TALISMAN
DIE HEILIGE QUELLE™
ERWEITERUNG

WILLKOMMEN

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

Die Erweiterung ***Die heilige Quelle*** für ***Talisman: Die Magische Suche*** enthält neue Charakter-, Abenteuer- und Zauberspruchkarten. Sie werden exakt wie im Basisspiel benutzt und sollten daher in die entsprechenden Kartenstapel eingemischt werden.

SPIELMATERIAL

Es folgt eine Auflistung der Spielkomponenten, die sich in der Erweiterung ***Die heilige Quelle*** befinden sollten:

- Diese Spielregel
- 72 Abenteuerkarten
- 16 Zauberspruchkarten
- 24 Belohnungskarten
- 12 Stallkarten
- 3 Bögen Alternatives Ende
- 4 Neutrale Gesinnungskarten
- 4 Charakterkarten
- 4 Spielfiguren aus Plastik *(Hinweis: aus Verpackungs- und Transportgründen befinden sich die Figuren unter der Schachteleinlage)*

MATERIALÜBERSICHT

Es folgen kurze Beschreibungen des Spielmaterials .

ABENTEUER-KARTEN

Der Stapel aus 72 Karten enthält die vielen Kreaturen, Ereignisse und Gegenstände, welche die Charaktere auf ihrer Suche entdecken können.

ZAUBERSPRUCH-KARTEN

Diese 16 Karten bieten diverse neue Zaubersprüche, die im Spiel gewirkt werden können.

BELOHNUNGS-KARTEN

Dieser Stapel aus 24 Karten stellt Schätze und Zauber dar, die man durch die Erfüllung von Hexenmeister-Aufgaben erhält.

STALLKARTEN

Dieser Stapel aus 12 Karten beschreibt Reit- und Lasttiere. welche die Charaktere auf andere Weise als durch Abenteuerkarten erhalten können.

BÖGEN ALTERNATIVES ENDE

Diese 3 Bögen ersetzen die Siegbedingung des Basisspiels, wodurch die Spieler neue Möglichkeiten erhalten, das Spiel zu gewinnen.

KARTEN NEUTRALE GESINNUNG

Wenn ein Charakter, der laut seiner Charakterkarte Gut oder Böse ist, seine Gesinnung zu Neutral geändert hat, zeigt man das mit einer dieser 4 Karten an.

CHARAKTER-KARTEN

Es gibt 4 Charakterkarten; jede beschreibt einen anderen Charakter und dessen Fähigkeiten.

CHARAKTERFIGUREN

Zu jeder Charakterkarte gibt es eine Plastikfigur, die den jeweiligen Charakter auf dem Spielbrett darstellt.

Einzelne Teile der Erweiterung benutzen

Obwohl man die Erweiterung ***Die Heilige Quelle*** in ihrer Gesamtheit benutzen sollte, können die Spieler ***Talisman*** natürlich auch mit einzelnen Elementen der Erweiterung spielen. Genauer gesagt, können die neuen Charakter-, Zauberspruch-, Stall- und Gesinnungskarten auch ohne die neuen Belohnungskarten oder die Bögen Alternatives Ende benutzt werden.

Das Symbol der Heiligen Quelle

Die Karten dieser Erweiterung tragen das Symbol der Herrin des Teiches, damit man sie von den Karten des Basisspiels unterscheiden kann.

Erweiterungsregeln

Wird ***Talisman*** mit dieser Erweiterung gespielt, bleiben die Basisregeln für ***Talisman*** unverändert. Diese Regel erklärt nur, wie die Neutralen Gesinnungs-, Stall-, Belohnungskarten und Bögen Alternatives Ende eingesetzt werden sollen, um ***Talisman*** noch spannender zu gestalten.

Neutrale Gesinnungskarten

Die Neutralen Gesinnungskarten kommen beim Spielaufbau zu den Gesinnungskarten des Basisspiels. Neutrale Gesinnungskarten werden benötigt, wenn im Spiel die Gesinnung eines Charakters Neutral wird. Wechselt der Charakter wieder zu seiner ursprünglichen, auf der Charakterkarte verzeichneten Gesinnung, wird die Neutrale Gesinnungskarte wieder beiseite gelegt.

Stallkarten

Stallkarten werden bei der Spielvorbereitung als Stapel offen neben das Spielbrett gelegt. Einige Begegnungen in der Erweiterung ***Die Heilige Quelle*** bieten den Charakteren die Möglichkeit, bestimmte Karten dieses Stapels zu nehmen.

Belohnungskarten

Die Benutzung der Belohnungskarten ist freiwillig. Daher sollten die Spieler sich vor Spielbeginn einigen, ob sie die Karten benutzen wollen oder nicht.

Spielvorbereitung

Bei Spielbeginn mischt man die Belohnungskarten und legt den Stapel verdeckt neben das Spielbrett.

Belohnungen erringen

Im Basisspiel werden Charaktere, die eine Hexenmeister-Aufgabe erfüllt haben, sofort zur Höhle des Hexenmeisters teleportiert und erhalten einen Talisman. Spielt man mit den Belohnungskarten, wird man nach der Erfülllung einer Hexenmeister-Aufgabe zwar auch zur Höhle des Hexenmeisters teleportiert, darf dann aber, statt einen Talisman zu nehmen, die oberste Karte der Belohnungskarten ziehen, wenn man möchte.

Wenn ein Charakter eine Belohnung erhält, legt er die entsprechende Karte offen in sein Spielfeld. Einige der Belohnungen verleihen den Charakteren einen sofortigen Vorteil und werden daher sofort wieder abgelegt, andere Belohnungen geben dem Charakter die Möglichkeit, sie so lange zu behalten, bis der Charakter ihren Vorteil nutzen möchte. Die Wirkung des Vorteils ist auf der jeweiligen Belohnungskarte beschrieben.

Wenn eine Belohnungskarte abgelegt wird, kommt sie sofort aus dem Spiel. Das bedeutet, dass innerhalb eines Spiels jede Belohnungskarte höchstens ein einziges Mal errungen werden kann.

Belohnungskarten gelten nicht als Gegenstände, Zaubersprüche oder Begleiter. Sie können nicht liegengelassen, geraubt, verkauft oder getauscht werden. Wenn ein Charakter in eine Kröte verwandelt wird, behält er seine Belohnungskarten. Wenn ein Charakter getötet wird, **muss** er alle Belohnungskarten ablegen. Charaktere dürfen beliebige viele Belohnungskarten besitzen.

Bögen Alternatives Ende

Ob sie mit den Bögen Alternatives Ende spielen möchten, entscheiden die Spieler gemeinsam vor dem Spiel.

Spielvorbereitung

Der Spielaufbau für die Bögen Alternatives Ende hängt davon ab, für welche der beiden Spielweisen sich die Spieler entscheiden. Man kann das Spiel mit *offenem* oder *verdecktem* Ende beginnen (siehe unten).

Offenes Ende

Ist das Alternative Ende von vornherein bekannt, wirkt sich das viel stärker auf die Spielweise aus; insbesondere bietet es mehr strategische Möglichkeiten.

Falls man mit einem offenen Ende spielen will, mischt man gleich zu Spielbeginn alle Bögen Alternatives Ende. 1 Bogen wählt man zufällig aus und legt ihn **offen** auf das Feld Krone der Herrschaft in der Mitte des Spielbretts.

Verdecktes Ende

Diese Variante bringt mehr Überraschung und Geheimnis ins Spiel, da die Spieler nicht wissen, welche Gefahren ihnen bei der Krone der Herrschaft drohen, ehe jemand dieses Feld erreicht.

Offen-Symbol

Falls man mit verdecktem Ende spielt, entfernt man vor dem Spiel alle Bögen mit dem **Offen**-Symbol aus dem Stapel - sie können lediglich für die Variante Offenes Ende benutzt werden.

Die übrigen Bögen Alternatives Ende mischt man zu Spielbeginn, zieht 1 davon, ohne sie sich anzusehen, und legt sie **verdeckt** auf das Feld Krone der Herrschaft in der Mitte des Spielbretts.

Alternativen Enden begegnen

Das jeweilige Alternative Ende ersetzt die Siegbedingungen des Basisspiels und bietet den Spielern bislang unbekannte Wege zum Sieg. Wenn man die Bögen verwendet, 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 lässt dies ausdrücklich zu.

Alle anderen Regeln, welche die Innere Region betreffen, gelten nach wie vor beim Spiel mit einem Alternativen Ende:

- 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, das Alternative 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 der Karte, sind alle Charaktere in allen Regionen davon betroffen, inklusive der Charaktere auf der Krone der Herrschaft.

Sternsymbol

Steckbriefe

Klerikerin

Eine fromme, rechtschaffene Streiterin, die bereitwillig zur Waffe greift, wenn es gilt, die Unschuldigen zu verteidigen und die Bösen zu bestrafen.

Schreckensritter

Ein wildes und bösartiges Wesen, das sich dunkler Magie bedient, um seine ohnehin bereits herausragende Kampfkunst zu verstärken.

Edler Ritter

Dieser edelmütige und unbeirrbare Beschützer der Sanftmütigen lebt nach einem festen Ehrenkodex. Er hilft den Schutzlosen und fügt keinem Schwächeren Schaden zu.

Magus

Ein ruchloser Meister der Manipulation, der den Willen anderer mittels seiner magischen Kunst bricht, um diabolische Ränke zu schmieden.

Impressum

Autoren Talisman Die Magische Suche: Bob Harris und John Goodenough

Erweiterungs-Autor und Entwicklung: John Goodenough

Ausschmückende Texte: Tim Uren

Redaktion: Talima Fox

Grafik-Design: Brian Schomburg

Titelbild: Ralph Horsley

Weitere Illustrationen: Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Yoann Bissonnet, Christopher Burdett, Felicia Cano, Anna Christenson, Julie Dillon, Melissa Findley, Tom Garden, Jake Masbruch, Andrew Olson, Thom Scott, Matthew Starbuck, Nicholas Stohlman, Allison Theus und Frank Walls

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

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

Spieltester: Elliott Eastoe, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Sally Karkula, Jason Little, Jon New, Mark O'Connor, Richard Tatge, Thorin Tatge, Tim Uren, Barac Wiley, Kevin Wilson und Sara Yordanov

Deutsche Ausgabe

Übersetzung, Satz und Layout: Michael Kröhnert

Deutsche Bearbeitung: Heiko Eller, Michael Kröhnert, Marco Reinartz

Lektorat: Peter-Gustav Bartschat

Wie immer danken wir

Games Workshop

Talisman: The Sacred Pool © Copyright Games Workshop Limited 2019. Talisman, The Sacred Pool, the Talisman logo, GW, Games Workshop, 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