



# TALISMAN<sup>®</sup>

## DIE VERLORENEN REICHE™

### ERWEITERUNG

## WILLKOMMEN

*Finsternis, Gefahr, Ruhm und Reichtum! Willkommen in den magischen Reichen von Talisman.*

Die Erweiterung **Die verlorenen Reiche** für **Talisman: Die magische Suche** enthält neue Reiche, die erkundet werden können:

- **Das Unterreich** lässt die Spieler einen neuen Abenteuerkartenstapel erkunden, Unterreichstapel genannt. Außerdem gibt es 3 neue alternative Spielenden.
- **Die tiefen Reiche** bieten Das Reich des Herrschers der Todlosen und die Höhle der Rattenkönigin.

Diese Spielanleitung erklärt, wie die neuen Komponenten von **Die verlorenen Reiche** das Spielerlebnis bei **Talisman** noch steigern können.

## SPIELMATERIAL

Folgendes Material sollte sich in der Erweiterung **Die verlorenen Reiche** befinden:

- Diese Spielanleitung
- 2 Reichbögen
- 20 Brückenkarten
- 20 Tunnelkarten
- 3 Bögen Alternatives Ende
- 36 Unterreichkarten
- 6 farbige Basisringe

## ÜBERBLICK SPIELMATERIAL

Es folgt eine Übersicht des Spielmaterials.

## BÖGEN ALTERNATIVES ENDE

Die drei Bögen mit alternativen Spiel-Enden ersetzen die Siegbedingung des Basisspiels und bieten neue Wege, das Spiel zu gewinnen.



## UNTERREICHKARTEN

Dieser Stapel aus 36 Karten enthält die vielen tödlichen Kreaturen und Begegnungen, auf welche die Charaktere im Unterreich treffen können.



## REICHBÖGEN

Diese beiden Bögen stellen zwei neue Reiche dar, die erkundet werden können: das Reich des Herrschers der Todlosen und die Höhle der Rattenkönigin. Abenteuerer können der wackligen Brücke bei dem Versuch trotzen, zwischen den Spielbrettern zu wechseln, die in den Erweiterungen **Die Stadt** und **Die Katakomben** zu finden sind. Die Helden können auch tief in die Gruft des Herrschers der Todlosen oder das Nest der Rattenkönigin eindringen.



## BRÜCKENKARTEN

Diese 20 Karten stellen die vielen Kreaturen, Ereignisse und Gegenstände dar, welche die Charaktere entdecken können, wenn sie versuchen die Brücke zwischen **Stadt** und **Katakomben** zu überqueren.



## TUNNELKARTEN

Diese 20 Karten stellen die vielen Kreaturen, Ereignisse und Gegenstände dar, welche die Charaktere entdecken können, wenn sie sich in die Tunnel tief unter der **Stadt** und den **Katakomben** wagen.



## BASISRINGE

Der Erweiterung liegen 6 farbige Basisringe bei. Ihr könnt eure Charakterfiguren in diese Ringe einsetzen, damit ihr sie im Spiel leichter unterscheiden könnt. Um den Ring wieder von einer Figur abzunehmen, drückt vorsichtig die Basis der Figur durch das Loch im Ring heraus.





## DIE ZEICHEN DER REICHE

Die Karten dieser Erweiterung tragen die Symbole der Erweiterungen **Das Unterreich** oder **Die tiefen Reiche**, um sie von denen des Basisspiels unterscheiden zu können



UNTERREICH-  
SYMBOL



TIEFE-REICHE-  
SYMBOL

## ERWEITERUNGSREGELN

Wird **Talisman** mit der Erweiterung **Die verlorenen Reiche** gespielt, gelten nach wie vor die Grundregeln von **Talisman**. Hier wird erklärt, wie man das Material für **Das Unterreich**, den Unterreichstapel und die Bögen Alternatives Ende, sowie das Material für **Die tiefen Reiche**, die Reichbögen und die Stapel der Brücken- und Tunnelkarten, nutzt, um das **Talisman**-Spielerlebnis zu verstärken.

## DAS UNTERREICH BÖGEN ALTERNATIVES ENDE

Die Benutzung der Bögen mit alternativen Spiel-Enden ist freiwillig. Die Spieler sollten sich vor Spielbeginn darüber einigen, ob sie die Bögen verwenden wollen. Die in der Erweiterung **Das Unterreich** enthaltenen Alternativen Enden können mit denen aus anderen Erweiterungen gemischt werden.

### SPIELVORBEREITUNG

Um ein Spiel mit Bögen Alternatives Ende vorzubereiten, werden alle vorhandenen Alternativen Enden gemischt. Dann wird eines davon zufällig gezogen und *offen* auf die Krone der Herrschaft im Zentrum des Spielbretts gelegt.

### ALTERNATIVEN ENDEN BEGEGNEN

Alternative Enden ersetzen die Siegbedingungen des Basisspiels und bieten den Spielern neue Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen. Werden Alternative Enden verwendet, müssen Charaktere auf der Krone der Herrschaft zuerst dem Alternativen Ende begegnen und den darauf genannten Regeln folgen – sie können weder den Herrschaftszauber wirken noch anderen Charakteren auf der Krone der Herrschaft begegnen, es sei denn, dass das Alternative Ende dies ausdrücklich erlaubt.

Alle weiteren Regeln, die sich auf die Innere Region beziehen, gelten weiterhin, wenn mit Alternativen Enden gespielt wird:

- Keine der Kreaturen der Inneren Region (und auch nicht auf den alternativen Enden) kann durch Zaubersprüche beeinflusst werden und man kann ihnen nicht ausweichen.
- Charaktere auf der Krone der Herrschaft können sich nicht bewegen und müssen auf diesem Feld bleiben, es sei denn, der Bogen des Alternativen Endes besagt etwas anderes.
- Nachdem einer der Charaktere die Krone der Herrschaft erreicht hat, verliert jeder Charakter, der getötet wird, das Spiel automatisch.

Bögen Alternatives Ende betreffen grundsätzlich nur Charaktere auf der Krone der Herrschaft. Allerdings gelten Anweisungen, deren Text ein **Sternsymbol** vorausgeht, für alle Charaktere unabhängig von der Region in der sie sich gerade aufhalten, einschließlich Charaktere auf der Krone der Herrschaft.



Sternsymbol

## DER UNTERREICHSTAPEL

Der Unterreichstapel enthält einige der ruchlosesten und schwierigsten Begegnungen in der Welt von **Talisman**. Er wird gemischt und verdeckt neben das Spielbrett gelegt, wenn mit einem der drei Bögen Alternatives Ende aus dieser Erweiterung gespielt wird. Die Spieler sollten sicher sein, dass ihre Charaktere gut vorbereitet sind, um sich solchen extremen Herausforderungen zu stellen, wenn sie eine Unterreichkarte ziehen.



Unterreichkarte

Fähigkeiten und Effekte, die für Abenteuerkarten gelten, gelten auch für Unterreichkarten, aber erst dann, nachdem sie gezogen und auf den Spielplan gelegt worden sind.

## DIE TIEFEN REICHE

Zwischen Stadt und Katakomben liegen zwei kleine, aber gefährliche **Reiche**: Die Höhle der Rattenkönigin und das Reich des Herrschers der Todlosen. Jedes dieser Reiche gilt als eigene Region und wird von einem mächtigen Wesen beherrscht, das die Gewalt über alle hat, die hier hausen und über alle, die versuchen, das Reich zu betreten.

### SPIELVORBEREITUNG

Wenn mit der Erweiterung **Die tiefen Reiche** gespielt wird, werden nach dem Aufbau des Basisspiels und der Erweiterungen **Die Katakomben** und **Die Stadt** folgende Schritte ausgeführt:

1. **Reichbögen auslegen:** Die Bögen des Reichs des Herrschers der Todlosen (1a) und der Höhle der Rattenkönigin (1b) werden zwischen die Spielbretter der **Katakomben** und der **Stadt** gelegt.
2. **Brückenstapel vorbereiten:** Die Brückenkarten werden gemischt und *verdeckt* zwischen den Feldern *Schädelpassage* und *Schleichpfad* gestapelt (2).
3. **Tunnelstapel vorbereiten:** Die Tunnelkarten werden gemischt und *verdeckt* zwischen die Reichbögen gelegt (3).
4. **Plünderungsstapel vorbereiten:** 3 zufällig gewählte Schatzkarten werden *offen* auf das Feld des Thronsaals gelegt (4a). 2 jeweils zufällig gewählte Karten aus der *Waffenkammer* und dem *Magischen Kaufhaus* werden *offen* auf das Feld des *Rattennests* gelegt (4b).

### HÖHLE DER RATTENKÖNIGIN

Die Rattenkönigin richtet sich ihre Höhle in den dreckigen und stinkenden Abwasserkanälen unter der Stadt ein. Sie schickt



ihren zahllosen Nachwuchs in die Oberwelt, um alles für ihr fauliges Nest zu stehlen, was sie kriegen können.

Die Stärke jedes Gegners mit „Ratte“ im Namen, mit dem eine Begegnung in der Höhle der Rattenkönigin stattfindet, erhöht sich im Kampf um 1.

### REICH DES HERRSCHERS DER TODLOSEN

Der Herrscher der Todlosen herrscht über feuchte Gruften und endlose Katakomben mit Terror und gespenstischer Macht.

Das Talent jedes **Geistes**, mit dem eine Begegnung im Reich des Herrschers der Todlosen stattfindet, erhöht sich im psychischen Kampf um 1.

### BEGEGNUNGEN IN DEN REICHEN

Ein Charakter in einem Reich kann keinen anderen Charakteren begegnen, sondern folgt den Anweisungen auf seinem Feld.

### BETRETEN DER REICHE

Die Charaktere können den Bau der Rattenkönigin betreten, indem sie sich von einem benachbarten Feld der Stadt aus entweder auf den *Schleichpfad* oder die *Abwasserkanäle* bewegen, den Pfeilen folgend.

Die Charaktere können das Reich des Herrschers der Todlosen betreten, indem sie sich von einem benachbarten Feld der Katakomben aus entweder auf die *Schädel Passage* oder das *Verlies* bewegen, den Pfeilen folgend.

Sobald ein Charakter ein Reich betritt, muss er seine Bewegung sofort beenden.

### BEWEGUNG IN DEN REICHEN

Bevor ein Charakter für seine Bewegung würfelt, muss er sich für eine von zwei Möglichkeiten entscheiden: **Fliehen** oder **Weiterlaufen**.

Wenn ein Charakter sich entschließt zu fliehen, muss er wie üblich für seine Bewegung würfeln und sich entgegengesetzt zur Pfeilrichtung bewegen (in eine benachbarte Region); dafür gelten die normalen Bewegungsregeln dieser Region.

Wenn ein Charakter sich entschließt weiterzulaufen, würfelt er nicht für seine Bewegung sondern befolgt die Anweisungen auf seinem Feld, die jetzt genau erklärt werden.

### SCHLEICHPFAD UND SCHÄDELPASSAGE

Wenn ein Charakter dem Schleichweg oder der Schädel Passage begegnet, zieht er 2 Karten vom Brückenstapel und fügt sie *offen* seinem Feld hinzu. Wenn sein Zug beendet ist, nimmt er alle Karten auf diesem Feld und mischt sie in den Stapel der Brückenkarten ein. Wenn ein Charakter, der auf Schleichpfad oder Schädel Passage ist, weiterlaufen will, bewegt er sich um 1 Feld über die Brücke weiter entweder vom Schleichpfad zur Schädel Passage oder von der Schädel Passage zum Schleichpfad.

**Beispiel:** Die Schankmagd beginnt ihren Zug auf der Schädel Passage. Sie muss sich entscheiden, zu fliehen oder weiterzulaufen. Falls sie sich entscheidet weiterzulaufen, bewegt sie sich um ein Feld auf den Schleichpfad (A). Falls sie sich entscheidet zu fliehen, würfelt sie für ihre Bewegung und bewegt sich entsprechend viele Felder weit in die Katakomben hinein (B).



### ABWASSERKANÄLE UND VERLIESE

Wenn ein Charakter die Abwasserkanäle oder das Verlies betritt, nimmt er sofort die 3 obersten Karten des Tunnelstapels und legt sie als *verdeckten Stapel* vor sich.

Wenn ein Charakter in den Abwasserkanälen oder dem Verlies beschließt weiterzulaufen und noch Karten im Stapel vor ihm liegen, begegnet er der obersten Karte des Stapels (und *deckt sie auf*, falls sie *verdeckt* war). Wenn ein Charakter in den Abwasserkanälen oder dem Verlies beschließt weiterzulaufen und keine Karten mehr im Stapel vor ihm liegen, bewegt er sich ein Feld weiter in Pfeilrichtung; von den Abwasserkanälen zum Rattennest oder vom Verlies zum Thronsaal.

Solange ein Charakter noch Karten in seinem vor ihm liegenden Stapel hat, kann er auf den Abwasserkanälen oder dem Verlies keinen Abenteuerkarten begegnen. Nachdem ein Charakter der letzten Karte seines Stapels begegnet ist und sie entfernt hat, begegnet er *allen* Karten auf seinem Feld, bevor er seinen Zug beendet.

Wenn ein Charakter auf den Abwasserkanälen oder dem Verlies beschließt zu fliehen oder sein Feld auf andere Weise verlässt, wirft er alle Tunnelkarten ab, die noch in seinem Stapel sind.

### RATTENNEST

Wenn ein Charakter dem Rattennest begegnet, darf er keine Gegenstände von diesem Feld nehmen, sondern muss stattdessen gegen die Rattenkönigin kämpfen. Er kann der Rattenkönigin nicht ausweichen, und Begleiter, Zaubersprüche oder Gegenstände können nicht an seiner Stelle kämpfen. Die Rattenkönigin hat Stärke 3 und erhöht diese im Kampf um 1 pro Gegenstand auf dem Rattennest.

Wenn ein Charakter die Rattenkönigin besiegt, nimmt er einen Gegenstand seiner Wahl von den noch übrigen Gegen-



ständen im Rattennest und teleportiert sich dann auf ein beliebiges Feld in der Äußeren Region. Wenn ein Charakter von der Rattenkönigin besiegt wird, muss er einen zufälligen seiner Gegenstände auf dem Feld liegen lassen (zusätzlich zum Lebenspunkt-Verlust). Im Falle eines Unentschiedens oder wenn der Charakter besiegt wird, bewegt er sich zur Rattenstraße in der Stadt und beendet seinen Zug.

### THRONSAAL

Wenn ein Charakter dem Thronsaal begegnet, darf er keine Schatzkarten von diesem Feld nehmen, sondern kämpft stattdessen gegen den Herrscher der Todlosen in psychischem Kampf. Er kann dem Herrscher nicht ausweichen, und Begleiter, Zaubersprüche oder Gegenstände können nicht an seiner Stelle kämpfen. Das Talent des Herrschers der Todlosen beträgt 4 und erhöht sich im psychischen Kampf um 1 pro Schatzkarte auf dem Thronsaal.

Wenn ein Charakter den Herrscher der Todlosen besiegt, nimmt er einen Schatz seiner Wahl von den noch übrigen Schatzkarten im Thronsaal und teleportiert sich dann auf ein beliebiges Feld in der Äußeren Region. Wenn ein Charakter vom Herrscher der Todlosen besiegt wird, verliert er 1 Talent (zusätzlich zum Lebenspunkt-Verlust) und legt eine zufällige Karte aus dem Schatzstapel *offen* auf den Thronsaal. Im Falle eines Unentschiedens oder wenn der Charakter besiegt wird, bewegt er sich zur Halle der Finsternis in den Katakomben und beendet seinen Zug.

### BRÜCKEN- UND TUNNELKARTEN

Fähigkeiten und Effekte, die für Abenteuerkarten gelten, gelten ebenso für Brücken- und Tunnelkarten, aber erst nachdem sie gezogen und auf das Spielbrett gelegt wurden. Wenn eine Brücken- oder Tunnelkarte abgelegt wird, wird sie wieder in ihr entsprechendes Kartendeck eingemischt.

### GELÄNDEKARTEN UND MARKER IN REICHEN

Geländekarten, Zauberspruchkarten und Marker (Feuerlandmarker, Drachenschuppen, Charaktermarker usw.) dürfen nicht auf Felder der Reiche gelegt werden. Effekte, nach denen Marker auf ein Feld eines Reiches gelegt werden sollen, werden ignoriert.

### ZAUBERSPRÜCHE UND ANDERE EFFEKTE

Jedes Reich zählt zum Zweck des Herrschaftszaubers, der Zauberspruchkarten und anderer Effekte, die Charaktere je nach ihrer Region betreffen, als separate Region.

### FALLEN

Einige Karten weisen die Überschrift **Falle** oberhalb des Karteneffektes auf. Ein Charakter kann keine Fähigkeiten oder Effekte nutzen, um die Begegnung mit **Fallen** zu vermeiden, es sei denn, dass die Fähigkeit oder der Effekt ausdrücklich angibt, dass sie bzw. er auch gegen **Fallen** wirksam ist.



## IMPRESSUM

**Autor der Erweiterung:** Jon New (Das Unterreich), zusammen mit Samuel W. Bailey (Die tiefen Reiche)

**Zusätzliche Entwicklung:** Samuel W. Bailey

**Autoren Talisman 4. Edition:** Bob Harris und John Goodenough

**Produzenten:** Christopher Hosch (Das Unterreich), Derrick Fuchs (Die tiefen Reiche)

**Grafik-Design:** Evan Simonet und Michael Kröhnert

**Titelbild:** Fabio Porfidia

**Spielplangestaltung:** Jacob Murray

**Weitere Illustrationen:** Abrar Ajmal, William Thomas Arnold, Bruno Balixa, Helge Balzer, Massimiliano Bertolini, Sara Biddle, Dimitri Bielak, Joao Bosco, Mark Bulahao, Christopher Burdett, Joshua Cairós, Felicia Cano, JB Casacop, Chris Casciano, Anna Christenson, Sara K. Diesel, Guillaume Ducos, Carolina Eade, Raymond Gaustadnes, Allen Michael N. Geneta, Ralph Horsley, Matt Larson, Alexandr Shaldin und Joe Wilson

**Ausführende künstlerische Leitung:** Andrew Navaro (Das Unterreich), Andy Christensen (Die tiefen Reiche)

**Künstlerische Leitung:** John Taillon

**Spieltester:** Marcin „Nemomon“ Chrostowski, Aaron Myers, Katie New, Sarah New, Zach Tewalthomas und Paolo Tosolini

*Wie immer danken wir*

### GAMES WORKSHOP

Talisman: The Lost Realms © Copyright Games Workshop Limited 2019. Talisman, The Lost Realms, 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.



**Pegasus Spiele**

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.pegasusspiele.de)