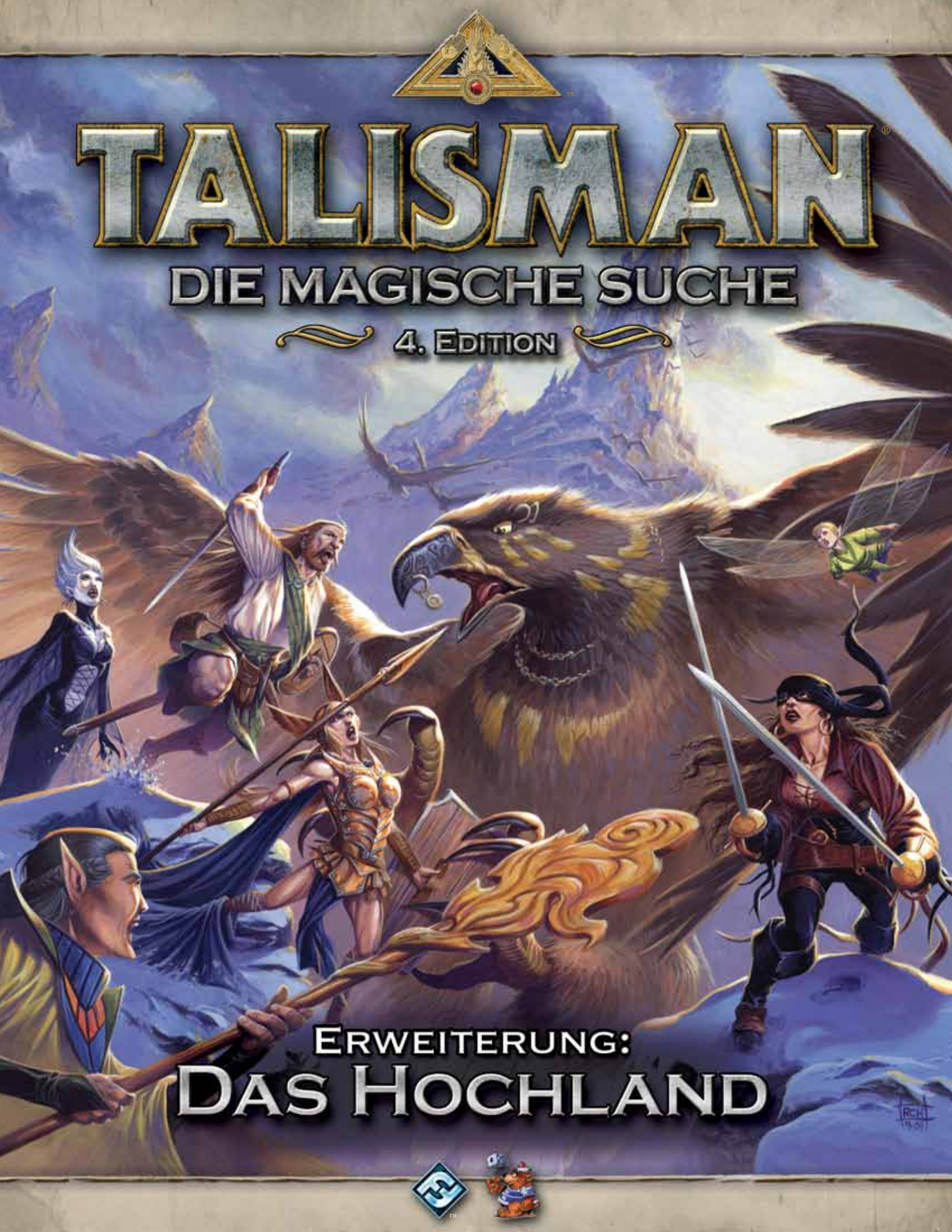




TALISMAN

DIE MAGISCHE SUCHE

4. EDITION



ERWEITERUNG:
DAS HOCHLAND



DIE LEGENDE DES ADLERKÖNIGS

Die Legende erzählt, dass Magie sich von den höchsten Bergspitzen ins Land hinab ergießt, geheimnisvolle Energien, die in den Schnee eindringen und von einem verzauberten Fluss, der durch das Hochland fließt, in tiefere Regionen getragen werden. Der Adlerkönig, ein mächtiges Geistwesen, lebt dort oben im Einklang mit der Natur. Er ist allen Tieren und Monstern des Hochlands gleichermaßen Freund und Beschützer, und er kennt nur eine Verpflichtung: Die Bewahrung der Reinheit von Natur und Magie.

Trotz der mannigfaltigen Gefahren des Hochlandes wirken seine Verlockungen – Ruhm, Reichtum, Wissen – unwiderstehlich auf viele Abenteurer. Forscher und Glücksritter wollen die kostbaren Edelsteine, welche die Ufer der verzauberten Flusses säumen, Alchimisten und Magier gelüstet es nach dem magischen Wasser des Stroms, das als Grundlage machtvoller Tränke und Zauber dienen kann. Schatzsucher und Gelehrte gehen den Gerüchten um die verlorene Stadt nach, um das Geheimnis ihrer verschwundenen Zivilisation zu lüften oder einfach, um ihre verlassenen Schätze zu bergen. Oft schon hat der Adlerkönig diese Eindringlinge wieder vertrieben, und in seinem Zorn kennt er keine Gnade.

Vor Millennien wollte ein Magier seine Herrschaft über das Land durch ein mächtiges magisches Artefakt sichern: die Krone der Herrschaft. Zu ihrer Erschaffung waren Edelsteine notwendig, wie sie nur im Hochland existieren. Durch List und Tücke gelang es dem Magier, die kostbaren Steine aus des Adlerkönigs Reich zu entwenden. Als er bemerkte, was der Magier getan hatte, entbrannte die Wut des Adlerkönigs.

Als der Magier seine letzten Tage kommen sah, verbarg er die Krone der Herrschaft im schrecklichsten Teil des gefährlichsten Landes seines Reiches und umgab sie mit den grauenhaftesten Wächtern, die seine Zauber herbeirufen konnten. So wartet seine Krone auf den Tag, an dem sie ein Held mit genügend Stärke, Weisheit und Mut erringt und an seiner Stelle regiert.

Doch sollte der Adlerkönig den Helden zuvorkommen, würde er die Krone der Herrschaft zerstören. Er hat die Entweihung seines Landes und den Diebstahl seiner kostbaren Juwelen nie vergessen, und so wird er nicht ruhen, ehe die natürliche Ordnung der Dinge wiederhergestellt ist, und das, was ihm gehört, an seinen Platz im Hochland zurückgekehrt ist.

DIESE ERWEITERUNG

Das Land von Talisman ist von vier großen Königreichen umgeben, die genau wie seine drei Hauptgebiete als **REGIONEN** bekannt sind. Jede Region bietet für Abenteurer, die mutig genug sind, sie zu betreten, großartige Möglichkeiten, aber auch furchtbare Gefahren. Diese Erweiterung erlaubt es, eines dieser außergewöhnlichen Gebiete zu betreten – die Region des Hochlands, die vom furchtbaren Adlerkönig beherrscht wird.

ZIEL DES SPIELES

Das Spielziel bleibt dasselbe wie beim Basisspiel **Talisman 4. Edition**. Die Charaktere müssen die Krone der Herrschaft in der Spielbrettmittte erreichen und danach die anderen Charaktere aus dem Spiel werfen, indem sie den Zauberspruch der Herrschaft aussprechen.



SPIELMATERIAL

Die **Hochland**-Erweiterung umfasst folgendes Spielmaterial:

- Dieses Regelheft
- 1 Hochland-Spielbrett
- 142 Hochlandkarten
- 12 Abenteuerkarten
- 10 Zauberspruchkarten
- 4 Reliktkarten
- 3 Bögen Alternatives Ende
- 6 Charakterkarten
- 6 Plastik-Spielfiguren

ÜBERBLICK SPIELMATERIAL

Es folgt eine Übersicht des Spielmaterials.

HOCHLAND-SPIELBRETT

Das Hochland-Spielbrett (eine „Region“) stellt Reich und Festung des Adlerkönigs dar. Die Hochland-Region birgt viele Gefahren, bietet Charakteren, die tapfer genug sind, sie zu betreten, aber auch große Reichtümer und mächtige Schätze.



HOCHLANDKARTEN

Der Stapel aus 142 Hochlandkarten stellt neue Ereignisse, Gegner, Fremde, Gegenstände, Begleiter und Orte dar. Hochlandkarten ähneln den Abenteuerkarten, werden aber nur gezogen, wenn der Charakter sich im Hochland befindet.



ABENTEUERKARTEN

Die 12 neuen Abenteuerkarten zeigen neue Ereignisse, Gegner und Orte. Die meisten funktionieren wie im Basis-spiel. Abenteuerkarten mit dem Hochland-Zeichen neben ihrem Titel gelten jedoch nur, wenn das Hochland-Spielbrett benutzt wird (siehe „Das Hochland-Zeichen“ auf Seite 4).



ZAUBERSPRUCHKARTEN

Es gibt 10 neue Karten mit Zaubersprüchen, welche die Charaktere im Spiel wirken können. Diese Zauberspruchkarten funktionieren genau wie die des Basisspiels.



RELIKTKARTEN

Die vier Reliktkarten sind mächtige Artefakte, welche die Charaktere erhalten, wenn sie den Adlerkönig in seinem Horst besiegen („Gegen den Adlerkönig kämpfen“ auf Seite 8).



BÖGEN ALTERNATIVES ENDE

Die Benutzung der drei Bögen mit alternativen Spiel-Enden ist freiwillig. Die Spieler sollten sich vor Spielbeginn darüber einigen, ob sie die Bögen verwenden wollen (siehe: „Alternatives Ende“ auf Seite 9).



CHARAKTERKARTEN

Die sechs neuen Charakterkarten funktionieren genau wie im Basisspiel und bieten den Spielern eine größere Charakter-Auswahl.



SPIELFIGUREN

Zu jedem der neuen Charaktere gibt es eine Plastikfigur, die anzeigt, wo sich dieser Charakter gerade auf dem Spielbrett befindet.



HOCHLAND- ZEICHEN

Zeichen: nur
für Hochland

Erweiterungs-
symbol



SPIELAUFBAU

Das Spiel mit der Erweiterung **Das Hochland** erfordert folgende zusätzliche Schritte beim Spiel Aufbau:

1. Die neuen Charakter-, Abenteuer- und Zauberspruchkarten werden in die jeweiligen Stapel eingemischt.
2. Das neue Hochland-Spielbrett wird so wie unten gezeigt neben das Talisman-Basis-Spielbrett gelegt. Der Hochland-Kartenstapel wird gemischt und neben das Hochland-Spielbrett gelegt.
3. Die neuen Reliktkarten bleiben in der Spielschachtel, bis sie gebraucht werden.
4. Wenn die Spieler die Alternativen Enden verwenden, mischt ein Spieler die entsprechenden Bögen, zieht einen davon und legt diesen dann auf das Feld „Krone der Herrschaft“ (siehe „Alternatives Ende“ auf Seite 9).



DAS HOCHLAND-ZEICHEN

Die Karten in der **Hochland**-Erweiterung tragen ein **ERWEITERUNGSSYMBOL**, um sie von denen des Basisspiels unterscheiden zu können.

Außerdem werden einige Abenteuerkarten nur dann benutzt, wenn auch das Hochland-Spielbrett ausliegt. Diese Karten haben zusätzlich zum Erweiterungs-Symbol ein **HOCHLAND-SYMBOL**, das beim Kartentitel steht. Wird das Hochland-Spielbrett benutzt, begegnen die Spieler diesen Karten wie üblich. Wird es nicht benutzt (siehe „Spiel Aufbau“ und „Einzelne Teile der Erweiterung benutzen“ auf dieser Seite), legt man Karten mit dem Hochland-Zeichen sofort ab, nachdem sie gezogen wurden, und eine neue Abenteuerkarte wird stattdessen vom Stapel gezogen (alternativ kann man alle Karten mit dem Hochland-Zeichen vorher aussortieren, wenn das Hochland-Spielbrett nicht benutzt wird.)

EINZELNE TEILE DER ERWEITERUNG BENUTZEN

Obwohl man die **Hochland**-Erweiterung in ihrer Gesamtheit benutzen sollte, können die Spieler **Talisman** natürlich auch mit einzelnen Elementen der Erweiterung spielen. Daher können die neuen Charakter-, Zauberspruch- und Alternatives-Ende-Karten auch ohne die Hochland-, Relikt- und Abenteuerkarten oder das Hochland-Spielbrett benutzt werden.

ERWEITERUNGSREGELN

Wird **Talisman** mit der **Hochland**-Erweiterung gespielt, bleiben die Basisregeln für Talisman unverändert. Es gewinnt immer noch derjenige, der die Krone der Herrschaft erreicht und alle anderen Spieler ausscheiden lässt. Neue Regeln gibt es nur für das Betreten und Erkunden der Hochland-Region, wie im Anschluss beschrieben.

DAS HOCHLAND BETRETEN

Das Hochland ist über das Feld „Felsspalten“ auf dem Talisman-Basis spielbrett mit diesem verbunden. Ein Charakter darf die Hochland-Region betreten, indem er einfach vom Felsspalten-Feld des Basis spielbretts auf den Eingang ins Hochland zieht, wenn seine Bewegungsweite dies erlaubt.

Das Betreten des Hochlands über das Felsspalten-Feld ist freiwillig. Ein Spieler darf also entscheiden, das Hochland nicht zu betreten, sondern auf der Äußeren Region weiterzuziehen.

Während die Spielfiguren das **Talisman**-Basis spielbrett erkunden, kann es passieren, dass sie Abenteuerkarten entdecken, die ein Betreten der Hochland-Region erlauben. Wie das Betreten des Hochlands in solchen Fällen vor sich geht, wird auf diesen entsprechenden Abenteuerkarten genau erklärt.

BEWEGUNG IM HOCHLAND

Die Bewegung im Hochland wird nach den normalen Bewegungsregeln vollzogen: Die Spieler werfen einen Würfel und ziehen ihre Spielfigur um die volle Augenzahl an Feldern weiter.

Jedes Feld des Hochlands ist mit einem kleinen Pfeil markiert. Diese Pfeile geben die Richtung an, in die sich ein Charakter bewegen sollte, wenn er sich dem Adlerhorst nähern möchte. Charaktere dürfen aber auch in die andere Richtung gehen, was sie jedoch weiter weg von diesem wertvollsten Feld und wieder näher zum Eingang ins Hochland führt.

Die Charaktere *müssen* sich entweder *direkt in Pfeilrichtung* oder *direkt gegen die Pfeilrichtung* bewegen, wenn sie sich im Hochland befinden. Das Hochland ist linear angelegt, daher dürfen Charaktere sich *niemals* in andere Richtungen bewegen, wie etwa quer über den Textkasten eines Hochlandfeldes. Also könnte ein Charakter beispielsweise *nicht* direkt vom Höhenkamm zum Gebirgspass ziehen.

Der rote Pfeil in der Skizze rechts zeigt, welchem Pfad die Charaktere durch das Hochland folgen müssen, wenn sie den Adlerhorst erreichen wollen.



DAS HOCHLAND VERLASSEN

Einige Begegnungen im Hochland bieten Charakteren die Möglichkeit, das Hochland zu verlassen und auf das Basis spielbrett zurückzukehren. Außer solchen Begegnungen gibt es nur zwei Wege, das Hochland zu verlassen: entweder, den Adlerhorst zu erreichen (siehe „Adlerhorst“ auf Seite 8) oder mittels des Feldes „Eingang ins Hochland“ auf die Felsspalten zu ziehen. Verlässt ein Charakter das Hochland über dessen Eingang und lässt seine Bewegungsweite eine Bewegung über das Felsspalten-Feld hinaus zu, kann er entscheiden, ob er im oder gegen den Uhrzeigersinn auf der Äußeren Region weiterzieht.

HOCHLANDKARTEN BENUTZEN

Hochlandkarten ähneln den Abenteuerkarten, die Spieler begegnen ihnen aber normalerweise nur beim Erkunden der Hochland-Region.

KARTEN IM HOCHLAND ZIEHEN

Wenn Spieler in der Hochland-Region Karten ziehen sollen, ziehen sie immer Hochlandkarten anstelle der normalen Abenteuerkarten. Das gilt sogar dann, wenn z.B. Karten oder Fähigkeiten einen Spieler in dieser Region anweisen, eine oder mehr „Abenteuerkarten“ zu ziehen.

Wenn man einer Karte in der Hochland-Region begegnet, die Anweisungen oder Auswirkungen bezüglich Abenteuerkarten hat, betrifft sie stattdessen Hochlandkarten.

Beispiel: Der Astrologe weist einen Charakter an, 3 Abenteuerkarten zu ziehen. Begegnet man dem Astrologen in der Äußeren oder Mittleren Region, muss der Charakter vom Abenteuerkartenstapel des Basis spiels ziehen. Begegnet man dem Astrologen jedoch in der Hochland-Region, muss er vom Hochlandkartenstapel statt vom Abenteuerkartenstapel ziehen.

FÄHIGKEITEN AUFGRUND VON ABENTEUERKARTEN IN DER HOCHLANDREGION

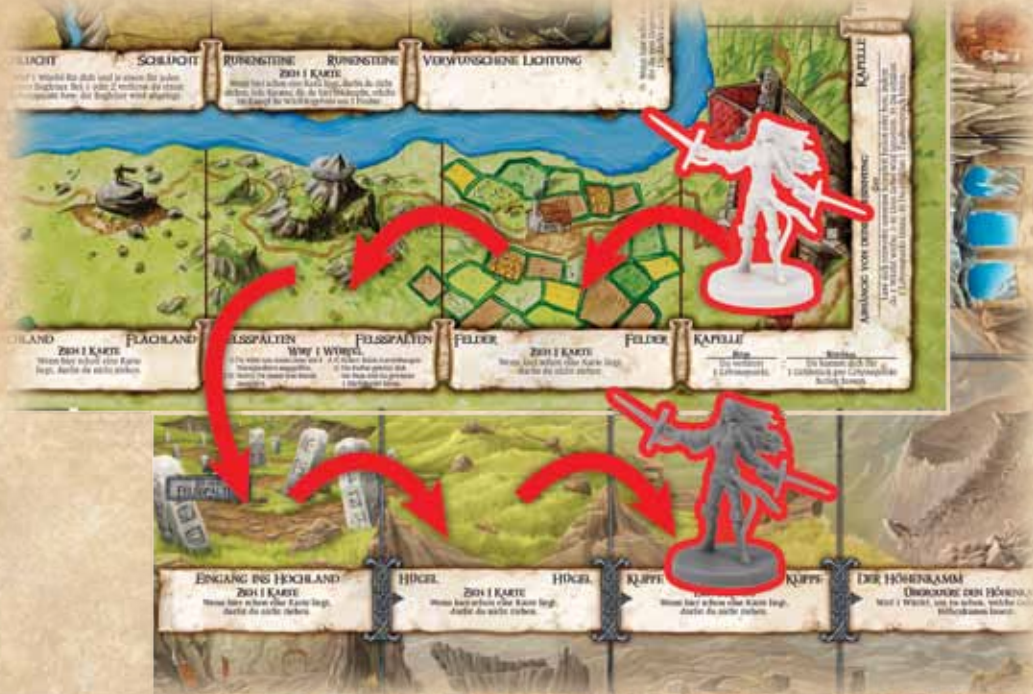
Solange sich eine Spielfigur in der Hochlandregion aufhält, werden alle Fähigkeiten und Auswirkungen ihrer Charakterkarte, die sich auf Abenteuerkarten beziehen, stattdessen auf Hochlandkarten angewendet.

Beispiel: Die Fähigkeit der Wahrsagerin besagt, dass sie immer, wenn sie Abenteuerkarten zieht, eine Karte ihrer Wahl ablegen darf und dafür eine weitere zieht. Befindet sich die Wahrsagerin in der Inneren, Mittleren oder Äußeren Region, gilt diese Fähigkeit für Karten des Abenteuerkartenstapels. Ist sie jedoch in der Hochland-Region, bezieht sich die Fähigkeit auf Karten des Hochlandkartenstapels.

BEISPIEL DAS HOCHLAND BETRETEN

Die Gaunerin beginnt ihren Zug auf der Kapelle und würfelt eine „5“ für ihre Bewegung. Sie beschließt, sich im Uhrzeigersinn in Richtung Felsspalt zu bewegen und das Hochland zu erkunden, indem sie auf den Eingang ins Hochland zieht.

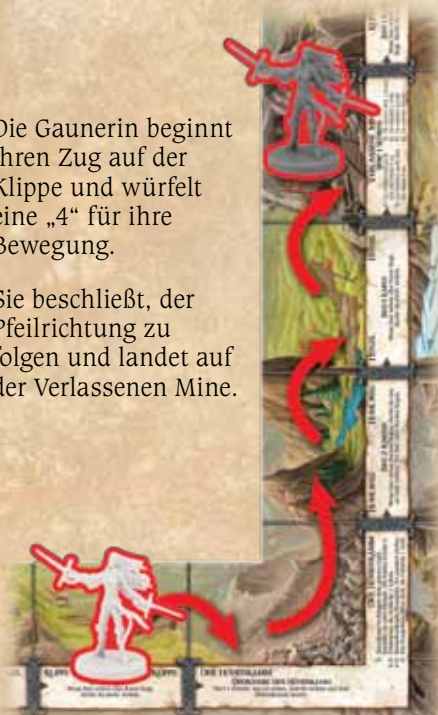
Die Gaunerin setzt ihre Bewegung innerhalb des Hochlands fort und landet schließlich auf der Klippe.



BEISPIEL BEWEGUNG IM HOCHLAND

Die Gaunerin beginnt ihren Zug auf der Klippe und würfelt eine „4“ für ihre Bewegung.

Sie beschließt, der Pfeilrichtung zu folgen und landet auf der Verlassenen Mine.



BEISPIEL VERLASSEN DES HOCHLANDS

Die Gaunerin beginnt ihren Zug auf der Klippe und würfelt „4“ für ihre Bewegung. Sie will das Hochland verlassen, indem sie sich gegen die Pfeilrichtung bewegt. Die Gaunerin verlässt das Hochland über die Felsspalten und setzt ihre Bewegung auf dem Basisspielbrett fort.



Die Gaunerin will ihre Bewegung in der Äußeren Region gegen den Uhrzeigersinn fortsetzen und landet so auf den Feldern.



Wahlweise hätte sie sich in der Äußeren Region im Uhrzeigersinn bewegen können, was sie zum Flachland gebracht hätte.



ADLERHORST

Der Adlerhorst ist das letzte Feld des Hochlands und die Heimstatt der mächtigsten Kreatur dieser Region: des Adlerkönigs. Sobald ein Charakter den Adlerhorst erreicht, endet seine Bewegung, selbst wenn er noch weitere Bewegungspunkte zur Verfügung hätte.



Wenn ein Charakter seine Bewegung im Adlerhorst beendet hat, muss er den Adlerkönig bekämpfen. Siegt der Charakter, erhält er eine Reliktkarte. Nach dem Kampf – unabhängig von dessen Ergebnis – muss der Charakter den Adlerhorst verlassen. Jeder dieser Schritte wird in den folgenden Abschnitten erklärt.

GEGEN DEN ADLERKÖNIG KÄMPFEN

Ein Charakter, der den Adlerkönig angreift, kann wählen, ob er ihn in einem Kampf oder einem Psychischen Kampf besiegen will. Der Adlerkönig hat 8 Stärke- und 8 Talentpunkte.

Der Kampf gegen den Adlerkönig wird gemäß der üblichen Regeln für Angriffe ausgetragen, außer, dass man dem Adlerkönig nicht ausweichen kann, und dass ihn ausschließlich Charaktere angreifen dürfen; Begleiter, Zaubersprüche oder Gegenstände *dürfen nicht* anstelle des Charakters kämpfen. Ein Charakter darf aber durchaus die Werte und Fähigkeiten, die er durch diese Karten erhält, im selbst geführten Kampf nutzen.

Wird ein Charakter besiegt, verliert er wie üblich einen Lebenspunkt (die Benutzung eines Gegenstands, Zauberspruchs oder einer Fähigkeit kann diesen Verlust verhindern).

RELIKTE EINFORDERN

Charaktere, die den Adlerkönig besiegen und eine Reliktkarte einfordern, ziehen eine zufällige Karte des Reliktkartenstapels. Sollte der Reliktkartenstapel aufgebraucht sein, gibt es keine Belohnung und der Charakter geht leer aus.

Sollte ein Charakter nach gewonnenem Kampf das Hochland verlassen, später zurückkehren und den Adlerkönig erneut besiegen, erhält er eine weitere Reliktkarte als Belohnung, falls noch eine vorhanden ist.

Nur Charaktere, die den Adlerkönig besiegen, dürfen sich Reliktkarten nehmen. Charaktere, die den Kampf verlieren oder nur ein Unentschieden erreichen, verlassen den Adlerhorst ohne eine Belohnung für ihre Mühe.

DEN ADLERHORST VERLASSEN

Falls ein Charakter der Adlerkönig besiegt hat, muss er sich ein Feld der Äußeren oder Mittleren Region aussuchen, auf das er sich sofort bewegt und dem er ganz normal begegnet.

Falls ein Charakter ein Unentschieden erreicht oder besiegt wird, muss er sich sofort in die Felspalten bewegen und sein Zug ist beendet.

BEISPIEL DEN ADLERHORST BETRETEN

Die Gaunerin beginnt ihren Zug auf der Eisbrücke und würfelt eine „6“ für ihre Bewegung. Sie bewegt sich zum Adlerhorst und muss dort anhalten, obwohl ihr Bewegungswurf höher als die benötigten zwei Felder zwischen ihr und dem Adlerhorst war.

Die Gaunerin wählt den Kampf (nicht den Psychischen Kampf), um gegen den Adlerkönig anzutreten. Im Kampf hat sie insgesamt 7 Stärkepunkte und würfelt eine „5“ als Angriffswurf. Ihr Angriffswert beträgt damit 12. Der Adlerkönig erzielt als Angriffswurf „2“, was seinen Angriffswert auf 10 bringt.

Der Angriffswert der Gaunerin ist höher, also besiegt sie den Adlerkönig und zieht eine zufällige Karte des Reliktkartenstapels als Belohnung. Wäre ihr Angriffswert nicht größer als der des Adlerkönigs gewesen, hätte sie ihn weder getötet, noch eine Reliktkarte bekommen.

Da die Gaunerin den Adlerkönig besiegt hat, verlässt sie das Hochland und kommt auf einem beliebigen Feld der Äußeren oder Mittleren Region wieder zum Vorschein. Die Gaunerin wählt die Oase in der Mittleren Region. Sie bewegt sich daher sofort zur Oase und begegnet diesem Feld.

DER EWIGE WÄCHTER

Die Quelle aller Magie darf niemals ungeschützt sein. Selbst wenn die körperliche Manifestation des Adlerkönigs zerstört werden sollte, suchen seine Lebensenergien sofort die Quelle dieser Magie auf. Schon nach kurzer Zeit entsteigt der Adlerkönig der Quelle mit unverminderter Kraft. Er kehrt in seinen Horst zurück, wo er jedem Charakter, der ihm begegnet, wieder mit voller Stärke und vollem Talent im Kampf gegenüber tritt. Spätere Begegnungen laufen also exakt nach den soeben geschilderten Regeln ab.

ALTERNATIVES ENDE

Die Benutzung der Bögen mit den alternativen Enden ist freiwillig. Daher sollten die Spieler sich vor Spielbeginn einigen, ob sie diese Bögen benutzen wollen oder nicht.

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 *bekanntem* oder *überraschendem* Ende-Bogen beginnen (siehe unten).

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

ÜBERRASCHENDES ENDE

Kommen die Anforderungen des Alternativen Endes überraschend, gewinnt das Spiel einen etwas geheimnisvollen Charakter: Erst, wenn der erste Charakter die Krone der Herrschaft erreicht hat, erfahren die Spieler, welche Gefahren ihnen allen jetzt drohen.

Falls man mit überraschendem Ende spielt, mischt man gleich zu Spielbeginn alle Bögen Alternatives Ende. Einen Bogen wählt man zufällig aus und legt ihn **verdeckt** auf das Feld Krone der Herrschaft. Der erste Charakter, der dort ankommt, deckt den Bogen auf und lässt ihn offen auf dem Feld liegen.

ALLGEMEINE HINWEISE ZU ALTERNATIVEN ENDEN

Das jeweilige Alternative Ende ersetzt die Siegbedingungen des Basisspiels und bietet den Spielern bislang unbekannte Wege zum Sieg. Wenn man die Bögen benutzt, müssen Charaktere, welche die Krone der Herrschaft betreten, dem dort liegenden Bogen begegnen und den darauf beschriebenen Regeln folgen. Es ist ihnen **untersagt**, dort den Zauber der Herrschaft zu wirken oder anderen Charakteren zu begegnen, es sei denn, der Bogen 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.

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

HOCHLÄNDER

Wie für viele Generationen seines Clans vor ihm ist das Hochland seine Heimat und mit seiner beachtlichen Stärke stellt er sich allen Eroberungs-Versuchen unerschrocken entgegen.



KLEINE FEE

Hilfsbereit und doch schadenfroh, klein von Statur und doch groß an magischen Fähigkeiten: so rätselhaft bleibt sie in der Erinnerung verrirrter Wanderer, denen sie niemals ihre Hilfe verweigert.



WALKÜRE

Eine stattliche Erscheinung, die von den Göttern gesandt wurde um all denen Schutz und Hilfe zu gewähren, die Ruhm gewonnen haben, ohne Schaden an ihrer Ehre zu nehmen.



GAUNERIN

Eine gewitzte und ehrlose Spitzbübchen, die nicht lange fackelt, alle Regeln zu brechen, um sich die Taschen mit Gold vollzustopfen.



VAMPIRGRÄFIN

Eine mächtige und verführerische untote Wesenheit, verdammt dazu, des Nachts umherzustreifen und mit der Hilfe ihrer dunklen Kräfte das Blut der Lebenden zu trinken.



ALCHIMIST

Ein einfallsreicher, leidenschaftlicher Meister der arkanen Wissenschaften, welcher furchtlos sein spirituelles Wissen zu mehreren versucht.



WEITERE REGELN

Dieser Abschnitt erläutert Details zu neuen Karten, Fähigkeiten und Anweisungen auf Feldern der Hochland-Region.

RELIKTKARTEN

Reliktkarten gelten in allen Belangen als Abenteuerkarten, sobald sie ein Charakter besitzt, außer dass sie aus dem Spiel kommen, wenn sie abgelegt werden müssen, anstatt auf den Ablagestapel zu wandern. Sie kehren *nicht* in den Reliktkartenstapel zurück und können von Charakteren, die später den Adlerkönig töten, *nicht* mehr genommen werden.



Reliktkarten können wie sonstige Gegenstände liegen gelassen, abgelegt, gestohlen oder verkauft werden.

IM ODER GEGEN DEN UHRZEIGERSINN BEWEGEN

Wenn ein Charakter/eine Karte angewiesen wird, sich **IM UHRZEIGERSINN ZU BEWEGEN**, muss er oder sie sich in Richtung der auf den Feldern angegebenen Pfeile bewegen.

Wenn ein Charakter/eine Karte angewiesen wird, sich **GEGEN DEN UHRZEIGERSINN ZU BEWEGEN**, muss er oder sie sich gegen die Richtung der auf den Feldern angegebenen Pfeile bewegen.

BEWEGUNG NACH NIEDERLAGE

Wurde ein Charakter besiegt und erhält die Anweisung, auf einem bestimmten Feld zu landen, muss er sich zu diesem Feld bewegen und sein Zug ist sofort beendet. Er darf dann weder diesem Feld begegnen, noch einem Charakter darauf.



SCHMUCKSTÜCKE

Schmuckstücke sind spezielle Gegenstände, die im Hochlandkartenstapel auftauchen können und über deren Kartentext als Überschrift **Schmuckstück** steht.



Schmuckstücke werden in jeder Hinsicht wie normale Gegenstände behandelt, außer, dass sie keinen Einfluss auf die Traglast eines Charakters haben. Ein Charakter kann also vier normale Gegenstände haben sowie eine beliebige Anzahl an **Schmuckstücken**.

Schmuckstücke können wie sonstige Gegenstände liegen gelassen, abgelegt, gestohlen oder verkauft werden.

REGIONSKUNDE

Schon immer war das Hochland geheimnisumwoben. Sein tückisches Gelände und das grimmige Schweigen der wenigen Bewohner dort machen es schwer, Wahrheit von Legende zu unterscheiden. Eines der hartnäckigsten und fantastischsten Gerüchte dort beschreibt eine verlorene Stadt, die sich in den Felsspalten verbirgt.

Früher soll diese eindrucksvolle Steinfestung ein vergessenes Volk beherbergt haben, doch nun ist alles leer und verlassen. Verfluchte Schatten und Ungeheuer huschen durch ihre dunkelsten Winkel. Keine Spur der einstigen Gründer ist mehr zu finden in dieser Stadt, deren Mauern so stark wie eh und je sein sollen, unbeeindruckt vom Zahn der Zeit. Die Legenden sagen jedoch, dass sich dort eine böse Macht verbirgt, die vielleicht sogar der Grund für das plötzliche und unerklärliche Verschwinden der Ureinwohner war. Warum auch immer die Stadt aufgegeben wurde – inmitten ihrer Wälle, heißt es, wurden riesige Goldschätze und verzauberte Gegenstände zurückgelassen.

Jahrhundertlang waren Glücksritter und Ruhmsüchtige auf der Suche nach der verlorenen Stadt. Die meisten von ihnen verschwanden auf Nimmerwiedersehen. Einige kehrten nach Monaten fruchtloser Suche zurück. Und nur ganz wenige kehrten nicht mit leeren Händen zurück. Sie hatten Beutel voller Gold dabei, oder magische Relikte, deren Wert sich nicht ermessen lässt. Sie berichten von erdrückender Dunkelheit, die sie mit Verzweiflung erfüllte, und von einer Warnung an alle, welche die verlorene Stadt suchen: Betretet diesen Ort auf eigene Gefahr!

VORHUT DES ADLERHORSTES

Die Vorhut des Adlerhorstes ist ein Ereignis, das einen Charakter anweist, die obersten 3 Karten des Hochlandkartenstapels zu ziehen und sie oben auf den Abenteuerkartenstapel zu legen. Die Vorhut des Adlerhorstes kann sowohl im Hochland- als auch im Abenteuerkartenstapel auftauchen. Egal, in welcher Region die Vorhut des Adlerhorstes gezogen wurde, müssen die Spieler immer 3 Karten vom Hochlandstapel ziehen und sie auf den Abenteuerstapel des Basisspiels legen. Dieses Ereignis sorgt dafür, dass Charakteren in der Äußeren oder Mittleren Region plötzlich Herausforderungen des Hochlands begegnen können, ohne dass sie das Hochland betreten!



BELOHNUNGEN IN DER VERLORENEN STADT

Wenn Charaktere dem Feld der verlorenen Stadt begegnen, können sie mit etwas Glück Karten vom Kauf- oder vom Reliktkartenstapel bekommen. Wenn Spieler eine **Waffe** oder **Rüstung** erhalten, dürfen sie sich aus dem Kaufkartenstapel eine beliebige Karte der entsprechenden Kartenart **Waffe** oder **Rüstung** aussuchen. Wenn Charaktere ein Relikt bekommen, müssen sie eine zufällige Karte des Reliktkartenstapels ziehen.

IMPRESSUM

Erweiterungs-Design: John Goodenough

Design Talisman, 4. Edition: Bob Harris und John Goodenough

Ausschmückende Texte: Tim Uren

Redaktion: Mark O'Connor

Grafisches Design: Wil Springer

Titelbild: Ralph Horsley

Spielbrettgestaltung: Tim Arney-O'Neil

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Weitere Bilder: Tim Arney-O'Neil, Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Yoann Boissonnet, Eric Braddock, Christopher Burdett, Felicia Cano, Anna Christenson, Traci Cook, Trevor Cook, Julie Dillon, Kelly Harris, MuYoung Kim, Jeremy McHugh, Anna Mohrbacher, John Moriarty, Andrew Olson, Hector Ortiz, Arkady Roytman, Amanda Sartor, Thom Scott, John Stanko, Cory Turner, Frank Walls, Joe Wilson und Mark Winters

Spieltester: Dave Allen, A.J. Anderson, Donald Bailey, Owen Barnes, Brett Bedore, Terry Bintock, Harland Bistro, Rich Brown, Tom Calder, Daniel Clark, Rik Cooper, Kevin Crisalli, Mike David, Brandon Dingess, Elliott Eastoe, Rob Edens, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Mal Green, Lissa Guillet, Nathan Johnson, William Ketter, Corey Konieczka, Rachel Kronick, Jason Little, Monte Lewis, Ben Maier, Morgan Maloney, Joseph Martin, Dottie Megginson, Mike Mason, Cameron McCartney, Ryan McCullough, Steve Miller, Jon New, Mark O'Connor, John Porter, Mark Raynor, Rick Rettinger, David Richardson, Wil Springer, Sam Stewart, Matthew Strait, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Terry Unger, Tim Uren, Lauren Wanveer, Barac Wiley, Kevin Wilson, Sara Yordanov und Joseph Young

Produktionsmanager: Gabe Laulunen

Ausführender Entwickler: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Verleger: Christian T. Petersen

Besonderer Dank an: Bob Harris, Richard Tatge, Elliott Eastoe, Jon New, und alle von Talisman Island!

Deutsche Bearbeitung: Heiko Eller

Übersetzung: Michael Kröhnert

Lektorat: Peter Gustav Bartschat

Layout der deutschen Ausgabe: Selami Ileman, Michael Kröhnert

GAMES WORKSHOP

Lizenzmanager: Owen Rees

Lizenz- und Lizenzrechtsmanager: Erik Mogensen

Aufsicht über Rechte und Lizenzen: Andy Jones

Manager der Schutz- und Urheberrechte: Alan Merrett

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Diese Ausgabe © Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, **Talisman**, **Das Hochland**, dessen Logos und alle damit verknüpften Zeichen, Logos, Figuren, Produkte und Abbildungen des **Talisman**-Spiels sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Limited 1983-2010, unterschiedlich eingetragen in Großbritannien und anderen Ländern der Welt. Diese Ausgabe wurde unter der Lizenz von Fantasy Flight Publishing Inc. von Pegasus Spiele 2010 veröffentlicht. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind Markenzeichen von Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle Rechte sind den jeweiligen Rechte-Inhabern vorbehalten.

Zusätzliches Material, Support und Infos
erhaltet ihr im Internet:

www.HDS-Fantasy.de
www.FantasyFlightGames.co



PROOF OF
PURCHASE
Talisman:
Das Hochland
4 015566 011298
841AUG10

RELIKTKUNDE

Der Adlerkönig ist zwar ein nicht zu unterschätzender Gegner, aber dennoch nicht unsiegbar. Wird er besiegt, kann man sich eines der mächtigen Relikte aus seinem Besitz als Belohnung nehmen. Jedes ist einzigartig und wird dem neuen Besitzer große Vorteile bieten.

FURCHTSCHWINGE

Dieser gigantische Raubvogel dient seinem Herrn mit unvergleichlicher Geschwindigkeit und Stärke. Jeder, dem es gelingt, diese edle Kreatur als Begleiter an sich zu bringen, wird dank Furchtschwinge schneller als der Wind sein.



ZORNKRALLE

Diese vernichtende Waffe des Adlerkönigs ist mit den rasiermesserscharfen Krallen riesiger Raubvögel gespickt. Wer tapfer genug ist, die Zornkralle zu erringen, wird sehen, dass ihr niemand lange widerstehen kann.



WINDSBRAUT-AMULETT

Dieses verzauberte Juwel versetzt seinen Träger in die Lage, Magie in ihrer reinsten Form zu manipulieren. Wer listig und geschickt genug ist, sich in den Besitz dieses Anhängers zu bringen, wird entdecken, dass er sich als segensreich im physischen Kampf erweist.



ARNKELL

Dieser totemartige Kopfputz erlaubt es seinem Träger, wie der Wind an einen weit entfernten Platz seiner Wahl zu reisen. Wer diesen Gegenstand erobern konnte, für den sind einst unerreichbar ferne Orte plötzlich in greifbare Nähe gerückt.

