



TALISMAN[®]

DER VORBOTE[™]

ERWEITERUNG

WILLKOMMEN

Finsternis, Gefahr, Ruhm und Reichtum! Willkommen im magischen Reich von Talisman.

Die Erweiterung *Der Vorbote* für *Talisman: Die Magische Suche* enthält neue Charaktere für eure Abenteuer, ein einzigartiges Deck Erkundungskarten und Zaubersprüche, die es zu beherrschen gilt. Diese Regeln erklären, wie das neue Material aus *Der Vorbote* verwendet wird.

SPIELMATERIAL



3 CHARAKTERFIGUREN &
1 VORBOTENFIGUR



1 VORBOTENBOGEN



32 OMENKARTEN



10 GELÄNDEKARTEN



75 VORBOTENKARTEN



10 ZAUBERSPRUCHKARTEN



3 CHARAKTERKARTEN



2 BÖGEN ALTERNATIVES ENDE

ERWEITERUNGSREGELN

Dieses Regelheft erklärt, wie die neuen Komponenten euer *Talisman*-Spielerlebnis noch steigern können.

DAS VORBOTEN-SYMBOL

Die Karten dieser Erweiterung sind mit dem Vorboten-Symbol markiert, sodass sie leicht von den Karten des Grundspiels unterschieden werden können.



STÄRKE/TALENT

Manche Gegner der Erweiterung *Der Vorbote* haben einen Stärke/Talent-Wert. Falls ein Charakter diesen Gegnern begegnet, kann er immer wählen, ob er gegen diese Gegner im Kampf oder im psychischen Kampf antritt. Charaktere können Trophäen mit einem Stärke/Talent-Wert entweder für Stärke- oder für Talentmarker eintauschen.



Stärke/Talent-
Wert

DER VORBOTE

Der Vorbote ist der Überbringer einer alten Prophezeiung, der gekommen ist, um das Ende der Welt anzukündigen.

Zu Spielbeginn wird die Figur des Vorboten auf den Vorbotenbogen gestellt. Nachdem ein Charakter (außer in der Inneren Region) ein Ereignis gezogen hat, wird der Vorbote auf das Feld dieses Charakters gestellt.

Immer, wenn ein Charakter in derselben Region wie der Vorbote durch ein Feld des Spielbretts angewiesen wird Karten zu ziehen, muss er stattdessen Vorbotenkarten ziehen. Jedes Mal, wenn die oberste Omenkarte abgeworfen wird, wird die Vorbotenfigur auf die Vorbotenkarte gesetzt, nachdem die nächste Omenkarte des Stapels abgehandelt worden ist.

Ein Charakter, der auf demselben Feld wie der Vorbote landet, **muss** dem Vorboten begegnen und auf dessen Tabelle würfeln, anstatt dem Feld selbst oder einem Charakter auf diesem Feld zu begegnen.

VORBOTENKARTEN

Vorbottenkarten gelten nicht als Abenteuerkarten, wenn sie gezogen werden und können nicht durch die Wahrsagekugel, die Fähigkeit der Wahrsagerin oder ähnliche Effekte betroffen werden.

Erst nachdem eine Vorbottenkarte offen auf ein Feld gelegt worden ist, wird sie wie eine Abenteuerkarte behandelt.

Gegner aus dem Deck der Vorbottenkarten müssen als Trophäen genommen werden, sobald sie im Kampf oder psychischen Kampf besiegt wurden.



Vorbottenkarte



OMENKARTEN

Während sich die Apokalypse über der Welt von Talisman zusammenbraut, tauchen Vorzeichen auf und Prophezeiungen werden erfüllt, die warnen, dass das Ende nahe ist. Die Omenkarten offenbaren die bedeutendsten dieser Anzeichen.

Vor Spielbeginn müssen die Spieler zunächst entscheiden, mit welchem Kartensatz der Omenkarten sie spielen möchten. Sie nehmen die acht Karten des gewählten Satzes und bilden damit einen offenliegenden Stapel mit dem 7. Omen zuunterst, darauf das 6. Omen, dann das 5. usw. Die Prophezeiung wird schließlich als oberste Karte auf den Stapel gelegt. Dieser Stapel wird neben dem Vorbotenbogen platziert.

Sobald durch eine Anweisung die oberste Karte des Omenstapels abgelegt wird, wird diese Karte offen auf den Ablagestapel der Omenkarten gelegt. Anschließend werden sofortige Auswirkungen der neu zum Vorschein gekommenen Omenkarte abgehandelt. Falls der Stapel der Omenkarten leer ist, endet das Spiel und alle Charaktere haben das Spiel verloren.

Falls durch eine Anweisung eine Omenkarte, die sich im Ablagestapel befindet, auf den Omenstapel gelegt wird, werden alle sofortigen Effekte der neu auf den Stapel gelegten Omenkarte abgehandelt.

Dauerhafte Anweisungen der obersten Karte des Omenstapels werden immer abgehandelt, bis diese Karte abgeworfen wird oder nicht mehr oberste Karte des Stapels der Omenkarten ist.

SCHLÜSSELWORT VERFLUCHT

Manche Gegenstände und Begleiter sind durch finstere Mächte pervertiert und verdorben und haben das Schlüsselwort **Verflucht**. **Verfluchte** Gegenstände und Begleiter müssen von dem Charakter, der ihnen begegnet, auf jeden Fall aufgenommen werden (auch wenn der Charakter bereits seine Traglast erreicht hat) und können nicht liegen gelassen werden.

Sobald ein Charakter mehr Gegenstände hat als seine Traglast erlaubt und er entscheiden muss, welche er behalten will, muss er so viele **Verfluchte** Gegenstände behalten wie möglich. Ein Charakter kann nur dann **Verfluchte** Gegenstände nicht behalten, wenn er mehr **Verfluchte** Gegenstände hat als seine Traglast erlaubt.

Verfluchte Gegenstände und Begleiter können auf übliche Weise abgelegt, gestohlen und verkauft werden.

GELÄNDEKARTEN

Während die Welt dem Ende entgegengeht, verlagert und verändert sich das Land unwiderruflich. Manche Spielwirkungen weisen die Spieler an eine Geländekarte auf das Spielbrett zu legen. Sobald eine Geländekarte auf einem Feld liegt, werden Text und Name dieses Feldes ignoriert und stattdessen werden Text und Name der Geländekarte verwendet. Falls sich eine Anweisung auf ein Feld bezieht, das nicht mehr



Geländekarte

auf dem Spielbrett ist, weil eine Geländekarte darauf liegt, wird diese Anweisung ignoriert. Falls beispielsweise auf dem Tempelfeld eine Geländekarte „Kluft“ liegt und auf der Taverne eine „6“ gewürfelt wird, wird die Anweisung, sich zum Tempel zu bewegen, ignoriert. Geländekarten können nur durch Anweisungen wieder entfernt werden, die ausdrücklich dazu auffordern, Geländekarten zu entfernen. Die Spieler können keine Geländekarten auf Felder der Inneren Region legen. Falls eine Anweisung einem Spieler aufträgt eine Geländekarte dorthin zu legen, wo er dies nicht tun kann, ignoriert er die Anweisung.

Falls eine Anweisung einem Spieler aufträgt eine Geländekarte auf ein Feld zu legen und es keine Karte des geforderten Typs mehr im Stapel der Geländekarten gibt, muss er eine Geländekarte dieses Typs von einem Feld des Spielbretts nehmen und nun auf dieses Feld legen. Falls ein Spieler eine Geländekarte auf ein Feld legt, auf dem bereits eine Geländekarte liegt, entfernt er die dort liegende Geländekarte und legt sie zurück in den Stapel der Geländekarten.

Wenn ein Spieler einen neuen Charakter auf das Spielbrett setzt, ignoriert er dabei auf dem Spielbrett vorhandene Geländekarten.

GELÄNDEKARTEN UND BEWEGUNG

Falls das Feld des Wächters eine Geländekarte enthält, können die Charaktere ungehindert von der Äußeren Region in die Mittlere Region wechseln, ohne zunächst den Wächter besiegen zu müssen. Auf gleiche Weise können die Charaktere ungehindert von der Mittleren Region in die Innere Region wechseln, wenn eine Geländekarte auf dem Feld Portal der Macht liegt; sie müssen dann nicht erst das Schloss knacken oder gewaltsam aufbrechen und werden auch nicht vom Hexenmeister aufgehalten, falls sie eine noch nicht abgeschlossene Aufgabe des Hexenmeisters haben.

ZUFÄLLIGE GELÄNDEKARTEN PLATZIEREN

Manche Effekte weisen die Spieler an, eine zufällige Geländekarte auf dem Spielbrett zu platzieren. Wenn das der Fall ist, mischt der Spieler den Stapel der Geländekarten, nimmt dann die oberste Karte und platziert sie wie angewiesen.

Falls der Stapel der Geländekarten leer ist, sobald ein Spieler angewiesen wird, eine zufällige Geländekarte zu legen, nimmt er die zu seinem Charakter am nächsten liegende Geländekarte und legt sie auf sein Feld. Falls zwei oder mehr Geländekarten gleich nahe sind, wählt der Spieler eine davon aus.

GELÄNDEKARTEN UND ANDERE ERWEITERUNGEN

Sobald der Spielplan einer Erweiterung verwendet wird und eine Geländekarte auf einem Feld liegt, welches die Bewegung zwischen den Spielplänen ermöglicht, können sich die Charaktere trotzdem weiterhin auf den Spielplan der Erweiterung bewegen und von diesem weg, wobei die üblichen Bewegungsregeln der Erweiterung gelten.

Sobald die Erweiterung **Der Vorbote** zusammen mit der Erweiterung **Die Stadt** gespielt wird, können Geländekarten nicht auf die Felder „Gefängnis“ oder „Stadtplatz“ des **Die Stadt**-Spielplans gelegt werden.

Falls eine Geländekarte auf das letzte Feld eines Erweiterungsplans gelegt wird, beispielsweise auf die Schatzkammer der Erweiterung **Die Katakomben**, muss ein Charakter seine Bewegung beenden, sobald er dieses Feld betritt und dann der Geländekarte auf diesem Feld begegnen.



BÖGEN ALTERNATIVES ENDE

Die Verwendung der Bögen mit alternativen Spielenden bleibt den Spielern überlassen, sie müssen sich nur vor Spielbeginn einigen, ob sie die Bögen verwenden wollen oder nicht. Die Bögen mit den alternativen Enden der Erweiterung *Der Verbote* können auch zusammen mit den Bögen mit alternativen Enden anderer Erweiterungen verwendet werden.

SPIELVORBEREITUNG

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** (Abbildung rechts) in der linken oberen Ecke aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt 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 Spielbretts gelegt.

VERDECKTE VARIANTE

Die verdeckte Variante bringt mehr Geheimnis und Spannung in das *Talisman*-Spielerlebnis, 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** (Abbildung rechts) in der linken oberen Ecke aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt werden.



Offenes Symbol

Dann müssen die Spieler zu Spielbeginn alle noch übrigen Bögen mit alternativen Enden mischen und einen davon zufällig ziehen. Dieser Bogen wird *verdeckt* auf die Krone der Herrschaft im Zentrum des Spielbretts 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 der Kreaturen der Inneren Region (und auch nicht auf den alternativen Enden) kann durch Zaubersprüche beeinflusst werden und man kann ihnen nicht ausweichen.

- Charaktere auf der Krone der Herrschaft können sich nicht bewegen und müssen auf diesem Feld bleiben, es sei denn, der Bogen 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 **Sternsymbol** vorausgeht, für alle Charaktere unabhängig von der Region, in der sie sich gerade aufhalten, einschließlich Charakteren auf der Krone der Herrschaft.



Sternsymbol





CREDITS

Autor dieser Erweiterung und Entwicklung: Samuel W. Bailey

Autoren Talisman: Die Magische Suche 4. Edition: Bob Harris und John Goodenough

Produzent: Derrick Fuchs

Redaktion & Korrekturlesung: Paolo Tosolini

Grafikdesign: Evan Simonet

Schachtelgestaltung: Ralph Horsley

Innengestaltung: Alex Aguilar, Kim Artem, Bruno Balixa, Arden Beckwith, Toni Bell, Bon Jovi M. Bernardo, Mark Bulahao, Joshua Cairós, JB Casacop, Cristian Chihai, Anna Christenson, Sebastian Ciaffaglione, David Demaret, Guillaume Ducos, Allen Michael N. Geneta, Hans Krill, Jorge Carrero Roig, Amanda Sartor, Tadas Sidlauskas, Lee Smith, Firat Solhan, Alyn Spiller, Nate Stefan, Preston Stone, Folko Streese, Crystal Sullivan, Yating Sun, Leanna TenEycke, Bill Thompson, Eva Maria Toker, Alexander Tooth, Cory Trego-Erdner, JuanManuel Tumburus, Tiffany Turrill, Shane Tyree, Andreia Ugrai, TeeJay Ralph Villahermosa, Jacob Walker und Damon Westenhofer.

Miniaturengestaltung: Felicia Cano

Miniaturenmanagement: Jason Beaudoin

Miniaturenkoordination: Niklas Norman

Miniaturenerstellung: Xav „Lokkee“ Malard und Alexandre Piovani

Leitender Grafikdesigner: Andy Christensen

Leitung Kunst: John Taillon

Koordination Qualitätsprüfung: Zach Tewalthomas

Testspieler: Jonas Anderlund, Jennifer Anderson, David „turtleback“ Anderson, Anthony Bellusci, Marcin „Nemomon“ Chrostowski, Davide De Colle, Brian Ferraro, Adam Gibbons, John Löfstedt Gilljam, Steve Green, Giordano Gori, Paul Hinrichsen, Kristoffer Löfblad, Richard Löwenfeldt, Shawn Lynch, Dave Mitchell, Jon New, Katie New, Mateusz Pindara, Kettil Sundberg, Kevin Thompson, Paolo Tosolini, Charles Wellton und Ewelina Zajkowska

Lizenzkoordination FFG: Amanda Greenhart

Produktionsmanagement: Megan Duehn und Simone Elliott

Produktionskoordinator: Johanna Whiting

Manager Brettspiele: Steven Kimball

Ausführender Spielautor: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Talisman: The Harbinger © Copyright Games Workshop Limited 2015. *The Harbinger, 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. 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.**

For additional material, support, and information, please visit us on the web: www.FantasyFlightGames.com

Wie immer Dank an alle Mitarbeiter von
GAMES WORKSHOP



DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Ferdinand Köther

Grafische Gestaltung und Layout: Marco Reinartz

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

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**



Besucht uns im Web:

WWW.HDS-FANTASY.DE
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



**PROOF OF
PURCHASE**

**Talisman:
Der Vorbote**

4 015566 023024

