TALISMAN®
DIE FEUERLANDE™
ERWEITERUNG

Willkommen

*Abenteuer, Kampf, Ruhm und Gold! Willkommen im magischen Reich **Talisman**.*

Die Erweiterung ***Die Feuerlande*** für ***Talisman: Die Magische Suche*** enthält neue Charakter-, Abenteuer- und Zauberkarten. Diese Regel erklärt, wie das neue Spielmaterial von ***Die Feuerlande*** verwendet wird.

Spielmaterial

Es folgt eine Auflistung aller Spielkomponenten, die sich in der Erweiterung ***Die Feuerlande*** befinden:

- 81 Abenteuerkarten
- 19 Zauberkarten
- 19 Geländekarten
- 3 Bögen Alternatives Ende
- 4 Charakterkarten
- 4 Charakterfiguren aus Plastik *(Hinweis: aus Verpackungs- und Transportgründen befinden sich die Figuren unter der Schachteleinlage)*
- 34 Feuerlandemarker
- Diese Spielregel

Überblick Spielmaterial

Es folgt eine kurze Beschreibung des in dieser Erweiterung enthaltenen Spielmaterials.

Abenteuerkarten

Diese 81 Abenteuerkarten enthalten die vielen Kreaturen, Ereignisse und Gegenstände, welche die Charaktere bei ihrem Abenteuer entdecken können.

Zauberspruchkarten

Diese 19 Karten bieten eine Vielfalt neuer Zaubersprüche, die während des Spiels gewirkt werden können.

Geländekarten

Mit diesen 19 Karten können die Spieler jeweils ein Feld in ein Feld eines anderen Typs umwandeln.

Bögen Alternatives Ende

Die 3 Bögen mit alternativen Enden dieser Erweiterung ersetzen die Siegbedingungen des Grundspiels und bieten den Spielern neue Möglichkeiten, um das Spiel zu gewinnen.

Charakterkarten

Die 4 Charakterkarten beschreiben genau die Fähigkeiten und Merkmale der 4 neuen Charaktere.

Charakterfiguren

Für jeden der 4 neuen Charaktere gibt es je 1 zugehörige Plastikfigur, um den Charakter auf dem Spielbrett darzustellen.

Feuerlandemarker

Diese Marker zeigen Gebiete unter dem Einfluss der Ifrit an, die selbst für die unerschütterlichsten Abenteurer gefährlich sind.

Das Feuerlande-Symbol

Die Karten dieser Erweiterung sind mit dem Ifrit-Flammensymbol markiert, um sie leicht von den Karten des Grundspiels und anderer Erweiterungen unterscheiden zu können.

Erweiterungsregeln

Wenn mit der Erweiterung ***Die Feuerlande*** gespielt wird, müssen die Spieler mit den neuen Abenteuerkarten, Zauberspruchkarten, Feuerlandemarkern und Geländekarten spielen. Die Abenteuerkarten und Zauberspruchkarten werden exakt wie im Grundspiel verwendet und werden daher in die entsprechenden Kartenstapel gemischt. Die neuen Charakterkarten, Charakterfiguren und Bögen Alternatives Spielende können mit dieser Erweiterung oder auch unabhängig davon verwendet werden. Diese Regeln erklären, wie die neuen Komponenten benutzt werden, um euer ***Talisman***-Spielerlebnis noch spannender zu gestalten.

Stärke/Talent

Viele Gegner in ***Die Feuerlande*** besitzen einen Stärke-/Talentwert. Wenn ein Charakter diesen Feinden begegnet, hat er immer die Wahl, gegen diese Gegner im Kampf oder psychischen Kampf anzutreten. Die Charaktere können Trophäen mit einem Stärke-/Talentwert entweder gegen Stärke- oder gegen Talentpunkte eintauschen.

Stärke-/Talentwert

Verbrennen

Verbrennen ist ein neuer Effekt, der die völlige Einäscherung eines Teils der ***Talisman***-Welt bedeutet. Wenn ein Spieler angewiesen wird, eine Karte zu *verbrennen*, muss er sie aus dem Spiel entfernen und zurück in die Spielschachtel legen. Diese Karte ist nun eine **verbrannte Karte**; Spieleffekte interagieren nicht mit *verbrannten* Karten, es sei denn, dies ist ausdrücklich angegeben.

Feuerfest

Manche Karten sind unempfindlich gegen die Zerstörung durch Flammen und können nicht *verbrannt* werden. Diese Karten sind mit einem Feuerfest-Symbol gekennzeichnet. Karten mit dem Feuerfest-Symbol können nicht durch *verbrennen*-Effekte beeinträchtigt werden.

Wenn ein Spieler durch Effekte eine Karte *verbrennen* muss, kann er dafür keine Karte mit einem Feuerfest-Symbol wählen. Falls alle in Betracht kommenden Karten ein -Symbol aufweisen, passiert nichts weiter.

Feuerfest-Symbol

Feuerfest-Symbol im Text

Falls ein Spieler durch einen Effekt eine Anzahl von Karten von einem Kartenstapel *verbrennen* muss, deckt er die genannte Anzahl Karten vom Stapel von oben auf, legt alle Karten mit dem Feuerfest-Symbol beiseite und *verbrennt* alle übrigen aufgedeckten Karten. Anschließend mischt er die beiseite gelegten Karten und legt sie oben auf den Stapel zurück.

Feuerlandemarker

Feuerlandemarker

Feuerlandemarker stellen den zerstörerischen Einfluss der Ifrit dar, die überall dort, wo sie auftauchen, Flammen und Tod verbreiten. Falls ein Charakter seinen Spielzug auf einem Feld mit einem Feuerlandemarker beendet, verliert er 1 Lebenspunkt.

Auf jedem Feld kann immer nur 1 Feuerlandemarker zugleich sein. Falls auf einem Feld bereits ein Feuerlandemarker liegt, kann dort kein weiterer hinzu gelegt werden.

In die Innere Region können keine Feuerlandemarker gelegt werden.

Geländekarten

Geländekarte

Unter dem Einfluss der Ifrit verschiebt und verändert sich das Land ständig. Manche Spieleffekte weisen die Spieler an, eine Geländekarte auf ein Feld des Spielbretts zu legen. Solange eine Geländekarte auf einem Feld liegt, werden der Name und Text des Feldes ignoriert und stattdessen gelten Name und Text der Geländekarte. Falls ein Effekt sich auf ein Feld bezieht, das nicht mehr sichtbar ist, weil eine Geländekarte darauf liegt, wird dieser Effekt ignoriert. Falls beispielsweise auf dem Feld „Tempel“ eine „Ruinen“-Geländekarte liegt und in der Taverne eine „6“ gewürfelt wird, wird der Effekt, sich zum Tempel zu bewegen, ignoriert. Geländekarten können nur durch solche Effekte entfernt werden, die ausdrücklich angeben, Geländekarten zu entfernen.

Geländekarten können nicht auf Felder der Inneren Region gelegt werden. Wenn ein Spieler angewiesen wird, eine Geländekarte dorthin zu legen, wo dies nicht geht, ignoriert er diese Anweisung.

Falls ein Effekt einen Spieler anweist, eine Geländekarte auf ein Feld zu legen, es aber im Geländekartenstapel keine Karten des verlangten Typs mehr gibt, muss der Spieler eine bereits auf dem Spielbrett liegende Karte dieses Typs nehmen und auf das Feld legen. Falls ein Spieler eine Geländekarte auf ein Feld legt, auf welchem bereits eine Geländekarte liegt, legt er die bereits ausliegende Geländekarte auf den Geländekartenstapel zurück.

Wenn ein Spieler einen neuen Charakter auf dem Spielbrett einsetzt, ignoriert er dabei jegliche Geländekarten.

Geländekarten und Bewegung

Falls eine Geländekarte auf dem Wächterfeld liegt, können die Charaktere problemlos von der Äußeren Region in die Mittlere Region wechseln, ohne den Wächter besiegen zu müssen. Ebenso können sie einfach von der Mittleren Region in die

Innere Region gehen, falls auf dem Portal der Macht eine Geländekarte liegt. Sie müssen das Schloss weder mit einem Dietrich oder gewaltsam öffnen noch werden sie vom Hexenmeister aufgehalten, falls sie eine noch nicht erfüllte Hexenmeister-Aufgabe haben.

Geländekarten und andere Erweiterungen

Wenn mit einem Erweiterungsspielbrett gespielt wird und eine Geländekarte auf einem Feld liegt, welches die Bewegung zwischen den Spielbrettern erlaubt, können sich die Charaktere trotzdem von dem Erweiterungsspielbrett weg oder auf dieses hin bewegen, wofür die normalen Regeln der jeweiligen Erweiterung gelten.

Wenn ***Die Feuerlande*** mit der Erweiterung ***Die Stadt*** gespielt wird, können Geländekarten nicht auf die Felder „Gefängnis“ oder „Stadtplatz“ des Erweiterungsspielbretts gelegt werden.

Falls eine Geländekarte auf dem letzten Feld eines Erweiterungsspielbretts liegt, beispielsweise auf der „Schatzkammer“ der Erweiterung ***Die Katakomben***, muss ein Charakter seine Bewegung auf diesem Feld beenden und dann der Geländekarte begegnen anstatt dem ursprünglichen Feld.

Adliger-Ifrit-Karten

Einige Gegner-Abenteuerkarten der Erweiterung ***Die Feuerlande*** haben anhaltende Effekte, die im Spiel bleiben, bis der Gegner besiegt ist. Diese Adliger-Ifrit-Karten sind durch ihre markante Farbe unverkennbar.

Adliger Ifrit

Schmuckstücke

Einige Gegenstandskarten tragen das Schlüsselwort „Schmuckstück“ oberhalb der angegebenen Fähigkeiten der Karte. Schmuckstücke werden wie normale Gegenstände behandelt, außer dass sie sich nicht auf die Traglastgrenze eines Charakters auswirken.

Schmuckstücke können liegengelassen, abgeworfen, gestohlen oder verkauft werden wie andere Gegenstände auch.

Schmuckstück

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 ***Die Feuerlande*** 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.

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.

Verdeckt-Symbol

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.

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.

Offen-Symbol

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.

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.

Sternsymbol

Impressum

Autor der Erweiterung und Entwicklung: Samuel W. Bailey

Autoren Talisman 4. Edition: Bob Harris und John Goodenough

Redaktion: Brendan Weiskotten und David Hansen

Grafik-Design: Evan Simonet

Titelbild: Ralph Horsley

Weitere Illustrationen: Aaron Acevedo, Aaron Anderson, Andrius Anezin, John Ariosa, Erfian Asafat, Bruno Balixa, Dimitri Bielak, Nora Brisotti, Mark Bulahao, Felicia Cano, JB Casacop, Trudi Castle, Jacqui Davis, Sara K. Diesel, Jon Hrubesch, Nicholas Kay, Kristin Kest, Dan Masso, Joyce Maureira, John Moriarty, Juan Martinez Pinilla, Jorge Carrero Roig, J. Edwin Stevens und Frank Walls

Leitender Art-Director: Andrew Navaro

Künstlerische Leitung: John Taillon

Spieltester: Julija Alegra, Jonathan Bove, Marcin „Nemomon“ Chrostowski, Nathan Hajek, Nick Lavely, Andrea Lawrence, Matt Lawrence, Jon New, Bryan O'Daly, Katrina Ostrander, Mateusz Pindara, Diana Martínez, Rienk Postma, Derrick Prichard, Abe „Abey Baby“ Sanderson, Ian Schiffman, Aaron Sheppard, Nikki Valens, Miranda Tanushi, Zach Tewalthomas, Paolo Tosolini und Ewelina Zajkowska

Der Autor möchte Nick Sirocco dafür danken,
ihm vor ewigen Zeiten Talisman nahegebracht zu haben.

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Ferdinand Köther

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

Grafische Bearbeitung & Layout: Marina Fahrenbach, Marco Reinartz und Michael Kröhnert

Wie immer danken wir

Games Workshop

Talisman: The Firelands © 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.

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