bei ihrer Bewegung auf dem Feld mit der Werwolffigur landen, findet keine Begegnung mit dem Werwolf statt.

ZUM WERWOLF WERDEN

Wenn ein Charakter der Werwolffigur begegnet oder gegen einen Charakter kämpft, der bereits selbst zum Werwolf geworden ist, läuft er Gefahr, dem Fluch zu verfallen und seinerseits auch zum Werwolf zu werden. Auch einige Abenteuerkarten der Erweiterung *Der Blutmond* können dazu führen, dass ein Charakter zum Werwolf wird.

Wenn ein Charakter zum Werwolf wird, muss er eine Werwolfkarte nehmen und offen neben seine Charakterkarte legen. Falls ein Charakter angewiesen wird, zum Werwolf zu werden

und er bereits eine Werwolfkarte hat, wird die Anweisung ignoriert – der Charakter nimmt keine weitere Werwolfkarte.

Ein Charakter befolgt die Anweisungen seiner Werwolfkarte nur während der Nacht; trotzdem gilt der Charakter auch während des Tages als Werwolf. Diese Unterscheidung ist wichtig, weil manche Begegnungen einen Charakter unterschiedlich betreffen, falls er ein Werwolf ist.

Falls ein Charakter in eine Kröte verwandelt wird, muss er seine Werwolfkarte ablegen. Falls ein Charakter, der in eine Kröte verwandelt wurde, zum Werwolf wird, werden seine Krötenkarte und Figur wieder zu seiner ursprünglichen Charakterkarte und Figur und er nimmt die Werwolfkarte wie üblich.

ALTERNATIVE SPIELENDKARTEN

Die Nutzung der Alternativen Spielendekarten ist optional und alle Spieler sollten sich vor Spielbeginn darauf einigen, sie zu benutzen oder nicht. Die Alternativen Spielendekarten der Erweiterung *Der Blutmond* können auch mit Alternativen Spielendekarten anderer Erweiterungen benutzt werden.

SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau für Alternative Spielendekarten hängt davon ab, für welche der beiden Spielvarianten sich die Spieler entscheiden. Die Spieler können das Spiel mit offener oder verdeckter Spielendekarte beginnen.

OFFENE VARIANTE

Die offene Variante hat größeren Einfluss auf die Charaktere während des Spiels und bietet den Spielern mehr Platz für Strategie.

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



Verdecktes Symbol

Dann müssen die Spieler zu Spielbeginn alle noch übrigen Alternativen Spielendekarten mischen und eine Karte davon zufällig ziehen. Diese Karte wird *offen* auf die Krone der Herrschaft im Zentrum des Spielplans gelegt.

VERDECKTE VARIANTE

Die verdeckte Variante bringt mehr Geheimnis und Spannung ins Spiel, weil die Spieler nicht wissen, welche Gefahren auf der Krone der Herrschaft auf sie lauern, bis sie dieses Feld erreichen.

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



Offenes Symbol



Dann müssen die Spieler zu Spielbeginn alle noch übrigen Alternativen Spielendekarten mischen und eine Karte davon zufällig ziehen. Diese Karte wird *verdeckt* auf die Krone der Herrschaft im Zentrum des Spielplans gelegt.

BEGEGNUNGEN MIT ALTERNATIVEN SPIELENDKARTEN

Alternative Spielendekarten ersetzen die Siegbedingungen des Grundspiels und bieten den Spielern neue Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen. Wenn mit den Alternativen Spielendekarten gespielt wird, müssen Charaktere auf der Krone der Herrschaft sich zuerst mit der Alternativen Spielendekarte auseinandersetzen und die auf der Karte genannten Regeln befolgen – sie können weder den Befehlszauberspruch benutzen noch anderen Charakteren auf der Krone der Herrschaft begegnen, es sei denn, dass die Alternative Spielendekarte das ausdrücklich erlaubt.

Alle anderen die Innere Region betreffenden Regeln gelten weiterhin, wenn mit Alternativen Spielendekarten gespielt wird:

- Keine Kreatur in der Inneren Region (und auch keine Alternative Spielendekarte) kann durch irgendeinen Zauberspruch betroffen werden. Auch kann man ihnen nicht ausweichen.
- Charaktere auf der Krone der Herrschaft können sich nicht bewegen und müssen auf diesem Feld bleiben, es sei denn, dass die Alternative Spielendekarte ausdrücklich anderes erlaubt.
- Nachdem ein Charakter die Krone der Herrschaft erreicht hat, verliert er das Spiel automatisch, falls er getötet wird.

Alternative Spielendekarten betreffen üblicherweise nur Charaktere auf der Krone der Herrschaft. Allerdings gelten Anweisungen mit einem **Sternsymbol** zu Beginn des Textes alle Charaktere, egal, in welcher Region sie sich befinden, einschließlich aller Charaktere auf der Krone der Herrschaft.



Sternsymbol

CREDITS

Autor dieser Erweiterung: John Goodenough

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

Produzent: Mark O'Connor

Grafik-Design: Wil Springer

Titelbild: Ralph Horsley

Weitere Illustrationen:: Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Christopher Burdett, Felicia Cano, Anna Christenson, Julie Dillon, Empty Room Studios, Melissa Findley, Tom Garden, Paul (Prof) Herbert, Anna Ignatieva, Brandon Leach, Joyce Li, Chris Malidore, Jake Masbruch, John Silva, Matthew Starbuck, J. Edwin Stevens, Nicholas Stohlman, Alexander Tooth, Adam Vehige, Frank Walls, Jason Ward, S. C. Watson, John Wigley und Mark Winters

Management Künstlerische Leitung: Andrew Navaro

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Besonderer Dank an: Bob Harris, Jon New, Richard Tatge, und alle auf Talisman Island!

Spieltester: Dan Ahlm, Ed Browne, Cliff "Doc" Christiansen, Heidi Christiansen, Marcin Chrostowski, Daniel Lovat Clark, James Coplin, Ronald DeValk, Dan Engskov, Leif Erickson, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Tom Judd, Amanda Jurgens, Tanner Jurgens, Jay Little, Antonio Martinez, Jon New, Mark O'Connor, Adam Sadler, Brady Sadler, John Sanderson, Micheal Schmeckle, Lawrence Simmons, Joshua Sleper, Wil Springer, Bill Stivers II, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Tim Uren, Barac Wiley, Kevin Wilson, Sara Yordanov und Michael Yungbluth

FFG Lizenz- und Entwicklungskordinator: Deb Beck

Produktionsmanagement: Eric Knight

Produktionskordinator: Laura Creighton

Spielentwicklungsmanagement: Steven Kimball

Ausführender Redakteur: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

MITARBEITER DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Ferdinand Köther

Lektorat: Ralf Siedek

Grafische Bearbeitung & Layout: Heiko Eller und Julia Schmitt

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Tanja Masche und Marcus Lange

GAMES WORKSHOP

Lizenzmanager: Owen Rees

Leiter für Lizenzausgaben: Jon Gillard

Manager der Rechts-, Lizenz- und Strategiefragen: Andy Jones

Manager der Schutz- und Urheberrechte: Alan Merrett

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. This expansion © Games Workshop Limited 2012. Games Workshop, *Talisman*, *The Blood Moon*, the foregoing marks' respective logos and all associated marks, logos, characters, products and illustrations from the *Talisman* game are either ®, TM and/or © Games Workshop Limited 1983-2012, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. 2012. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS AGE 13 OR YOUNGER.

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

www.HDS-Fantasy.de
www.FantasyFlightGames.com

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:

Heidelberger
Spieleverlag
www.heidelbaer.de



PROOF OF PURCHASE
Talisman:
Der Blutmond
4 015566 012387
1272APR12