



TALISMAN[®]

DIE MAGISCHE SUCHE

4. EDITION



ERWEITERUNG:
DIE STADT[™]



DIE LEGENDE DER STADT

Vor langer Zeit regierte ein mächtiger Zauberer über das Land – durch die Macht einer magischen Krone, die er im Tal des Feuers geschmiedet hatte. Solange dieser Zauberer die Macht innehatte, wusste jede Kreatur, dass sie nur nach Lust und Laune ihres Herrschers lebte oder starb und dass man nichts tun konnte, um diese Tatsache zu ändern.

Nach langer Zeit fühlte der Zauberer allerdings, dass sein Untergang bevorstand. Da er keinen würdigen Nachfolger sah, beschloss er, die Krone der Herrschaft im Tal des Feuers zu verstecken, wo sie auf ein geeignetes mutiges und starkes Individuum wartet, welches das legendäre Artefakt in Besitz nimmt.

Da der Zauberer nicht mehr unter ihnen weilte, begannen Monster und Bestien aus der Wildnis, die kleinen Dörfer anzugreifen und zu plündern, die im Land verstreut lagen. Wer in den Dörfern lebte, wusste, dass er nun selbst sein Leben in der Hand hatte, um es zu verteidigen oder zu verlieren.

Um größere Sicherheit zu gewährleisten, fingen die Leute an, in einer größeren, leichter zu verteidigenden Ansammlung zu leben. Diese Ansammlung bildete die Grundlage einer ausgefeilteren Wirtschaft und Kultur und wurde schließlich zu der geschäftigen Region, die einfach als „Die Stadt“ bekannt ist.

Es ist nun viele Jahre her, dass der Zauberer hinschied, und eine Handvoll verwegener Seelen macht sich auf, die Krone der Herrschaft zu gewinnen. Für diese wenigen Tapferen ist die Stadt ein Ort sowohl vieler Möglichkeiten als auch großer Gefahr.

Beim Gang über die Straßen findet ein Besucher Künstlermeister, wohlhabende Händler, erbarmungslose Kriminelle und geheimnisvolle Fremde. Die Geschäfte der Stadt bieten Rüstungen, Waffen, Reit- und Lasttiere und vieles mehr. Verzauberte Gegenstände, Tränke und Zaubersprüche können gekauft werden. Geist und Körper können durch Ausbildung gestärkt und Schicksale vorausgesagt werden.

Dem Reisenden mit etwas Gold zum Ausgeben kann ein Besuch in der Stadt das nötige Rüstzeug bringen, um in den gefährlichsten Regionen des Landes zu überleben. Die Gelegenheiten, die sich innerhalb der Stadtmauern bieten, können im Tal des Feuers den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten!

ÜBERSICHT DIESER ERWEITERUNG

Das Land Talisman ist von vier großen Königreichen umgeben, die REGIONEN genannt werden. Jede Region bietet Abenteurern, die tapfer genug sind, sie zu betreten, große Gelegenheiten, aber auch schreckliche Gefahren. Diese Erweiterung ermöglicht es den Spielern, solch eine außergewöhnliche Region zu betreten – die Stadt-Region.

SPIELZIEL

Das Spielziel bleibt das Gleiche wie im Grundspiel **Talisman 4. Edition**. Die Charaktere müssen die Krone der Herrschaft im Zentrum des Spielplans erreichen und dann durch Wirken des Herrschaftszaubers die anderen Spieler aus dem Spiel drängen.

SPIELMATERIAL

Die Erweiterung **Die Stadt** enthält folgendes Spielmaterial:

- Dieses Regelheft
- 1 Stadt-Spielplan
- 168 kleine Karten, bestehend aus:
 - » 82 Stadtkarten
 - » 12 Waffenkammerkarten
 - » 12 Haustierkarten
 - » 16 Karten Magisches Warenhaus
 - » 16 Trankkarten
 - » 8 Stallkarten
 - » 18 Steckbriefkarten
 - » 4 Karten neutrale Gesinnung
- 3 Alternative Spieldekarten
- 6 Charakterkarten
- 6 Charakterfiguren aus Kunststoff

ÜBERSICHT DES SPIELMATERIALS

Im Folgenden wird das Spielmaterial kurz vorgestellt.

STADT-SPIELPLAN

Der Stadt-Spielplan („Region“ genannt) zeigt eine geschäftige Metropole, die denjenigen unbegrenzte Möglichkeiten bietet, die schlau genug sind, sie zu ergreifen und stark genug, sie auch festzuhalten. Handel, Reichtum und Abenteuer warten hinter den Stadtmauern.



STADTKARTEN

Die 82 Stadtkarten enthalten neue Ereignisse, Feinde, Fremde, Gegenstände, Begleiter und Orte. Stadtkarten sind ähnlich wie Abenteuerkarten, aber die Charaktere begegnen ihnen, während sie die Stadt erkunden.



WAFFENKAMMERKARTEN

Diese 12 Karten stellen qualitativ hochwertige Waffen und Rüstungen aus den besten Werkstätten des Landes dar. Diese Gegenstände können in der Waffenkammer erworben werden.



HAUSTIERKARTEN

Diese 12 Karten sind eigenartige Exemplare aus lokalen und exotischen Gegenden. Diese Kreaturen sind wundervolle Haustiere und dienen ihren Herren mit einzigartigen Fähigkeiten. Haustiere können in der Menagerie erworben werden.



KARTEN MAGISCHES WARENHAUS

Diese 16 Karten sind kunstvoll gefertigte Artefakte mit geheimer Macht, die im Magischen Warenhaus erworben werden können. Auch wenn diese Gegenstände schon über Wert verkauft werden, sind sie für jeden angehenden Magier von unschätzbarem Wert.



TRANKKARTEN

Diese 16 Karten stellen die seltenen und manchmal flüchtigen Präparate dar, die in der Apotheke gebraut werden. Manche Tränke können unerwartete Nebenwirkungen haben und werden nur von den tapfersten oder leichtsinnigsten Abenteurern konsumiert.



STALLKARTEN

Diese 8 Karten sind Reit- und Lasttiere, welche die Charaktere in den Ställen erwerben können.



STECKBRIEFKARTEN

Diese 18 Karten locken die Abenteurer mit prächtigen Belohnungen, falls sie das Kopfgeld beanspruchen können. Steckbriefe sind am Stadttor erhältlich.



NEUTRALE GESINNUNGSKARTEN

Diese vier Karten werden benutzt, wenn ein Charakter seine Gesinnung geändert hat (bezüglich der auf seiner Charakterkarte gedruckten Gesinnung).



ALTERNATIVE SPIELENDKARTEN

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



CHARAKTERKARTEN

Die sechs neuen Charakterkarten funktionieren genauso wie die des Grundspiels. Damit haben die Spieler eine noch größere Auswahl an Helden, die sie spielen können.



CHARAKTERFIGUREN

Für jede Charakterkarte gibt es die entsprechende Kunststofffigur, um den Charakter auf dem Spielplan darzustellen.



DAS STADT-SYMBOL

Die Karten der Erweiterung *Die Stadt* sind mit einem ERWEITERUNGSSYMBOL markiert, um sie von den Karten des Grundspiels unterscheiden zu können.



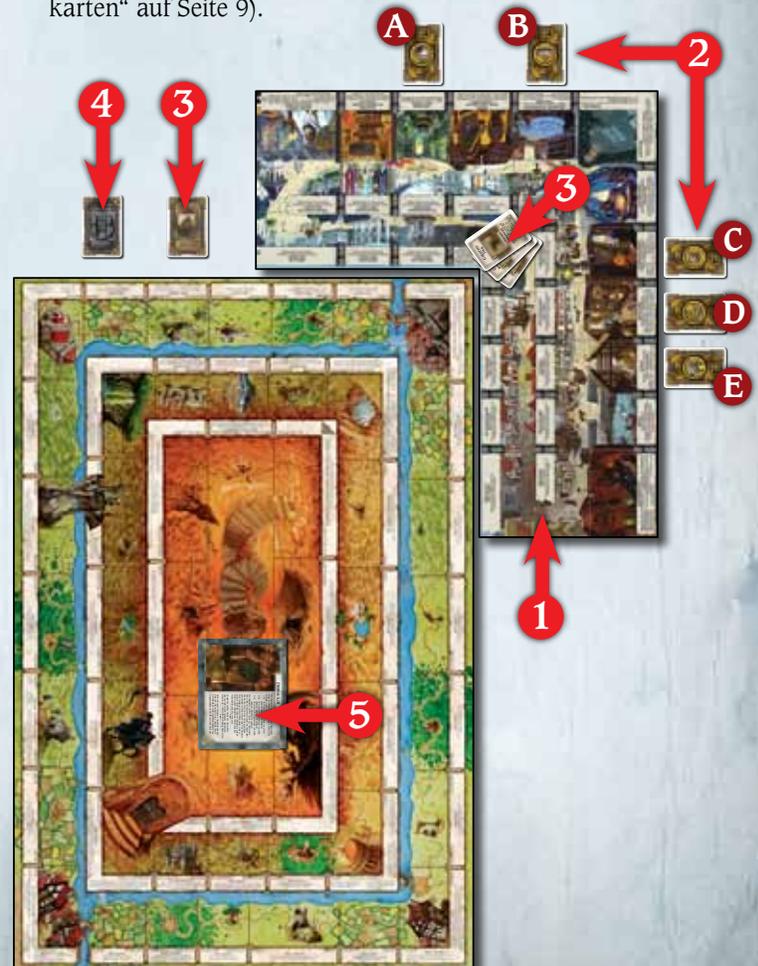
NUR TEILE DIESER ERWEITERUNG NUTZEN

Obwohl die Erweiterung *Die Stadt* darauf ausgerichtet ist, komplett benutzt zu werden, können die Spieler durchaus auch nur einige dieser Elemente nutzen, wenn sie *Talisman* spielen. Vor allem können die neuen Charakterkarten und die alternativen Spielendekarten ohne die anderen neuen Karten oder den Stadt-Spielplan verwendet werden.

SPIELAUFBAU

Wenn mit der kompletten Erweiterung *Die Stadt* gespielt wird, werden dem Spiel Aufbau des Grundspiels die folgenden Schritte hinzugefügt:

1. **Erweiterungsspielplan auslegen:** Der neue Stadt-Spielplan wird neben den Talisman-Hauptspielplan gelegt, wie in der Abbildung unten gezeigt.
2. **Geschäftskarten:** Die Trank- und Haustierkarten werden gemischt. Dann werden die Trankkarten (A), Magisches Warenhaus Karten (B), Waffenkammerkarten (C), Haustier- (D) und Stallkarten (E) neben die entsprechenden Felder des Stadtplans gelegt, wie in der Abbildung unten gezeigt.
3. **Steckbriefkarten:** Die Steckbriefkarten werden gemischt und als *verdeckter* Stapel neben den Stadt-Spielplan gelegt. Dann werden davon drei Karten gezogen und *offen* auf das Stadttorfeld gelegt.
4. **Stadtkarten:** Die Stadtkarten werden gemischt und *verdeckt* neben den Stadt-Spielplan gelegt. Die neutralen Gesinnungskarten bleiben in der Spielschachtel, bis sie gebraucht werden.
5. **Alternative Endbedingungen (Optional):** Falls die Spieler die alternativen Spielendekarten benutzen möchten, mischt ein Spieler diese Karten, zieht eine davon zufällig und legt sie auf die Krone der Herrschaft (Siehe „Alternative Spielendekarten“ auf Seite 9).



ERWEITERUNGSREGELN

Wenn *Talisman* mit der Erweiterung *Die Stadt* gespielt wird, bleiben die Grundregeln von *Talisman* bestehen und das Spiel wird immer noch gewonnen, indem ein Spieler die Krone der Herrschaft erreicht oder alle anderen Spieler eliminiert. Die neuen Regeln gelten für das Betreten und die Erkundung der Stadt-Region. Diese Regeln werden nun erklärt.

ÜBERSICHT STADT-SPIELPLAN

Der Stadt-Spielplan besteht aus STRASSENFELDERN und GESCHÄFTSFELDERN, wie unten beschrieben.

STRASSENFELDER

Die Straßenfelder bilden eine Schleife um die Stadt herum. Jedes Straßenfeld hat einen Pfeil, der anzeigt, in welche Richtung die Charaktere sich bewegen müssen, wenn sie auf dem Plan herumlaufen.



GESCHÄFTSFELDER

Die Geschäftsfelder liegen am äußeren Rand des Spielplans. Jedes dieser Felder kann nur über vom jeweils BENACHBARTEN Straßenfeld aus betreten werden. Ein Straßenfeld gilt zu einem Geschäftsfeld als benachbart, wenn die beiden Felder eine gemeinsame Grenze haben.



BETRETEN DER STADT-REGION

Die Stadt-Region ist mit dem *Talisman* Hauptspielplan durch dessen Stadtfeld verbunden. Ein Charakter kann die Stadt-Region ganz einfach betreten, indem er direkt vom Stadtfeld des Hauptspielplans auf das Stadttorfeld zieht, falls sein Bewegungswürfelwurf ihm genügend Bewegungsweite gebracht hat.

Die Stadt-Region zu betreten ist optional. Die Charaktere können es vorziehen, die Stadt-Region nicht zu betreten und stattdessen weiter die Äußere Region bereisen. Wenn Charaktere direkt auf dem Stadtfeld landen, müssen sie dem Feld wie üblich begegnen.

BEWEGUNG IN DER STADT

Um sich in der Stadt zu bewegen, würfeln die Charaktere wie üblich mit einem Würfel und bewegen sich entsprechend viele Felder weiter. Jedes Straßenfeld des Stadt-Spielplans ist mit einem Pfeil versehen, der in die Richtung zeigt, in welche sich der Charakter bewegen *muss*, wenn er sich über die Straßenfelder bewegt. Die Charaktere können sich *nicht gegen* die Pfeilrichtung eines Straßenfeldes bewegen, es sei denn, eine Fähigkeit gestattet das oder ein Effekt zwingt sie dazu.



Charaktere können ein Geschäft vom benachbarten Straßenfeld aus für einen Bewegungspunkt betreten. Charaktere können ein Geschäft betreten, falls sie dafür genügend Bewegungspunkte haben, überzählige Bewegungspunkte verfallen.



Falls ein Charakter seinen Spielzug in einem Geschäft beginnt, muss er einen Bewegungspunkt aufwenden, um auf das benachbarte Straßenfeld zu gehen. Ein Charakter in einem Geschäft kann nicht direkt in ein benachbartes Geschäft gehen, sondern muss erst aus dem Geschäft heraus auf das benachbarte Straßenfeld ziehen, um dann von dort aus zu dem benachbarten Geschäft zu gehen, falls er dafür genügend Bewegungspunkte hat.

Falls ein Charakter seinen Spielzug in einem Geschäft beginnt, kann er dieses Geschäft nicht in demselben Spielzug erneut betreten. Er kann aber ein beliebiges anderes Geschäft betreten, für das er genügend Bewegungspunkte hat.

VERLASSEN DER STADT-REGION

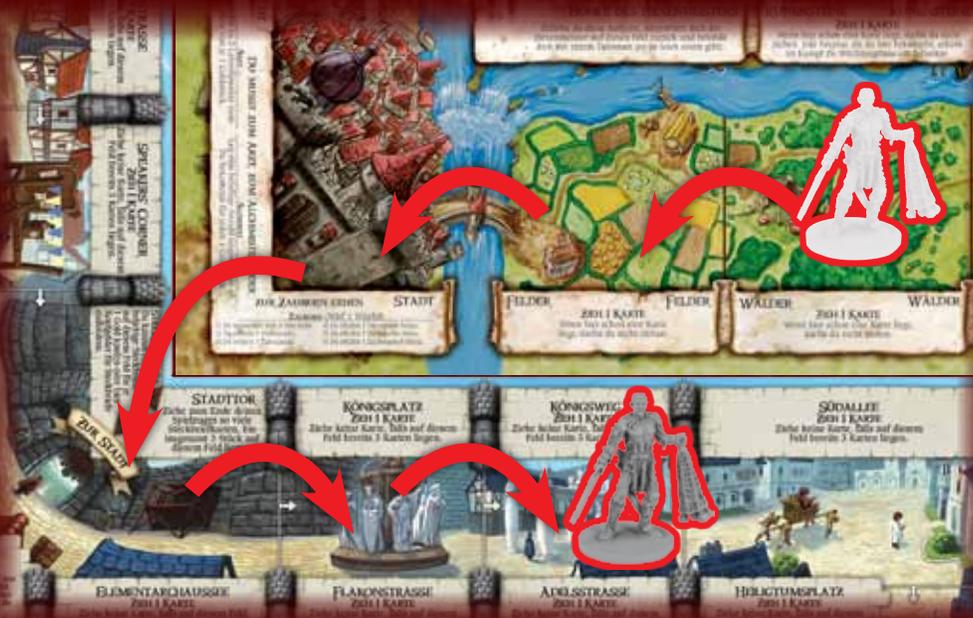
Manche Stadtbegegnungen bieten den Charakteren die Gelegenheit, die Stadt zu verlassen und auf den Hauptspielplan zurückzukehren. Außer solchen Begegnungen sind die einzigen Möglichkeiten, die Stadt zu verlassen, entweder das Aufsuchen des Werftfeldes oder die Stadt über das Stadttorfeld zu verlassen. Wenn ein Charakter die Stadt verlassen möchte, muss er nicht unbedingt genau auf dem Stadttorfeld landen. Ein Charakter mit genügend Bewegungspunkten, um über das Stadttor hinaus zu ziehen, muss sich entscheiden, seine Bewegung entweder im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn vom Stadtfeld der Äußeren Region aus fortzusetzen.

Falls ein Charakter seinen Spielzug auf dem Stadttorfeld beginnt, kann er die Stadt Region verlassen, indem er auf das Stadtfeld des Hauptspielplans zieht, oder kann sich weiter in der Stadt-Region bewegen, indem er dem Pfeil des Feldes folgt.

BEISPIEL FÜR DAS BETRETEN DER STADT

Der Kopfgeldjäger beginnt seinen Spielzug in den Wäldern und würfelt für seine Bewegung eine „5“. Er beschließt, sich gegen den Uhrzeigersinn zur Stadt hin zu bewegen und die Stadt-Region zu erkunden, indem er auf das Stadttorfeld zieht.

Der Kopfgeldjäger setzt seine Bewegung in der Stadt-Region fort und landet schließlich auf den Königsweg.



BEISPIEL FÜR BEWEGUNG IN DER STADT

Der Tüftler beginnt seinen Spielzug auf der Adelsstraße und würfelt für seine Bewegung eine „2“. Er kann seine Bewegung in der Akademie (A) beenden, in der Apotheke (B) oder der Elementarchaussee (C).

Der Tüftler kann nicht auf den Heiligtumplatz (D) ziehen, weil er sich nicht gegen die Pfeilrichtung des Straßenfeldes bewegen kann.



BEISPIEL FÜR DAS VERLASSEN DER STADT

Die Schankmaid beginnt ihren Spielzug aus Speaker's Corner und würfelt eine „4“ für ihre Bewegung. Sie beschließt, die Stadt-Region durch das Stadttor zu verlassen und ihre Bewegung auf dem Hauptspielplan fortzusetzen.



Die Schankmaid entscheidet sich dafür, ihre Bewegung in der Äußeren Region im Uhrzeigersinn fortzusetzen und landet schließlich auf den Hügeln.



Andererseits hätte die Schankmaid auch beschließen können, ihre Bewegung in der Äußeren Region gegen den Uhrzeigersinn fortzusetzen, und wäre dann auf den Wäldern gelandet.



BEGEGNUNGEN IN GESCHÄFTEN

Wenn ein Charakter ein Geschäft betritt, muss er entweder dem Geschäft selbst begegnen oder einem Charakter auf diesem Feld. Wenn ein Charakter einem Geschäft begegnet, muss er den Anweisungen des Feldes folgen, wie beispielsweise eine Karte zu erwerben oder eine Aktion auszuführen. Ein Charakter kann nie ein Geschäft betreten und dann „nichts tun“.

GEBRAUCH DER STADTKARTEN

Stadtkarten sind ähnlich wie die Abenteuerkarten des Grundspiels, aber die Charaktere begegnen ihnen, während sie die Stadt-Region erkunden.

KARTEN IN DER STADT ZIEHEN

Wenn Charaktere Straßenfeldern begegnen und angewiesen werden, Karten zu ziehen, müssen sie statt Abenteuerkarten Stadtkarten ziehen, auch falls irgendwelche Karten oder Fähigkeiten den Spieler ausdrücklich darauf hinweisen, eine oder mehrere „Abenteuerkarten“ zu ziehen.

Wenn einer Karte in der Stadt-Region begegnet wird und sie Anweisungen oder Effekte enthält, die Abenteuerkarten betreffen, betrifft die Karte stattdessen Stadtkarten.

REGIONENKUNDE

Die Stadtmauern gewähren den Leuten, die dahinter wohnen, ihr Leben in Sicherheit und relativer Bequemlichkeit zu führen. Aber diese Sicherheit und Bequemlichkeit sind nicht kostenlos. Wer die Stadt kontrolliert, kann eine nicht unbeträchtliche Vergütung für die Sicherheit ihrer Mauern verlangen.

Viele verschiedene Fraktionen sind in ständigem Streit, um die Straßen der Stadt zu beherrschen. Letztendlich haben die mit dem meisten Geld den größten Einfluss. Mehr als jede dazu berufene oder bewaffnete Autoritätsgestalt halten die Gilden der Stadt das Heft wirklich in der Hand. Die drei mächtigsten dieser Organisationen sind die Attentätergilde, die Diebesgilde und die Händlergilde.

Diese Gilden sind sowohl reich als auch gefährlich. Sie dulden keine Verletzung ihrer Regeln oder Bedrohung ihrer Existenzgrundlage. Üblicherweise wird ein Unruhestifter einfach für immer und ewig ins Gefängnis gesteckt.

Fall sie sich besonders stark provoziert fühlt, setzt eine Gilde ein Kopfgeld aus. Die Gilden haben herausgefunden, dass es keine gute Idee ist, Übertretungen durchgehen zu lassen – schon gar nicht, wenn es eine allzeit bereite Menge tödlicher Individuen gibt, die sich gerne eine Belohnung verdienen, indem sie sie die Angelegenheiten der Gilden regeln.

FÄHIGKEITEN IN DER STADT-REGION, ABENTEUERKARTEN BETREFFEND

Fähigkeiten und Effekte, die sich auf Abenteuerkarten beziehen, haben eine andere Wirkung, wenn die Charaktere sich in der Stadt-Region aufhalten und nicht in der Äußeren, Mittleren oder Inneren Region. In der Stadt-Region betreffen diese Fähigkeiten und Effekte stattdessen die Stadtkarten.

Beispiel: Die Fähigkeit der Wahrsagerin bedeutet, dass sie immer dann, wenn sie Abenteuerkarten zieht, auch eine Karte ihrer Wahl abwerfen und als Ersatz dafür eine neue ziehen kann. Wenn sie in der Äußeren, Mittleren oder Inneren Region ist, gilt das für Abenteuerkarten. Wenn sie sich aber in der Stadt-Region aufhält, gilt ihre Fähigkeit stattdessen für Stadtkarten.

STECKBRIEFE

Die Charaktere können Steckbriefe erwerben, wenn sie das Stadttorfeld besuchen, wie in den Anweisungen des Feldes beschrieben. Die Charaktere können auf dem Feld entweder Steckbriefe für je 1 Goldstück kaufen oder das Kopfgeld eines Steckbriefes EINFORDERN (siehe unten „Kopfgeld einfordern“). Falls ein Charakter einen Steckbrief kauft, kann er das Kopfgeld in seinem Spielzug einfordern.

KOPFGELD EINFORDERN

Jede Steckbriefkarte nennt ein ZIEL in ihrem Titel. Ein Ziel kann entweder ein bestimmter Feindestyp sein (z. B. Tier, Monster, usw.) oder ein Charakter mit bestimmter Gesinnung (d. h., gut, neutral oder böse).

Falls ein Steckbrief als Ziel einen Feindestyp nennt, kann ein Charakter das Kopfgeld einfordern, indem er am Ende seines Spielzuges eine beliebige Anzahl seiner Trophäen abwirft, die diesem Feindestyp entsprechen. Der Charakter erhält dann so viel Gold, wie es der abgeworfenen Stärke oder dem abgeworfenen Talent des Feindes entspricht. Anschließend wirft er die Steckbriefkarte ab.

Falls ein Steckbrief als Ziel einen Charakter mit bestimmter Gesinnung nennt, kann ein Charakter das Kopfgeld einfordern, indem er einen anderen Charakter mit dieser Gesinnung im Kampf oder psychischen Kampf besiegt. Der Charakter wirft dann einen Würfel und erhält so viel Gold wie sein Würfelergebnis. Anschließend wirft er die Steckbriefkarte ab.



Falls ein Charakter zwei oder mehr Steckbriefkarten hat, welche dasselbe Ziel nennen, kann er trotzdem nur *ein* Kopfgeld kassieren. Wenn ein Charakter zum Beispiel zwei Steckbriefe mit Tieren als Ziel besitzt und er eine Tiertrophäe mit Stärke 3 abwirft, kann er nur *ein* Kopfgeld einfordern und erhält drei Goldstücke. Er wirft anschließend einen dieser Steckbriefe ab. Der Charakter kann mit derselben Trophäe nicht beide Steckbriefe benutzen, um sechs Goldstücke zu erhalten.

ALTERNATIVE SPIELENDKARTEN

Der Einsatz der alternativen Spielendekarten ist optional und die Spieler sollten sich vor Spielbeginn darüber einig sein, sie zu benutzen oder nicht. Die alternativen Spielendekarten der Erweiterung *Die Stadt* können zusammen 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.



Verdecktes Symbol

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.

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.



Offenes Symbol

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.

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.

BEISPIEL EINER KOPFGELD-FORDERUNG

Der Tüftler sucht das Stadttor auf, wo es einen Steckbrief mit einem Tier als Ziel gibt.



Der Tüftler hat zwei Tiertrophäen: Die Riesenratte mit Stärke 3 und die Riesenfliege mit Stärke 2.



Der Tüftler beschließt, das Kopfgeld für seine beiden Trophäen einzufordern und erhält 5 Gold. Er wirft die beiden Trophäen und den Steckbrief ab. Zum Ende seines Spielzuges zieht er eine neue Steckbriefkarte und legt sie auf das Stadttorfeld. Der Tüftler könnte auch nur das Kopfgeld für eine seiner Trophäen einfordern, würde dann allerdings weniger Gold bekommen.



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 Herrschaftszauber 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 für alle Charaktere, egal, in welcher Region sie sich befinden, einschließlich aller Charaktere auf der Krone der Herrschaft.



Sternsymbol

WEITERE REGELN

Dieser Abschnitt befasst sich mit den Regeln der neuen Karten, Fähigkeiten und den Anweisungen der Felder der Stadt-Region.

SCHMUCKSTÜCKE

Manche Gegenstände tragen das Schlüsselwort **Schmuckstück** oberhalb der Fähigkeit der Karte. Schmuckstücke werden in jeder Hinsicht wie normale Gegenstände behandelt, außer dass sie nicht auf die Traglastgrenze eines Charakters auswirken. Ein Charakter kann vier normale Gegenstände tragen und außerdem beliebig viele Schmuckstücke.

Schmuckstücke können wie normale Gegenstände liegen gelassen, abgeworfen, gestohlen oder verkauft werden.



BEWEGUNG IM UHRZEIGERSINN ODER GEGEN DEN UHRZEIGERSINN

Wenn ein Charakter oder eine Karte auf einem Straßenfeld angewiesen wird, sich **IM UHRZEIGERSINN ZU BEWEGEN**, muss die Bewegung auf das nächste Straßenfeld in Richtung der Pfeile auf den Straßenfeldern erfolgen.

Wenn ein Charakter oder eine Karte auf einem Straßenfeld angewiesen wird, sich **GEGEN DEN UHRZEIGERSINN ZU BEWEGEN**, muss die Bewegung auf das vorherige Straßenfeld gegen die Richtung der Pfeile auf den Straßenfeldern erfolgen.

INS GEFÄNGNIS GEWORFEN

Das Gefängnisfeld ist weder ein Straßenfeld noch ein Geschäft und kann nicht betreten werden, außer falls ein Charakter durch einen Effekt oder eine Begegnung ins Gefängnis geworfen wird. Falls ein Charakter ins Gefängnis geworfen wird, endet sein Spielzug sofort.

Wenn ein Charakter seinen Spielzug im Gefängnis beginnt, würfelt er nicht für seine Bewegung. Stattdessen muss er würfeln und die Tabelle auf dem Gefängnisfeld konsultieren. Wenn der Charakter es nicht schafft, das Gefängnis zu verlassen, muss er in seinem nächsten Spielzug erneut würfeln. Charaktere können keine Effekte oder Fähigkeiten nutzen, um aus dem Gefängnis zu entkommen. Die Flucht aus dem Gefängnis kann nur gelingen, indem die Anweisungen des Gefängnisfeldes befolgt werden.

Charaktere im Gefängnis können sich nicht gegenseitig begegnen. Sie können aber wie üblich durch Zaubersprüche und Ereignisse betroffen werden.

GESCHÄFTSKARTEN

Die Karten der Waffenkammer, des Magischen Warenhauses, Haustier-, Trank- und Stallkarten und auch Steckbriefe und Kaufkarten werden auch **GESCHÄFTSKARTEN** genannt. Geschäftskarten werden in jeder Hinsicht wie Abenteuerkarten behandelt, außer dass sie wieder unter den entsprechenden Kartenstapel geschoben und damit wieder für andere Charaktere verfügbar werden, wenn sie abgeworfen werden. Falls es vorkommen sollte, dass einmal keine Karten einer bestimmten Art mehr verfügbar sind, gibt es diese Art Karten vorübergehend nicht mehr.

Falls eine Begegnung einem Charakter erlaubt, kostenlos eine Trank-, Haustier- oder Steckbriefkarte zu nehmen bzw. zu erhalten, muss der Charakter die oberste Karte des Stapels ziehen.

Falls eine Begegnung einem Charakter erlaubt, kostenlos eine Karte aus der Waffenkammer, aus dem Magischen Warenhaus oder eine Stall- oder Kaufkarte zu nehmen bzw. zu erhalten, kann der Charakter sich eine Karte aus dem Stapel aussuchen.



CHARAKTERKUNDE

SPION

Ein verräterischer Meister der Täuschung und ein scharfer Beobachter, der jedes Geheimnis für den richtigen Preis verkauft.



TÜFTLER

Ein sanftmütiges Mechaniker-genie, dessen Gehirn immer summt und dessen Hände ständig irgendwelche Zahnräder und Antriebsscheiben zu einem uhrwerkartigen Abbild des Lebens zusammenbasteln.



KOPFGELD-JÄGER

Ein grausamer und gnadenloser Rohling, der sich von nichts aufhalten lässt, um seine Ziele zu stellen, ohne Rücksicht darauf, ob das auf sie ausgesetzte Kopfgeld gerechtfertigt ist oder nicht.



FASSADENKLETTERIN

Eine schlaue und geschickte Schurkin, die niemals arme Leute bestehlen würde, aber liebend gerne die Wertsachen eines vollgefressenen Adligen klaut.



SCHANKMAID

Ein bezauberndes Mädchen mit überschäumender Natur und einem Händchen dafür, dass ihre Kunden nie durstig sind und immer gute Laune haben.



ELEMENTARMAGIER

Ein disziplinierter Experte, der die Fundamentalkräfte seines eigenen Geistes kontrollieren und seine Natur jeder Situation anpassen kann.



CREDITS

Expansion Design and Development: John Goodenough

Talisman Revised 4th Edition Design: Bob Harris and John Goodenough

Producer: Christopher Hosch

Editing: Mark O'Connor

Flavour Text: Tim Uren

Graphic Design: WiL Springer

Cover Art: Ralph Horsley

Interior Art: Ryan Barger, Bruno Balixa, Nora Brisotti, Massimiliano Bertolini, Filip Burburan, Christopher Burdett, Felicia Cano, J.B. Casacop, Sidharth Chaturvedi, Anna Christenson, Julie Dillon, Carolina Eade, Tom Garden, Alexander Gustafson, Suzanne Helmigh, Paul (Prof) Herbert, Ralph Horsley, Anna Ignatieva, Nicholas Kay, Matt Larson, Sam Manley, Mitchell Malloy, Jeremy McHugh, R.J. Palmer, Ricardo Robles, Thom Scott, John Silva, Lee Smith, Alyn Spiller, Florian Stitz, Fredrik Tyskerud, Adam Vehige, Frank Walls, S.C. Watson, and QipengZhang

Additional interior art by the artists of *Talisman Revised 4th Edition* and its expansions.

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Direction: Mike Linnemann and Zoë Robinson

Special Thanks: Bob Harris, Jon New, Richard Tatge, and all at Talisman Island!

Playtesters: Marcin Chrostowski, Nicholas Frisbie, Andrea Goodenough, Gregg Helmlinger, William Ketter, Rob Kouba, Rachel Kronick, Jay Little, Katie New, Jon New, Lori Richards, John Sanderson, Laramie Sasseville, Ronald Searby, WiL Springer, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Tim Uren, Barac Wiley, Clint Vogel, Kevin Wilson, and Sara Yordanov

FFG Licensing & Development Coordinator: Deb Beck

Production Manager: Eric Knight

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Übersetzung: Ferdinand Köther

Lektorat: Michael Kröhnert

Grafische Bearbeitung & Layout: Marina Fahrenbach, Fiona Carey

Produktionsmanagement & Korrektorat: Heiko Eller

GAMES WORKSHOP

Licensing Manager: Owen Rees

Head of Licensing: Jon Gillard

Head of Legal, Licensing and Strategic Projects: Andy Jones

Head of Intellectual Property: Alan Merrett

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. This expansion © Games Workshop Limited 2013. Games Workshop, *Talisman*, *The City*, 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 1983-2013, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German Edition published by Heidelberger Spieleverlag. All Rights Reserved to their respective owners.



PROOF OF PURCHASE
Talisman:
Die Stadt
4 015566 012875

Besucht uns im Web:

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

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:

Heidelberger
Spieleverlag
www.heidelbaer.de



KURZÜBERSICHT

WAFFENKAMMERKARTEN



Stilet
1G



Bogen
2G



Langschwert
3G



Streitaxt
4G



Morgenstern
5G



Vollrüstung
6G



STALLKARTEN



Reitpferd
2G



Lastesel
3G



Streitross
4G



Pferdekarren
5G



KARTEN MAGISCHES WARENHAUS



Schriftrolle
1G



Psychischer Kristall
2G



Spiegelschild
3G



Kristallszepter
4G



Magischer Ring
5G



Zauberspruchbuch
6G