



# TALISMAN

ERWEITERUNG:  
DER SCHNITTER™

## WILLKOMMEN

*Questen, Schlachten, Ruhm und Tod! Sei aufs Neue willkommen im magischen Reich von Talisman®.*

Die Erweiterung **Der Schnitter** für **Talisman: Die Magische Suche** enthält neue Schätze, Ereignisse, Monster, Aufgaben und den gefürchteten Unerbittlichen Schnitter! Diese Regel erläutert, wie man all die neuen Karten einsetzt, um **Talisman** noch spannender zu gestalten.

## SPIELMATERIAL

Folgende Spielkomponenten sollten sich in dieser Schnitter-Erweiterung befinden:

- 90 Abenteuerkarten
- 26 Zauberspruchkarten
- 12 Hexenmeisterkarten
- 4 Charakterkarten
- 4 Spielfiguren aus Plastik
- 1 Karte Unerbittlicher Schnitter
- 1 Figur Unerbittlicher Schnitter
- Diese Zusatzregeln

## MATERIAL-ÜBERBLICK

Nachstehend folgt eine kurze Beschreibung aller Spielkomponenten.

### DAS SCHNITTER-SYMBOL

Alle Karten dieser Erweiterung sind mit einem Schädel-Symbol gekennzeichnet, sodass man sie von den Karten des Basisspiels unterscheiden kann.



### ABENTEUER- UND ZAUBERSPRUCHKARTEN

Die neuen Abenteuer- und Zauberspruchkarten funktionieren genauso wie die des Basisspiels. Sie beinhalten zusätzliche Ereignisse, Gegner, Fremde, Gegenstände, Begleiter und Orte.

### HEXENMEISTERKARTEN

Die zwölf Hexenmeisterkarten stellen Aufgaben dar, welche die Spieler erfüllen müssen, wenn sie das Feld Höhle des Hexenmeisters betreten.

### CHARAKTERKARTEN

Die neuen Charakterkarten funktionieren genauso wie die des Basisspiels. Die Spieler haben also jetzt eine noch größere Charakterauswahl.

### SPIELFIGUREN

Zu jeder der neuen Charakterkarten gibt es eine passende Spielfigur aus Plastik, die anzeigt, wo sich der Spieler auf dem Spielbrett gerade befindet.

### KARTE UND FIGUR: DER UNERBITTLICHE SCHNITTER

Diese neuen Elemente erlauben den Spielern, den Unerbittlichen Schnitter im Spiel einzusetzen. Er erhöht die Gefahr, den Spielspaß und die Interaktion zwischen den Spielern. Wie er genau benutzt wird, ist weiter unten unter dem Punkt „Unerbittlicher Schnitter“ erklärt.

### SPIELAUFBAU

Beim Spiel mit der Schnitter-Erweiterung sind für den Spielbau folgende Änderungen zu beachten:

1. Die neuen Charakter-, Abenteuer- und Zauberspruchkarten werden in die jeweiligen Kartenstapel mit eingemischt.
2. **Für das Spiel mit den Hexenmeisterkarten gilt:** Die gemischten Hexenmeisterkarten werden verdeckt neben das Spielbrett gelegt.
3. **Für das Spiel mit dem Unerbittlichen Schnitter gilt:** Die Karte des Unerbittlichen Schnitters wird neben das Spielbrett gelegt und die Figur des Schnitters auf das Feld Portal der Macht gelegt.

### ERWEITERUNGSREGELN

Sowohl der Einsatz des Unerbittlichen Schnitters als auch die Hexenmeister-Aufgabenkarten sind optionale Regeln, die unabhängig voneinander oder zusammen benutzt werden können. Die Spieler müssen sich vor Spielbeginn einigen, welche Regel(n) zum Einsatz kommen soll(en).

### UNERBITTLICHER SCHNITTER

Den Tod persönlich das Reich von Talisman durchstreifen zu lassen, bringt zusätzlichen Spaß und Spannung ins Spiel, was die Spieler aber möglicherweise teuer zu bezahlen haben. Denn die Wege des Unerbittlichen Schnitters sind unergründlich. Er kennt keine Günstlinge, und daher kann sich seine furchtbare Präsenz sowohl als Segen wie als tödlicher Fluch für jene herausstellen, die ihm auf ihrem Weg begegnen.



Der Unerbittliche Schnitter gehört zu keinem Spieler. Er spielt quasi sein eigenes Spiel, bei dem allen Spielern die Gefahr droht, von ihm aufgesucht zu werden.

Der Schnitter bewegt sich erst, wenn ein Spieler eine „1“ für die Bewegung würfelt. Wenn das passiert, führt der Spieler seinen Spielzug wie üblich durch, muss dann aber erneut würfeln und den Unerbittlichen Schnitter gemäß den üblichen Bewegungsregeln für Spieler ziehen, allerdings mit folgenden Ausnahmen:

- Da es für den Flößer und den Wächter unmöglich ist, dem Schnitter etwas abzuschlagen, darf er den Sturmfluss sowohl beim Wächter oder vom Tempel zur Taverne (bzw. umgekehrt) überqueren; das kostet ihn jeweils nur einen Bewegungspunkt.
- Der Schnitter durchschreitet niemals das Portal der Macht, da er innerhalb der Inneren Region als „Der Tod“ bereits präsent ist.

Vergisst ein Spieler, den Unerbittlichen Schnitter zu bewegen, und der nächste Spieler hat bereits seinen Spielzug begonnen, wird die Bewegung nicht nachgeholt. Die Gelegenheit ist vertan – der Unerbittliche Schnitter bewegt sich nicht.

Immer, wenn der Unerbittliche Schnitter seine Bewegung auf einem Feld mit einem oder mehr Spielern beendet, wählt der Spieler, der den Schnitter bewegt hatte, einen dieser Spieler aus, dem der Schnitter begegnet. Der Spieler, der den Schnitter bewegt hatte, deutet auf den ausgewählten Spieler und sagt – so schauerlich wie möglich – „Du!“ Der Angesprochene wirft dann einen Würfel und schaut auf der Karte des Unerbittlichen Schnitters nach, was seiner Spielfigur zustößt.

Landet ein Spieler auf dem Feld des Unerbittlichen Schnitters, begegnet er dem Schnitter nicht. Auch wird der Schnitter nicht durch Fähigkeiten, Zauberspruch- oder Abenteuerkarten beeinflusst.

## HEXENMEISTERKARTEN

Diese Karten stellen Aufgaben dar, welche Spieler übernehmen können, wenn sie das Feld Höhle des Hexenmeisters aufsuchen.

Im Basisspiel dürfen Spieler, die das Feld Höhle des Hexenmeisters aufsuchen, einen Würfel werfen, um eine von sechs möglichen Aufgaben zu übernehmen. Sie dürfen immer nur eine Aufgabe gleichzeitig übernehmen, und müssen diese schnellstmöglich erfüllen.

Im Hexenmeisterkartenstapel befinden sich nicht nur die sechs ursprünglichen Aufgaben des Feldes, sondern weitere sechs, wie die Überbringung eines Zauberspruchs oder eine Reise zur Stadt.

Spielt man mit den Hexenmeisterkarten, darf ein Spieler, der auf dem Feld Höhle des Hexenmeisters landet, eine der verfügbaren Hexenmeisterkarten aus dem dort liegenden Hexenmeisterkartenstapel *nach Belieben auswählen*, anstatt mit einem Würfelwurf die Aufgabe auszuwürfeln. Die ausgewählte Karte legt der Spieler offen vor sich ab. Sobald er seine Aufgabe erfüllt hat, wird die Karte aus dem Spiel genommen, womit klar ist, dass jede Hexenmeisterkarte nur einmal pro Spiel erfüllt werden kann. Wird ein Spieler getötet, der eine Hexenmeisterkarte besitzt, legt man die Karte in den Stapel zurück.

Alle übrigen Regeln bezüglich der Aufgaben des Hexenmeisters bleiben in Kraft, wenn die Hexenmeisterkarten benutzt werden: Ein Spieler darf nur eine Aufgabe gleichzeitig annehmen, Aufgaben müssen schnellstmöglich erfüllt werden und so weiter.

## IMPRESSUM

**Erweiterungs-Design:** John Goodenough

**Zusätzliches Spieldesign:** Alessio Cavatore und Mike Mason

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

**Grafische Gestaltung:** Andrew Navaro und Wil Springer

**Titelbild:** Ralph Horsley

**Weitere Illustrationen:** Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Felicia Cano, Julie Dillon, McLean Kendree, Federico Piatti, Frank Walls und Mark Winters

**Künstlerische Leitung:** Zoë Robinson und Zoe Wedderburn

**Ausschmückende Texte:** Daniel Lovat Clark

**Leitung der Spieltests:** Mike Zebrowski

**Spieltester:** Dave Allen, Owen Barnes, Alessio Cavatore, Rik Cooper, Kevin Crisalli, Daniel Clark, Elliot Eastoe, Andrea Goodenough, Mal Green, Lissa Guillet, Nathan Johnson, Morgan Maloney, Mike Mason, Cameron Mc Cartney, Ryan McCullough, Jon New, Mark Raynor, Rick Rettinger, Richard Tatge, Thorin Tatge, Jeff Tidball und Barac Wiley

**Produktionsmanager:** Gabe Laulunen

**Ausführender Entwickler:** Jeff Tidball

**Herausgeber:** Christian T. Petersen

**Besonderer Dank:** Elliott Eastoe, Jon New, Richard Tatge und alle auf der Talisman-Insel!

**Deutsche Übersetzung:** Michael Kröhnert

**Deutsche Bearbeitung:** Heiko Eller, Jan Christoph Steines und Christian Stenner

Für zusätzliches Material, Support und Infos besucht uns im Web:

[www.hds-fantasy.de](http://www.hds-fantasy.de); [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

## GAMES WORKSHOP

**Lizenzmanager:** Owen Rees

**Lizenz und Lizenzrechtsmanager:** Erik Mogensen

**Chef der Rechte und Lizenzen:** Andy Jones

**Intellectual Property Manager:** Alan Merrett

Ein Spiel von Fantasy Flight Publishing Inc. unter Lizenz von Games Workshop. *Talisman* © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. © Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, *Talisman*, deren Logos und alle damit verknüpften Zeichen, Logos Figuren, Produkte und Illustrationen des *Talisman*-Spiels sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Limited 1983-2009, unterschiedlich eingetragen in Großbritannien und anderen Ländern der Welt.

Die deutsche Ausgabe wurde 2009 unter der Lizenz von Fantasy Flight Publishing Inc. von Heidelberger Spieleverlag und Pegasus Spiele produziert. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind Markenzeichen von Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle Rechte den jeweiligen Rechteinhabern vorbehalten.