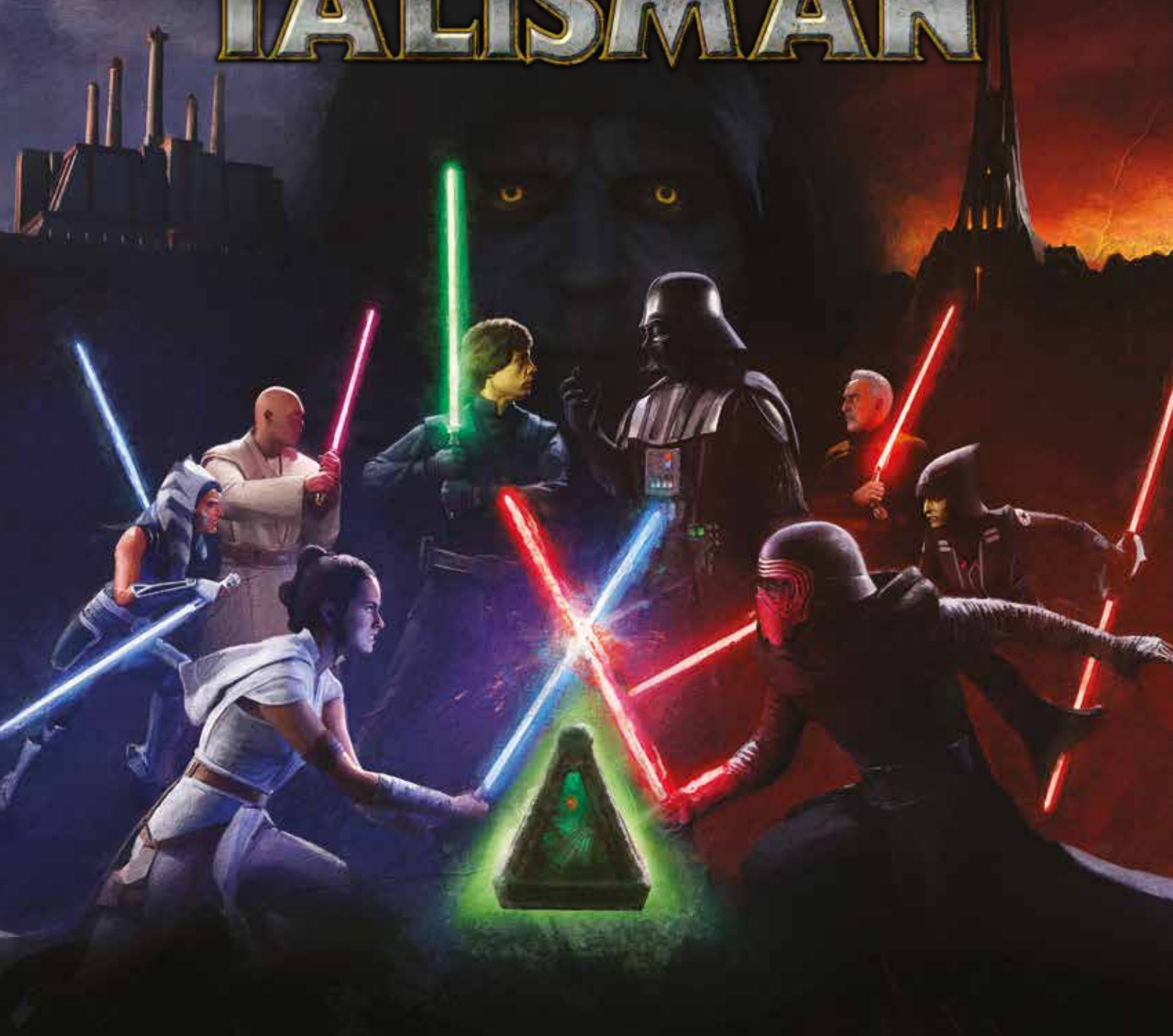




TALISMAN[®]



STAR WARS[™]



Pegasus Spiele

Inhalt

Übersicht der wichtigsten Elemente.....	2-4
Vorbereitung	5-7
Der Spielzug	8-11
Begegnungen	8-9
Kampf	9-11
Kampfbeispiel.....	10
Objekte	11
Vertraute	11
Macht-Skills	11
Weitere Regeln	12-13
Regelvarianten.....	14
Symbolerklärung.....	15
Talisman-Begegnungsablauf	16

Spieleranzahl

Bis zu 6 Spieler können *Talisman: Star Wars Edition* spielen, je mehr jedoch teilnehmen, desto länger wird das Spiel dauern. Mit weniger Spielern oder falls ihr ein eher klassisches, längeres Talisman-Spiel erleben wollt, gibt es am Ende dieser Anleitung auf Seite 14 alternative Regeln.

Spielmaterial

Es folgt eine Liste des Spielmaterials, das sich in dieser Ausgabe *Talisman: Star Wars Edition* befindet:

- Diese Spielanleitung
- 1 völlig neu illustrierter Spielplan
- 6 sechsseitige Würfel
- 12 Charakterkarten
- 28 Marktkarten
- 102 Begegnungskarten
- 24 Macht-Skillkarten
- 4 Sith-Wegfinder-Karten
- 36 Bestimmungsmarker
- 6 Status-Anzeigen mit Einstellscheiben
- 30 Galaktische Credits
- 12 fein modellierte Spielfiguren-Statuen

EINFÜHRUNG

Macht euch bereit, Teil des unaufhörlichen Kampfes zwischen Gut und Böse zu werden, in *Talisman: Star Wars Edition*. Schlüpft in die Rollen von Luke Skywalker, Darth Vader, Rey, Kylo Ren, Count Dooku, Obi-Wan Kenobi und anderen in einem universellen Wettstreit, eure Meisterschaft der Macht zu beweisen.

Die Charaktere haben die Aufgabe, den Zitadellenthron der Sith zu erreichen, wo sie Imperator Palpatine gegenüberstehen werden. Überwältige ihn, um selbst zum Herrscher der Galaxis zu werden, oder besiege ihn, um den Frieden zu bringen.

ÜBERSICHT DER WICHTIGSTEN ELEMENTE

In diesem Abschnitt lernt ihr die zentralen Konzepte und Materialien von Talisman kennen, und erfahrenere Talisman-Spieler werden einen Überblick der neuen Elemente und Unterschiede zum klassischen Talisman erhalten.

Spielplan

Der Spielplan zeigt eine Fülle von Orten der Galaxis von *Star Wars*. Er ist in drei Regionen aufgeteilt: die Äußere Region, die Mittlere Region und die Innere Region.



Begegnungskarten

In diesem Deck aus 102 Karten befinden sich Widersacher, Ratgeber, Vertraute, Ereignisse, Orte und Objekte, denen die Charaktere auf ihrem Weg durch die Galaxis von *Star Wars* begegnen können. Sollten euch die Begegnungskarten jemals ausgehen, mischt alle abgeworfenen Begegnungskarten zu einem neuen Deck.



Macht-Skillkarten

Es gibt 24 dieser Macht-Skillkarten, auf denen die unterschiedlichen Spezialfähigkeiten erklärt sind, die im Spiel errungen und genutzt werden können. Sie sind in drei Gesinnungen eingeteilt: hell, neutral und dunkel.



Marktkarten

Es gibt 28 Marktkarten. Sie zeigen Objekte und Vertraute, die Charaktere auf andere Weise als durch Begegnungskarten erwerben können.



Sith-Wegfinder-Karten

Zwischen dem Vorrat und dem Begegnungsdeck liegen 4 Wegfinder-Karten. Diese erhält man, wenn man im Casino von Canto Bight gewinnt oder den Hinweisen von Maz Kanata mittels des Takodana-Spielplanfelds folgt. 2 weitere Wegfinder kann man mit Glück auch vom Begegnungsdeck ziehen.



Galaktische Credits

Die 30 Galaktischen Credits (oder kurz GC) stellen die Währung dar, mit der Charaktere Güter und Dienste während ihres Abenteuers erwerben.



Würfel

Es liegen 6 Würfel bei. Sie werden zur Bewegung, für Kampfentscheidungen und zur Ermittlung von Resultaten entsprechender Anweisungen auf Karten und dem Spielplan benötigt.



Charakter-Statusanzeigen

Es gibt 6 Sätze Statusanzeigen mit Einstellscheiben, die den aktuellen Wert von Leben, Wille und Stärke eines Charakters zeigen. Kein Charakter kann über die maximalen Werte dieser Scheiben hinaus aufsteigen.



Charakterbögen & Spielsteine

Die 12 Charakterbögen beschreiben jeweils einen anderen Charakter, dessen Gesinnung, die Startwerte seiner Attribute Stärke, Wille, Bestimmung und Leben, sowie eine Anzahl Spezialfähigkeiten. Die Rückseite gilt für Charaktere im desorientierten Zustand (siehe S. 12). Jeder Charakterbogen hat einen zugehörigen Spielstein, der den Charakter auf dem Spielplan darstellt.



Gesinnung

Jeder Charakter hat eine Gesinnung, die festlegt, welche Persönlichkeit und Ziele er hat. Charaktere gehören entweder zur hellen oder zur dunklen Seite. Auf deinem Weg zum Zitadellenthron wirst du viele Begegnungen mit Vertrauten und Widersachern haben, die ihrerseits eine von drei Gesinnungen haben (*hell, dunkel oder neutral* – mehr dazu steht auf Seite 9).



HELLE SEITE



DUNKLE SEITE



NEUTRAL

Abhängig von deiner Gesinnung werden Begegnungen unterschiedlich verlaufen.

Stärke und Wille

Stärke steht für das kämpferische Geschick eines Charakters, während Wille für die Schlauheit, Fertigkeiten und die Erfahrung im Nutzen der Macht steht. Stärke und Wille werden im Kampf genutzt (siehe „Kampf“ auf Seite 9) und dazu, bestimmte Hindernisse zu überwinden, denen du im Spiel begegnen wirst.



STÄRKE



WILLE

Wenn ein Charakter Stärke erhält oder verliert, wird der neue Wert auf der roten Scheibe eingestellt. Wille wird mit der blauen Scheibe angezeigt. Stärke und Wille, die du jedoch durch Objekte oder Vertraute erhältst, werden auf den Scheiben nicht angezeigt, sondern der Stärke oder dem Willen des Charakters jeweils hinzugezählt, wenn das nötig bzw. erlaubt ist.

Die Stärke oder der Wille sind jeweils der Wert auf der zugehörigen Scheibe plus Stärke oder Wille durch Vertraute oder Objekte, die du in diesem Augenblick nutzt.

Die Stärke- und Wille-Scheiben eines Charakters können nie unter die Startwerte des Charakters fallen.



Leben

Leben steht für die Zähigkeit eines Charakters. Leben geht im Kampf und bei anderen Gefahren verloren, denen man begegnet. Jeder Charakter startet das Spiel mit der Anzahl Leben, die auf seinem Charakterbogen angegeben ist. Das Leben eines Charakters wird mit der grünen Scheibe angezeigt.

Charaktere können verlorenes Leben wieder erhalten, dürfen aber ihr Start-Leben nie überschreiten. Wenn ein Charakter all sein Leben verliert, ist er sofort besiegt. (Siehe *besiegter Charakter* auf Seite 12.)



Bestimmung

Bestimmung ist ein Maß für das Glück eines Charakters und dessen Verbindung zum Universum; sie wird mit Bestimmungsmarkern festgehalten. 1x pro Würfelwurf darf ein Spieler 1 Bestimmungsmarker zahlen (in den Vorrat zurücklegen), um 1 soeben von ihm geworfenen Würfel erneut zu werfen:

1. bei der Bewegung des Charakters.
2. beim Ermitteln des Kampfwurfs dieses Charakters oder
3. durch Anweisungen auf einer Karte oder einem Spielplanfeld.

Wenn ein Spieler 1 Bestimmungsmarker zahlt, um einen Würfel neu zu werfen, gilt das neue Resultat; es darf kein weiterer Bestimmungsmarker gezahlt werden, um diesen Würfel erneut zu werfen.

Wenn eine Aktion oder ein Feld einen Spieler anweist, mehrere Würfel zu werfen, darf er nur 1 Bestimmungsmarker bezahlen, um 1 davon neu zu werfen.

Ein Spieler darf keine Bestimmungsmarker zahlen, um Würfel neu zu werfen, die für den Angriffswurf eines Widersachers oder für einen Wurf eines anderen Spielers geworfen wurden.

Es gibt keine Begrenzung der Bestimmungsmarker, die ein Charakter haben darf.

Charakter-Spielsteine



OBI-WAN
KENOBI



MACE
WINDU



REY



LUKE
SKYWALKER



AHSOKA
TANO



EZRA
BRIDGER



DARTH
VADER



KYLO
REN



COUNT
DOOKU



DARTH
MAUL



GROßINQUISITOR



DIE SIEBTE
SCHWESTER

Charakter-Vorbereitung

STÄRKE-SCHEIBE



WILLE-SCHEIBE

LEBEN-SCHEIBE

GALAKTISCHE CREDITS



GESINNUNG

STARTORT

STARTWERTE
DER 4 ATTRIBUTE

VERTRAUTERKARTE



BESTIMMUNGSMARKER

OBJEKTARTE



VORBEREITUNG

- Der Spielplan wird aufgeklappt und in die Mitte der Spielfläche gelegt.
- Die Begegnungskarten werden gemischt und als verdecktes Deck neben den Spielplan gelegt.
- Die 4 Sith-Wegfinder- und die Marktkarten werden nach Art sortiert und offen neben den Spielplan gelegt.
- Ein Spieler nimmt sich alle Charakterbögen, mischt sie und teilt 2 an jeden Spieler aus. Jeder muss sich 1 dieser beiden Charaktere aussuchen. Die nicht gewählten Charaktere kommen zurück in die Schachtel; sie werden erst wieder gebraucht, falls ein Charakter besiegt wird. (Alternativ: Wenn alle zustimmen, darf man sich seinen Charakter aussuchen, der jüngste Spieler beginnt, die jeweils älteren folgen.)
- Jeder legt seinen Charakterbogen mit der normalen, nicht desorientierten Seite offen vor sich. Der Charakterbogen, Objekte, Vertraute und anderes Spielmaterial, auch wenn du sie erst im weiteren Verlauf der Partie erhältst, gehören zum eigenen Spielbereich, den man wie in der Darstellung auf Seite 5 gezeigt auslegen sollte.
- Die Macht-Skillkarten werden nach ihrer Gesinnung getrennt in drei Decks sortiert und einzeln gemischt. An jeden Spieler werden Karten vom jeweiligen Deck ausgeteilt, entsprechend der Gesinnung und der Zahl, die der Charakter vorgibt. Seine Skillkarten hält jeder Spieler bis zum Ausspielen oder Abwerfen immer verdeckt auf der Hand. Dann werden alle übrigen Macht-Skillkarten



zu einem gemeinsamen Deck gemischt und dieses verdeckt neben den Spielplan gelegt.

7. Jeder nimmt sich den Spielstein, der zu seinem Charakter gehört, und stellt ihn auf das Feld des Spielplans, das auf dem Charakterbogen als Startfeld angegeben ist.
8. Jeder nimmt sich eine Statusanzeige. Die rote Scheibe wird auf den Start-Stärkewert, die blaue auf den Start-Willenswert und die grüne auf die Start-Leben eingestellt, die auf dem Charakterbogen angegeben sind.
9. Jeder nimmt sich so viele Bestimmungsmarker, wie der Bestimmungswert auf seinem Charakterbogen angibt.

10. Jeder nimmt sich 2 Galaktische Credits, es sei denn, sein Charakterbogen besagt etwas anderes.

- a. Die übrigen Bestimmungsmarker und Galaktischen Credits kommen als Vorrat in erreichbare Nähe. Immer wenn ein Spieler Bestimmungsmarker oder Galaktische Credits erhält, bezahlt oder verliert, kommen sie von oder zu diesem Vorrat.

11. Wenn ein Charakter das Spiel mit bestimmten Objekten oder Vertrauten beginnt, was in den Spezialfähigkeiten des Charakters beschrieben ist, nimmt sich dieser Spieler jetzt die angegebenen Karten aus dem Markt bzw. Vorrat.
12. Wer als letzter einen Film oder eine Serie aus *Star Wars* gesehen hat, beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

DER SPIELZUG

Dein Zug besteht aus zwei Teilen, in dieser Abfolge:

1. **Bewegung** – Du wirfst 1 Würfel und gehst grundsätzlich mit deinem Charakter-Spielstein um diese Anzahl Felder auf dem Spielplan weiter. Du kannst deinen Spielstein innerhalb seiner Region im oder gegen den Uhrzeigersinn ziehen, darfst innerhalb deiner Bewegung aber nicht vor- oder zurückgehen. Du darfst die Richtung nur ändern, wenn du von der Äußeren in die Mittlere Region gehst bzw. umgekehrt (siehe „Mandalore“ auf Seite 13). Ein Charakter muss sich zu Beginn seines Zugs immer bewegen.
2. **Begegnungen** – Sobald dein Charakter seine Bewegung beendet hat, muss er entweder dem Feld oder einem Charakter der entgegengesetzten Gesinnung in dem soeben betretenen Feld begegnen.

Am Ende deines Zugs ist der Spieler links von dir am Zug.

Ausnahmefall Bewegung Innere Region

In der Inneren Region würfelst du für die Bewegung nicht; dein Charakter bewegt sich hier immer nur um 1 Feld.

Umkehren

Bist du in der Inneren Region, darfst du dich jederzeit entscheiden, umzukehren und in Richtung Jedha zu gehen.

Auch dein zurück gehender Charakter bewegt sich weiterhin nur um 1 Feld pro Zug, du ignorierst bei der Rückkehr nach Jedha aber alle Anweisungen auf den Feldern. Sobald du angekündigt hast, zurückzukehren, darfst du deine Absicht nicht mehr ändern und musst die gesamte Strecke nach Jedha zurückgehen.

Begegnungen

Nachdem dein Charakter seine Bewegung beendet hat, muss er wahlweise entweder dem Feld begegnen, auf dem er eintrifft (und ggf. den Karten dort) oder einem Charakter der entgegengesetzten Gesinnung auf diesem Feld.

Einem Charakter der entgegengesetzten Gesinnung begegnen

Dein Charakter darf einem Charakter der entgegengesetzten Gesinnung auf demselben Feld begegnen, indem er entweder einen Kampf beginnt (siehe „Kampf zwischen zwei Charakteren“ auf Seite 11) oder indem er eine seiner Spezialfähigkeiten oder Macht-Skillkarten nutzt. Wenn du dich entscheidest, einem Charakter statt einem Feld zu begegnen, ignorierst du sämtliche Anweisungen des Felds und darfst keinen Ratgeber oder Ort auf dem Feld besuchen und auch keine Objekte, Vertraute oder Galaktische Credits vom Feld nehmen. Du darfst auch gegen keinen Widersacher auf diesem Feld kämpfen, es sei denn, dieser Widersacher ist ein Vertrauter des Charakters, dem du begegnest (siehe Punkt Nr. 5 unter „Kampf zwischen Charakteren“ auf Seite 11).

Dein Charakter darf nie gegen Charaktere derselben Gesinnung kämpfen.

Einem Feld begegnen

Willst du dem Feld begegnen, auf dem du landest, muss dein Charakter den Anweisungen auf dem Feld folgen. Danach, falls du einem Feld mit dem Symbol **Kartenziehen** begegnest, ziehst du Karten vom Begegnungsdeck. Zieh die auf dem Feld angegebene Anzahl Karten minus der Anzahl Karten, die gegebenenfalls bereits auf dem Feld liegen, unabhängig von deren Typ oder Gesinnung.

Befolge alle Karten nacheinander, beginnend mit der niedrigsten Begegnungszahl, üblicherweise in der folgenden Reihenfolge:

- Kämpfe mit Widersachern der entgegengesetzten Gesinnung (siehe Kampf auf Seite 9).
- Befolge alle zusätzlichen Anweisungen des Felds.
- Besuche Ratgeber der Gesinnung deines Charakters. (Ratgeber und Orte bleiben auf dem Spielplan, nachdem sie besucht wurden, wenn nicht anders angegeben.)
- Nimm dir etwaige Vertraute der Gesinnung deines Charakters, Galaktische Credits und Objekte (optional).
- Besuche Orte.
- Lass beliebige Vertraute, Galaktische Credits und Objekte liegen (optional).

Karten mit derselben Begegnungszahl befolgst du in der Reihenfolge, in der sie gezogen wurden.

Einige Karten haben mehr als 1 Begegnungszahl. Ziehst du eine dieser Karten, nutzt du die Begegnungszahl, deren Hintergrund zur Gesinnung deines Charakters passt.

Begegnungskarten werden auf dem Spielplan auf das Feld gelegt, auf dem du ihnen begegnest. Wenn der Text auf der Begegnungskarte dich anweist, sie anderswo auszulegen, hat das keine Auswirkung auf den Charakter, der sie gerade gezogen hat.



ELEMENTE DER KARTE

1. Name
2. Kartentyp-Symbol
3. Kartentyp
4. Karten-Gesinnung
5. Kartentext
6. Begegnungszahl bei gleicher Gesinnung
7. Gesinnung für Widersacher-Begegnung
8. Widersacher-Angaben
9. Begegnungszahl bei entgegengesetzter Gesinnung

Gesinnung der Widersacher-, Ratgeber- & Vertrauterkarten

Einige Karten im Deck haben eine Gesinnung: neutral, hell oder dunkel. Wenn eine Karte mit einer Gesinnung zur Gesinnung deines Charakters passt, wird diese Karte entweder als Ratgeber oder Vertrauter behandelt, je nachdem, was ihr Text besagt. Hat die Karte eine zu deinem Charakter entgegengesetzte Gesinnung, gilt sie als Widersacher. In beiden Fällen befolgst du die Karte aufgrund der Begegnungszahl, die zur Gesinnung deines Charakters passt.



Karten mit neutraler Gesinnung gelten für keinen Charakter als gleiche oder entgegengesetzte Gesinnung, daher haben sie immer nur 1 Typ und 1 Begegnungszahl.

KAMPF

Ein Kampf entsteht, wenn dein Charakter:

1. einem Widersacher begegnet oder
2. Du dich entscheidest, einen anderen Charakter der entgegengesetzten Gesinnung anzugreifen.

Kämpfe gegen Widersacher ausführen

Die Art des Kampfs hängt davon ab, ob Stärke oder Wille auf der Widersacherkarte angezeigt ist. Kämpfe gegen Widersacher führst du diesen Schritten aus:

1. **Ausweichen:** Du musst zuerst ansagen, ob du einen Macht-Skill oder eine Spezialfähigkeit zum Ausweichen anwenden willst (siehe „Ausweichen“ auf Seite 11). Tust du das nicht, kommt es zum Kampf.
2. **Macht-Skills und Spezialfähigkeiten:** Alle Macht-Skills, Objekte oder Fähigkeiten, die du auf die Stärke oder den Willen deines Charakters ausspielen möchtest, musst du vor dem Kampfwurf anwenden.
3. **Angriffswurf:** Du wirfst 1 Würfel und zählst dessen Resultat zur modifizierten Stärke/Wille deines Charakters hinzu, abhängig vom Typ des Kampfs, der stattfindet. Achte darauf, alle zutreffenden Modifikatoren auf das Gesamtergebnis anzuwenden.

4. **Angriffswurf des Widersachers:** Jetzt wirft ein anderer Spieler 1 Würfel für den Kampfwurf des Widersachers und zählt das Resultat zur Stärke oder zum Willen des Widersachers. Das Gesamtergebnis ist der Angriffswert des Widersachers.
5. **Vergleiche die Angriffswerte:**
 - a. War der Angriffswert deines Charakters höher, ist der Widersacher besiegt, und du nimmst dir dessen Karte (siehe unten „Medaillen“ für weitere Einzelheiten).
 - b. War der Angriffswert des Widersachers höher, ist dein Charakter unterlegen und verliert 1 Leben. (Du kannst das möglicherweise verhindern, indem du ein Objekt, einen Macht-Skill oder eine Spezialfähigkeit nutzt.) Dein Zug endet sofort.
 - c. Waren die Angriffswerte gleich, gilt das als Unentschieden und hat keine Auswirkung. Dein Zug endet sofort.
6. Beim Vergleich der Angriffswerte kannst du als aktiver Spieler 1 Bestimmungsmarker zahlen, um deinen Angriffswurf zu wiederholen; du musst dann das neue Ergebnis zur Neuberechnung deines Angriffswerts benutzen. Kein Spieler darf Bestimmungsmarker nutzen, um den Angriffswurf des Widersachers zu wiederholen.

Mehr als 1 Widersacher

Gibt es mehr als 1 Widersacher, der einen Charakter mit Stärke angreift oder mehr als 1, der mit Wille angreift, und haben alle dieselbe Begegnungszahl, kämpfen sie in diesem Kampf als ein einziger Widersacher. Zählt ihre Stärke bzw. ihren Willen zusammen und führt nur 1 Angriffswurf aus, den ihr hinzuzählt, was einen einzigen, kombinierten Angriffswert ergibt.

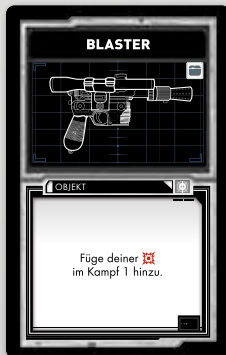
Ein Widersacher mit Stärke wird jedoch nie zusammen mit einem Widersacher mit Wille kämpfen.

Medaillen

Wenn du einen Widersacher besiegst, behältst du die Widersacherkarte als Medaille. Du darfst Medaillenkarten am Ende jedes eigenen Zugs gegen Stärke oder Wille eintauschen, was du dann auf der entsprechenden Scheibe deiner Statusanzeigen einstellst.

Dein Charakter erhält 1 Stärke pro 5 Punkte Stärke oder 1 Wille pro 5 Punkte Wille, die auf Medaillenkarten angegeben sind. Eingetauschte Widersacherkarten legst du auf den Ablagestapel der Begegnungskarten. Jeder Punkt, der auf Medaillenkarten über ein Vielfaches von 5 hinausgeht, verfällt.

Kampfbeispiel



Darth Maul hat einen Blaster zusätzlich zu seinen Macht-Skillkarten *Geistestrick* und *Macht-Blitz*. Zuvor im Spiel hatte Darth Maul seine Stärke auf 5 und seinen Willen auf 4 gebracht, was die roten und blauen Scheiben anzeigen. In seinem Zug geht Darth Maul nach *Serenno* und zieht 1 Begegnungskarte. Es ist ein *X-Flügler*, der Stärke 7 hat.

Darth Maul könnte wählen, dem *X-Flügler* auszuweichen, indem er den Macht-Skill *Geistestrick* nutzt, will den *X-Flügler* stattdessen aber angreifen. Da der *X-Flügler* einen Stärkewert besitzt, muss auch Darth Maul ihn mit Stärke bekämpfen.

Darth Maul wählt, den Macht-Skill *Macht-Blitz* zu nutzen, der es ihm erlaubt, in diesem Kampf seinen Willen von 4 zu seiner Stärke 5 hinzu zu zählen. Außerdem nutzt er den *Blaster*, um seine Stärke um

1 weiteren Punkt zu erhöhen, was insgesamt 10 ergibt (5+4+1). Darth Maul erzielt in seinem Angriffswurf eine 3, der *X-Flügler* eine 6.

Nachdem die modifizierten Stärkewerte zu den jeweiligen Angriffswürfen hinzu gezählt wurden, ist der Wert bei Darth Maul und beim *X-Flügler* jeweils 13, was zum Unentschieden führt. Darth Maul entschließt sich, einen seiner 4 Bestimmungsmarker auszugeben, um seinen Angriffswurf zu wiederholen. Das neue Ergebnis ist 5, was seinen Angriffswert auf 15 bringt. Da Darth Mauls Angriffswert jetzt höher als der des *X-Flüglers* ist, besiegt er den *X-Flügler* und nimmt sich dessen Karte als Medaille. Falls Darth Mauls Angriffswert niedriger als der des *X-Flüglers* gewesen wäre, hätte er den Kampf und 1 Leben verloren, und sein Zug wäre beendet. In diesem Fall wäre der *X-Flügler* auf *Serenno* verblieben.

Kampf zwischen Charakteren

Nur Charaktere mit entgegengesetzten Gesinnungen können gegeneinander kämpfen. Charaktere greifen also nie andere Charaktere derselben Gesinnung an.

Kämpfe zwischen zwei Charakteren werden immer mit Stärke abgewickelt.

Kämpfe zwischen zwei Charakteren werden auf dieselbe Weise wie die gegen Widersacher abgewickelt, mit den folgenden Änderungen:

- Ausweichen:** Der angegriffene Charakter kann ausweichen, wenn er einen Macht-Skill-, Objekt-, Vertrauter-Effekt oder eine Spezialfähigkeit hat, die ihm das erlaubt.
- Macht-Skills, Effekte und Fähigkeiten:** Beide Charaktere haben die Möglichkeit, vor dem Würfelwurf Macht-Skills einzusetzen. Jegliche Effekte durch Objekte, Vertraute oder Fähigkeiten, welche Stärke oder Wille eines Charakters beeinflussen, müssen vor dem Angriffswurf ausgeführt werden.
- Angriffswürfe festlegen:** Beide Charaktere werfen je 1 Würfel, um ihren Angriffswurf festzulegen. Sobald beide Angriffswürfe ausgeführt wurden, muss zuerst der angreifende Charakter entscheiden, ob er einen Bestimmungsmarker für einen Neuwurf zahlen möchte. Sobald diese Entscheidung gefallen ist, hat der verteidigende Charakter dieselbe Wahl. Egal was der Verteidiger jetzt gewählt hat: Ein Angreifer, der sich zuvor entschieden hatte, keinen Bestimmungsmarker auszugeben, darf seine Absicht nachträglich nicht mehr ändern.
- Angriffswerte vergleichen:** Jetzt wird der Angriffswert beider Charaktere so bestimmt wie in Kämpfen gegen Widersacher. Der Charakter mit dem höheren Angriffswert gewinnt den Kampf. Bei Gleichstand gilt der Kampf als Unentschieden.
- Belohnung nehmen/Vertrauten angreifen:** Der Gewinner darf entweder vom Verlierer fordern, dass dieser 1 Leben verliert oder er darf dem Verteidiger 1 Objekt (sogar einen Sith-Wegfinder) oder 1 Galaktischen Credit abnehmen und für sich behalten. Wenn der aktive Spieler gewonnen hat, darf er stattdessen auch wählen, 1 Vertrauten des verteidigenden Charakters anzugreifen. Behandle einen Angriff auf einen Vertrauten auf dieselbe Weise wie den Angriff auf einen einzelnen Widersacher. Wenn du auf diese Weise einen Vertrauten besiegst, darfst du ihn als Medaille behalten. In allen diesen Fällen endet der Zug jetzt.

Ausweichen

Charaktere haben manchmal die Möglichkeit, Widersachern und anderen Charakteren auszuweichen, indem sie Macht-Skills, Charakter-Spezialfähigkeiten, Objekte oder Effekte von Vertrauten nutzen. Der ausweichende Charakter kann weder den angreifenden Charakter oder Widersacher Weise beeinflussen (und diese ihn ebenfalls nicht).

Begegnungen, denen ausgewichen werden kann, sind:

- Jeder Charakter oder Widersacher, der einen Charakter angreift (nur Äußere oder Mittleren Region).
- Widersacher, die als Resultat einer Ereignis-, Orts- oder Ratgeberkarte erscheinen (nur Äußere oder Mittlere Region).

OBJEKTE

Objektkarten, die du besitzt, musst du unter deinem Charakterbogen offen ablegen.

Objekt-Traglastgrenze

Dein Charakter darf nicht mehr als 4 Objekte besitzen, es sei denn, er hat einen Service-Droiden. Wenn dein Charakter mehr als sein Limit an Objekten erhält, musst du wählen, was du behalten willst. Den Überschuss an Objekten legst du sofort offen auf das aktuelle Feld deines Charakters. Galaktische Credits und Bestimmungsmarker gelten nicht als Objekte.

Dein Charakter darf niemals mehr als 1 Objekt mit demselben Namen besitzen.



VERTRAUTE

Während des Spiels kann dein Charakter Vertraute als Resultat aus Begegnungen erhalten. Alle Vertrauten, die den Charakter begleiten, legst du offen unter dem Charakterbogen ab. Dein Charakter darf eine beliebige Anzahl Vertraute haben. Wenn du Vertraute abwerfen musst, legst du sie auf den Begegnungs-Ablagestapel. Vertraute, die durch einen anderen Charakter besiegt werden, bleiben als Medaillen bei diesem Charakter.



Vertraute & Objekte ablegen

Dein Charakter darf jegliche seiner Vertrauten oder Objekte am Ende seines Zugs offen auf seinem aktuellen Feld ablegen. Wenn dein Charakter Vertraute oder Objekte ablegt, darf er sie im selben Zug nicht wieder aufnehmen.

MACHT-SKILLS

Dein Charakter darf Macht-Skills vom Deck der Macht-Skillkarten durch bestimmte Effekte erwerben und nutzen, wenn sein Wille dazu ausreicht (siehe nachfolgende Tabelle). Sollte der Wert seines Willens wieder fallen, musst du sofort eventuell überzählige Macht-Skillkarten abwerfen. (Du wählst aus, welche Karte/n du abwirfst.)



Gesamter Wille	1	2	3	4	5	6+
Max. Macht-Skills	0	0	1	2	2	3

Dein Charakter darf ausschließlich Macht-Skillkarten seiner eigenen oder der neutralen Gesinnung ausspielen. Wenn jedoch eine Spezialfähigkeit verlangt, 1 oder mehrere Macht-Skillkarten abzuwerfen, darfst du Karten beliebiger Gesinnung abwerfen, um diese Fähigkeit zu aktivieren. Ausgespielte und abgeworfene Macht-Skillkarten kommen auf einen eigenen Abwurfstapel.

Der einzige Weg, eine deiner Macht-Skillkarten wieder loszuwerden ist, sie auszuspielen, sie für eine Charakter-Spezialfähigkeit abzuwerfen oder eine auszuwählen und abzuwerfen, falls dein Charakter Willen verliert und du daher die Anzahl deiner Macht-Skillkarten reduzieren musst.

Wenn das Deck der Macht-Skillkarten aufgebraucht ist, mische den Ablagestapel und bilde ein neues Deck. Halte deine Macht-Skills vor den anderen Spielern geheim. Auf der jeweiligen Karte ist der Effekt jedes Macht-Skills beschrieben, sowie wann er eingesetzt werden kann.

Macht-Skills ausspielen

Du darfst in deinem Zug eine beliebige Anzahl Macht-Skillkarten aus deiner Hand ausspielen, darfst aber im Zug eines anderen Spielers nur maximal 1 Macht-Skillkarte ausspielen. Macht-Skills musst du immer sofort beim Ausspielen anwenden.

WEITERE REGELN

Desorientiert



Wenn dein Charakter desorientiert ist, hält dieser Effekt die angegebene Anzahl Züge lang an. Drehe den Charakterbogen auf die Desorientiert-Seite um und befolge die dort aufgeführten Regeln. Sobald der Desorientiert-Effekt endet,

drehst du den Charakterbogen wieder auf seine normale Seite, und der Charakter hat wieder seinen üblichen Zustand. *Beachte, dass der Großinquisitor eine Fähigkeit besitzt, die Desorientierung bei ihm verhindert.*

Dein desorientierter Charakter hat Stärke und Wille von 1 und kann bei beiden Werten nichts verlieren oder hinzugewinnen. Wenn dein Charakter desorientiert wird, solltest du die Einstellscheiben auf den alten Werten für Stärke und Wille belassen, da beide Werte am Ende der Desorientierung wieder gelten.

Wenn dein Charakter bereits desorientiert ist und erneut desorientiert wird, bleibt dein Charakter für die angegebene Anzahl Züge desorientiert, beginnend bei der letzten Situation, in der er desorientiert wurde.

Ist dein Charakter zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zugs desorientiert, darf er bis zum Ende dieses Zugs weder Objekte, noch Galaktische Credits oder Vertraute von Feldern, auf denen er landet, aufnehmen, auch dann nicht, wenn die Desorientierung am Ende dieses Zugs endet.

Einen Zug aussetzen

Jede Anweisung, die zum Verlust 1 Zugs führt, bedeutet, dass du 1 Runde aussetzen musst. Dein laufender Zug läuft jedoch normal ab. *Der Großinquisitor kann keine Züge verlieren.*

Besiegter Charakter & ererbte Gegenstände

Wenn dein Charakter auf 0 Leben fällt, entferne dessen Charakterbogen und Spielstein aus dem Spiel. Lege alle deine Objekte (auch Sith-Wegfinder), Galaktische Credits und Vertraute zur Seite. Lege alle Macht-Skills, Medaillen und Bestimmungsmarker auf ihre Ablagestapel bzw. in den Vorrat.

In deinem nächsten Zug beginnst du mit einem neuen Charakter, den du dir blind vom Stapel der unbenutzten Charakterbögen ziehst. Befolge dann die Schritte 6-12 der Spielvorbereitung (Seite 6 bis 7), um den neuen Charakter vorzubereiten. Anstatt diesem Charakter jedoch Macht-Skillkarten seiner Gesinnung zu geben, ziehst du die auf dem Charakterbogen angegebene Anzahl Karten vom Deck der Macht-Skillkarten.

Die Objekte, Galaktischen Credits und Vertrauten, die du zur Seite gelegt hattest, werden von deinem neuen Charakter geerbt und dürfen wie üblich genutzt werden. Karten, die du nicht haben möchtest oder solche, die du wegen der Gesinnung deines neuen Charakters nicht haben darfst, lässt du auf dem Startfeld des Charakters liegen. Dein Charakter darf auf seinem Startfeld in seinem ersten Zug keine Widersacher dort bekämpfen oder Vertraute, Objekte oder Galaktische Credits dort aufnehmen.

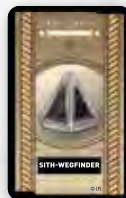
Objektkarten besitzen & nutzen

Die Nutzung von Objektkarten ist immer optional.

Dein Charakter darf Karten besitzen, die er nicht nutzen darf, es sei denn, eine bestimmte Karte besagt etwas anderes. Beispielsweise dürfen einige Objekte nur von Charakteren mit bestimmter Gesinnung genutzt werden, du darfst die Karte aber trotzdem besitzen, um eine bestimmte Fähigkeit oder einen Effekt auszulösen oder einfach um zu verhindern, dass ein anderer Charakter sie bekommt. Charaktere haben zwar nichts von den Vorteilen, die ein Objekt bringt, das sie nicht nutzen dürfen, dennoch zählen diese Karten zu ihrer Traglastgrenze.

Sith-Wegfinder- & Marktkarten

Wenn sie nicht im Besitz eines Charakters sind, bleiben Sith-Wegfinder- und Marktkarten auf ihren jeweiligen Stapeln. Sie können durch die Effekte verschiedener Begegnungen im Spiel in deinen Besitz kommen.



Sith-Wegfinder gelten als Objekte und zählen daher zur Traglastgrenze deines Charakters.

Beschränkter Vorrat

Alle Galaktischen Credits, Bestimmungsmarker, Marktkarten und Sith-Wegfinder sind auf die dem Spiel beiliegende Anzahl beschränkt.

Vertraute

Während des Spiels kann dein Charakter Vertraute als Resultat aus Begegnungen erhalten. Alle Vertrauten, die den Charakter begleiten, legst du offen unter dem Charakterbogen ab.

Dein Charakter darf beliebig viele Vertraute besitzen.

Wechseln zwischen Äußerer & Mittlerer Region

Dein Charakter kann zwischen der Äußeren und der Mittleren Region nur durch ein Asteroidenfeld, den Einsatz einer Coaxium Vial oder die Unterstützung von Clan Kryze oder des Schattenkollektivs auf Mandalore wechseln.

Coaxium Vial

Hat dein Charakter eine Coaxium-Vial, darf er von der Äußeren zur Mittleren Region wechseln, indem er das Coaxium in den entsprechenden Vorrat bzw. auf den Ablagestapel legt. Dein Charakter begibt sich dann direkt auf das seinem aktuellen Feld direkt gegenüberliegende Feld. Damit ist seine Bewegung dieses Zugs abgeschlossen; du wirfst also keinen Würfel für weitere Bewegung. Dein Charakter muss dann entweder dem Feld begegnen, das er soeben betreten hat oder einem Charakter auf diesem Feld.



MANDALORE

Das Mandalore-Feld bietet deinem Charakter eine Möglichkeit, zwischen der Äußeren und der Mittleren Region zu wechseln.

Wenn die Bewegung deines Charakters in der Äußeren Region

dazu ausreicht, bis Mandalore zu gelangen oder darüber hinaus, darfst du versuchen, durch das Feld in die Mittlere Region zu kommen. Dazu musst du, abhängig von deiner Gesinnung, entweder Clan Kryze oder dem Schattenkollektiv helfen und eine Aufgabe für diese erfüllen. Um die Aufgabe zu erfüllen, muss dein Charakter entweder einen Stärke- oder Willenskampf ausführen (je nach Aufgabe).

Wenn dein Charakter diese Aufgabe erfüllen konnte, setzt er seine Bewegung, falls noch Bewegungspunkte übrig sind, bis nach Kessel und darüber hinaus in einer der beiden Richtungen fort. Sollte die Bewegung auf Mandalore beendet gewesen sein, kann er die Bewegung in die Mittlere Region erst bei seinem nächsten Zug ausführen.

Sollte dein Charakter die Aufgabe jedoch misslingen, weil er den Kampf auf Mandalore verloren hat oder es zum Un-

entschieden gekommen ist, bewegt er sich nicht nach Kessel oder darüber hinaus weiter, sondern dein Zug endet sofort. Diesen Kampf zu verlieren kostet dich jedoch kein Leben.

Die Mandalore-Aufgabe betrifft Charaktere nicht, die zurück von der Mittleren zur Äußeren Region wechseln. Wenn dein Charakter auf Mandalore eintrifft, darfst du dich auch entscheiden, diesem Feld zu begegnen, indem du 1 Karte vom Begegnungsdeck ziehst, anstatt eine Aufgabe zu erfüllen. Solltest du diese Möglichkeit wählen, darf dein Charakter nicht zur Mittleren Region wechseln.

TAKODANA

Wenn dein Charakter auf Takodana eintrifft, kann er einem Hinweis von Maz Kanata folgen, der ihm einen Sith-Wegfinder einbringt. Wenn du dem Hinweis folgen möchtest, musst du 1 Würfel werfen, was festlegt, welchem der auf dem Feld angegebenen Hinweise du folgst.

Dein Charakter darf immer nur 1 Hinweis gleichzeitig folgen.

Dein Charakter muss dem ihm zugewiesenen Hinweis bis zu dessen Vervollständigung folgen, sobald er dazu in der Lage ist. Sollte dein Charakter, der einem Hinweis folgt, zwischenzeitlich auf andere Weise in den Besitz eines Sith-Wegfinders gelangen, kannst du den Hinweis folgenlos ignorieren.



KEF BIR

Die Innere Region kannst du ausschließlich durch Kef Bir betreten. Dein Charakter kann versuchen, die Meere von Kef Bir zu überqueren, wenn er in Kef Bir eintrifft oder wenn seine Bewegung ihn noch darüber hinaus bringen würde.

Dein Charakter muss jedes Mal, wenn er sich in die Innere Region begeben will, versuchen, die Meere von Kef Bir zu überqueren, darf sie beim Verlassen der Inneren Region jedoch einfach überqueren.

Wenn der Charakter versucht, die Meere von Kef Bir zu überqueren, folgst du den Anweisungen auf dem Feld von Kef Bir. Falls erfolgreich, endet der Zug deines Charakters auf Jedha. Bei einem Misserfolg endet dein Zug sofort, und du bleibst auf Kef Bir.

EXEGOL

Dein Charakter muss anhalten, wenn er auf diesem Feld eintrifft. Wenn er einen Sith-Wegfinder besitzt, muss er ihn abwerfen, um den Zitadellenthron-Raum zu betreten. Wenn er keinen Sith-Wegfinder besitzt, muss er umkehren (siehe Umkehren auf Seite 8).





DIE ZITADELLE—DAS SPIEL GEWINNEN

Sobald dein Charakter die Zitadellenthron der Sith betritt, muss er in einem Willenskampf entweder den Imperator besiegen, um zum ultimativen Jedimeister zu werden und der Galaxis den Frieden zu bringen, oder ihn überwältigen, um sich als würdiger neuer Sith-Lord und Herrscher der Galaxis zu erweisen. Der Imperator hat einen Willen von 10.

Wenn dein Charakter den Imperator besiegt, verschiebt sich das Gleichgewicht der Macht im Universum auf deine Seite, und du gewinnst das Spiel.

Wenn dein Charakter den Willenskampf verliert, muss er nach Jedha am Beginn der Inneren Region zurückkehren. Endet der Kampf in einem Unentschieden, bleibt dein Charakter im Zitadellenthron-Feld und muss sich in deinem nächsten Zug dem Imperator erneut stellen.

REGELVARIANTEN

Wenn ihr Regeln, die hier erläutert werden, nutzen wollt, stellt zuvor sicher, dass jeder diese Regeln verstanden und und ihnen zugestimmt hat.

Traditionelles Spiel

Talisman: Star Wars Edition nutzt die Regeln für ein schnelleres Spiel des Grundspiels *Talisman* 4. Edition. Ihr könnt die Regeln mit den nachstehenden Änderungen so anpassen, dass wieder die ursprüngliche Spieldauer benötigt wird.

Kein Erbe

Um die Herausforderung zu erhöhen, verzichtet ihr auf die Regel der ererbten Gegenstände, wenn ein Charakter besiegt wird. Stattdessen bleiben alle Objekte, Vertraute und Galaktische Credits auf dem Feld, auf dem dein Charakter besiegt wurde. Seine aktuellen Werte für Stärke und Wille gehen verloren und alle seine Bestimmungsmarker kommen wieder in den Vorrat. Alle seine anderen Karten (darunter die Medaillenkarten und Macht-Skills) kommen in die jeweiligen Vorräte oder auf die Abwurfstapel. Sein Charakterbogen und sein Spielstein kommen aus dem Spiel. Wurde dein Charakter besiegt, darfst du in deinem

nächsten Zug erneut beginnen. Ziehe dir einen neuen Charakter aus den ungenutzten Charakterbögen gemäß der Schritte 6 bis 12 des Abschnitts „Spiaufbau“ (siehe Seite 6 bis 7).

Stärke und Wille

Wenn ihr ein längeres Spiel bevorzugt, verringert ihr die Rate, mit der Stärke und Wille erworben werden.

Die normale Regel bei *Talisman: Star Wars Edition* ist, dass du Medaillenkarten im Gesamtwert von 5 oder mehr gegen 1 Stärke- oder Willenspunkt abgeben musst (siehe „Medaillen“ auf Seite 9). Ihr könnt diesen Wert stattdessen auf 7 hochsetzen, wie im Originalspiel *Talisman*.

Alternative Spielregeln

Karten vor Begegnungen auf dem Feld liegen lassen

Mit dieser Regel darfst du, vor dem Ziehen von Karten, Vertraute oder Objekte offen auf deinem Feld ablegen. Damit kannst du verhindern, Karten ziehen zu müssen, denn die abgelegten Karten zählen zur Kartenanzahl für das Feld. Diese Karten darfst du jedoch nicht im selben Zug wieder aufnehmen.

SYMBOLERKLÄRUNG



**HELLE
GESINNUNG**



BESTIMMUNG



**DUNKLE
GESINNUNG**



OBJEKT



**NEUTRALE
GESINNUNG**



VERTRAUTER



STÄRKE



**GALAKTISCHER
CREDIT**



WILLE



**ZIEHE
1 BEGEGNUNGS-
KARTE**



LEBEN



WIRF 1 WÜRFEL

Basiert auf Talisman 4th Edition von Games Workshop

Ursprüngliches Talisman-Spiel-Design: Robert Harris

Credits für Talisman: Star Wars Edition: Sam Barlin (Graphic Design & Illustration), Darren Donahue (3D), Sean Fletcher (Game Development), Rick Hutchinson (Game board Design & Illustration), Carol Johnston (Product Management), Jayne Kurtz (Production), Jed Lomahan (Art Direction), Kami Mandell (Rules Editing), Pat Marino (Rules Editing), Michael Quinn (Intern), Adam Sblendorio (Creative Direction)

Spezieller Dank an die Teams von Lucasfilm Ltd. und Games Workshop, die halfen, Talisman: Star Wars Edition zu schaffen.

Realisation der deutschen Ausgabe: Jan Christoph Steines,
Übersetzung und Satz der deutschen Ausgabe: Michael Kröhnert

Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an unseren Ersatzteilservice unter dem Link <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus-Spiele-Team.



© & ™ Lucasfilm Ltd.
<http://www.starwars.com>



Pegasus Spiele,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland,
unter Lizenz von USAopoly, Inc.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Talisman, Warhammer, GW, Games Workshop und sämtliche Spielmechaniken, die dazu gehören Logos, Designs und deren Charakteristika sind entweder ® oder ™ und/oder © Games Workshop Limited in verschiedenen Ländern weltweit eingetragen und werden unter Lizenz genutzt.

© 2021 USAopoly, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
© der deutschen Ausgabe 2021 USAopoly, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Gedruckt in China.

TALISMAN-BEGEGNUNGSABLAUF

Wenn du Macht-Skills oder Charakterfähigkeiten nutzen möchtest, die vor der Bewegung angewendet werden müssen, nutze sie jetzt.

Bewegung

(siehe „Bewegung“ auf Seite 8)

Gibt es weitere Charaktere auf dem Feld?

JA

NEIN

Bist du einem davon begegnet?

NEIN

Begegne dem Feld

Ist es ein Karte(n)-ziehen-Feld?

Gehe zum neuen Feld.

JA

JA

NEIN

Charakter begegnen
Entscheide, welchem Charakter du begegnen willst und beginne einen Kampf mit diesem oder nutze eine Spezialfähigkeit.

Ziehe Karten wie angegeben. Waren dort bereits offene Karten, ziehe nur so viele Begegnungskarten, bis die angegebene Anzahl erreicht ist.

Liegen offene Karten auf dem Feld?

NEIN

JA

Kartenbegegnung
Halte dich an die Regeln (siehe „Begegnungen“ auf Seite 8).

Kartenbegegnung
Halte dich an die Regeln (siehe „Begegnungen“ auf Seite 8).

Sorgt die Begegnung dafür, dass du einen Zug aussetzen musst?

Sorgt die Begegnung dafür, dass du einen Zug aussetzen musst?

NEIN

NEIN

Gab es dort Widersacher; hast du sie besiegt oder bist allen ausgewichen?

Gab es dort Widersacher; hast du sie besiegt oder bist allen ausgewichen?

JA

JA

Zug endet

Hat die Begegnung dazu geführt, dass du zu einem neuen Feld bewegt wurdest?

JA

NEIN

NEIN

Befolge die Anweisungen des Felds.

Nimm Objekte, Vertraute und/oder GC, die auf dem Feld liegen.

Hat die Begegnung dazu geführt, dass du zu einem neuen Feld bewegt wurdest?

JA

NEIN

Zug endet

KAMPF GEWONNEN, KAMPF GEGEN VERTRAUTEN

Hast du den Vertrauten besiegt?

JA ODER NEIN

Wenn bei der Begegnung ein Charakter über einen anderen Charakter siegt, darf er 1 Objekt oder 1 GC vom Verlierer an sich nehmen oder er kann einen Kampf mit einem der Vertrauten des Verlierers beginnen (siehe Seite 11).

KAMPF VERLOREN

KAMPF GEWONNEN, NIMM OBJEKT ODER GC