



TALISMAN

DIE MAGISCHE SUCHE

4. EDITION



ERWEITERUNG:

DIE KATAKOMBEN



DIE LEGENDE DES HERRN DER FINSTERNIS

Vor vielen Zeitaltern wagte es ein Magier, seine arkanen Künste gegen die infernalischen Mächte des Herrn der Finsternis zu wenden. Tagelang wütete der Kampf, bis schließlich, zur großen Bestürzung des Dämonenherrschers, der Magier ihn inmitten seiner eigenen Katakomben gefangen setzte und ihm seine diabolischen Kräfte nahm.

Der Magier nutzte die Macht, welche er dem Herrn der Finsternis raubte, geheimnisvolle Geister um sich zu scharen, die ihm im Tal des Feuers eine magische Krone schmiedeten. So lange er diese Krone trug, wagte es niemand, die Herrschaft des Magiers über das Land Talisman herauszufordern.

Doch dies ist lange her. Was keine Armee vermocht hatte, gelang schließlich der Zeit – sie beendete das Leben des Magiers. Als er seine letzten Tage kommen sah, verbarg er die Krone der Herrschaft im schrecklichsten Teil des gefährlichsten Landes seines Reiches und umgab sie mit den grauhaftesten Wächtern, die seine Zauber herbeirufen konnten. So wartet seine Krone auf den Tag, an dem sie ein Held mit genügend Stärke, Weisheit und Mut erringt und an seiner Stelle regiert.

Der Herr der Finsternis jedoch ist immer noch gefangen in seinem dunklen Kerker, dessen düstere Vorräume alle Arten von heimtückischen Kreaturen beherbergen, die ihrem Herrn ergeben dienen. Begierig warten die untoten Legionen des Dämons darauf, die hilflosen Seelen zu verschlingen, die sich hierher verirren. Zudem lauern der Goblin-König und seine räuberischen Untergebenen in diesem unterirdischen Labyrinth und füllen die Schatzkammer des dunklen Herrn mit unschätzbarem Reichtum und mächtigen Artefakten. Und überall stapfen die eisernen Golems des Finsteren herum, alle vernichtend, die ihren Weg kreuzen.

DIE ERWEITERUNG

Das Land von Talisman ist von vier großen Königreichen umgeben, die genau wie seine drei Hauptgebiete als **REGIONEN** bekannt sind. Jede Region bietet für Abenteurer, die mutig genug sind, sie zu betreten, großartige Möglichkeiten, aber auch furchtbare Gefahren. Diese Erweiterung erlaubt es, eines dieser außergewöhnlichen Gebiete zu betreten – die Region der Katakomben, die vom gefürchteten Herrscher der Finsternis beherrscht wird.

ZIEL DES SPIELES

Das Spielziel bleibt das selbe wie beim Basisspiel *Talisman 4. Edition*. Die Charaktere müssen die Krone der Herrschaft in der Spielbrettmittre erreichen und danach die anderen Charaktere aus dem Spiel werfen, indem sie Herrschaftszauber aussprechen. Allerdings bietet die Katakomben-Region einen neuen Weg über das Schatzkammer-Feld, um die Krone der Herrschaft zu erreichen (siehe „Schatzkammer“ auf Seite 7).

DAS KATAKOMBEN-ZEICHEN

Die Karten in der Erweiterung *Die Katakomben* tragen ein **ERWEITERUNGS-SYMBOL**, um sie von denen des Basisspiels unterscheiden zu können.

Außerdem werden einige Abenteuerkarten nur dann benutzt, wenn auch das Katakomben-Spielbrett ausliegt. Diese Karten haben zusätzlich zum Erweiterungs-Symbol ein **KATAKOMBEN-ZEICHEN**, das direkt neben dem Kartentitel steht. Wird das Katakomben-Spielbrett benutzt, begegnen die Spieler diesen Karten wie üblich. Wird es nicht benutzt (siehe „Spielaufbau“ und „Einzelne Teile der Katakomben benutzen“ auf Seite 4), legt man Karten mit dem Katakomben-Zeichen sofort ab, nachdem sie gezogen wurden, und eine neue Abenteuerkarte wird stattdessen vom Stapel gezogen (alternativ kann man alle Karten mit dem Katakomben-Zeichen vorher aussortieren, wenn das Katakomben-Spielbrett nicht benutzt wird.)



SPIELMATERIAL

Die *Katakomben*-Erweiterung umfasst folgendes Spielmaterial:

- Dieses Regelheft
- 1 Katakomben-Spielbrett
- 128 Katakombenkarten
- 20 Zauberspruchkarten
- 10 Abenteuerkarten
- 10 Schatzkarten
- 5 Charakterkarten
- 5 Plastik-Spielfiguren

ÜBERBLICK SPIELMATERIAL

Es folgt eine Übersicht des Spielmaterials.

KATAKOMBEN-SPIELBRETT

Das Katakomben-Spielbrett (eine „Region“) stellt den Einflussbereich des Herrn der Finsternis dar. Die Katakomben-Region birgt viele Gefahren, bietet Charakteren, die tapfer genug sind, sie zu betreten, aber auch große Reichtümer und mächtige Schätze.



KATAKOMBENKARTEN

Es gibt 128 Katakombenkarten, die neue Ereignisse, Gegner, Fremde, Gegenstände, Begleiter und Orte zeigen. Katakombenkarten ähneln den Abenteuerkarten des Basisspiels, werden aber nur gezogen, wenn man sich in den Katakomben befindet.



ABENTEUERKARTEN

Die 10 neuen Abenteuerkarten zeigen neue Ereignisse, Gegner und Orte. Die meisten funktionieren wie im Basisspiel. Abenteuerkarten mit dem Katakomben-Zeichen neben ihrem Titel gelten jedoch nur, wenn das Katakomben-Spielbrett benutzt wird (siehe „Das Katakomben-Zeichen“ auf Seite 2).



ZAUBERSPRUCHKARTEN

Es gibt 20 neue Karten mit Zaubersprüchen, welche die Charaktere im Spiel wirken können. Diese Zauberspruchkarten funktionieren genau wie die des Basisspiels.



SCHATZKARTEN

Die 10 Schatzkarten sind Magische Gegenstände, welche die Charaktere erhalten, wenn sie den Herrn der Finsternis in der Schatzkammer der Katakomben besiegen (siehe „Gegen den Herrn der Finsternis kämpfen“ auf Seite 7).



CHARAKTERKARTEN

Die fünf neuen Charakterkarten funktionieren genau wie im Basisspiel und bieten den Spielern eine größere Charakter-Auswahl.



SPIELFIGUREN

Zu jedem der neuen Charaktere gibt es eine Plastikfigur, die anzeigt, wo sich dieser Charakter gerade auf dem Spielbrett befindet.



SPIELAUFBAU

Das Spielen mit der Erweiterung **Die Katakomben** erfordert folgende zusätzliche Schritte beim Spielaufbau:

1. Die neuen Charakter-, Abenteuer- und Zauberspruchkarten werden in die jeweiligen Stapel eingemischt.
2. Das neue Katakomben-Spielbrett wird so wie unten gezeigt neben das Talisman-Basissspielbrett gelegt. Der Katakombenstapel wird gemischt und neben das Spielbrett gelegt.
3. Die neuen Schatzkarten bleiben in der Spielschachtel, bis sie gebraucht werden.



ERWEITERUNGSREGELN

Wird **Talisman** mit der Erweiterung **Die Katakomben** gespielt, bleiben die Basisregeln für **Talisman** unverändert. Es gewinnt immer noch derjenige, der die Krone der Herrschaft erreicht und alle anderen Spieler ausscheiden lässt. Neue Regeln gibt es nur für das Betreten und Erkunden der Katakomben-Region.

DIE KATAKOMBEN BETRETEN

Die Katakomben sind über das Feld „Ruinen“ auf dem **Talisman**-Basissspielbrett mit diesem verbunden. Ein Charakter darf die Katakomben-Region betreten, indem er einfach vom Ruinen-Feld des Basissspielbretts auf den Eingang der Katakomben zieht, wenn seine Bewegungsweite dies erlaubt.

Das Betreten der Katakomben über das Ruinen-Feld ist freiwillig. Ein Spieler darf also entscheiden, die Katakomben nicht zu betreten, sondern auf der äußeren Region weiterzuziehen.

Während die Spieler das **Talisman**-Basissspielbrett erkunden, kann es passieren, dass sie Abenteuerkarten entdecken, die ein Betreten der Katakomben-Region erlauben. Die Regeln zum Betreten der Katakomben auf andere Weise als über das Ruinen-Feld sind auf den jeweiligen Karten beschrieben.

EINZELNE TEILE DER KATAKOMBEN BENUTZEN

Obwohl man **Die Katakomben**-Erweiterung in ihrer Gesamtheit benutzen sollte, können die Spieler **Talisman** natürlich auch mit einzelnen Elementen der Erweiterung spielen. Daher können die neuen Charakter- und Zauberspruchkarten ohne die Katakomben-, Schatz- und Abenteuerkarten oder das Katakomben-Spielbrett benutzt werden.

KARTEN IN DEN KATAKOMBEN ZIEHEN

Wenn Spieler in der Katakomben-Region Karten ziehen sollen, ziehen sie immer Katakombenkarten anstelle der normalen Abenteuerkarten. Das gilt sogar dann, wenn z.B. Karten oder Fähigkeiten den Spieler anweisen, eine oder mehr „Abenteuerkarten“ zu ziehen.

IN DEN KATAKOMBEN BEWEGEN

Die Bewegung in den Katakomben wird nach den normalen Bewegungsregeln vollzogen; Spieler werfen einen Würfel und ziehen die erwürfelte Zahl an Feldern.

Jedes Feld der Katakomben ist mit einem kleinen Pfeil markiert. Diese Pfeile geben die Richtung an, in die sich ein Charakter bewegen sollte, wenn er sich der Schatzkammer nähern möchte. Charaktere dürfen aber nach Belieben auch in die andere Richtung gehen, was sie jedoch weiter weg von diesem wertvollsten Feld und wieder näher zum Eingang der Katakomben führt.



Die Charaktere *müssen* sich entweder *direkt in Pfeilrichtung* oder *direkt gegen die Pfeilrichtung* bewegen, wenn sie in den Katakomben sind. Die Katakomben sind linear angelegt, daher dürfen Charaktere sich *niemals* in andere Richtungen bewegen, wie etwa quer über den Textkasten eines Katakombenfeldes. Also könnte ein Charakter beispielsweise *nicht* direkt von der Bibliothek in die Halle der Finsternis ziehen.

Der rote Pfeil in der Skizze rechts zeigt, welchem Pfad die Charaktere durch die Katakomben folgen müssen, wenn sie die Schatzkammer erreichen wollen.



BEISPIEL DIE KATAKOMBEN BETRETEN

Die Zigeunerin beginnt ihren Zug in der Taverne und würfelt eine „5“ für ihre Bewegung. Sie entscheidet sich, im Uhrzeigersinn in Richtung Ruinen zu ziehen und die Katakomben zu betreten, indem sie sich auf den Eingang der Katakomben bewegt.

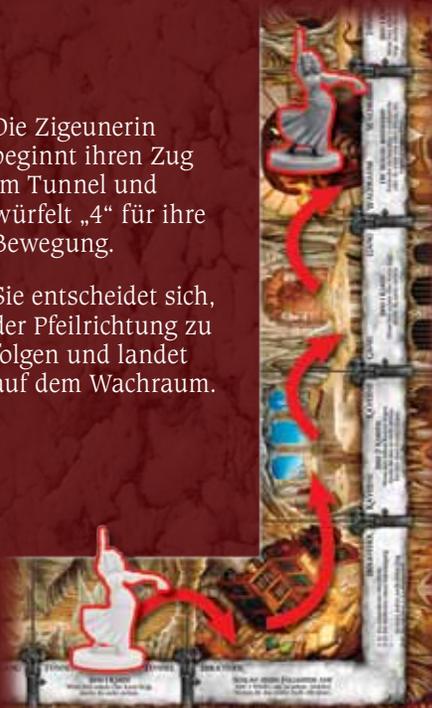
Die Zigeunerin setzt ihre Bewegung innerhalb der Katakomben fort und landet schließlich auf dem Tunnel.



BEISPIEL KATAKOMBEN- BEWEGUNG

Die Zigeunerin beginnt ihren Zug im Tunnel und würfelt „4“ für ihre Bewegung.

Sie entscheidet sich, der Pfeilrichtung zu folgen und landet auf dem Wachraum.



BEISPIEL KATAKOMBEN VERLASSEN

Die Zigeunerin beginnt ihren Zug im Tunnel und würfelt „4“ für ihre Bewegung. Sie will die Katakomben verlassen, indem sie sich gegen die Pfeilrichtung bewegt. Die Zigeunerin verlässt die Katakomben bei den Ruinen und setzt ihre Bewegung auf dem Basisspielbrett fort.



Die Zigeunerin will ihre Bewegung in der Äußeren Region gegen den Uhrzeigersinn fortsetzen und landet so auf den Feldern.



Wahlweise hätte sie sich in der Äußeren Region im Uhrzeigersinn bewegen können, was sie zum Flachland gebracht hätte.



DIE KATAKOMBEN VERLASSEN

Einige Begegnungen in den Katakomben bieten Charakteren die Möglichkeit, die Katakomben zu verlassen und auf das Basisspielbrett zurückzukehren. Außer solchen Begegnungen gibt es nur zwei Wege, die Katakomben zu verlassen: entweder, die Schatzkammer zu erreichen (siehe „Schatzkammer“ auf Seite 7) oder mittels des Feldes „Eingang der Katakomben“ auf die Ruinen zu ziehen. Verlässt ein Charakter die Katakomben über deren Eingang und lässt seine Bewegungsweite eine Bewegung über das Ruinen-Feld hinaus zu, kann er entscheiden, ob er im oder gegen den Uhrzeigersinn auf der äußeren Region weiterzieht.

SCHATZKAMMER

Die Schatzkammer ist das letzte Feld der Katakomben. Sie enthält ungeheure Reichtümer und magische Artefakte, in ihr haust aber gleichzeitig die mächtigste Kreatur der Katakomben – der Herr der Finsternis. Sobald ein Charakter die Schatzkammer erreicht, endet seine Bewegung, selbst wenn er noch weitere Bewegungspunkte zur Verfügung hätte.



Wenn ein Charakter seine Bewegung in der Schatzkammer beendet hat, muss er den Herrn der Finsternis bekämpfen. Besiegt er den Herrn der Finsternis, kann er von dessen Gefolgschaft Schätze verlangen. Und schließlich, egal ob der Charakter gewonnen hat oder vom Herrn der Finsternis besiegt wurde, verlässt er die Schatzkammer. Jeder dieser Schritte wird in den folgenden Abschnitten erklärt.

GEGEN DEN HERRN DER FINSTERNIS KÄMPFEN

Ein Charakter, der den Herrn der Finsternis angreift, kann wählen, ob er ihn in einem Kampf oder einem Psychischen Kampf besiegen will. Der Herr der Finsternis hat 12 Stärke- und 12 Talentpunkte.

Der Kampf gegen den Herrn der Finsternis wird gemäß der üblichen Regeln für Angriffe ausgetragen, außer, dass man dem Herrn der Finsternis nicht ausweichen kann, und dass ihn ausschließlich Charaktere angreifen dürfen; Begleiter, Zaubersprüche oder Gegenstände *dürfen nicht* anstelle des Charakters kämpfen.

Wird ein Charakter besiegt, verliert er wie üblich einen Lebenspunkt (die Benutzung eines Gegenstands, Zauberspruchs oder einer Fähigkeit kann wie üblich diesen Verlust verhindern).

Ein Spieler sollte sich die Angriffswerte des Charakters und des Herrn der Finsternis notieren oder merken. Beide Werte benötigt er später, um festzustellen, wo sein Charakter nach dem Verlassen der Schatzkammer wieder auftauchen wird.

UNVERGÄNGLICHE FINSTERNIS

Wird der Herr der Finsternis getötet, verschwindet lediglich seine körperliche Form, sein Geist bleibt so kraftvoll wie zuvor. Der Herr der Finsternis erholt sich, formt einen neuen Körper und wird jeden Charakter, der ihm in späteren Zügen begegnet, mit seinen vollen Stärke- und Talentwerten angreifen. Spätere Begegnungen verlaufen also nach allen Regeln für die Begegnung mit dem Herrn der Finsternis.

SCHÄTZE ERBEUTEN

Charaktere, die den Herrn der Finsternis besiegen, dürfen sich den Schatzkartenstapel ansehen und einen der Schätze daraus als Belohnung an sich nehmen. Sollte der Schatzkartenstapel aufgebraucht sein, gibt es keine Belohnung und der Charakter geht leer aus.

Sollte ein Charakter nach gewonnenem Kampf die Katakomben verlassen, später zurückkehren und den Herrn der Finsternis erneut besiegen, kann er sich einen weiteren Schatz als Belohnung nehmen, falls noch einer vorhanden ist.

Nur Charaktere, die den Herrn der Finsternis besiegen, dürfen sich Schatzkarten nehmen. Charaktere, die den Herrn der Finsternis angreifen, aber verlieren oder ein Unentschieden erreichen, verlassen die Schatzkammer ohne eine Belohnung für ihre Mühen.

AUS DER SCHATZKAMMER HERAUSKOMMEN

Nachdem ein Charakter den Herrn der Finsternis getötet hat, ein Unentschieden erreicht hat oder besiegt wurde, muss er die Schatzkammer verlassen und feststellen, wo auf dem Spielbrett er wieder zum Vorschein kommt.

Um festzustellen, wo der Charakter erscheint, zieht man den Angriffswert des Herrn der Finsternis vom Angriffswert des Charakters ab, und schaut in der Liste auf dem Schatzkammer-Feld nach. Je größer der Angriffswert eines Charakters, desto näher an der Inneren Region wird er erscheinen. Sollte der Angriffswert eines Charakters den des Herrn der Finsternis um acht oder mehr übertreffen, taucht er direkt auf der Krone der Herrschaft wieder auf! Sollte jedoch der Angriffswert des Herrn der Finsternis größer als der des Charakters sein, muss der Charakter das Ergebnis neben „0“ in der Schatzkammer-Liste anwenden.

Charaktere, die dabei auf der Krone der Herrschaft erscheinen, benötigen keinen Talisman, um dieses Feld zu betreten.

Sollte ein Charakter den Herrn der Finsternis ohne einen Angriff besiegen (etwa durch den Zauberspruch „Finger des Todes“), muss der Charakter das Ergebnis neben „0“ in der Schatzkammer-Liste anwenden.



BEISPIEL DIE SCHATZ- KAMMER BETRETEN

Die Zigeunerin beginnt ihren Zug auf dem Kreis der Anrufung und würfelt eine „6“ für ihre Bewegung. Sie bewegt sich zur Schatzkammer und muss dort anhalten, obwohl ihr Bewegungswurf höher als die benötigten zwei Felder zwischen ihr und der Schatzkammer war.

Die Zigeunerin wählt den Psychischen Kampf, um gegen den Herrn der Finsternis anzutreten. Im Psychischen Kampf hat sie insgesamt 13 Talentpunkte und würfelt eine „3“ als Angriffswurf. Ihr Angriffswert beträgt damit 16. Der Herr der Finsternis erzielt als Angriffswurf „2“, was seinen Angriffswert auf 14 bringt.

Der Angriffswert der Zigeunerin ist höher, also tötet sie den Herrn der Finsternis und sucht sich als Belohnung eine Schatzkarte aus dem Schatzkartenstapel aus. Wäre ihr Angriffswert nicht größer als der des Herrn der Finsternis gewesen, hätte sie ihn weder getötet, noch eine Schatzkarte bekommen.

Die Zigeunerin stellt jetzt fest, wo sie nach dem Verlassen der Schatzkammer wieder auftauchen wird. Sie zieht den Angriffswert des Herrn der Finsternis (14) von ihrem eigenen Angriffswert (16) ab, was „2“ ergibt und sieht in der Liste des Schatzkammer-Feldes nach. Sie bewegt sich daher sofort zur Schlucht und beegnet diesem Feld.

WEITERE REGELN

Dieser Abschnitt erläutert Details zu neuen Karten, Fähigkeiten und Anweisungen auf Feldern der Katakomben-Region.

BEWEGUNG VORWÄRTS

Einige Karten oder Felder in den Katakomben sagen einem Charakter: **GEH** eine Anzahl Felder **VORWÄRTS**. Soll ein Charakter vorwärts gehen, muss er die angegebene Anzahl Felder in Richtung der auf den Feldern angegebenen Pfeile zurücklegen.

BEISPIEL VORWÄRTS BEWEGEN

Der Gladiator beginnt seinen Zug in der Halle der Finsternis. Anstatt sich normal zu bewegen, muss er einen Würfel werfen, um festzulegen, wo er landet.

Er würfelt eine „4“, was ihn anweist, ein Feld vorwärts zu ziehen. Der Gladiator landet daher im Tunnel.



BEWEGUNG ZURÜCK

Einige Karten oder Felder in den Katakomben sagen einem Charakter: **GEH** eine Anzahl Felder **ZURÜCK**. Soll ein Charakter zurück gehen, muss er die angegebene Anzahl Felder gegen die Richtung der auf den Feldern angegebenen Pfeile zurücklegen.

BEISPIEL ZURÜCK BEWEGEN

Der Gladiator beginnt seinen Zug in der Halle der Finsternis. Anstatt sich normal zu bewegen, muss er einen Würfel werfen, um festzulegen, wo er landet.

Er würfelt eine „3“, was ihn anweist, ein Feld rückwärts zu ziehen. Der Gladiator landet daher im Gewölbe.





IM ODER GEGEN DEN UHRZEIGERSINN BEWEGEN

Wenn ein Charakter/eine Karte angewiesen wird, sich **IM UHRZEIGERSINN ZU BEWEGEN**, muss er oder sie sich in Richtung der auf den Feldern angegebenen Pfeile bewegen.

Wenn ein Charakter/eine Karte angewiesen wird, sich **GEGEN DEN UHRZEIGERSINN ZU BEWEGEN**, muss er oder sie sich gegen die Richtung der auf den Feldern angegebenen Pfeile bewegen.

BEWEGUNG NACH NIEDERLAGE

Wurde ein Charakter besiegt und erhält die Anweisung, auf einem bestimmten Feld zu landen, muss er sich zu diesem Feld bewegen und sein Zug ist sofort beendet. Er darf dann weder diesem Feld begegnen, noch einem Charakter darauf.

SCHATZKARTEN

Schatzkarten gelten in allen Belangen als Abenteuerkarten, sobald sie ein Charakter besitzt, außer dass sie aus dem Spiel kommen, wenn sie abgelegt werden müssen, anstatt auf den Ablagestapel zu wandern. Sie kehren *nicht* in den Schatzkartenstapel zurück und können von Charakteren, die später den Herrn der Finsternis töten, *nicht* mehr genommen werden.

Schatzkarten können wie sonstige Gegenstände liegen gelassen, abgelegt, gestohlen oder verkauft werden.

FÄHIGKEITEN IN BEZUG AUF ABENTEUERKARTEN IN DER KATAKOMBEN-REGION

Fähigkeiten und Auswirkungen, die sich auf Abenteuerkarten beziehen, funktionieren anders, wenn sich Charaktere in der Katakomben-Region befinden und nicht in der Äußeren, Mittleren oder Inneren Region. Werden sie in der Katakomben-Region benutzt, gelten diese Fähigkeiten und Auswirkungen stattdessen für Karten des Katakombenstapels.

Zum Beispiel besagt die Fähigkeit der Wahrsagerin, dass sie, wenn sie Abenteuerkarten zieht, eine dieser Karten ihrer Wahl ablegen und dafür eine neue ziehen kann. Wenn die Wahrsagerin in der Äußeren, Mittleren oder Inneren Region ist, gilt die Fähigkeit für Karten des Abenteuerstapels, ist sie jedoch in der Katakomben-Region, gilt die Fähigkeit stattdessen für Karten des Katakombenstapels.



ALTERNATIVE REGELN

Hier befinden sich Regeln, mit denen man ein völlig neues Spielerlebnis erzielt. Falls die Spieler irgendeine dieser Regeln für eine Partie übernehmen wollen, muss man zuvor sicherstellen, dass jeder die neue(n) Regel(n) verstanden hat und akzeptiert, bevor das Spiel beginnt.

GEWINN DURCH FINSTERNIS

Diese Alternativ-Regel ersetzt die übliche Siegbedingung bezüglich der Krone der Herrschaft. Man gewinnt nicht mittels der Krone der Herrschaft, sondern wenn man als erster den Herrn der Finsternis tötet!

KURZES KATAKOMBEN-SPIEL

Diese Variante erlaubt den Spielern ein kurzes Spiel, das ausschließlich innerhalb der Katakomben stattfindet. Basis-spielbrett und Abenteuerkarten werden nicht benötigt. Die Charaktere werden wie üblich vorbereitet, beginnen das Spiel aber gemeinsam auf dem Eingang der Katakomben. Charaktere dürfen sich nicht auf dem Eingang der Katakomben begegnen, sich also nicht gegenseitig angreifen. Der Spielablauf folgt den Basis- und Erweiterungsregeln, allerdings gewinnt der erste Charakter, der die Schatzkammer erreicht und den Herrn der Finsternis besiegt. Besiegt ein Charakter den Herrn der Finsternis nicht, erleidet er die übliche Strafe für einen verlorenen Angriff, verbleibt jedoch auf der Schatzkammer und muss weiterhin dem Herrn der Finsternis begegnen, bis er erfolgreich war oder getötet wird.

KAMPF ODER FLUCHT

Diese Alternativregel erzwingt striktere Bewegungsregeln innerhalb der Katakomben. Die Bewegung in den Katakomben folgt den üblichen Regeln; Charaktere werfen einen Würfel und bewegen sich so viele Felder, wie die Würfelaugen anzeigen. Allerdings müssen die Charaktere sich immer in Pfeilrichtung des jeweiligen Feldes bewegen. Nur unter folgenden Umständen ist die Bewegung in Gegenrichtung erlaubt:

- Der Charakter erhält eine entsprechende Anweisung gemäß der Regeln eines Feldes oder einer Karte.
- Wenn ein Charakter *aus den Katakomben flieht* (s. unten).

AUS DEN KATAKOMBEN FLIEHEN

Ein Charakter kann zu Beginn seines Zuges vor der Bewegung ansagen, dass er aus den Katakomben fliehen will. Flieht ein Charakter, muss er sich gegen die Pfeilrichtung des jeweiligen Feldes bewegen, bis er die Katakomben über den Eingang der Katakomben verlässt. Sobald ein Charakter seine Fluchtabsicht angesagt hat, darf er seine Absicht nicht ändern und muss so lange weiter in Richtung Eingang gehen, bis er die Katakomben-Region verlassen und das Basisspielbrett erreicht hat. Ein Charakter darf seine Bewegung auf dem Weg zum Basisspielbrett nicht unterbrechen, und muss wie üblich die gesamte Bewegungsweite seines Wurfes ausnutzen.

ZUFALLSSCHATZ

Sollte ein Charakter den Herrn der Finsternis töten und eine Schatzkarte erringen, muss er eine Karte vom Schatzkartens-tapel ziehen, anstatt sie sich auszusuchen.

STECKBRIEFE

Wer wagt es, den Lockungen der Katakomben nachzugeben? Seht jene, die das Schicksal herausfordern und alles aufs Spiel setzen. Schaut in ihre Herzen und lernt die wahre Natur dieser Tapferen kennen!

GLADIATOR

Ein gnadenloser und äußerst geschickter Kämpfer, dessen Lebenssinn darin besteht, sich als mächtigster Kämpfer der Welt zu beweisen.



AMAZONE

Wildes und stolzes Mitglied einer Schwesternschaft kriegerischer Frauen, die Fremden misstrauen und bereit sind, alles zum Vorteil ihres Clans zu unternehmen.



FECHTMEISTER

Ein abenteuerlustiger, unbekümmerter Teufelskerl, der keine Herausforderung scheut und immer bereit ist, weibliche Wesen in Not zu retten.



ZIGEUNERIN

Eine warmherzige Reisende, die jenseits aller Gesetze lebt und die Lande wahrsagend und zaubernd durchstreift.



PHILOSOPH

Ein einsichtsvoller, belesener Gelehrter, der die Gedanken seiner Zuhörer mit seinem scharfen Verstand inspiriert.





IMPRESSUM

Erweiterungs-Design: John Goodenough

Design Talisman, 4. Edition: Bob Harris und John Goodenough

Redaktion: Sam Stewart und Jeff Tidball

Grafisches Design: Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg und Wil Springer

Titelbild: Ralph Horsley

Spielbrettgestaltung: Tim Arney-O'Neil

Weitere Bilder: Raya Alexander, Tim Arney-O'Neil, Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Jason Caffoe, Lauren Cannon, Felicia Cano, Anna Christenson, Julie Dillon, Raymond Gaustadnes, Ian Kirkpatrick, McLean Kendree, Rhonda Libbey, John Moriarty, Hector Ortiz, Federico Piatti, Mark Poole, Brad Rigney, David Sourwine, Yulia Startsev, Frank Walls und Mark Winters

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Ausschmückende Texte: Tim Uren

Chef-Spieltester: Mike Zebrowski

Spieltester: Dave Allen, A.J. Anderson, Donald Bailey, Owen Barnes, Brett Bedore, Harland Bistro, Tom Calder, Alessio Cavatore, Daniel Clark, Rik Cooper, Kevin Crisalli, Brandon Dingess, Elliott Eastoe, Rob Edens, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Mal Green, Lissa Guillet, Nathan Johnson, William Ketter, Rachel Kronick, Jason Little, Monte Lewis, Morgan Maloney, Dottie Megginson, Mike Mason, Cameron Mc Cartney, Ryan McCullough, Andrew Navaro, Jon New, John Porter, Mark Raynor, Rick Rettinger, Brian Schomberg, Wil Springer, Sam Stewart, Richard Tatge, Thorin Tatge, Jeff Tidball, Tim Uren, Lauren Wanveer, Barac Wiley, Sara Yordanov und Joseph Young

Produktionsmanager: Gabe Laulunen

Ausführender Entwickler: Christian T. Petersen

Verleger: Christian T. Petersen

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

Deutsche Übersetzung: Michael Kröhnert

Deutsches Lektorat: Christian Stenner, Matthias Wagner

Satz und Layout der deutschen Ausgabe: Michael Kröhnert, Heiko Eller

GAMES WORKSHOP

Lizenzmanager: Owen Rees

Lizenz- und Lizenzrechtsmanager: Erik Mogensen

Aufsicht über Rechte und Lizenzen: Andy Jones

Manager der Schutz- und Urheberrechte: Alan Merrett

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Diese Ausgabe © Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, *Talisman*, dessen Logos und alle damit verknüpften Zeichen, Logos, Figuren, Produkte und Abbildungen des *Talisman*-Spiels sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Limited 1983-2009, unterschiedlich eingetragen in Großbritannien und anderen Ländern der Welt. Diese Ausgabe wurde unter der Lizenz von Fantasy Flight Publishing Inc. vom Heidelberger Spieleverlag 2009 veröffentlicht. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind Markenzeichen von Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle Rechte sind den jeweiligen Rechte-Inhabern vorbehalten.

Zusätzliches Material, Support und Infos erhalten Sie im Internet:

www.hds-fantasy.de
www.fantasyflightgames.com

