



TALISMAN[®]

DIE MAGISCHE SUCHE

4. EDITION



ERWEITERUNG:
DAS WALDLAND



DAS MYSTISCHE WALDLAND

Lange bevor der legendäre Magier die Krone der Herrschaft schuf und mit ihrer Hilfe die Welt beherrschte, gab es eine Zeit, in der alle existierenden Wesen von den Nornen gehütet wurden. Unsterbliche und rätselhafte Wesen, welche die Fäden des Schicksals in ihrer Hand hielten. Der Lebenspfad jeder Person war vorbestimmt, das Leben jeder Kreatur war ein Faden. Gewoben, gemessen und abgeschnitten wurde er von den Nornen, die an den Ufern von Urdarbrunnar – der Quelle des Schicksals – saßen, tief versteckt in einem riesigen Wald.

Keine Wesen waren stärker an das Schicksal gebunden als das Volk der Feen, das den Nornen von guten Diensten waren und dafür sorgte, dass kein loser Faden das Gewebe des Schicksals störte. Nicht alle nahmen diese Dienstbarkeit ohne Murren hin und niemand war damit unzufriedener als Mab, Königin der Feen.

Mab wollte Freiheit für ihr Volk und ersann einen mächtigen Zauberspruch, der sie und alle Feen von der Bindung an das Schicksal befreien sollte. Sie vollzog das Ritual zur Sommersonnenwendfeier im Herzen des großen Waldlandes, dort, wo das Schicksal geboren wurde.

Gerade als sie die letzte Beschwörungsformel sprach, überfiel eine große Dunkelheit das Land und verschlang Königin Mab und all jene, die ihr bei dem Ritual halfen. Von dort aus sickerte die Dunkelheit immer weiter heraus und verzehrte schließlich die gesamte Mitte des Waldlandes.

Diejenigen Feen, die überlebten, waren auf ewig verändert. Da sie nicht länger die Diener des Schicksals waren, sahen sie sich nun gezwungen sich von dessen ureigener Substanz zu ernähren. Sie wurden zu verzweiften und hungrigen Kreaturen, ständig auf der Suche, das Schicksal Anderer zu verschlingen, um ihr eigenes Überleben zu sichern. Sie versteckten sich im Waldland und woben mächtige Zauber, welche das Waldland in undurchdringlichen Nebel hüllten. Nur selten verließen sie ihr abgeschirmtes Reich, um Sterbliche zu foltern und sich an ihren Schicksalen zu nähren.

Nach endlos vielen Jahren hat sich nun der Nebel gelichtet. Aus irgendwelchen unbekannten Gründen ist das Waldland wieder in die sterbliche Welt zurückgekehrt. Viele fürchten die Rückkehr der Feen, aber mutige Abenteurer sammeln sich, um die Geheimnisse des Waldlandes zu erkunden.

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 Waldland-Region, das Herrschaftsgebiet des unsterblichen Feenvolkes.

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



WALDLAND-SPIELPLAN



103 WALDLANDKARTEN



10 ABENTEUERKARTEN



20 PFADKARTEN



14 SCHICKSALKARTEN



5 ZAUBERSPRUCHKARTEN



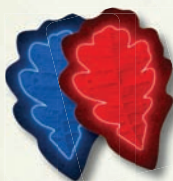
5 CHARAKTERFIGUREN



5 CHARAKTERKARTEN



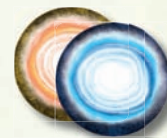
3 BÖGEN ALTERNATIVES ENDE



5 WACHSTUMSMARKER



NETZ KRIECHER
6 SPINNENMARKER



3 PORTALMARKER



5 VERBORGENER-PFAD-MARKER



3 TOTEMGEISTMARKER

DAS WALDLAND-SYMBOL

Einige Karten der Erweiterung *Das Waldland* sind mit einem **ERWEITERUNGSSYMBOL** markiert, um sie leicht von den Karten des Grundspiels unterscheiden zu können.



Einige neue Abenteuerkarten werden nur zusammen mit dem Waldland-Spielplan benutzt. Außer mit dem **ERWEITERUNGSSYMBOL** sind diese Karten mit dem **WALDLAND-BESCHRÄNKUNGSSYMBOL** markiert, das neben dem Namen der Karte zu sehen ist. Falls mit dem Waldland-Spielplan gespielt wird, begegnen die Spieler diesen Karten wie üblich. Falls nicht mit dem Waldland-Spielplan gespielt wird, werden Karten mit dem Waldland-Symbol neben dem Namen abgelegt, wenn sie gezogen werden. Dafür wird dann sofort eine neue Karte vom Stapel der Abenteuerkarten gezogen.

NUR TEILE DIESER ERWEITERUNG EINSETZEN

Obwohl die Erweiterung *Das Waldland* dafür ausgerichtet ist, komplett benutzt zu werden, können die Spieler durchaus auch nur einige dieser Elemente nutzen, wenn sie *Talisman* spielen. Falls nicht ausdrücklich anders angegeben, können die neuen Charakterkarten und die neuen Bögen Alternatives Ende auch ohne die anderen neuen Karten und ohne den Waldland-Spielplan benutzt werden.

SPIELAUFBAU

Wenn mit der Erweiterung *Das Waldland* gespielt wird, kommen zu den Spieldaufbauschritten des Grundspiels folgende Schritte hinzu:

1. **Erweiterungsspielplan auslegen:** Der Waldland-Spielplan wird neben den Hauptspielplan gelegt, wie in der Abbildung unten gezeigt.
2. **Pfadkarten:** Der Pfadkartenstapel wird gut gemischt und verdeckt neben den Waldland-Spielplan gelegt. Vom Stapel werden dann drei Karten gezogen und offen neben den Stapel gelegt.
3. **Waldlandkarten:** Der Waldlandkartenstapel wird gut gemischt und verdeckt neben den Waldland-Spielplan gelegt.
4. **Schicksalskarten:** Der Schicksalskartenstapel wird gut gemischt und verdeckt neben den Waldland-Spielplan gelegt.
5. **Charaktermarker:** Wer mit einem Charakter der Erweiterung *Das Waldland* spielt, nimmt die auf seiner Charakterkarte genannten Marker. Nicht benutzte Marker werden zurück in die Spielschachtel gelegt.
6. **Alternatives Ende (optional):** Falls die Spieler mit den optionalen Bögen Alternatives Ende dieser Erweiterung spielen möchten, mischt ein Spieler diese und zieht einen davon zufällig. Dieser Bogen wird auf die Krone der Herrschaft gelegt (siehe „Bögen Alternatives Ende“ auf Seite 12).





ERWEITERUNGSREGELN

Wenn **Talisman** mit der Erweiterung **Das Waldland** gespielt wird, gelten die meisten Grundregeln aus **Talisman** unverändert und ein Spieler gewinnt wie bisher, indem er die Krone der Herrschaft erreicht und alle anderen Spieler eliminiert sind. Es gibt einige neue Regeln für das Betreten und Erkunden der Waldland-Region und neue Schicksalsregeln. Diese Regeln werden im Folgenden erklärt.

BETRETEN DES WALDLANDES

Das Waldland ist mit dem **Talisman**-Hauptspielplan durch das Feld Tiefer Wald verbunden. Ein Charakter kann die Waldland-Region betreten, indem er einfach vom Feld Tiefer Wald des Hauptspielplans auf das Eingangsfeld des Waldlandes zieht, falls sein Bewegungswurf ihm genügend Bewegungspunkte verschafft.

Das Betreten des Waldlandes über das Feld Tiefer Wald geschieht freiwillig. Ein Charakter kann sich dafür entscheiden, das Waldland nicht zu betreten und stattdessen weiter durch die äußere Region zu reisen.

BEWEGUNG INNERHALB DES WALDLANDES

Um sich im Waldland zu bewegen, würfelt der Charakter wie üblich mit einem Würfel und bewegt sich die gewürfelte Anzahl Felder weiter.

Jedes Feld des Waldlandes ist mit einem Pfeil markiert. Diese Pfeile zeigen in die Richtung, in welche sich die Charaktere bewegen müssen, um zur Begegnung mit dem Schicksal zu gelangen. Die Charaktere können sich gegen die Pfeilrichtung bewegen, falls sie es möchten. Wenn sie das tun, entfernen sie sich allerdings wieder von der größten Belohnung des Waldlandes und nähern sich wieder dem Eingang zum Waldland.

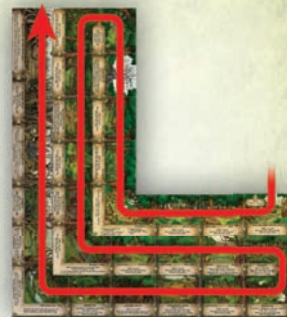
Es ist wichtig zu beachten, dass die Charaktere sich im Waldland entweder *genau in Pfeilrichtung* bewegen müssen oder *genau entgegengesetzt*. Der Waldland-Spielplan ist ein geradliniger Pfad, auf dem die Charaktere sich *nicht* in andere Richtungen bewegen dürfen, wie beispielsweise über das Textfeld eines Waldlandfeldes. Zum Beispiel kann ein Charakter *nicht* direkt vom Sumpfflandfeld auf das Feenringfeld ziehen.



Die rechte Abbildung zeigt den Pfad, dem die Charaktere durch das Waldland folgen müssen, um das Feld der Begegnung mit dem Schicksal zu erreichen. Der rote Pfeil kennzeichnet den Pfad, der zur Begegnung mit dem Schicksal führt.

VERLASSEN DES WALDLANDES

Einige Begegnungen im Waldland gewähren den Charakteren die Möglichkeit, das Waldland zu verlassen und auf den Hauptspielplan zurückzukehren. Außer durch solche Begegnungen kann man das Waldland nur verlassen, indem man entweder die Begegnung mit dem Schicksal erreicht (siehe „Begegnung mit dem Schicksal“ auf Seite 11) oder über das Eingangsfeld des Waldlandes auf das Feld Tiefer Wald des Hauptspielplans zieht. Sobald ein Charakter das Waldland über das Eingangsfeld des Waldlandes verlässt und noch genügend Bewegungspunkte hat, um sich über das Feld Tiefer Wald hinausbewegen, muss er sich entscheiden seine Bewegung in der äußeren Region entweder im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn fortzusetzen.



BENUTZUNG VON WALDLANDKARTEN

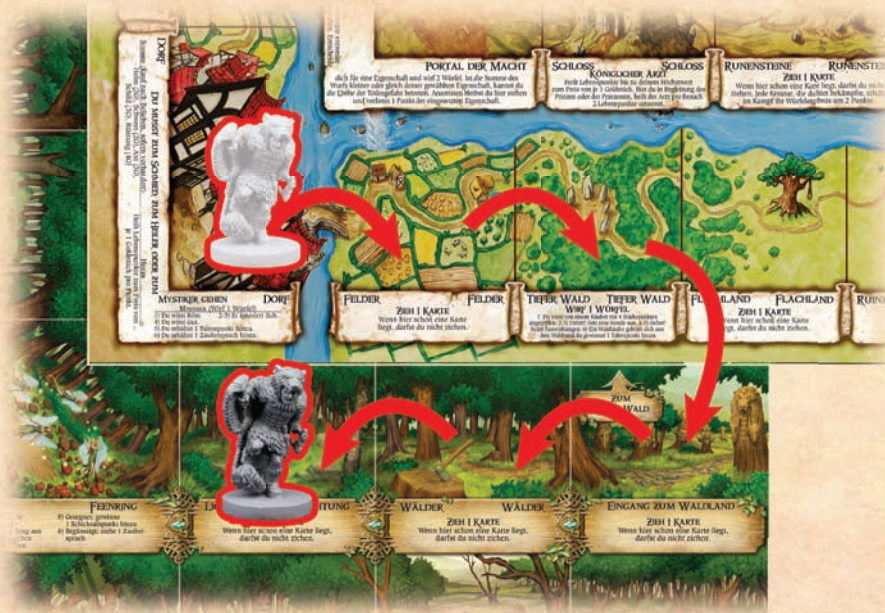
Waldlandkarten funktionieren wie Abenteuerkarten, aber die Charaktere begegnen ihnen nur, wenn sie die Waldland-Region erkunden.

KARTEN IM WALDLAND ZIEHEN

Sobald Charaktere im Waldland angewiesen werden Karten zu ziehen, ziehen sie immer nur Waldlandkarten und keine Abenteuerkarten. Diese Bedingung gilt uneingeschränkt auch dann, falls Karten oder Fähigkeiten einen Spieler ausdrücklich auffordern eine oder mehrere „Abenteuerkarten“ zu ziehen.

Sobald die Begegnung mit einer Waldlandkarte Effekte oder Anweisungen zur Folge hat, die sich auf Abenteuerkarten beziehen, beziehen sie sich stattdessen auf Waldlandkarten.

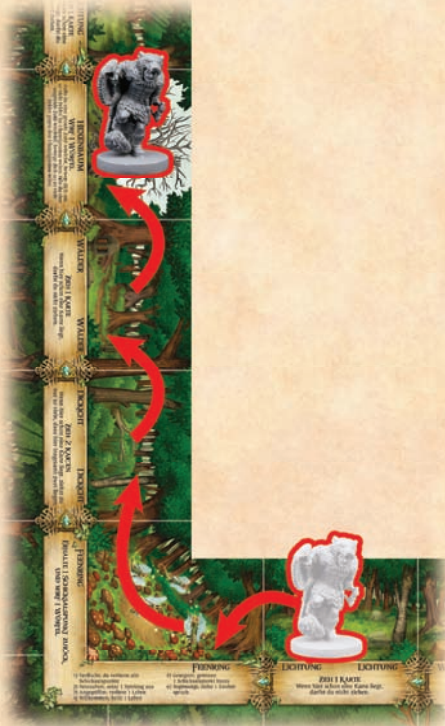
BEISPIEL FÜR DAS BETRETEN DES WALDLANDES



Der Totemkrieger beginnt seinen Zug im Dorf und würfelt für seine Bewegung eine „5“. Er beschließt sich gegen den Uhrzeigersinn zum Tiefen Wald zu bewegen und das Waldland zu erkunden, indem er von dort aus das Eingangsfeld des Waldlandes betritt.

Dann setzt der Totemkrieger seine Bewegung im Waldland fort und landet schließlich auf der Lichtung.

BEISPIEL FÜR BEWEGUNG IM WALDLAND



Der Totemkrieger beginnt seinen Zug auf der Lichtung und würfelt für seine Bewegung eine „4“.

Er beschließt der Pfeilrichtung zu folgen und erreicht den Hexenbaum.

BEISPIEL FÜR DAS VERLASSEN DES WALDLANDES

Der Totemkrieger beginnt seinen Zug auf der Lichtung und würfelt für seine Bewegung eine „4“. Er beschließt das Waldland sofort wieder entgegen der Pfeilrichtung zu verlassen. Der Totemkrieger verlässt das Waldland über den Tiefen Wald und setzt seine Bewegung auf dem Hauptspielplan fort.



Der Totemkrieger kann frei entscheiden seine Bewegung in der Äußeren Region im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn fortzusetzen und landet entweder im Flachland oder auf den Feldern.





HELLES SCHICKSAL UND DUNKLES SCHICKSAL

Die Feen sind aus ihrem geheimnisvollen, waldigen Heimatland herausgekommen und haben den Lauf des Schicksals für immer geändert. Das Waldland führt neue Schicksalsregeln ein, welche die normalen Schicksalsregeln aus dem Regelheft des Talisman-Grundspiels ersetzen. Diese neuen Regeln müssen verwendet werden, wenn mit der Erweiterung Das Waldland gespielt wird, können aber auch in jedem anderen Talisman-Spiel benutzt werden.

Jeder Schicksalsmarker hat zwei verschiedene Seiten: Eine goldene und eine dunkelblaue Seite. Ein Schicksalsmarker mit sichtbarer goldener Seite bedeutet ein helles Schicksal. Ein Schicksalsmarker mit sichtbarer dunkelblauer Seite bedeutet ein dunkles Schicksal.



helles Schicksal



dunkles Schicksal

Ein Mal pro Würfelwurf kann jeder Spieler einen Schicksalsmarker ausgeben (zurück in den Vorrat legen), um mit einem Würfel, mit dem er gerade für seinen Charakter gewürfelt hat, erneut zu würfeln. Dies geht in folgenden Fällen:

1. Ein Würfel, der für die Bewegung eines Charakters gewürfelt wurde.
2. Ein Würfel, der zur Bestimmung des Angriffswurfes eines Charakters gewürfelt wurde.
3. Ein Würfel, der aufgrund der Anweisungen einer Karte oder eines Spielplanfeldes gewürfelt wurde.

Ein Spieler kann helle Schicksalsmarker nur dazu ausgeben, um einen Würfel, den sein eigener Charakter gewürfelt hat, erneut zu werfen.

Ein Spieler kann dunkle Schicksalsmarker nur dazu ausgeben, um einen Würfel, den ein anderer Charakter gewürfelt hat, erneut zu werfen.

Ein Spieler, der gerade gewürfelt hat, hat die Möglichkeit, einen hellen Schicksalsmarker auszugeben, um seinen Würfel erneut zu werfen, bevor ein anderer Spieler ihn durch die Ausgabe eines dunklen Schicksalsmarkers zwingen kann, erneut zu würfeln.

Falls ein Spieler durch Ausgabe eines Schicksalsmarkers erneut gewürfelt hat, muss er das neue Ergebnis akzeptieren. Es kann kein weiterer Schicksalsmarker (weder hell noch dunkel) ausgegeben werden, um denselben Würfel ein weiteres Mal zu neu zu werfen.

Falls ein Spieler mehrere Würfel wirft (z. B. auf dem Feld Spiel mit dem Tod in der Inneren Region), kann durch die Ausgabe eines Schicksalsmarkers (hell oder dunkel) nur einer dieser Würfel erneut geworfen werden.

Ein auf einer Karte liegender Schicksalsmarker gilt einfach nur als Marker und zählt weder als heller noch als dunkler Schicksalsmarker. Falls ein Schicksalsmarker durch eine Karte hinzugewonnen oder ausgegeben wird, kann er entweder als heller oder als dunkler Schicksalsmarker hinzugewonnen oder ausgegeben werden.

Jeder Charakter beginnt das Spiel mit so vielen Schicksalsmarkern, wie es der Schicksalswert seiner Charakterkarte angibt. Der Spieler entscheidet für jeden seiner anfänglichen Marker einzeln, ob es ein heller oder dunkler Schicksalsmarker sein soll.

Ein Spieler kann keine Schicksalsmarker ausgeben, um einen zur Bestimmung des Angriffswurfes einer Kreatur geworfenen Würfel erneut zu würfeln noch irgendeinen anderen Würfel, der für eine Kreatur gewürfelt wurde.

SCHICKSALSMARKER ZURÜCKGEWINNEN UND HINZUGEWINNEN

Ein Charakter kann seine Schicksalsmarker nur bis zu seinem angegebenen Schicksalswert *zurückgewinnen*. Falls ein Charakter aber Schicksalsmarker *hinzugewinnt*, kann er seinen Schicksalswert überschreiten. Sobald ein Charakter Schicksalsmarker zurückgewinnt oder hinzugewinnt, muss er sich bei jedem einzelnen neuen Marker für die helle oder die dunkle Seite entscheiden. Falls er sich für helle Schicksalsmarker entscheidet, muss er sie mit der goldenen Seite nach oben vor sich legen. Falls er sich für dunkle Schicksalsmarker entscheidet, muss er sie mit der dunkelblauen Seite nach oben vor sich legen.



SCHICKSALSGEBUNDEN

Einige Karten haben *schicksalsgebundene* Effekte, welche die Charaktere unterschiedlich betreffen, je nachdem, ob sie *lichtgebunden*, *schattengebunden*, *ungebunden* oder *schicksalslos* sind. Ein *schicksalsgebundener* Effekt ist der Text auf einer Karte im Anschluss an ein ☉ oder ☿ Symbol. Ein schicksalsgebundener Effekt nach einem ☉ ist ein lichtgebundener Effekt; ein schicksalsgebundener Effekt nach einem ☿ ist ein schattengebundener Effekt.

SCHICKSALSGEBUNDEN



1. Schattengebundener Effekt
2. Lichtgebundener Effekt

Ein Charakter ist lichtgebunden, wenn er mehr helle Schicksalsmarker hat als dunkle Schicksalsmarker. Ein lichtgebundener Charakter muss die lichtgebundenen Effekte auf Karten abhandeln, denen er begegnet, und kann nur die lichtgebundenen Effekte seiner Gegenstände, Begleiter und Zaubersprüche abhandeln. Er kann nie schattengebundene Effekte abhandeln.

Ein Charakter ist schattengebunden, wenn er mehr dunkle Schicksalsmarker hat als helle Schicksalsmarker. Ein schattengebundener Charakter muss die schattengebundenen Effekte auf Karten abhandeln, denen er begegnet, und kann nur die schattengebundenen Effekte seiner Gegenstände, Begleiter und Zaubersprüche abhandeln. Er kann nie lichtgebundene Effekte abhandeln.

Ein Charakter ist ungebunden, wenn er gleich viele helle und dunkle Schicksalsmarker hat. Ein ungebundener Charakter ignoriert alle schicksalsgebundenen Effekte auf Karten, denen er begegnet und kann keine schicksalsgebundenen Effekte seiner Gegenstände, Begleiter und Zaubersprüche abhandeln.

Ein Charakter ist schicksalslos, wenn er keine Schicksalsmarker hat. Ein schicksalsloser Charakter muss den unteren schicksalsgebundenen Effekt auf Karten befolgen, denen er begegnet, und kann keine schicksalsgebundenen Effekte seiner Gegenstände, Begleiter und Zaubersprüche abhandeln.

Schicksalsgebundene Effekte von Ereignissen, Gegnern, Fremden und Orten werden abgehandelt, sobald ein Charakter der Karte begegnet, falls nichts anderes angegeben ist. Schicksalsgebundene Effekte von Gegenständen, Begleitern und Zaubersprüchen werden so abgehandelt, wie es auf der jeweiligen Karte angegeben ist.

Beispiel: Der Kundschafter hat sich tief ins Waldland vorgewagt und begegnet einem abscheulichen Fomorianer. Der Fomorianer hat einen schicksalsgebundenen Effekt, der abgehandelt wird, sobald er im Kampf besiegt wird. Also muss der Kundschafter zunächst gegen den Fomorianer kämpfen.

Nach hart geführtem Kampf gewinnt der Kundschafter und schaut sich nun den schicksalsgebundenen Effekt an, der abgehandelt wird, nachdem der Fomorianer besiegt worden ist. Da der Kundschafter lichtgebunden ist, muss er den lichtgebundenen Effekt abhandeln. Das heißt in diesem Fall, dass der Fomorianer abgelegt wird und nicht als Trophäe behalten werden kann.



GEWUNDENE PFADE

Sobald ein Charakter die Waldland-Region während seines Zuges betritt, auf welche Weise auch immer, muss er eine der drei offen liegenden Pfadkarten nehmen, nachdem seine Bewegung beendet ist. Falls ein Charakter das Waldland während des Zuges eines anderen Spielers betritt, muss er sofort eine der drei offen liegenden Pfadkarten nehmen. Nachdem der Spieler die Karte genommen hat, deckt er sofort eine neue Pfadkarte vom Stapel auf, um die genommene zu ersetzen. So stehen allen Charakteren immer drei offene Pfadkarten zur Verfügung.

Sobald ein Charakter mit einer Pfadkarte eine Region verlässt, muss er seine Pfadkarte ablegen.

Ein Charakter mit einer Pfadkarte muss immer den Reiseeffekt seiner Pfadkarte befolgen.

Sobald ein Charakter mit einer Pfadkarte das Feld Begegnung mit dem Schicksal erreicht, handelt er den Schicksalseffekt im unteren Teil seiner Pfadkarte ab und wirft die Pfadkarte anschließend ab.

SCHICKSALKARTEN

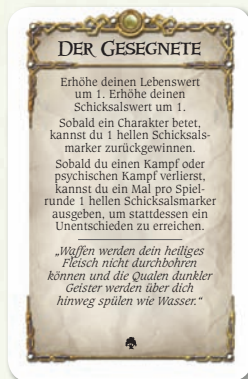
Während ihrer Reisen durch das Waldland kann es geschehen, dass ein Charakter eine neue Schicksalsbindung eingeht, wodurch er mächtige Fähigkeiten erhält. Sobald ein Charakter eine Schicksalskarte gewinnt, legt er sie offen in seinen Spielbereich.

Schicksalskarten gelten nicht als Gegenstände, Zaubersprüche oder Begleiter. Deshalb können sie nicht liegen gelassen, gestohlen, verkauft oder getauscht werden, außer falls ein Effekt das ausdrücklich für Schicksalskarten zulässt. Die Charaktere können im Laufe des Spiels beliebig viele Schicksalskarten erhalten.

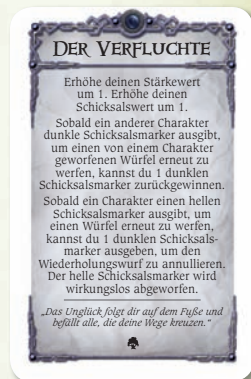
Das Schicksal ist eine mächtige Kraft, die sogar den Tod überwindet. Sobald ein Charakter getötet wird und der Spieler dieses Charakters eine neue Charakterkarte zieht, werden alle Schicksalskarten im Besitz des getöteten Charakters auf den neuen Charakter übertragen, der sie ganz normal benutzen kann.



1. Name
2. Ausschmückender Text
3. Reiseeffekt
4. Schicksalseffekt



helles Schicksal



dunkles Schicksal

BEGEGNUNG MIT DEM SCHICKSAL

Die Begegnung mit dem Schicksal ist das letzte Feld im Waldland und dorthin muss jeder Abenteurer gehen, um sich seinem Schicksal zu stellen. Sobald ein Charakter die Begegnung mit dem Schicksal erreicht, muss er seine Bewegung dort beenden, auch falls er noch unverbrauchte Bewegungspunkte hat.



Sobald ein Charakter seine Bewegung auf dem Feld Begegnung mit dem Schicksal beendet, muss er den Schicksalseffekt seiner Pfadkarte abhandeln. Falls er sich, nachdem er den Effekt abgehandelt hat, immer noch auf dem Feld Begegnung mit dem Schicksal befindet, muss er das Waldland verlassen und auf das Feld Tiefer Wald gehen.



BEISPIEL FÜR PFADE

Die Spinnenkönigin betritt das Waldland über den Tiefen Wald und schaut sich die drei offen liegenden Pfadkarten an, nachdem sie ihre Bewegung auf der Lichtung beendet hat. Sie beschließt den Pfad der Unseelie zu nehmen. Zu Beginn ihres nächsten Zuges gewinnt die Spinnenkönigin 1 dunklen Schicksalsmarker zurück, wie durch den Reiseeffekt ihrer Pfadkarte vorgeschrieben.

BEISPIEL EINER BEGEGNUNG MIT DEM SCHICKSAL

Nach ihrer Reise durch das Waldland erreicht die Spinnenkönigin schließlich das Feld der Begegnung mit dem Schicksal und begegnet ihm nun.

Zuerst handelt sie den Schicksalseffekt ihrer Karte Pfad der Unseelie ab. In diesem Falle muss sich die Spinnenkönigin Königin Titania im psychischen Kampf stellen. Sie würfelt gut und besiegt Königin Titania. Die Spinnenkönigin gewinnt einen Schicksalsmarker hinzu und wirft ihre Pfadkarte ab.

Da sie sich immer noch auf dem Feld der Begegnung mit dem Schicksal befindet, nachdem sie den Effekt ihrer Pfadkarte abgehandelt hat, muss die Spinnenkönigin sich nun zum Waldfeld begeben.



BÖGEN ALTERNATIVES ENDE

Die Benutzung der Bögen mit alternativen Spielenden bleibt den Spielern überlassen, sie müssen sich nur vor Spielbeginn einigen, ob sie die Bögen benutzen wollen oder nicht. Die Bögen mit den alternativen Enden der Erweiterung **Das Waldland** können auch mit den Bögen mit alternativen Enden anderer Erweiterungen verwendet werden.

SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau für alternative Enden hängt davon ab, für welche der beiden Spielvarianten sich die Spieler entscheiden. Die Spieler können das Spiel mit **OFFENEM** oder **VERDECKTEM** Bogen mit alternativem Ende beginnen.

OFFENE VARIANTE

Die offene Variante hat größeren Einfluss auf die Charaktere während des Spiels und bietet den Spielern mehr Raum für Strategie.

Falls sich die Spieler für die offene Variante entscheiden, müssen zunächst alle Bögen mit alternativen Enden mit einem *verdeckten Symbol* in der linken oberen Ecke aus dem Spiel entfernt werden. Bögen mit dem verdeckten Symbol können nur für die verdeckte Variante benutzt werden.



Verdecktes Symbol

Dann müssen die Spieler zu Spielbeginn alle noch übrigen Bögen mit alternativen Enden mischen und einen davon zufällig ziehen. Dieser Bogen wird offen auf die Krone der Herrschaft im Zentrum des Hauptspielplans gelegt.

VERDECKTE VARIANTE

Die verdeckte Variante sorgt für mehr Geheimnis und Spannung im Spiel, weil die Spieler nicht wissen, welche Gefahren auf der Krone der Herrschaft auf sie lauern, bis sie dieses Feld erreichen.

Falls sich die Spieler für die verdeckte Variante entscheiden, müssen zunächst alle Bögen mit alternativen Enden mit einem offenen Symbol in der linken oberen Ecke aus dem Spiel entfernt werden. Bögen mit dem offenen Symbol können nur für die offene Variante benutzt werden.



Offenes Symbol

Dann müssen die Spieler zu Spielbeginn alle noch übrigen Bögen mit alternativen Enden mischen und eine Karte davon zufällig ziehen. Diese Karte wird verdeckt auf die Krone der Herrschaft im Zentrum des Hauptspielplans gelegt.

BEGEGNUNGEN MIT BÖGEN MIT ALTERNATIVEN ENDEN

Alternative Enden ersetzen die Siegbedingungen des Grundspiels 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 ausüben noch anderen Charakteren auf der Krone der Herrschaft begegnen, es sei denn, dass das alternative Ende dies ausdrücklich erlaubt.

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

- Keine Kreatur 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 mit dem alternativen Ende gibt ausdrücklich etwas anderes vor.
- Nachdem der erste Charakter die Krone der Herrschaft erreicht hat, verliert jeder Charakter, der getötet wird, das Spiel automatisch.

Bögen mit alternativen Enden betreffen grundsätzlich nur Charaktere auf der Krone der Herrschaft. Allerdings gelten Anweisungen, deren Text ein Sternchensymbol vorausgeht, für alle Charaktere unabhängig von der Region, in der sie sich gerade aufhalten, einschließlich Charakteren auf der Krone der Herrschaft.



Sternchensymbol



WEITERE REGELN

Dieser Abschnitt befasst sich mit den Regeln der neuen Karten, Fähigkeiten und den Anweisungen der Felder der Waldland-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 Traglastkapazität eines Charakters angerechnet werden.

Schmuckstücke können wie normale Gegenstände liegengelassen, abgelegt, gestohlen oder verkauft werden.

CHARAKTERMARKER

Die Charaktere dieser Erweiterung haben besondere Fähigkeiten, die den Gebrauch besonderer Marker erfordern. Einzelheiten zum Gebrauch dieser Marker sind auf den jeweiligen Charakterkarten nachzulesen. Falls ein Charakter, der Charaktermarker benutzt, getötet wird, werden alle seine Charaktermarker aus dem Spiel entfernt.



BEWEGUNG IM ODER GEGEN DEN UHRZEIGERSINN

Falls ein Charakter oder eine Karte im Waldland angewiesen wird sich im Uhrzeigersinn zu bewegen, muss er bzw. sie sich um die angegebene Anzahl Felder weiter ins Waldland hineinbewegen und zwar in die auf jedem Feld angegebene Pfeilrichtung.

Falls ein Charakter oder eine Karte im Waldland angewiesen wird sich gegen den Uhrzeigersinn zu bewegen, muss er bzw. sie sich um die angegebene Anzahl Felder aus dem Waldland heraus bewegen und zwar gegen die auf jedem Feld angegebene Pfeilrichtung.

TIERE MIT TALENT

Einige gegnerische Tiere dieser Erweiterung sind die spirituellen Wächter des Waldlandes und haben die Eigenschaft Talent statt Stärke.

Fähigkeiten oder Effekte, die sich auf Tiere mit Stärke beziehen, gelten nicht für Tiere mit Talent. Der Barde kann mit seiner Fähigkeit keine Tiere mit Talent bezaubern, da diese Fähigkeit speziell auf Tiere mit Stärke wirkt. Tiere werden ihn aber trotzdem weiterhin nicht angreifen.



TITANIA UND OBERON

Nachdem Königin Mab durch ihre eigene Überheblichkeit in den Wahnsinn getrieben worden war, teilten sich die Feen in zwei Fraktionen. Die dunklen Feen standen unter der derben Herrschaft von König Oberon, während die hellen Feen von der hübschen Königin Titania regiert wurden.

Die dunklen Feen sahen alle Sterblichen nur als Beute und König Oberon führte seine Anhänger oft aus dem Waldland zu einer wilden Jagd heraus. Diese hatte das einzige Ziel, jeden, dem sie begegneten, zu foltern und zu verschlingen. Die hellen Feen hingegen strebten danach, die sterblichen Rassen auf sanftere Weise auszunutzen. Sie eröffneten versteckte Feenmärkte, auf denen die Sterblichen seltsame Handelsgeschäfte mit hinterlistigen Feen tätigen konnten.

Es dauerte nicht lange, bevor es zum Konflikt zwischen Titania und Oberon kam. Titania begehrte einen sterblichen jungen Mann, den Oberon während einer seiner wilden Jagden gefangen hatte, aber Oberon lehnte jeglichen Handel ab. Darüber kam es zum Krieg und das ganze Waldland wurde zum Schlachtfeld, auf dem dunkle und helle Feen starben, wiedergeboren wurden und zurück in den Kampf marschierten, nur um erneut zu sterben.

Nach Jahrhunderten des Konflikts wurden die Feen schwach und ausgelaugt, während die Sterblichen, die früher nichts anderes als Spielzeuge für sie waren, an Stärke gewannen und sich vereinten. Gemeinsam erhoben die Völker des Reiches ihre Fahnen und marschierten ins Waldland, um die uralten Bäume zu fällen, das verfilzte Unterholz zu verbrennen und die Feen auf ewig aus der sterblichen Welt zu verbannen.

Titania und Oberon erkannten, dass ihr Untergang bevorstand und verbündeten sich durch eine Hochzeit. Sie gelobten, dass die Feen nicht länger ihr eigenes Blut vergießen sollten. Zusammen wirkten sie einen Zauberspruch, um das Waldland vor den Augen der Sterblichen verborgen zu halten und bewahrten so ihr Reich für mehr als tausend Jahre in Sicherheit.

Nun sind Titania und Oberon zurückgekehrt und obwohl sie einerseits ihre offene Feindschaft beendet hatten, suchen sie andererseits sterbliche Mitkämpfer, um ihren alten Erzfeind zur Strecke zu bringen.

ALTERNATIVE REGELN

Die Spieler können diese Regeln in ihr Spiel aufnehmen, um es immer wieder neu und anders zu erleben. Falls die Spieler irgendwelche der hier vorgestellten Regeln benutzen möchten, sollten sie sich vor Spielbeginn darauf einigen. Diese alternativen Regeln können einzeln, in beliebiger Kombination oder auch alle zusammen benutzt werden.

WAHL DES EIGENEN SCHICKSALS

Sobald ein Charakter eine Schicksalskarte gewinnt, kann der Spieler den Schicksalskartenstapel durchsuchen und eine Karte nach seinem Geschmack nehmen, anstatt einfach nur die oberste Karte vom Stapel zu ziehen.

SCHICKSALS GEBUNDEN

Diese alternative Regel sollte benutzt werden, wenn die Spieler zwar mit der gesamten Erweiterung **Das Waldland** spielen möchten, aber nicht die Regeln für helles oder dunkles Schicksal, sondern lieber die Schicksals-Regeln aus dem **Talisman**-Grundspiel verwenden möchten.

Zu Spielbeginn zieht jeder Spieler eine Karte vom Schicksalsstapel. Ein Charakter mit mehr hellen als dunklen Schicksalskarten ist lichtgebunden; ein Charakter mit mehr dunklen als hellen Schicksalskarten ist schattengebunden. Ein Charakter mit gleich vielen hellen und dunklen Schicksalskarten ist ungebunden.

Es gelten dann die normalen Regeln für lichtgebunden, schattengebunden und ungebunden (siehe Seite 9 „Schicksalsgebunden“).

Alle Verweise auf „helles Schicksal“ oder „dunkles Schicksal“ werden einfach durch „Schicksal“ ersetzt.

KAMPF ODER FLUCHT

Diese Regel führt strengere Bewegungsregeln innerhalb des Waldlandes ein. Solange sich ein Charakter im Waldland befindet, muss er sich immer im Uhrzeigersinn bewegen. Nur unter folgenden Umständen darf sich ein Charakter gegen den Uhrzeigersinn bewegen:

- Der Charakter wird durch den Text einer Karte oder eines Feldes dazu angewiesen.
- Sobald ein Charakter *aus dem Waldland flieht* (siehe „Flucht aus dem Waldland“ auf der nächsten Seite).

FLUCHT AUS DEM WALDLAND

Nachdem ein Charakter für seine Bewegung gewürfelt hat, aber noch bevor er sich tatsächlich bewegt, kann er erklären, dass er aus dem Waldland flieht. Sobald ein Charakter flieht, muss er sich solange gegen den Uhrzeigersinn bewegen, bis er das Waldland verlassen hat. Falls ein Charakter einmal seine Flucht erklärt hat, kann er sich nicht mehr umbesinnen und muss sich weiterhin aus dem Waldland herausbewegen, bis er den Hauptspielplan erreicht hat.



CHARAKTERKUNDE

KUNDSCHAFTER

Ein furchtloser Entdecker und unerschrockener Abenteurer, der die Freiheit der Wildnis dem spießigen Treiben der Stadtmenschen vorzieht.



TOTEMKRIEGER

Ein wilder Krieger des Waldes, der Macht und Stärke der Totemgeister nachzueffern versucht, die ihn leiten und schützen.



SPINNENKÖNIGIN

Eine finstere Schönheit, die ebenso leidenschaftslos ist wie ihre arachnoiden Untertanen und sich nur am Unglück aller ergötzt, die dumm genug sind, ihr in die Quere zu kommen.



URALTE EICHE

Ein weises und starkes Wesen, so uralt wie das Waldland selbst. Es strebt nun danach, seine Zweige weiter auszubreiten und die Welt außerhalb seiner mystischen Heimat zu erkunden.



GEISTERLÄUFER

Ein weiser Meister der Geisterlinien, der diese geheimnisvollen Magieströme nutzen kann, um augenblicklich selbst in die entferntesten Winkel des Landes zu gelangen.





CREDITS

Autor dieser Erweiterung:

Samuel W. Bailey

Autoren Talisman: Die Magische Suche 4. Edition:

Bob Harris und John Goodenough

Produzenten: Derrick Fuchs sowie Mark O'Connor

Redaktion und Lektorat:

Paolo Tosolini und Sean O'Leary

Grafikdesign: Evan Simonet

Umschlaggestaltung: Ralph Horsley

Spielbrettgestaltung: Tim Arney-O'neal

Innengestaltung: Abrar Ajmal, John Ariosa, Tommy Arnold, Ryan Barger, Arden Beckwith, Mark Behm, Crystal Ben, Ismael Bergara, Sara Biddle, Filip Burburan, Mike Burns, Joshua Cairós, Felicia Cano, JB Casacop, Cristian Chihaiia, Ellis Clark, Vince Conn, Alyssa Davis, Jacqui Davis, Anna Edwards, Marko Fiedler, Melissa Findley, Sarah Finnigan, Vulcan Design Forge, Allen Michael N. Geneta, Alexander Gustafson, Suzanne Helmigh, Paul (Prof) Herbert, Jon Hrubesch, James Krause, Kez Laczin, Dan Masso, Brynn Metheney, Luis Felipe Peredo Noguez, Mary Jane Dizon Pajaron, Dylan Palmer, Andrea Radeck, Michael Rookard, Firat Solhan, Christian N. St. Pierre, MkUltra Studios, Leanna TenEyck, Bill Thompson, Andreia Ugrai, Gabriel Verdon, Damon Westenhofer, Dallas Williams, Michael Wolmarans und Jimmy Zhang

Künstlerische Leitung: John Taillon

Leitender Grafikdesigner: Andrew Navaro

Testspieler: Audrey Bailey, Dane Beltrami, Marcin „Nemomon“ Chrostowski, Alex Clynes, Davide De Colle, Giordano Gori, Nathan Hajek, Jonathan Hirsch, Tim Huckelbery, Chris Hosch, Ben Kline, Matt Landis, Andrea Hertach Lawrence, Matthew R. Lawrence, Ryan Lee, Lukas Litzinger, Jon New, Katie New, Eli Ninnemann, Bryan O'Daly, Mateusz Pindara, Chad Reverman, Abe Sanderson, Ian Schiffman, Aaron Sheppard, Samuel Stuart, Miranda Tanushi, Zach Tewalthomas und Paolo Tosolini

FFG Koordination Lizenz & Entwicklung:

Amanda Greenhart

Produktionsmanager: Eric Knight

Produktionskoordinator: Jason Glawe

Leitender Spieleautor: Steven Kimball

Ausführender Spieleautor: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Ferdinand Köther

Grafische Bearbeitung und Layout: Fiona Carey und Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von: Marcus Lange, Michael Kröhnert und Jan Fehrenberg

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Der Autor dankt seiner Mutter, Shannon Bailey, dafür, dass sie ihm ihre Liebe zu Spielen mit auf seinen Lebensweg gegeben hat und ihm eine große Unterstützung war, seine eigene Welten zu erschaffen.

Besonderer Dank an John Goodenough für seine frühe Arbeit an dieser Erweiterung.

Wie immer ein Dankeschön an alle Mitarbeiter von

GAMES WORKSHOP

Talisman: The Woodland © Copyright Games Workshop Limited 2014. *The Woodland*, *Talisman*, the Talisman logo, GW, Games Workshop, and all associated logos, illustrations, images, locations, weapons, characters, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under license. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Supply is TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

Besucht uns im Web:

www.HDS-Fantasy.de

www.FantasyFlightGames.com

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**

