

TALISMAN DIE MAGISCHE SUCHE, 4. ED. FAQ

KLARSTELLUNGEN, ERRATA UND HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN ZUM BASISSPIEL UND DESSEN ERWEITERUNGEN

Keine Angst vor der Fülle der hier gesammelten Informationen: Da die meisten Einträge lediglich Zusatz Erläuterungen liefern, muss man nicht zwingend die gesamte FAQ durchlesen. Nur mit • markierte Punkte sollte man sich ansehen (besonders wichtig sind die Einträge mit ••, die zum Teil geänderte Regelauslegungen betreffen).

Die Antworten dieser völlig neu überarbeiteten FAQ sind nach bestem Wissen und Gewissen aufgrund der Wortwahl der englischen Regel der 4. Edition, der letzten FAQ von Black Industries Edition, und insbesondere der FAQ vom November 2011 von FFG. Damit ist nicht ausgeschlossen, dass in einer zukünftigen FAQ andere Antworten gültig sein könnten.

Außerdem: Wenn man über eine „unlösbare“ Situation stolpern sollte oder mit einer etwas indifferanten Regelerklärung unzufrieden ist, bringt man einfach die „ALLERWICHTIGSTE TALISMAN-REGEL“ zur Anwendung, die am Schluss dieser FAQ zu finden ist (und auch separat von www.hds-fantasy.de geladen werden kann).

REGELKLARSTELLUNGEN

„SPIELER“ UND „CHARAKTER“

Beide Begriffe haben auf Karten und in Regelanweisungen dieselbe Bedeutung.

ABLEGEN UND LIEGEN LASSEN, ETC.

● Um zum Beispiel Aufgaben der Höhle des Hexenmeisters zu erfüllen, müssen Gegenstände, Begleiter oder Goldstücke „abgelegt“ werden. Aber wohin werden diese eigentlich abgelegt?

Im Regelbuch wird recht deutlich unterschieden: „**ablegen**“ = auf den Ablagestapel

„**auf einem Feld ablegen**“ = auf das Feld legen

„**liegen lassen**“ = auf das Feld legen, bzw. liegen lassen

Für die Höhle des Hexenmeisters bedeutet das also, dass die Karten auf den Ablagestapel wandern, bzw. das Gold in den Vorrat kommt.

ZWISCHEN REGIONEN WECHSELN

Charaktere können den Wächter und das Portal der Macht überqueren, selbst wenn eine Karte auf dem Feld liegt, es sei denn, die Karte selbst verhindert das (etwa wie die Zauberkarte „Barriere“ und die Karte „Zerberus“). Charaktere dürfen einer Karte auf dem Wächter oder dem Portal der Macht nur begegnen, wenn sie ihre Bewegung auf diesem Feld nach den üblichen Regeln beenden.

MEHR ALS EINEN GEGNER ANGREIFEN

●● Wenn ein Charakter mehr als einen Gegner gleichzeitig angreift (siehe „Mehr als ein Gegner“ auf Seite 10 der Basisspielregel), betreffen Zaubersprüche, Spezialfähigkeiten oder Effekte, die sich auf eine einzelne Kreatur beziehen, immer nur einen einzigen Gegner. Der Spieler wählt den betroffenen Gegner aus.

Beispiel: Ein Charakter landet bei einem Höhlentroll und einem Goblin. Da beide mit Stärke angreifen und dieselbe Begegnungszahl haben, kämpfen sie gemeinsam wie ein einzelner Gegner in diesem Kampf. Der Charakter wirkt den „Zerstörung“-Zauber, der es ihm erlaubt, eine beliebige offen liegende Abenteuerkarte vom Spielbrett zu nehmen und sie auf den Ablagestapel zu legen. Da der Höhlentroll ein gefährlicher Gegner ist, entscheidet sich der Charakter, ihn zusammen mit dem Zauber Zerstörung abzulegen. Der Charakter führt dann den Kampf gegen den Goblin aus.

Einige Gegner besitzen Effekte, die einen Kampf oder psychischen Kampf in ein Unentschieden umwandeln oder einen Charakter automatisch besiegen. Solche Effekte beziehen sich auf den gesamten Kampf oder psychischen Kampf und nicht bloß auf den einzelnen Gegner.

Beispiel: Ein Charakter landet bei einem Höhlentroll und einem Goblin. Da beide mit Stärke angreifen und dieselbe Begegnungszahl haben, kämpfen sie gemeinsam wie ein einzelner Gegner in diesem Kampf. Der Charakter gewinnt den Kampf, muss aber nun einen Würfel für die Spezialfähigkeit des Höhlentrolls werfen, um zu erfahren, ob dieser sich regeneriert. Der Charakter wirft eine „1“, was bedeutet, dass sich der Höhlentroll regeneriert und der Angriff als Unentschieden gewertet wird. In diesem Fall können weder Höhlentroll noch Goblin als Trophäe genommen werden, weil die Fähigkeit des Höhlentrolls den Kampfausgang in ein Unentschieden verwandelt hat.

BEGEGNUNGS-ABFOLGE BEI EINEM FELD

●● Wenn Charaktere sich dafür entscheiden, einem Feld zu begegnen, müssen sie die Begegnung in der unten angegebenen Reihenfolge abwickeln. Sollte ein Charakter irgendwann mitten in einer Begegnung zu einem anderen Feld versetzt werden, macht er dort weiter, indem er auf diesem Feld eine neue Begegnung hat.

Ausnahme: Wird ein Charakter im Kampf oder psychischen Kampf besiegt und gezwungen, sich auf ein anderes Feld zu begeben, kann er diesem neuen Feld nicht begegnen und sein Zug ist sofort beendet.

1. Wenn das Feld die Anweisung besitzt, **Karten zu ziehen** (siehe „Begegnungen auf einem Feld – Felder, auf denen man Karten zieht“ auf Seite 9 der Basisspielregel), muss man zuerst die Anweisung des Feldes befolgen.
2. Allen Karten auf dem Feld, die **keine Begegnungszahl** haben (wie zum Beispiel die Hexagramm-Zauberkarte) muss man begegnen.
3. Allen **Ereignissen** auf dem Feld muss man begegnen. Man beachte, dass ein Ereignis, welches länger als eine Runde wirkt, zur Erinnerung auf dem Feld bleibt, und daher weiter als Karte auf diesem Feld zählt. Wenn ein Charakter diesem Ereignis erneut

begegnet, wird dessen Wirkung nicht etwa „zurückgesetzt“ (wirkt also nicht zusätzliche Runden lang).

4. Man muss allen **Gegnern mit der Begegnungszahl 1** auf dem Feld begegnen. Wenn alle Gegner besiegt wurden, oder ihnen ausgewichen wurde, macht der Charakter mit dem nächsten Schritt weiter, anderenfalls endet sein Zug.
5. Man muss allen **Gegnern mit der Begegnungszahl 2** auf dem Feld begegnen. Wenn alle Gegner besiegt wurden, oder ihnen ausgewichen wurde, macht der Charakter mit dem nächsten Schritt weiter, anderenfalls endet sein Zug.
6. Man muss allen **Gegnern mit der Begegnungszahl 3** auf dem Feld begegnen. Wenn alle Gegner besiegt wurden, oder ihnen ausgewichen wurde, macht der Charakter mit dem nächsten Schritt weiter, anderenfalls endet sein Zug.
7. Jegliche **Fremde** müssen jetzt besucht werden.
8. Jegliche **Goldstücke, Begleiter und Gegenstände** können genommen werden.
9. Jegliche **Orte** können besucht werden.
10. Wenn das Feld keine Anweisungen zum Kartenziehen hat, muss der Charakter den **Anweisungen des Feldes** folgen.

BEGLEITER, DIE MAN MITNEHMEN MUSS
Einige Begleiter (wie der Poltergeist und die Hexe) besagen, dass man sie mitnehmen muss. Für diese Begleiter gelten die üblichen Begleiter-Regeln, außer dass man gezwungen ist, sie mitzunehmen und man sie nicht liegen lassen kann (siehe „Begleiter und Gegenstände liegen lassen“ auf Seite 16 der Basisspielregel). Natürlich gibt es andere Wege, diese nervenden Gefährten wieder loszuwerden, wie z.B. der Besuch der Schlucht in der mittleren Region.

F: Was passiert, wenn Poltergeist und Hexe bei einem Spieler zusammentreffen? Hat man dann zwei ungewollte Begleiter oder verliert man den Poltergeist bzw. kann ihn erst gar nicht aufnehmen?

A: Die Hexe verhindert, dass der Poltergeist gleichzeitig als Begleiter genommen wird.

KARTEN, DIE ZU BEGLEITERN WERDEN

● Einige Karten und Spezialfähigkeiten erlauben es Charakteren, sich Karten als Begleiter zu nehmen, selbst wenn diese nicht ausdrücklich als Begleiter klassifiziert sind. Zum Beispiel erlaubt die Fähigkeit des Bardens diesem, Tiere zu bezaubern und als Begleiter an sich zu nehmen. Ein Spieler, der diese Begleiter in seinem Spielerfeld hat, behandelt sie in jeder Hinsicht wie normale Begleiter, allerdings kann er sich nicht entscheiden, diese auf einem Feld liegen zu lassen. Sollte ein anderer Charakter eine Fähigkeit besitzen, die sich auf Begleiter auswirkt, kann er damit auf keine Karte

einwirken, die zu einem Begleiter geworden ist (die also nicht das Schlüsselwort „Begleiter“ trägt).

Beispiel: Ein Charakter kann Hypnose nicht wirken, um eines der vom Barden bezauberten Tiere an sich zu nehmen, weil dieses Tier lediglich in Bezug auf den Barden als Begleiter gilt.

Wenn ein Spieler gezwungen wird, eine Karte, die zum Begleiter geworden ist, auf einem Feld abzulegen oder zurückzulassen (wie z.B. auf dem Feld „Zelle“, oder bei der Verwandlung in eine Kröte oder weil der Charakter getötet wird), muss dieser Begleiter stattdessen abgelegt werden (er kommt also auf den Ablagestapel).

KARTEN, DIE ANSTELLE EINES CHARAKTERS ANGREIFEN

Karten, die anstelle eines Charakters angreifen, bieten alle normalen Belohnungen, jedoch ohne die Risiken, die bei einem verlorenen Angriff entstehen, wie im Folgenden nachzulesen:

KAMPF ANSTELLE DEINES CHARAKTERS GEGEN ANDERE CHARAKTERE

● Wenn eine Karte anstelle eines Charakters angreift und einen Kampf oder psychischen Kampf gegen einen Charakter gewinnt, darf sich der gewinnende Charakter die übliche Belohnung nehmen, also einen Gegenstand oder Gold nehmen oder den gegnerischen Charakter dazu zwingen, einen Lebenspunkt zu verlieren. Wenn eine Karte anstelle eines Charakters angreift und einen Kampf oder psychischen Kampf gegen einen Charakter verliert, darf sich der gewinnende Charakter jedoch keine Belohnung nehmen.

Wenn beide Charaktere eine Karte an ihrer Stelle kämpfen lassen, kann sich keiner der beiden eine Belohnung nehmen.

KAMPF ANSTELLE DEINES CHARAKTERS GEGEN KREATUREN

● Wenn eine Karte anstelle eines Charakters angreift und einen Kampf oder psychischen Kampf gegen eine Kreatur gewinnt, bekommt der gewinnende Charakter die üblichen Belohnungen, wie das Nehmen der getöteten Feinde als Trophäen, falls auf der Karte nicht anders angegeben.

Wenn eine Karte anstelle eines Charakters angreift und einen Kampf oder psychischen Kampf gegen eine Kreatur verliert, verliert der Charakter keinen Lebenspunkt oder erleidet sonstige Wirkungen. Jedoch endet der Zug des Charakters sofort, nachdem der Kampf abgewickelt wurde.

Beispiel: Ein Charakter begegnet dem Sukkubus und wirkt den Zauber Sturmkrähe, damit die Sturmkrähe an seiner Stelle kämpft. Die Sturmkrähe verliert und der Zug des Charakters endet sofort. Der Charakter verliert jedoch keinen Lebenspunkt, und auch keinen Talentpunkt oder muss einen Talentpunkt auf den Sukkubus legen.

ZIELE VON ZAUBERSPRÜCHEN

●● Charaktere dürfen Zaubersprüche nur dann wirken, wenn diese ein gültiges Ziel haben. Charaktere dürfen Zaubersprüche nicht einfach ablegen, um sie wieder loszuwerden.

Beispiel: Ein Charakter hat den Zauber „Hypnose“, der es ihm erlaubt, einem anderen Charakter einen Begleiter abzunehmen. Wenn keiner seiner Mitspieler einen Begleiter hat, kann er diesen Spruch nicht wirken (um ihn loszuwerden), da es dafür kein gültiges Ziel gibt.

BEWEGUNGSEFFEKTE

Einige Karten, Effekte, und sogar einige Regionen verändern oder ersetzen die Bewegung eines Charakters. Die meisten Zauber oder Spezialfähigkeiten, mit denen Charaktere ihre Bewegung modifizieren, benutzen eine der folgenden Formulierungen:

- „Anstatt für deine Bewegung zu würfeln“
- „Anstatt deiner normalen Bewegung“

ANSTATT FÜR DEINE BEWEGUNG ZU WÜRFELN

Damit ein Charakter einen Bewegungseffekt nutzen kann, der mit „anstatt für deine Bewegung zu würfeln“ beschrieben wird, muss der Charakter auch in der Lage sein, ohne diesen Effekt nach den üblichen Bewegungsregeln zu würfeln.

Falls der Charakter keinen Würfel nach den üblichen Regeln werfen dürfte, kann er auch diesen Bewegungseffekt nicht benutzen.

Beispiel: Ein Charakter hat den Begleiter Poltergeist, der seine Bewegung auf exakt 1 Feld pro Zug reduziert. Der Charakter darf den Teleport-Zauber also nicht benutzen, weil dieser besagt „ersetzt den Würfelwurf für die Bewegung“, denn er würde ja gar nicht würfeln, sondern müsste sich automatisch um 1 Feld ohne würfeln bewegen.

ANSTATT DER NORMALEN BEWEGUNG

So lange ein Charakter in der Lage ist, sich zu bewegen, selbst unter besonderen Bedingungen, kann er einen Bewegungseffekt nutzen, der lautet: „anstatt der/deiner normalen Bewegung“.

Beispiel: Der Schwingenumhang besagt „Statt der normalen Bewegung kannst du den Umhang ablegen und dich auf ein beliebiges Feld der gleichen Region teleportieren.“ Ein Charakter in der Inneren Region kann den Schwingenumhang benutzen, um sich zur Krone der Herrschaft zu bewegen, denn der Schwingenumhang besagt: „statt der normalen Bewegung“.

Wenn sich ein Charakter nicht bewegen kann oder prüfen muss, ob er zur Bewegung in der Lage ist, (etwa wenn er im Tempel versklavt wird), kann er keinerlei Bewegungseffekte nutzen. Man beachte, dass Charaktere auf der Krone der Herrschaft sich nicht bewegen und daher keine Bewegungseffekte nutzen können.

ZUFÄLLIGE KARTE ABLEGEN

Die folgenden Vorschläge dienen dazu, das zufällige Ablegen von Karten (durch Effekte oder Begegnungen) praktikabel zu machen:

- Wenn alle deine Karten die gleiche Rückseite haben, mische sie einfach und halte sie verdeckt vor dich. Der Spieler zu deiner Linken muss dann daraus eine zufällige Karte ziehen, die du ablegen wirst

- Wenn du 6 oder weniger Karten hast, lege sie nebeneinander und wirf einen Würfel. Dann zähle ab der ganz links liegenden Karte, bis du zur erwürfelten Zahl kommst (wenn weniger als 6 Karten ausliegen, führst du das Zählen ggf. bei der ersten Karte weiter).

Beispiel: Ein Charakter wirft eine „5“, also muss er die fünfte Karte in der Reihe ablegen.

- Wenn deine Karten unterschiedliche Rücken haben, also etwa Karten vom Abenteuer- und Kaufkartenstapel, zähle, um wie viele Karten es sich handelt. Mische diese Karten unter dem Tisch. Der Spieler zu deiner Linken nennt jetzt eine Zahl zwischen 1 und der von dir genannten Gesamtzahl deiner Karten. Zähle nun deinen Kartenstapel von oben nach unten durch. Die genannte Zahl entspricht der Karte, die du ablegst.

Beispiel: Ein Charakter hat acht Gegenstände, von denen einer abgelegt werden muss. Er nimmt alle acht Karten und mischt sie verdeckt unter dem Tisch. Der Spieler links von ihm nennt die Zahl 3. Der Spieler nimmt also die dritte Karte von oben aus seinem Stapel und legt sie ab.

GLEICHZEITIGE EFFEKTE

Wenn zwei oder mehr Effekte gleichzeitig ausgelöst werden, entscheidet der Spieler, der gerade am Zug ist, über die Reihenfolge, in der diese Effekte ausgespielt werden.

Beispiel: Der Zauber Hexagramm besagt, dass ein jeder Spieler, der darauf landet, 1 Lebenspunkt verliert. Die Spezialfähigkeit des Druiden besagt, dass er seine Zaubersprüche jedesmal aufstocken darf, wenn er auf das Feld Wälder kommt. Falls der Druide auf ein Wälder-Feld mit dem Zauber Hexagramm kommt, entscheidet er, ob er zuerst 1 Lebenspunkt verliert oder ob er zuerst seine Zauberkraft auffüllt.

SCHICKSALSMARKER

- F: Wenn man einen Schicksalsmarker ausgibt, darf man dann bei einem Würfelwurf mit mehr als einem Würfel ALLE Würfel neu werfen?

A: Nein. Auch wenn ein Spieler mehrere Würfel auf einmal würfelt, kann er durch Abgabe eines Schicksalsmarkers nur einen davon erneut würfeln. Mehr als ein Schicksalsmarker pro Würfelwurf ist nicht erlaubt.

Dass deutsche Spieler an dieser Stelle manchmal stolpern, liegt am Wort „Würfel“, bei dem man je nach Zusammenhang nicht immer erkennt, ob Ein- oder Mehrzahl gemeint ist. Liest man die ganze Passage der Basisregeln (Seite 6 und 7), wird es aber klar.

TALISMAN-BASISSPIEL

SPIELPLAN

FELSSPALTEN

F: Wird in den Felsspalten und im Tiefen Wald für erwürfelte Gegner die Stärke modifiziert (Stärke + Würfelergebnis)?

A: Ja, ein Würfel zusätzlich zum Wert.

HÖHLE DES HEXENMEISTERS

F1: Wenn ein Charakter eine Hexenmeister-Aufgabe vollendet und zur Höhle des Hexenmeisters teleportiert, um seine Belohnung entgegen zu nehmen, kann er dann eine weitere Aufgabe annehmen oder einem Charakter begegnen, bei dem er landet?

A: Nein. Sobald ein Charakter zur Höhle des Hexenmeisters teleportiert und einen Talisman erhält, endet sein Zug; er kann dem Feld oder einem Charakter auf diesem Feld nicht begegnen.

●● *F2: Wenn ein Charakter eine Hexenmeister-Aufgabe angenommen hat, aber auf andere Weise einen Talisman findet, muss er dann die Hexenmeister-Aufgabe trotzdem vollenden?*

A: Ja.

F3: Kann sich ein Charakter auch dann zur Höhle des Hexenmeisters teleportieren, wenn er eine Hexenmeister-Aufgabe beendet hat und gerade das Schneesturm-Ereignis wirkt?

A: Ja.

F4: Falls ein Charakter eine Hexenmeister-Aufgabe angenommen hat und getötet wird, verliert er die Aufgabe dann?

A: Ja.

F5: Darf ein Spieler seine Aufgabe des Hexenmeisters im Zug eines anderen Spielers erfüllen?

A: Nur, wenn die Aufgabe darin besteht, einem anderen Spieler einen Lebenspunkt abzunehmen. Ansonsten muss die Aufgabe im eigenen Zug erfüllt werden.

HÖLLENSCHLUND

●● *F1: Beim Höllenschlund in der Inneren Ebene scheinen sich Spielbrett und Spielregel zu widersprechen. Wie kämpft man gegen die Teufel dort?*

A: Der Spieler erwürfelt zuerst die Anzahl der Teufel. Anschließend kämpft er gegen die Teufel, und zwar im selben Zug nacheinander gegen jeweils einen Teufel. Er darf so lange gegen einen Teufel nach dem anderen kämpfen, wie er siegreich bleibt. Endet ein Kampf mit einer Niederlage des Spielers oder mit einem Unentschieden, ist auch der Zug des Spielers beendet. In seinem nächsten Zug kann er dann auf dem Feld gegen die übrigen Teufel weiterkämpfen oder umkehren. Hat der Spieler alle Teufel besiegt, darf er im darauf folgenden Zug das **Tal des Feuers** betreten

F2: Ist die Stärke der Teufel im Höllenschlund wirklich nur 4 und nicht etwa 14? Das wirkt für die Innere Region sehr schwach.

A: Das ist so gewollt. 4 ist richtig.

F3: Wird im Höllenschlund zur Stärke der jeweiligen Teufel ein zusätzlicher Würfel geworfen? Wenn ja: für jeden Teufel einzeln? Oder haben dann alle Teufel 4 + Würfelergebnis?

A: Ein Würfel zusätzlich zum Wert; ja, für jeden Teufel wird einzeln gewürfelt.

KRONE DER HERRSCHAFT

F1: Kann ein Spieler auf dem Feld Krone der Herrschaft Goldstücke, Gegenstände und Begleiter aufnehmen?

A: Ja, falls sich keine anderen Charaktere auf dem Feld befinden.

Wenn sich andere Spieler auf der Krone der Herrschaft befinden, muss diesem anderen Spieler dort begegnet werden, anstatt dem Feld zu begegnen.

Wenn kein anderer Spieler dort ist, begegnet der Charakter nach den üblichen Regeln der Karte oder den Karten auf dem Feld, wenn sich dort Karten befinden (siehe „Begegnungen“ auf Seite 9 der Spielregel des Basisspiels).

● *F2: Wenn ein Charakter einem anderen Charakter auf dem Feld Krone der Herrschaft begegnet, muss er diesen dann normal angreifen oder kann er auf diesen bei der Begegnung auch eine seiner Spezialfähigkeiten anwenden?*

A: Der Charakter kann wählen, ob er angreift oder eine seiner Spezialfähigkeiten auf den anderen Charakter anwendet.

F3: Darf ein Charakter den Herrschaftszauber anwenden, selbst wenn sein Talent unter 3 liegt?

A: Ja.

F4: Kann eine Kröte den Herrschaftszauber wirken?

A: Nein.

F5: Kann ein Charakter auf der Krone der Herrschaft den Zauber „Zeitsprung“ wirken?

A: Ja.

● *F6: Wenn man auf dem Feld Krone der Herrschaft etwas ablegt, darf man es dann in seinem nächsten Zug wieder aufnehmen?*

A: Ja. Wer auf dem Feld Krone der Herrschaft steht, wird zum Zweck des Aufhebens von Gegenständen immer so behandelt, als ob er gerade dort neu angekommen sei.

F7: Was passiert mit einem Charakter, die auf dem Feld Krone der Herrschaft keinen Talisman mehr besitzt?

A: Das ist auf diesem Feld egal. Die Regel bezieht sich nur auf das **Tal des Feuers**. Den Talisman kann man regulär auf der Krone der Herrschaft nicht mehr verlieren – auf diesem letzten Feld kann man nur noch gewinnen – oder sterben.

● *F8: Im Regelheft steht, man dürfe jederzeit in der Inneren Region umkehren und zurück zum Portal gehen, andererseits steht dort auch, auf dem Feld Krone der Herrschaft dürfe nicht umgekehrt werden. Was ist richtig?*

Beides. Die Krone der Herrschaft gehört eben nicht wirklich zur inneren Region und für sie gelten besondere Regeln.

F9: Wenn man auf dem Feld Krone der Herrschaft nicht umkehren kann, ist es denkbar, dass ein Spieler außerhalb sich immer wieder von dem durch den Herrschaftszauber erlittenen Schaden heilen kann (wenn er z.B. die Prinzessin besitzt sowie einen Poltergeist und auf dem Schloss steht). Ein klares Patt, oder?

A: Dass sich eine solche Pattsituation ergeben kann, ist richtig. Dazu zwei Anmerkungen: Einerseits kann ein Patt wirklich nur durch ein stupides Wiederholen einer Aktion entstehen – einen Spieler, der so etwas ausführt, könnte man durchaus als boshaften Spielverderber/Regelausbeuter bezeichnen.

Andererseits könnte man sich überlegen, bei einer solchen Situation

- beide Spieler zu Siegern zu erklären, oder
- den Spieler auf der Krone der Herrschaft zum Sieger zu erklären, oder
- ein Verlassen der Krone der Herrschaft eben doch zu erlauben.

(an dieser Stelle sei noch einmal auf die „ALLERWICHTIGSTE TALISMAN-REGEL“ verwiesen.)

RUINEN

F: Kann ein Charakter einen Gegenstand oder Begleiter nach dem Ziehen der ersten Karte auf das Feld legen, um zu vermeiden, einen zweiten Karte ziehen zu müssen?

A: Ja. Man darf aber nicht vergessen, dass ein Charakter, der Gegenstände oder Begleiter liegen lässt, diese nicht im selben Zug wieder aufnehmen darf.

STADT

●● *F: Wenn ein Charakter der Stadt begegnet, kann er dann einfach eine Option wählen, die er nicht erfüllen kann – also z.B. den Arzt aufsuchen, obwohl er alle Lebenspunkte hat. Wie sieht das beim Dorfaus?*

A: Nein. Wenn ein Charakter den Arzt aufsucht, muss er mindestens 1 Gold für die Heilung ausgeben, und zwar nur dann, wenn weniger Lebenspunktmarker hat, als sein Lebenspunkt-wert. Wenn ein Charakter den Alchimisten besucht, muss er mindestens einen seiner Gegenstände in Gold verwandeln lassen. Wenn er aber nicht in der Lage ist, irgendeine dieser Bedingungen zu erfüllen, muss er die Zauberin besuchen. Begegnet ein Charakter dem Dorff, muss er einen Option auswählen, die er erfüllen kann, ansonsten muss er den Mystiker besuchen.

TIEFER WALD

siehe Felsspalten

TAVERNE

F1: Was passiert, wenn ein Charakter in der Taverne spielt, eine „3“ würfelt und ein Goldstück verliert, aber keines besitzt? Wird er bestraft?

A: Nein, das hat keine Auswirkungen.

● *F2: Wenn ein Charakter in der Taverne eine „5“ würfelt, kann er sich als seine nächste Bewegung zu einem anderen Feld in der Äußerer*

Region teleportieren. Was ist, wenn er aber im nächsten Zug aussetzen muss? Wie ist das mit dem Flößer dort?

A: Er wird in seinem übernächsten Zug teleportiert. Ebenso gilt das Angebot des Flößers.

TEMPEL

F1: Wenn ein Charakter eine "5" im Tempel wirft, während er eine Kröte ist, muss er dann trotzdem einen Würfel werfen, um sich aus der Sklaverei zu befreien?

A: Ja. Wenn er sich befreit, muss er sich danach um 1 Feld bewegen.

F2: Wenn ein Spieler auf dem Tempel eine „10“ wirft, aber keinen Talisman nehmen will, lässt er diesen dann offen auf dem Feld liegen?

A: Ja.

VERWUNSCHENE LICHTUNG

F1: Betreffen die Anweisungen auf dem Feld Verwunschene Lichtung einen Charakter trotzdem, wenn er dort landet und entscheidet, einem anderen Charakter dort zu begegnen statt dem Feld?

A: Nein. Die Anweisungen der Verwunschenen Lichtung betreffen nur einen Charakter, der diesem Feld begegnet. Man beachte jedoch, dass das Tal des Feuers verlangt, dass ein Charakter einen Talisman besitzen muss, um auf diesem Feld landen zu dürfen. Selbst wenn ein Charakter auf dem Tal des Feuers einem anderen Charakter begegnen will, muss er einen Talisman besitzen, um das Feld überhaupt betreten zu dürfen.

F2: Auf der Verwunschenen Lichtung heißt es, dass Stärke- und Talentpunkte von (Magischen) Gegenständen hier nicht zählen. Gilt das auch, wenn man dort entscheidet, einem anderen Spieler zu begegnen?

A: Nein. Anweisungen auf der Lichtung betreffen nur Spieler, die dem Feld begegnen.

WERWOLFSBAU

F: Wirft der Werwolf im Werwolfsbau 2 Würfel für den Kampf, weil er ja mit 2 Würfeln seine Stärke erwürfelt?

A: Nein - nur für seine Stärke nimmt man die 2 Würfel.

WÜSTE

F: Wenn ein Charakter auf der Wüste landet und sich entscheidet, dort einem anderen Charakter zu begegnen, anstatt dem Feld, verliert er dann trotzdem 1 Lebenspunkt?

A: Nein.

CHARAKTERKARTEN

ASSASSINE

F1: Kann der Assassine jede Kreatur meucheln, egal ob sie vom Abenteuerstapel kommt oder ob sie bereits offen auf dem Feld liegt, dem er begegnet?

A: Ja.

F2: Kann der Assassine auch dann meucheln, wenn er zwei oder mehr Gegnern gleichzeitig im Kampf begegnet?

A: Ja.

F3: Kann der Assassine Geister-Gegner meucheln?

A: Nein. Meucheln gilt nur für den Kampf (und Geister müssen ja im Psychischen Kampf bekämpft werden).

F4: Wenn es dem Assassinen nicht gelingen sollte, einen anderen Spieler zu meucheln, darf dieser Spieler ihm dann statt einem Lebenspunkt eine Goldmünze abnehmen?

A: Ja. Der Sieger darf dem Assassinen statt einem Lebenspunkt eine Goldmünze oder einen Gegenstand abnehmen.

BARDE

F1: Wird beim Bezaubern seine eigene Stärke mit hinzugezählt?

A: Nein.

● F2: Wenn dem Barden das Bezaubern eines Tieres misslingt, kann er das Tier dann angreifen?

A: Nein.

● F3: Der Barde zieht einen Drachen und einen Gegenstand in den Ruinen. Wenn der Barde den Drachen nicht angreift, zählt das dann als Ausweichen, sodass er sich den Gegenstand nehmen kann?

A: Nein. Die Wahl, ein Tier oder einen Drachen nicht anzugreifen, zählt nicht als Ausweichen. Falls sich irgendwelche Gegner auf einen Feld befinden und der Charakter nicht alle getötet hat oder ihnen ausgewichen ist, darf er sich keine Gegenstände auf dem Feld nehmen.

● F5a: Kann der Barde einen ganzen Zoo ansammeln?

A: Ja.

F5b: ... und beim Kampf dann das passende Tier zur Stärke hinzuzählen?

A: Ja (eben immer nur eines).

● F6: Was passiert mit dem eingesetzten Tier nach dem Kampf?

A: Es bleibt im Besitz des Barden.

DIEB

F: Kann der Dieb einen Gegenstand vom Markt oder Markttag umsonst nehmen und einen weiteren beim gleichen Besuch kaufen?

A: Ja.

DRUIDE

F1: Wenn der Druiden ein Ereignis zieht, das die Gesinnung betrifft, kann er dann sofort seine Gesinnung ändern, um von dem Ereignis zu profitieren?

A: Ja.

F2: Darf der Druiden seine Gesinnung nur im eigenen Zug oder auch im Zug eines Mitspielers ändern?

A: Egal wann, aber nur einmal pro Runde.

F3: Bekommt der Druiden sofort seinen vollständigen Vorrat an Zaubersprüchen, wenn er in den Wäldern landet, bevor er dort irgendwelche Begegnungen ausführt?

A: Ja.

ELF

● F: Kann sich der Elf auch während des Schneesturms von einem Waldfeld zum anderen bewegen?

A: Nein. Auch er darf sich während des Schneesturms, wie alle anderen Spieler, nur um ein Feld bewegen.

KRÖTE

F1: Was passiert, wenn eine Kröte Gold oder Begleiter bekommt?

A: Eine Kröte darf lediglich Trophäen aufnehmen. Erhaltene Goldmünzen bzw. Begleiter bleiben auf dem Feld liegen, wo sie herkamen.

F2: Ein Charakter wurde in eine Kröte verwandelt, außerdem hatte er den Fluch einer Hexe als Begleiter.

Darf man dann die ungebetene Hexe ablegen oder begleitet sie die Kröte auch weiter?

A: Man muss den Fluch einer Hexe ablegen (sie ist ja als Begleiter klassifiziert).

MÖNCH

●● F: Gelten bei den zu addierenden Talentpunkten alle (auch die gesammelten)?

A: Nur der Anfangswert (3) darf laut der aktuellen Regel von Fantasy Flight Games hinzugezählt werden. Wichtig: Diese Addition gilt nur beim Kampf (also eine Auseinandersetzung mit Stärkewert + 3 vom Talentwert) – nicht beim Psychischen Kampf (hier nutzt der Mönch sein Gesamttalent ohne Stärke).

Dass nur der Anfangswert genannt ist, geht aus der deutschen Übersetzung leider nicht klar hervor: Man hätte sich besser an das englische Original halten sollen, in dem zwischen Talent (gesammeltes Talent) und Talentwert (Anfangswert) unterschieden wird.

Zum Trost: auch die Amerikaner stellen immer wieder diese Frage.

PRIESTER

●● F: Wie ist die Fähigkeit des Priesters zu verstehen: „Wenn du nach dem Beten würfelst, darfst du 1 zum Ergebnis addieren“?

A: Das ist in den Erstauflagen des Spiels verwirrend formuliert, es müsste lauten: „Wenn du betest, darfst du 1 zum Würfelergebnis addieren.“

WAHRSAGERIN

●● F1: Kann die Wahrsagerin die Wahrsagekugel benutzen, um zwei zusätzliche Abenteuerkarten zu ziehen?

A: Nein. Ihre Fähigkeit kann nicht damit kombiniert werden. Allerdings darf sie die Wahrsagekugel durchaus an sich nehmen (um sie z.B. in Gold zu tauschen).

ZAUBERIN

F1: Wenn die Zauberin versucht, einen Charakter zu verführen, bei dem sie landet, darf sie ihn zusätzlich angreifen?

A: Nein. Wenn ein Charakter einem anderen Charakter begegnet, greift er entweder an oder er benutzt eine seiner Spezialfähigkeiten bei diesem Charakter.

F2: Wenn die Zauberin versucht, einen Charakter zu verführen, und das misslingt, darf sie ihn dann angreifen?

A: Nein.

● F3: Kann die Zauberin sich die Holde Maid, das Einhorn oder die Prinzessin zum Begleiter nehmen, wenn sie ihnen auf einem Feld begegnet?

A: Ja. Ihr ist lediglich untersagt, diese Begleiter einem anderen Spieler abzunehmen.

ABENTEUERKARTEN

ALCHIMIST

F: Kann ein Spieler mit dem Alchimisten Gegenstände in Goldmünzen tauschen, wenn er gerade von einem anderen Spieler bestegt wurde?

A: Nein. Er darf das nur, bevor der Kampf oder Psychische Kampf beginnt.

AMULETT

F1: Das Amulett besagt „Du bist immun gegen alle Zaubersprüche mit Ausnahme der Krone der Herrschaft“. Bedeutet das, dass auch die Gegenstände, Begleiter, Zaubersprüche und das Gold des Charakters vor Zaubersprüchen geschützt sind, wenn er das Amulett hat?

A: Ja.

F2: Kann ein Charakter den Unsichtbarkeitszauber wirken, um einem Charakter auszuweichen, der das Amulett in seinem Besitz hat?

A: Ja.

EINSIEDLER

F: Wenn der Einsiedler auf dem Feld erscheint, auf dem ihn ein Charakter zieht, kann der Charakter einen Talisman bekommen, wenn er dem Einsiedler in diesem Zug begegnet?

A: Ja.

FLOSS

●● F1: Wenn ein Charakter ein Floß bekommt, zählt es dann zu seiner Traglastgrenze?

A: Ja. Wenn ein Charakter ein Floß baut oder erhält, muss er es als Gegenstand bis zum Beginn seines nächsten Zugs behalten.

F2: Wenn der Dieb bei einem anderen Charakter landet, der das Floß besitzt, kann er es stehlen? Und falls ja, wann kann er es benutzen?

A: Ja. Der Dieb kann das Floß zu Beginn seines nächsten Zugs statt der normalen Bewegung nutzen. Egal, ob das Floß genutzt wurde oder nicht, muss es auf den Ablagestapel bzw. zu den Kaufkarten gelegt werden, nachdem der Charakter sich entschieden hat, es zu nutzen oder nicht zu nutzen.

GEIST

F: Wenn der Geist auf dem Feld auftaucht, auf dem ihn ein Charakter gezogen hat, begegnet dieser dem Geist dann in diesem Zug?

A: Ja.

HÖHLE, SCHREIN

F: Muss ein Spieler der Höhle oder dem Schrein begegnen?

A: Ja.

PACKESEL

F1: Darf ein Spieler Gegenstände benutzen, die sein Packesel trägt?

A: Ja.

F2: Gibt es Gegenstände, die ein Packesel nicht tragen darf?

A: Ein Packesel darf jeden Gegenstand im Spiel tragen, jedoch keine Goldmünzen.

PRINZ/PRINZESSIN

F: Kann ein Charakter Prinz oder Prinzessin dazu benutzen, im Schloss kostenlos 2 Lebenspunkte zu heilen und dann diesen Begleiter im selben Zug gegen 3 Goldstücke austauschen?

A: Ja.

QUELLE DER WEISHEIT, MAGISCHER FLUSS, TEICH DES LEBENS, ETC.

F: Kann ein Charakter der Quelle der Weisheit im selben Zug begegnen, in dem er diese vom Abenteuerstapel gezogen hat?

A: Ja (er kann sich also den ersten der 4 Talentpunkte sofort nehmen). Das gilt ebenso für den Magischen Fluss, den Teich des Lebens und ähnliche Begegnungen.

RÄUBER

F: Wenn man dem Räuber eine Goldmünze gibt, damit er einen nicht angreift, wohin legt man diese?

A: In den Goldvorrat.

RUNENSCHWERT

F: Wenn ein Charakter das Runenschwert benutzt, um einen anderen Charakter im Kampf zu besiegen und ihm einen Lebenspunkt abnimmt, bekommt der Charakter dann immer noch einen Lebenspunkt, wenn sein Gegner den Lebensverlust durch Rüstung oder den Schutzzauber verhindert?

A: Nein.

SALOMONS KRONE

F: Kann ein Spieler gleichzeitig einen Helm und Salomons Krone tragen?

A: Ja. Es wird ja immer nur ein Gegenstand gleichzeitig benutzt (der Helm im Kampf, die Krone im Psychischen Kampf).

SCHREIN

F: Wenn ein Spieler im Schrein eine 6 würfelt, kann er dann auch entscheiden, gar nicht teleportiert zu werden?

A: Nein, er wird zu einem beliebigen anderen Feld der Region teleportiert.

SÖLDNER

F: Wenn man den Söldner einem anderen Spieler mittels der Hypnose wegnimmt, muss man ihm dann immer noch eine Goldmünze bezahlen?

A: Ja. Die Vorgaben auf der Karte müssen nach wie vor erfüllt werden.

STURM, SCHNEESTURM, SIRENE, BÖSE DUNKELHEIT

F: Bleiben Sturm, Schneesturm, Böse Dunkelheit oder Sirene offen liegen, wenn sie in Aktion treten?

Zählen sie dann zum Karten-Limit des jeweiligen Feldes?

A: Ja und ja.

WAHRSAGEKUGEL

F1: Wenn der Philosoph/die Prophetin sich dazu entscheidet, eine offen liegende Abenteuerkarte zu ersetzen, kann er/sie dann die Wahrsagekugel benutzen, um die dann neu gezogenen Karte zu ersetzen?

A: Ja.

F2: Wenn ein Charakter die Wahrsagekugel dazu benutzt, eine neue Karte als Ersatz zu ziehen, darf er den Unsichtbarkeitszauber wirken, um der neu gezogenen Karte auszuweichen?

A: Yes.

WEGELAGERER

• F: Wenn ein Spieler die Wegelagerer zieht, wenn er in der Oase ist, darf er dann alle seine Goldmünzen wieder aufnehmen (vorausgesetzt, er hat einen eventuellen Gegner dort besiegt)?

A: Nein, denn er darf keine Dinge, die er verliert oder freiwillig auf einem Feld ablegt, im selben Zug wieder an sich nehmen.

ZAUBERSTAB

F: Der Zauberstab besagt, „Du verfügst immer über mindestens 1 Zauberspruch, wenn deine Talentpunkte dir einen zugestehen (zieh 1 Zauberspruch, sobald du deinen letzten eingesetzt hast). Der Zauberer hat ja bereits diese Spezialfähigkeit, die ihm immer mindestens 1 Zauberspruch verleiht. Wenn der Zauberer nun also auch noch den Zauberstab besitzt, hat er dann immer mindestens 1 oder 2 Zaubersprüche?

A: Nur 1 Zauberspruch.

ZAUBERSPRUCHKARTEN

ALLGEMEIN

F: Was passiert, wenn man einen Zauberspruch geschenkt bekommt (kauft), aber man hat das Limit (Talentgrenze) dafür schon erreicht?

A: Man wirft sofort einen Zauberspruch ab (das kann auch der neu hinzugewonnene sein). Wirken darf man in diesem Moment jedoch keinen, um Zaubersprüche „abzubauen“.

BESCHAFFUNG

• F1: Kann ein Spieler den Zauberspruch Beschaffung auch auf einen Gegenstand wirken, den er gar nicht benutzen darf und diesen dann sofort auf seinem Feld ablegen?

A: Nein. Man darf den Spruch nur auf Gegenstände wirken, die man selber besitzen darf.

F2: Kann ein Spieler, auf dessen Gegenstand der Zauberspruch Beschaffung gewirkt wurde, diesen Gegenstand noch schnell in Gold verwandeln, bevor er weggenommen wird?

A: Nein. Sobald ein Zauberspruch erfolgreich gewirkt wurde, tritt seine Wirkung unmittelbar ein. Daher wird der Gegenstand in diesem Beispiel dem Spieler sofort abgenommen, noch bevor er die Möglichkeit zur Umwandlung gehabt hat.

ENTZAUBERUNG

F1: Darf ein Charakter den Spruch Entzauberung auf sich selber wirken?

A: Ja, falls er in dem Moment des Wirkens noch mindestens eine Zauberkarte besitzt.

F2: Darf ein Charakter den Spruch Entzauberung auf einen anderen Charakter wirken, der keine Zaubersprüche besitzt?

A: Nein.

F3: Hat man die Möglichkeit, seine Zaubersprüche noch schnell zu wirken, wenn die Entzauberung gegen einen gewirkt wurde?

A: Nein, sie tritt sofort in Kraft. Nur ein Gegenzauber kann hier noch helfen.

GENGENZAUBER

●● F1: Kann ein Charakter Gegenzauber auf einen seiner eigenen Zaubersprüche anwenden, um dessen Wirkung zu ignorieren?

A: Ja.

F2: Kann ein Charakter Gegenzauber spielen, um die Wirkung des Herrschaftszaubers oder des Zufallszaubers ungeschehen zu machen, nachdem der Spieler bereits gewürfelt hatte?

A: Nein. Der Gegenzauber muss vor dem Würfeln gewirkt werden.

HEILUNG

F: Darf ein Charakter den Heilungszauber wirken, wenn er seinen letzten Lebenspunkt verliert?

A: Nein. Ein Charakter muss immer mindestens noch einen Lebenspunkt besitzen, um zu heilen oder Lebenspunkte dazu zu erhalten.

HEXAGRAMM

F: Zählt der Zauberspruch Hexagramm zum Karten-Limit des jeweiligen Feldes?

A: Ja.

MAGIEBLOCKER

F1: Hindert der Zauberspruch Magieblocker auch einen Spieler auf dem Feld Krone der Herrschaft daran, den Spruch Herrschaft zu wirken?

A: Ja.

F2: Wenn die Wirkung des Magieblockers im Spiel ist, kann dann ein Charakter mit einem Talisman trotzdem das Tal des Feuers betreten?

A: Ja.

PSYCHISCHER SCHLAG:

F1: Wenn ein Charakter den Psychischen Schlag wirkt, während er gegen die Höllenteufel kämpft, beeinflusst er dann nur einen einzelnen Kampf gegen einen der Höllenteufel?

A: Ja. Jeder Höllenteufel gilt als separater Kampf.

F2: Kann der Mönch seinen Glauben benutzen, um sein Anfangs-Talent zu seiner Stärke im Kampf hinzuzuzählen und dann den Psychischen Schlag wirken, um im selben Kampf seinen Talentwert erneut zu seiner Stärke zu zählen?

A: Ja.

F3: Sind beim Psychischen Schlag alle Talentpunkte gemeint oder gibt es dabei Einschränkungen?

A: Laut Fantasy Flight Games gilt: Nur der Anfangs-Talentwert. Wem das zu schwach erscheint: Vorher vereinbaren, dass ALLE Talentpunkte gültig sein sollen.

SCHUTZ

F: Wirkt der Zauberspruch Schutz auch auf den Beherrschen-Zauberspruch der Krone der Herrschaft? Kann man damit einmalig einen Lebensverlust vermeiden?

A: Ja und ja.

TELEPORT

F1: Wenn der Teleport-Zauberspruch gewirkt wird und ein anderer Charakter Magieblocker wirkt, um dessen Effekt aufzuheben, darf der Charakter dann stattdessen für seine Bewegung würfeln?

A: Ja.

F2: Kann ein Spieler während des Schneesturms den Zauberspruch Teleport einsetzen, um den Spruch loszuwerden?

A: Ja, aber er darf sich trotzdem nur um ein Feld bewegen.

ZERSTÖRUNG

F1: Wenn ein Charakter gerade seine Bewegung auf einem „Zieh 1 Karte“-Feld beendet hat und den Zerstörungs-Spruch auf eine Karte in seinem Feld wirkt, muss er dann eine neue Karte ziehen?

A: Ja, aber natürlich nur, wenn er sich entscheidet, dem Feld zu begegnen.

F2: Wenn ein Charakter auf dem Hauptspielplan steht, darf er dann den Zerstörungszauber auf eine Karte in der Katakomben-Region wirken?

A: Ja.

ERWEITERUNG DER SCHNITTER

CHARAKTERKARTEN

DUNKLE KULTISTIN

F1: Wenn die Dunkle Kultistin einen anderen Charakter im Kampf besiegt und ihm einen Lebenspunkt abnimmt, würde sie dann trotzdem noch eine Gabe der Mächte der Dunkelheit erhalten, falls der Lebenspunktverlust durch Rüstung oder den Schutzzauber verhindert würde?

A: Nein.

F2: Wenn zwei Gegner mit gleicher Begegnungszahl zusammen als ein Gegner (im Kampf oder psychischen Kampf) kämpfen, erhält die Dunkle Kultistin dann zwei Gaben der Mächte der Dunkelheit, falls sie beide tötet, oder bloß eine Gabe?

A: Nur 1 Gabe.

ITTER

F: Wenn der Ritter auf demselben Feld wie der Druide landet und letzterer eine Böse oder Neutrale Gesinnung hat (bzw. auf einem Feld mit Bösem oder Neutralen Charakter mit dem Druidenstab) und ansagt, dass er ihn angreifen will, kann dann der andere Charakter dem Ritter ausweichen, indem er seine Gesinnung zu Gut ändert?

A: Nein. Sobald der Ritter angesagt hat, dass er den Charakter angreift, hat das Wechseln der Gesinnung auf Gut keine Auswirkung auf diesen Angriff mehr. Das Wechseln hätte nur dann eine Bedeutung, wenn es geschieht, sobald der Ritter seine Bewegung beendet hat und noch bevor dieser ansagt, ob er dem Feld oder dem Charakter in diesem Feld begegnet.

UNERBITTLICHER SCHNITTER

F1: Wenn ein Charakter das Reitpferd benutzt, um seine Bewegung festzulegen, bewegt sich dann der Unerbittliche Schnitter, wenn auf einem der Würfel eine „1“ auftaucht?

A: Nein. Wenn ein Charakter das Reitpferd benutzt, ist sein Bewegungswert die Summe aus beiden Würfeln. Der Schnitter bewegt sich nur dann, wenn eine unmodifizierte „1“ mit einem einzelnen Würfel geworfen wird.

F2: Wenn die Amazone ihre Spezialfähigkeit benutzt, um für ihre Bewegung mit 2 Würfeln zu werfen und davon einen aussucht, bewegt sich dann der Unerbittliche Schnitter, wenn auf einem dieser Würfel die „1“ auftaucht?

A: Die Amazone darf den Schnitter nur dann bewegen, wenn sie sich das Ergebnis „1“ für ihre Bewegung aussucht.

F3: Wenn ein Charakter eine Schicksalsmarker ausgibt, um seine Bewegung neuzuwürfeln, bewegt sich dann der Unerbittliche Schnitter, falls beim Neuwürfeln die „1“ fällt?

A: Ja. Auch dieser Wurf gilt als „natürlicher“ Wurf, weil das Ergebnis nicht durch Addition eines Bonus' oder Subtraktion einer Strafe zustandekam.

F4: Falls ein Charakter für seine Bewegung eine „1“ würfelt, dann aber einen Schicksalsmarker ausgibt, um Neuzuwürfeln, bewegt sich dann der Unerbittliche Schnitter?

A: Nur wenn der Neuwurf eine „1“ ist.

F5: Wenn ein Spieler für den Schnitter eine „5“ würfelt, kann dieser dann auch in eine andere Region teleportieren?

A: Ja. Der Unerbittliche Schnitter kann beim Teleportieren auch Regionen wechseln. Allerdings kann er niemals zur Inneren Region teleportieren.

F6: Kann der Schnitter die Katakomben betreten?

A: Ja. Der Unerbittliche Schnitter kann die Katakomben-Region betreten und wieder verlassen, nach den Regeln, die bei Charakteren für das Betreten oder Verlassen dieser Region gelten, mit folgender Einschränkung: Wenn der Unerbittliche Schnitter das Feld der Schatzkammer erreicht, muss er sich sofort auf ein beliebiges Feld einer beliebigen Region begeben (außer der Inneren Region) und dort seine Bewegung beenden. Der Spieler, der den Unerbittlichen Schnitter bewegt hat, wählt das Feld aus.

WEISER

F: Wenn der Weise zu Beginn seines Zugs einen Zauber erhält, kann er diesen dann im selben Zug wirken?

A: Ja.

ABENTEUERKARTEN

AKADEMIE

● *F: Wenn ein Charakter der Akademie begegnet, kann er dann 6 Gold bezahlen und zwei Runden aussetzen, um 1 Stärke und 1 Talent zu erhalten?*

A: Ja.

AUSSÄTZIGER

F: Kann der Aussätzige sich mehrfach innerhalb eines einzelnen Zuges bewegen?

A: Ja.

DÄMONENJÄGER

F1: Ein Charakter hat den Dämonenjäger und landet auf einem Feld „Zieh 1 Karte“, auf dem bereits eine offene Abenteuerkarte liegt. Muss der Charakter eine weitere Abenteuerkarte ziehen, wenn er diesem Feld begegnet?

A: Ja.

F2: Wenn der Dämonenjäger mein Begleiter ist und das Ereignis Weissagung wirksam ist, muss ich dann 2 Karten mehr ziehen als vorgeschrieben?

A: Ja.

F3: Kann ein Charakter sich aussuchen, die Dämonenjäger-Eigenschaft nicht zu benutzen und nur 1 Karte zu ziehen?

A: Nein. Während der Dämonenjäger Begleiter eines Charakters ist, muss der Charakter eine Karte mehr ziehen, als vorgeschrieben. Wenn der Charakter diese zusätzliche Karte nicht ziehen möchte, muss er den Dämonenjäger auf dem Feld liegen lassen.

EKOR

F: Ekor ist auf einem Feld mit einem anderen Gegner, der die gleiche Begegnungszahl hat; daher kämpfen beide zusammen. Wenn ein Charakter mit einer Stärke höher als 2 diesen begegnet, flieht dann Ekor um 1 Feld im Uhrzeigersinn anstatt zu kämpfen?

A: Ja.

ERDBEBEN

● *F: Wenn ein Charakter das Erdbeben zusammen mit einer anderen Abenteuerkarte zieht, ist diese andere Karte dann auch vom Erdbeben betroffen?*

A: Nein. Das Erdbeben betrifft nur Karten, die bereits offen lagen, als das Erdbeben gezogen wurde.

GEHEIMTASCHE

F1: Ist die Geheimitasche oder ein darin enthaltener Gegenstand vom Wirbelwind oder Windstoß, vom Zauber Zerschmettern oder Transmutation betroffen?

A: Ja.

F2: Wenn ein Charakter die Geheimitasche verliert, verliert er dann auch die darin enthaltenen Gegenstände?

A: Wenn ein Charakter die Geheimitasche verliert, muss er alle überzähligen Gegenstände, die er nicht tragen kann auf diesem Feld liegen lassen. Der Charakter wählt, welche seiner Gegenstände, falls nötig, liegen bleiben.

F3: Kann der Kaufmann einen Gegenstand mit einem anderen Charakter tauschen und dafür die Geheimitasche von diesem bzw. einen darin enthaltenen Gegenstand nehmen?

A: Nein.

GOBLIN-FALLENSTELLER

F1: Wenn ein Charakter gegen den Goblin-Fallensteller und den Trapper gemeinsam im selben Kampf kämpft, wirft der Charakter dann trotzdem einen Würfel für seinen Angriff?

A: Nein. Die Eigenschaft des Trappers hat Vorrang vor der des Goblin-Fallenstellers.

F2: Wenn ein Charakter gegen den Goblin-Fallensteller und den Goblin-Scharfschützen gemeinsam im selben Kampf kämpft, wirft der Charakter dann trotzdem einen Würfel für seinen Angriff?

A: Nein. Die Eigenschaft des Goblin-Scharfschützen hat Vorrang vor der des Goblin-Fallenstellers.

F3: Kann der Krieger seine Spezialeigenschaft benutzen, wenn er gegen den Goblin-Fallensteller kämpft?

A: Nein. Der Krieger muss für seinen Angriff mit zwei Würfeln werfen und das niedrigere Ergebnis benutzen.

GÖTZE

F: Wenn ein Charakter vom Götzen versklavt wird und die Karte wird bewegt oder abgelegt, muss er sich dann immer noch aus der Versklavung befreien?

A: Nein. Der Charakter ist automatisch befreit, wenn das passiert.

LAMPENGEIST

● F1: Werden die Zauber des Lampengeists durch den Magiestrudel oder die Entzauberung beeinflusst?

A: Nein.

● F2: Kann der Lampengeist seine Zauber wirken, wenn ich das Amulett habe oder der Zauber Magieblocker wirksam ist?

A: Nein.

● F3: Kann die Wahrsagerin sich die Zauber des Lampengeists ansehen?

A: Nein.

● F4: Wenn der Lampengeist auf einem Feld liegen gelassen wird, behält er dann seine Zauber oder kommen diese auf die Ablage?

A: Der Lampengeist behält seine Zauber. Sollte ein Charakter den Lampengeist in einem späteren Zug als Begleiter nehmen, kann der Lampengeist nur seine ihm verbleibenden Zauber wirken; der Lampengeist zieht keine zusätzlichen Zauber, um deren Anzahl wieder auf 3 zu bringen.

● F5: Kann ein Charakter den Lampengeist benutzen, um Zauber zu wirken, obwohl sein Talent niedriger als 3 ist?

A: Ja.

● F6: Zählen Zauber des Lampengeists zur erlaubten Anzahl der Zauber eines Charakters?

A: Nein. Man beachte, dass der Hinweis „behandle [die Zaubersprüche] so, als würdest du sie selber wirken“ nur von Wichtigkeit ist, wenn sich eine Wirkung auf den Charakter bezieht, der den Zauber wirkt (etwa beim Zauber Reflexion).

SPIK

F: Wenn ein Charakter sowohl den the Spuk als auch den Hofnarr als Begleiter hat, werden dann seine Angriffswürfe um 2 statt 1 verringert?

A: Ja.

STAB DER MACHT

F: Kann ein Charakter den Stab der Macht benutzen, um den Doppelgänger zu versklaven?

A: Ja. Wenn der Doppelgänger versklavt wird, hat er dieselbe Gesamtstärke wie der Gegner, den der Charakter im Kampf angreift. Der Charakter zählt dann die Stärke des Doppelgängers zu seiner eigenen Stärke.

STREITROSS

F: Wenn ein Charakter im Kampf besiegt wird, aber den Lebenspunktverlust mittels Rüstung oder dem Schutzzauber verhindert, muss er dann trotzdem das Streitross abgeben?

A: Nein.

WEISSAGUNG

F: Wenn ein Charakter einem Feld „Zieh 1 Karte“ begegnet, während Weissagung wirksam ist und dort bereits eine offene Abenteuerkarte liegt, muss der Charakter dann eine weitere Abenteuerkarte ziehen?

A: Ja.

ZERBERUS

F1: Wenn Zerberus auf dem Portal der Macht ist, muss ein Charakter dann genau auf dem Portal der Macht landen, um gegen Zerberus kämpfen zu können, oder kann die Sache so behandelt werden, als ob der Charakter seine Bewegung von der Mittleren Region in die Innere Region unterbricht, um gegen Zerberus zu kämpfen?

A: Ein Charakter muss exakt auf dem Portal der Macht landen, um gegen Zerberus kämpfen zu können. Falls Zerberus getötet wird, kann der Charakter in seinem nächsten Zug nach den normalen Regeln versuchen, das Portal der Macht zu durchschreiten, wenn er dies wünscht.

F2: Wenn ein Charakter den Zauber Dislokation auf Zerberus wirken will und die Karte zu einem anderen Ort versetzt, muss der Charakter dann Zerberus immer noch besiegen, wenn es ihm erlaubt ist, das Portal der Macht zu betreten?

A: Nein. Zerberus bewacht das Portal der Macht nicht länger, wenn solch ein Fall eintritt.

F3: Wenn ein Charakter den Herrn der Teufel besiegt, darf er sich auch dann zur Ebene der Todesgefahr teleportieren, wenn Zerberus das Portal der Macht bewacht?

A: Ja. Zerberus hindert nur dann einen Charakter am Betreten der Inneren Region, wenn dieser durch das Portal der Macht schreiten will.

ZAUBERSPRUCHKARTEN

FEUERBALL

F: Falls ein Charakter einen Gegner mit dem Zauber Feuerball tötet, darf er sich dann den Gegner als Trophäe nehmen?

A: Ja.

IRREFÜHRUNG

● F: Kann ein Charakter den Zauber Irreführung auf einen Charakter in der Inneren Region wirken?

A: Ja, aber Irreführung darf nicht auf einen Charakter auf der Krone der Herrschaft oder einen Charakter, der gerade umkehrt, gewirkt werden.

Der Spieler, der Irreführung auf einen Charakter in der Inneren Region wirkt, kann entweder seinen Gegner vorwärts auf das nächste Feld versetzen oder ein Feld in Richtung der Ebene der Todesgefahr.

Wenn der Spieler sich entscheidet, seinen Gegenr um 1 Feld in Richtung der Ebene der Todesgefahr zurück zu bewegen, begegnet dieser Charakter dem Feld nicht und das zählt auch nicht als Umkehren. In diesem Fall darf der

Charakter in seinem nächsten Zug damit fortfahren, sich ganz normal in Richtung der Krone der Herrschaft zu bewegen.

KLINGENZAUBER

F: Kann ein Charakter den Klingenzauber auf eine Waffe wirken, die bereits ein Magischer Gegenstand ist?

A: Ja.

REFLEXION

F: Kann ein Charakter den Zauber Reflexion wirken, um die Auswirkung eines Unbeweglichkeitszaubers zu ignorieren?

A: Ja.

TRANSFER

● F1: Kann ein Charakter den Zauber Transfer in der Inneren Region wirken, und wenn ja, kann man den Ort mit einem Charakter tauschen, der auf der Krone der Herrschaft ist?

A: Beide Male ja. Man braucht keinen Talisman, um den Ort mit einem Charakter auf der Krone der Herrschaft zu tauschen, allerdings braucht man einen Talisman, wenn man den Ort mit einem Charakter auf dem Tal des Feuers tauscht.

F2: Kann ein Charakter den Zauber Transfer auf einen Charakter im selben Feld wie er selbst wirken?

A: Nein.

ERWEITERUNG DIE KATAKOMBEN

CHARAKTERKARTEN

FECHTMEISTER

F1: Wenn der Fechtmeister den Höhlentroll im Kampf besiegt und dieser regeneriert, kann er dann trotzdem noch einen zusätzlichen Zug ausführen?

A: Nein.

F2: Der Fechtmeister gewinnt einen Kampf und hat einen zusätzlichen Zug. Dabei gewinnt er einen weiteren Kampf. Bekommt der Fechtmeister dann erneut einen zusätzlichen Zug?

A: Nein. Die Fähigkeit des Fechtmeisters ist nur in der englischen Originalfassung missverständlich - sie gilt jedoch nur einmal pro Runde."

GLADIATOR

F1: Kann der Gladiator Begleiter „trainieren“, die ihm sowieso schon mit ihrer Stärke im Kampf beistehen, wie z.B. der Koloss oder der Söldner?

A: Ja.

F2: Kann der Gladiator Karten „trainieren“, die zu Begleitern werden (wie das Schwarze Einhorn)?

A: Ja.

ZIGEUNERIN

F: Kann sich die Zigeunerin einen Zauberspruch vom Ablagestapel nehmen, wenn dieser vom Lampengeist oder dem Zauberspruchring gewirkt wurde?

A: Ja.

KATAKOMBENKARTEN

BASTELKOBOLD

F: Kann der Bastelkobold einen zufälligen Gegenstand ablegen, der sich im Magischen Beutel oder der Geheimtasche befindet?

A: Ja.

FACKEL

F: Kann ein Charakter die Fackel benutzen, um 2 Würfel in der Halle der Finsternis zu werfen?

A: Nein.

GOBLINKÖNIG

F: Wenn der Ghul den Goblinkönig von den Toten auferstehen lässt und ihn im Kampf benutzt, fügen dann andere Goblins und Hobgoblins trotzdem ihre Stärke zur Stärke des Goblinkönigs hinzu?

A: Ja.

LEBENDE STATUE

F: Ein Charakter begegnet der Lebenden Statue und dem Höhlengoblin. Beide Gegner haben dieselbe Begegnungszahl, also beginnt der Charakter gegen beide zusammen einen Kampf. Wenn der Charakter den Kampf gewinnt, ohne eine

Waffe zu benutzen, die ein Magischer Gegenstand ist, gilt der Angriff dann immer noch als Unentschieden?

A: Ja.

MECHANISCHE EULE

F: Kann ein Charakter die Mechanische Eule während der Bewegung benutzen, wenn er ein Reitpferd benutzt oder den Geschwindigkeitszauber wirkt?

A: Nein.

WESEN DER FINSTERNIS

F: Kann die Wahrsagerin ihre Fähigkeit einsetzen, wenn das Ereignis Wesen der Finsternis wirksam ist?

A: Ja. Nachdem die Wahrsagerin eine Katakombenkarte gezogen hat, darf sie sie ablegen und einen neue zeihen, um die vorige zu ersetzen.

SCHATZKARTEN

MAGISCHER BEUTEL

● *F: Wenn ein Charakter mit dem Magischen Beutel Magische Gegenstände nicht benutzen darf, weil er z.B. Ziel des Magieblockers ist oder dem Feld Verwunschene Lichtung begegnet, verliert er dann die Gegenstände, die im Beutel sind?*

A: Alle überzähligen Gegenstände, die der Charakter nicht tragen kann, muss er auf seinem Feld liegen lassen. Falls das zutrifft, wählt der Charakter, welche Gegenstände er liegen lässt.

ERWEITERUNG DIE FROSTMARK

ERRATA

●● GLORIENSUCHER

Eine der beiden Abenteuerkarten „Gloriensucher“ ist als „Gegner · Kultist“ bezeichnet. Korrekt ist jedoch „Gegner · Monster“.

ABENTEUERKARTEN

SCHWINDLER

F1: Wenn ein Charakter den Schwindler besiegt, kann er dann den Magischen Beutel oder die Geheimtasche nehmen, oder einen Gegenstand, der sich in diesen befindet?

A: Ja.

F2: Wenn ein Charakter den Schwindler besiegt und den Magischen Beutel oder die Geheimtasche von einem Charakter nimmt, was passiert mit den anderen Gegenständen, die darin aufbewahrt sind?

A: Alle überzähligen Gegenstände, die der Charakter nicht tragen kann, muss er auf seinem Feld liegen lassen. Falls das zutrifft, wählt der Charakter, welche Gegenstände er liegen lässt.

SEE DER VISIONEN

F: Wenn ein Charakter bereits eine Aufgabe des Hexenmeisters besitzt und dem See der Visionen begegnet, darf er dann eine andere Aufgabe annehmen?

A: Nur, falls die Spieler mit der Variante spielen, die ein Austauschen von Aufgaben zulässt.

KARTEN ALTERNATIVES ENDE

AUFGABEN DES HEXENMEISTERS

● *F: Wenn ein Charakter seine Aufgaben wegen des Falschen Grals oder des Gloriensuchers ablegen muss, muss er dann auch bereits vollendete Aufgaben ablegen?*

A: Nein. Die verdeckt liegenden Aufgaben sind nur dazu da, damit man erkennt, wie viele Aufgaben ein Charakter bereits vollendet hat. Sie gelten nicht als „im Spiel befindlich“ und sind daher nicht von Auswirkungen bezüglich Aufgaben betroffen.

ERWEITERUNG DAS HOCHLAND

CHARAKTERKARTEN

HIGHLANDER

F: Wenn der Highlander im Kampf vorprescht, endet dann sein Zug, wenn er den Kampf gewinnt?

A: Nein. Wenn der Highlander vorprescht, fährt er normal mit seinem Zug fort und muss erst in seinem nächsten Zug aussetzen.

RELIKTKARTEN

ARNKELL

F: Kann ein Spieler auf der Inneren Region den Arnkell benutzen, um sich auf das Feld der Krone der Herrschaft zu teleportieren?

A: Ja.

ZORKKRALLE

F: Wenn ein Charakter einen anderen Charakter im psychischen Kampf besiegt, kann er dann die zweite Fähigkeit der Zornkralle einsetzen, damit der andere Charakter keine Rüstung einsetzen kann, um den Lebenspunktverlust zu vermeiden?

A: Nein, die Zornkralle kann nur im Kampf eingesetzt werden.

WINDSBRAUT-AMULETT

F: Wenn ein Charakter einen anderen Charakter im psychischen Kampf besiegt, kann er dann die zweite Fähigkeit des Windsbraut-Amuletts einsetzen, damit der andere Charakter keine Rüstung einsetzen kann, um den Lebenspunktverlust zu vermeiden?

A: Nein, das Windsbraut-Amulett kann nur im psychischen Kampf eingesetzt werden.

KARTEN ALTERNATIVES ENDE

HAND DES VERDERBENS

F: Wenn ein Charakter ein Ergebnis von 2-5 bei der Hand des Verderbens wirft, kann er sich dann Gold, Gegenstände und Begleiter auf der Krone der Herrschaft nehmen?

A: Ja, nachdem die Auswirkungen der Hand des Verderbens befolgt wurden.

HOCHLAND-REGION

STEILHANG

● *F: Wenn als Folge einer Charakter-Begegnung auf einem Steilhang-Feld Karten liegen gelassen werden, werden diese dann am Ende des Zuges abgelegt?*

A: Nein. Die Anweisungen des Feldes werden nur befolgt, wenn ein Charakter dem Feld begegnet, nicht wenn er dort einem anderen Charakter begegnet.

ERWEITERUNG DIE HEILIGE QUELLE

CHARAKTERKARTEN

EDLER RITTER

● *F: Wenn der Edle Ritter zwei Charakteren in der selben Runde beisteht, muss er dann 2 Runden aussetzen oder nur 1 Runde?*

A: 2 Runden.

Herzlichen Dank an Hannes Körmeyer und Peter-Gustav Bartschat.

DIE ALLERWICHTIGSTE REGEL

Talismans ungeheure Anzahl von Karten, Feldern und Charakteren bedeutet, dass dann und wann eine Situation eintreten wird, die in den Regeln nicht explizit behandelt wird. Normalerweise kann die Lösung leicht abgeleitet werden; wenn man jedoch einmal komplett verzweifeln sollte, macht man einfach dies:

Man formuliert das Problem derart, dass es durch **Ja oder Nein** beantwortet werden kann und würfelt.

Bei 1 bis 3 lautet die Antwort JA, bei 4 bis 6 lautet sie NEIN.

Wenn man unbedingt eine offizielle Antwort braucht, formuliert man die Frage ebenfalls so, dass sie durch ein einfaches Ja oder Nein schlüssig beantwortet werden kann und schickt sie per E-Mail mit dem *Betreff Talisman-Frage* an den Verlag (der selbstadressierte Rückumschlag noch aus GW-Zeiten ist nicht mehr nötig):

info@heidelberger-spieleverlag.de

(Quelle: Games Workshop)