



TALISMAN

DIE MAGISCHE SUCHE

4. EDITION



DIE STADT
ERWEITERUNG



Pegasus Spiele

DIE LEGENDE DER STADT

Vor langer Zeit regierte ein mächtiger Zauberer über das Land – durch die Macht einer magischen Krone, die er im Tal des Feuers geschmiedet hatte. Solange dieser Zauberer die Macht inne hatte, wusste jede Kreatur, dass sie nur nach Lust und Laune ihres Herrschers lebte oder starb und dass man nichts tun konnte, um diese Tatsache zu ändern.

Nach langer Zeit fühlte der Zauberer allerdings, dass sein Untergang bevorstand. Da er keinen würdigen Nachfolger sah, beschloss er, die Krone der Herrschaft im Tal des Feuers zu verstecken, wo sie auf ein geeignetes mutiges und starkes Individuum wartet, welches das legendäre Artefakt in Besitz nimmt.

Da der Zauberer nicht mehr unter ihnen weilte, begannen Monster und Bestien aus der Wildnis, die kleinen Dörfer anzugreifen und zu plündern, die im Land verstreut lagen. Wer in den Dörfern lebte, wusste, dass er nun selbst sein Leben in der Hand hatte, um es zu verteidigen oder zu verlieren.

Um größere Sicherheit zu gewährleisten, fingen die Leute an, in einer größeren, leichter zu verteidigenden Ansammlung zu leben. Diese Ansammlung bildete die Grundlage einer ausgefeilteren Wirtschaft und Kultur und wurde schließlich zu der geschäftigen Region, die einfach als „Die Stadt“ bekannt ist.

Es ist nun viele Jahre her, dass der Zauberer hinschied, und eine Handvoll verwegener Seelen macht sich auf, die Krone der Herrschaft zu gewinnen. Für diese wenigen Tapferen ist die Stadt ein Ort sowohl vieler Möglichkeiten als auch großer Gefahr.

Beim Gang über die Straßen findet ein Besucher Künstlermeister, wohlhabende Händler, erbarmungslose Kriminelle und geheimnisvolle Fremde. Die Geschäfte der Stadt bieten Rüstungen, Waffen, Reit- und Lasttiere und vieles mehr. Verzauberte Gegenstände, Tränke und Zaubersprüche können gekauft werden. Geist und Körper können durch Ausbildung gestärkt und Schicksale vorausgesagt werden.

Dem Reisenden mit etwas Gold zum Ausgeben kann ein Besuch in der Stadt das nötige Rüstzeug bringen, um in den gefährlichsten Regionen des Landes zu überleben. Die Gelegenheiten, die sich innerhalb der Stadtmauern bieten, können im Tal des Feuers den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten!

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 Stadt-Region.

SPIELZIEL

Das Spielziel bleibt das Gleiche wie im Grundspiel **Talisman 4. Edition**. Die Charaktere müssen die Krone der Herrschaft im Zentrum des Spielbretts erreichen und dann durch Wirken des Herrschaftszaubers die anderen Spieler aus dem Spiel drängen.

SPIELMATERIAL

Die Erweiterung **Die Stadt** enthält folgendes Spielmaterial:

- 1 Stadt-Spielbrett
- 168 kleine Karten, bestehend aus:
 - » 82 Stadtkarten
 - » 12 Waffenkammerkarten
 - » 12 Haustierkarten
 - » 16 Karten Magisches Warenhaus
 - » 16 Trankkarten
 - » 8 Stallkarten
 - » 18 Steckbriefe
 - » 4 Karten neutrale Gesinnung
- 3 Bögen Alternatives Ende
- 6 Charakterkarten
- 6 Charakterfiguren aus Kunststoff (*Hinweis: aus Verpackungs- und Transportgründen befinden sich die Figuren unter der Schachteleinlage*)
- Diese Zusatzregeln



ÜBERBLICK SPIELMATERIAL

Im Folgenden wird das Spielmaterial kurz vorgestellt.

STADT-SPIELBRETT

Das Stadt-Spielbrett („Region“ genannt) zeigt eine geschäftige Metropole, die denjenigen unbegrenzte Möglichkeiten bietet, die schlau genug sind, sie zu ergreifen, und stark genug, sie auch festzuhalten. Handel, Reichtum und Abenteuer warten hinter den Stadtmauern.



STADTKARTEN

Die 82 Stadtkarten enthalten neue Ereignisse, Feinde, Fremde, Gegenstände, Begleiter und Orte. Stadtkarten sind ähnlich wie Abenteuerkarten, aber die Charaktere begegnen ihnen, während sie die Stadt erkunden.



WAFFENKAMMERKARTEN

Diese 12 Karten stellen qualitativ hochwertige Waffen und Rüstungen aus den besten Werkstätten des Landes dar. Diese Gegenstände können in der Waffenkammer erworben werden.



HAUSTIERKARTEN

Diese 12 Karten sind eigenartige Exemplare aus lokalen und exotischen Gegenden. Diese Kreaturen sind wundervolle Haustiere und dienen ihren Herren mit einzigartigen Fähigkeiten. Haustiere können in der Menagerie erworben werden.



KARTEN MAGISCHES WARENHAUS

Diese 16 Karten sind kunstvoll gefertigte Artefakte mit geheimer Macht, die im Magischen Warenhaus erworben werden können. Auch wenn diese Gegenstände schon über Wert verkauft werden, sind sie für jeden angehenden Magier von unschätzbarem Wert.



TRANKKARTEN

Diese 16 Karten stellen die seltsamen und manchmal flüchtigen Präparate dar, die in der Apotheke gebraut werden. Manche Tränke können unerwartete Nebenwirkungen haben und werden nur von den tapfersten oder leichtsinnigsten Abenteurern konsumiert.



STALLKARTEN

Diese 8 Karten sind Reit- und Lasttiere, welche die Charaktere in den Ställen erwerben können.



STECKBRIEFE

Diese 18 Karten locken die Abenteurer mit prächtigen Belohnungen, falls sie das Kopfgeld beanspruchen können. Steckbriefe sind am Stadttor erhältlich.



NEUTRALE GESINNUNGSKARTEN

Diese 4 Karten werden benutzt, wenn ein Charakter seine Gesinnung geändert hat (bezüglich der auf seiner Charakterkarte gedruckten Gesinnung).



BÖGEN ALTERNATIVES ENDE

Die 3 in dieser Erweiterung enthaltenen Bögen Alternatives Ende ersetzen die Siegbedingungen des Grundspiels und bieten den Spielern neue Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen.



CHARAKTERKARTEN

Die 6 neuen Charakterkarten funktionieren genauso wie die des Grundspiels. Damit haben die Spieler eine noch größere Auswahl an Helden, die sie spielen können.





CHARAKTERFIGUREN

Für jede Charakterkarte gibt es die entsprechende Kunststofffigur, um den Charakter auf dem Spielbrett darzustellen.



DAS STADT-SYMBOL

Die Karten der Erweiterung *Die Stadt* sind mit einem **ERWEITERUNGSSYMBOL** markiert, um sie von den Karten des Grundspiels unterscheiden zu können.



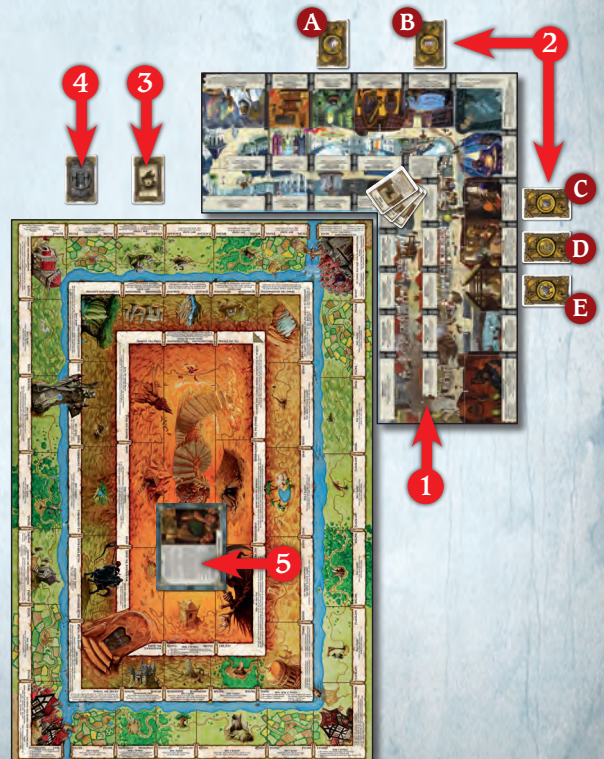
NUR TEILE DIESER ERWEITERUNG NUTZEN

Obwohl die Erweiterung *Die Stadt* darauf ausgerichtet ist, komplett benutzt zu werden, können die Spieler durchaus auch nur einige dieser Elemente nutzen, wenn sie *Talisman* spielen. Vor allem können die neuen Charakterkarten und die Bögen Alternatives Ende ohne die anderen neuen Karten oder das Stadt-Spielbrett verwendet werden.

SPIELAUFBAU

Wenn mit der Erweiterung *Die Stadt* gespielt wird, werden dem Spielaufbau des Grundspiels die folgenden Schritte hinzugefügt:

1. **Erweiterungsspielbrett auslegen:** Das neue Stadt-Spielbrett wird neben das Talisman-Hauptspielbrett gelegt, wie in der Abbildung unten gezeigt.
2. **Geschäftskarten:** Die Stapel mit den Trank- und Haustierkarten werden verdeckt gemischt. Dann werden die Trankkarten (A), Karten Magisches Warenhaus (B), Waffenkammerkarten (C), Haustier- (D) und Stallkarten (E) neben die entsprechenden Felder des Stadtspielbretts gelegt, wie in der Abbildung unten gezeigt.
3. **Steckbriefe:** Die Steckbriefe werden gemischt und als *verdeckter* Stapel neben das Stadt-Spielbrett gelegt. Dann werden davon 3 Karten gezogen und *offen* auf das Stadttorfeld gelegt.
4. **Stadtkarten:** Die Stadtkarten werden gemischt und *verdeckt* neben das Stadt-Spielbrett gelegt. Die neutralen Gesinnungskarten bleiben in der Spielschachtel, bis sie gebraucht werden.
5. **Alternative Enden (Optional):** Falls die Spieler die Bögen Alternatives Ende benutzen möchten, mischt ein Spieler diese Karten, zieht 1 davon zufällig und legt sie auf die Krone der Herrschaft (siehe „Bögen Alternatives Ende“ auf Seite 9).



ERWEITERUNGSREGELN

Wenn *Talisman* mit der Erweiterung *Die Stadt* gespielt wird, bleiben die Grundregeln von *Talisman* bestehen und das Spiel wird immer noch gewonnen, indem ein Spieler die Krone der Herrschaft erreicht und alle anderen Spieler eliminiert. Die neuen Regeln gelten für das Betreten und die Erkundung der Stadt-Region. Diese Regeln werden nun erklärt.

ÜBERSICHT STADT-SPIELBRETT

Das Stadt-Spielbrett besteht aus **STRASSENFELDERN** und **LADENFELDERN**, wie unten beschrieben.

STRASSENFELDER

Die Straßfelder bilden eine Schleife um die Stadt herum. Jedes Straßfeld hat einen Pfeil, der anzeigt, in welche Richtung die Charaktere sich bewegen müssen, wenn sie auf dem Spielbrett herumlaufen.



LADENFELDER

Die Ladenfelder liegen am äußeren Rand des Spielbretts. Jedes dieser Felder kann nur vom jeweils **BENACHBARTEN** Straßfeld aus betreten werden. Ein Straßfeld gilt zu einem Ladenfeld als benachbart, wenn die beiden Felder eine gemeinsame Grenze haben.



BETRETEN DER STADT-REGION

Die Stadt-Region ist mit dem *Talisman*-Hauptspielbrett durch dessen Stadtfeld verbunden. Ein Charakter kann die Stadt-Region ganz einfach betreten, indem er direkt vom Stadtfeld des Hauptspielbretts auf das Stadttorfeld zieht, falls sein Bewegungswürfelwurf ihm genügend Bewegungsweite gebracht hat.

Die Stadt-Region zu betreten ist optional. Die Charaktere können es vorziehen, die Stadt-Region nicht zu betreten und stattdessen weiter die Äußere Region bereisen. Wenn Charaktere direkt auf dem Stadtfeld landen, müssen sie dem Feld wie üblich begegnen.

BEWEGUNG IN DER STADT

Um sich in der Stadt zu bewegen, würfeln die Charaktere wie üblich mit 1 Würfel und bewegen sich entsprechend viele Felder weiter. Jedes Straßfeld des Stadt-Spielbretts ist mit einem Pfeil versehen, der in die Richtung zeigt, in welche sich der Charakter bewegen muss, wenn er sich über die Straßfelder bewegt. Die Charaktere können sich *nicht gegen die Pfeilrichtung* eines Straßfeldes bewegen, es sei denn, eine Fähigkeit gestattet das oder ein Effekt zwingt sie dazu.



Charaktere können einen Laden vom benachbarten Straßfeld aus für 1 Bewegungspunkt betreten. Charaktere können einen Laden betreten, falls sie dafür genügend Bewegungspunkte haben, überzählige Bewegungspunkte verfallen.



Falls ein Charakter seinen Spielzug in einem Laden beginnt, muss er 1 Bewegungspunkt aufwenden, um auf das benachbarte Straßfeld zu gehen. Ein Charakter in einem Laden kann nicht direkt in ein benachbartes Geschäft gehen, sondern muss erst aus dem Laden heraus auf das benachbarte Straßfeld ziehen, um dann von dort aus zu dem benachbarten Laden zu gehen, falls er dafür genügend Bewegungspunkte hat.

Falls ein Charakter seinen Spielzug in einem Laden beginnt, kann er diesen Laden nicht in demselben Spielzug erneut betreten. Er kann aber einen beliebigen anderen Laden betreten, für den er genügend Bewegungspunkte hat.

VERLASSEN DER STADT-REGION

Manche Stadtbegegnungen bieten den Charakteren die Gelegenheit, die Stadt zu verlassen und auf das Hauptspielbrett zurückzukehren. Außer solchen Begegnungen sind die einzigen Möglichkeiten, die Stadt zu verlassen, entweder das Aufsuchen des Wertfeldes oder die Stadt über das Stadttorfeld zu verlassen. Wenn ein Charakter die Stadt verlassen möchte, muss er nicht unbedingt genau auf dem Stadttorfeld landen. Ein Charakter mit genügend Bewegungspunkten, um über das Stadttor hinaus zu ziehen, muss sich entscheiden, seine Bewegung entweder im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn vom Stadtfeld der Äußeren Region aus fortzusetzen.

Ein Charakter, der seinen Zug genau auf dem Stadttorfeld beginnt, hat daher die Wahl, entweder die Stadt-Region zu verlassen, indem er auf das Stadtfeld des Hauptspielbretts zieht, oder sich in die Stadt-Region zu bewegen, indem er den Pfeilen des Feldes folgt.

BEISPIEL FÜR DAS BETRETEN DER STADT

Der Kopfgeldjäger beginnt seinen Spielzug in den Wäldern und würfelt für seine Bewegung eine „5“. Er beschließt, sich gegen den Uhrzeigersinn zur Stadt hin zu bewegen und die Stadt-Region zu erkunden, indem er auf das Stadttorfeld zieht.

Der Kopfgeldjäger setzt seine Bewegung in der Stadt-Region fort und landet schließlich auf dem Königsweg.

The map consists of several tiles with the following text:

- WÄLDER (Top Right):** ZIEH 1 KARTE. Wenn hier schon eine Karte liegt, darfst du nicht ziehen. Jede Karte, die du hier bekannter, erhöht deinen Angriffswert um 2 Punkte.
- STADTTOR (Middle Left):** ZIEH 1 KARTE. Wenn hier schon eine Karte liegt, darfst du nicht ziehen.
- KÖNIGSWEG (Bottom Center):** ZIEH 1 KARTE. Ziehe keine Karte. Falls auf diesem Feld bereits 3 Karten liegen.
- Other tiles include:**
 - STADT:** ZIEH 1 KARTE. Du erobert 1 Stückgold.
 - FELDER:** ZIEH 1 KARTE. Wenn hier schon eine Karte liegt, darfst du nicht ziehen.
 - WÄLDER (Bottom Right):** ZIEH 1 KARTE. Wenn hier schon eine Karte liegt, darfst du nicht ziehen.
 - SÜDALLEE:** ZIEH 1 KARTE. Ziehe keine Karte. Falls auf diesem Feld bereits 3 Karten liegen.
 - ADELSSTRASSE:** ZIEH 1 KARTE. Ziehe keine Karte. Falls auf diesem Feld bereits 3 Karten liegen.
 - HEILIGTUMSPLATZ:** ZIEH 1 KARTE. Ziehe keine Karte. Falls auf diesem Feld bereits 3 Karten liegen.
 - FLAKONSTRASSE:** ZIEH 1 KARTE. Ziehe keine Karte. Falls auf diesem Feld bereits 3 Karten liegen.
 - ELEMENTARCHAUSSEE:** ZIEH 1 KARTE. Ziehe keine Karte. Falls auf diesem Feld bereits 3 Karten liegen.
 - KÖNIGSPLATZ:** ZIEH 1 KARTE. Ziehe keine Karte. Falls auf diesem Feld bereits 3 Karten liegen.
 - STADTTOR (Bottom Left):** ZIEH 1 KARTE. Ziehe am Ende deines Zugs so viele Stückgold, bis insgesamt 3 Stück und diesem Feld liegen.
 - ZUR ZAUBERN GEHEN:** ZIEH 1 KARTE. Du erobert 1 Stückgold.
 - STADT (Middle):** ZIEH 1 KARTE. Du erobert 1 Stückgold.
 - FELDER (Middle Right):** ZIEH 1 KARTE. Wenn hier schon eine Karte liegt, darfst du nicht ziehen.
 - WÄLDER (Middle Right):** ZIEH 1 KARTE. Wenn hier schon eine Karte liegt, darfst du nicht ziehen.
 - STADTTOR (Top Left):** ZIEH 1 KARTE. Wenn hier schon eine Karte liegt, darfst du nicht ziehen.
 - STADT (Top Middle):** ZIEH 1 KARTE. Du erobert 1 Stückgold.
 - STADTTOR (Top Right):** ZIEH 1 KARTE. Wenn hier schon eine Karte liegt, darfst du nicht ziehen.
 - STADTTOR (Bottom Middle):** ZIEH 1 KARTE. Wenn hier schon eine Karte liegt, darfst du nicht ziehen.
 - STADTTOR (Bottom Right):** ZIEH 1 KARTE. Wenn hier schon eine Karte liegt, darfst du nicht ziehen.

BEISPIEL FÜR BEWEGUNG IN DER STADT

Der Tüftler beginnt seinen Spielzug auf der Adelsstraße und würfelt für seine Bewegung eine „2“. Er kann seine Bewegung in der Akademie (A) beenden, in der Apotheke (B) oder der Elementarchaussee (C).

Der Tüftler kann nicht auf den Heiligtumsplatz (D) ziehen, weil er sich nicht gegen die Pfeilrichtung des Straßennetzes bewegen kann.



BEISPIEL FÜR DAS VERLASSEN DER STADT

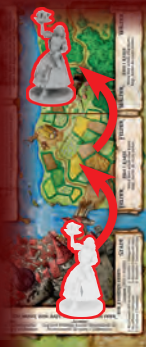
Die Schankmaid beginnt ihren Spielzug auf Speaker's Corner und würfelt eine „4“ für ihre Bewegung. Sie beschließt, die Stadt-Region durch das Stadttor zu verlassen und ihre Bewegung auf dem Hauptspielbrett fortzusetzen.



Die Schankmaid entscheidet sich dafür, ihre Bewegung in der Äußeren Region im Uhrzeigersinn fortzusetzen und landet schließlich auf den Hügeln.



Alternativ hätte die Schankmaid auch beschließen können, ihre Bewegung in der Äußeren Region gegen den Uhrzeigersinn fortzusetzen, und wäre dann auf den Wäldern gelandet.





BEGEGNUNGEN IN LÄDEN

Wenn ein Charakter einen Laden betritt, muss er entweder dem Laden selbst begegnen oder einem Charakter auf diesem Feld. Wenn ein Charakter einem Laden begegnet, muss er den Anweisungen des Feldes folgen, wie beispielsweise eine Karte zu erwerben oder eine Aktion auszuführen. Ein Charakter kann nie ein Geschäft betreten und dann „nichts tun“.

GEBRAUCH DER STADTKARTEN

Stadtkarten ähneln den Abenteuerkarten des Grundspiels; die Charaktere begegnen ihnen, während sie die Stadt-Region erkunden.

KARTEN IN DER STADT ZIEHEN

Wenn Charaktere Straßenfeldern begegnen und angewiesen werden, Karten zu ziehen, müssen sie Stadtkarten statt Abenteuerkarten ziehen, auch falls Karten oder Fähigkeiten den Spieler ausdrücklich anweisen, 1 oder mehrere „Abenteuerkarten“ zu ziehen.

Wenn einer Karte in der Stadt-Region begegnet wird und sie Anweisungen oder Effekte enthält, die Abenteuerkarten betreffen, betrifft die Karte stattdessen Stadtkarten.

REGIONENKUNDE

Die Stadtmauern gewähren den Leuten, die dahinter wohnen, ihr Leben in Sicherheit und relativer Bequemlichkeit zu führen. Aber diese Sicherheit und Bequemlichkeit sind nicht kostenlos. Wer die Stadt kontrolliert, kann eine nicht unbeträchtliche Vergütung für die Sicherheit ihrer Mauern verlangen.

Viele verschiedene Fraktionen sind in ständigem Streit, um die Straßen der Stadt zu beherrschen. Letztendlich haben die mit dem meisten Geld den größten Einfluss. Mehr als jede dazu berufene oder bewaffnete Autoritätsgestalt halten die Gilden der Stadt das Heft wirklich in der Hand. Die drei mächtigsten dieser Organisationen sind die Attentätergilde, die Diebesgilde und die Händlergilde.

Diese Gilden sind sowohl reich als auch gefährlich. Sie dulden keine Verletzung ihrer Regeln oder Bedrohung ihrer Existenzgrundlage. Üblicherweise wird ein Unruhestifter einfach für immer und ewig ins Gefängnis gesteckt.

Fall sie sich besonders stark provoziert fühlt, setzt eine Gilde ein Kopfgeld aus. Die Gilden haben herausgefunden, dass es keine gute Idee ist, Übertretungen durchgehen zu lassen – schon gar nicht, wenn es eine allzeit bereite Menge tödlicher Individuen gibt, die sich gerne eine Belohnung verdienen, indem sie sie die Angelegenheiten der Gilden regeln.

FÄHIGKEITEN IN DER STADT-REGION, ABENTEUERKARTEN BETREFFEND

Fähigkeiten und Effekte, die sich auf Abenteuerkarten beziehen, haben eine andere Wirkung, wenn die Charaktere sich in der Stadt-Region aufhalten anstatt in der Äußeren, Mittleren oder Inneren Region. In der Stadt-Region betreffen diese Fähigkeiten und Effekte stattdessen die Stadtkarten.

Beispiel: Die Fähigkeit der Wahrsagerin bedeutet, dass sie immer dann, wenn sie Abenteuerkarten zieht, 1 Karte ihrer Wahl abwerfen und als Ersatz dafür 1 neue ziehen kann. Wenn sie in der Äußeren, Mittleren oder Inneren Region ist, gilt das für Abenteuerkarten. Wenn sie sich aber in der Stadt-Region aufhält, gilt ihre Fähigkeit stattdessen für Stadtkarten.

STECKBRIEFE

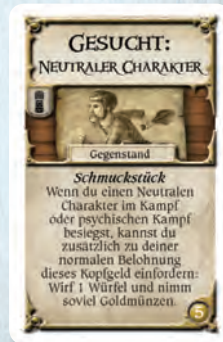
Die Charaktere können Steckbriefe erwerben, wenn sie das Stadttorfeld besuchen, wie in den Anweisungen des Feldes beschrieben. Die Charaktere können entweder auf dem Feld liegende Steckbriefe für je 1 Goldmünze kaufen oder für auf dem Feld liegende Steckbriefe das **KOPFGELD EINFORDERN** (siehe unten „Kopfgeld einfordern“). Falls ein Charakter einen Steckbrief kauft, kann er das Kopfgeld später jederzeit in einem seiner eigenen Spielzüge einfordern.

KOPFGELD EINFORDERN

Jeder Steckbrief nennt ein **ZIEL** in ihrem Titel. Ein Ziel kann entweder ein bestimmter Feindestyp sein (z. B. Tier, Monster, usw.) oder ein Charakter mit bestimmter Gesinnung (Gut, Neutral oder Böse).

Falls ein Steckbrief als Ziel einen Feindestyp nennt, kann ein Charakter das Kopfgeld einfordern, indem er am Ende seines Spielzuges eine beliebige Anzahl seiner Trophäen abwirft, die diesem Feindestyp entsprechen. Der Charakter erhält dann so viele Goldmünzen, wie es der abgeworfenen Stärke oder dem abgeworfenen Talent des Feindes entspricht. Anschließend wirft er den Steckbrief ab.

Falls ein Steckbrief als Ziel einen Charakter mit bestimmter Gesinnung nennt, kann ein Charakter das Kopfgeld einfordern, indem er einen anderen Charakter mit dieser Gesinnung im Kampf oder psychischen Kampf besiegt. Der Charakter wirft dann einen Würfel und erhält so viele Goldmünzen wie sein Würfelergebnis. Anschließend wirft er den Steckbrief ab.





Falls ein Charakter 2 oder mehr Steckbriefe hat, welche dasselbe Ziel nennen, kann er trotzdem nur 1 Kopfgeld kassieren. Wenn ein Charakter zum Beispiel 2 Steckbriefe mit Tieren als Ziel besitzt und er eine Tiertrophäe mit Stärke 3 abwirft, kann er nur 1 Kopfgeld einfordern und erhält 3 Goldmünzen. Er wirft anschließend 1 dieser Steckbriefe ab. Der Charakter kann mit derselben Trophäe nicht beide Steckbriefe benutzen, um 6 Goldmünzen zu erhalten.

BÖGEN ALTERNATIVES ENDE

Die Benutzung der Bögen Alternatives Ende ist optional. Daher sollten die Spieler sich vor Spielbeginn einigen, ob sie diese Bögen benutzen wollen oder nicht. Die bei *Die Stadt* enthaltenen Bögen können zusammen mit alternativen Enden aus anderen Erweiterungen verwendet werden.

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielaufbau für die Bögen Alternatives Ende hängt davon ab, für welche der beiden Spielweisen sich die Spieler entscheiden. Man kann das Spiel mit *offenem* oder *verdecktem* Ende beginnen.

OFFENE VARIANTE

Ist das Alternative Ende von vornherein bekannt, wirkt sich das viel stärker auf die Spielweise aus; insbesondere bietet es mehr strategische Möglichkeiten.



Verdeckt-Symbol

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

Dann müssen die Spieler zu Spielbeginn alle noch übrigen Bögen mischen und 1 Bogen davon zufällig ziehen. Dieser Bogen wird *offen* auf die Krone der Herrschaft im Zentrum des Spielplans gelegt.

VERDECKTE VARIANTE

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



Offen-Symbol

Falls sich die Spieler für die verdeckte Variante entscheiden, müssen zunächst alle Bögen mit einem *Offen-Symbol* in der linken oberen Ecke aus dem Spiel entfernt werden. Diese können nur für die offene Variante verwendet werden.

Dann müssen die Spieler zu Spielbeginn alle noch übrigen Bögen mit alternativen Enden mischen und 1 Bogen davon zufällig ziehen. Dieser Bogen wird *verdeckt* auf die Krone der Herrschaft im Zentrum des Spielplans gelegt.

BEISPIEL FÜR EINE KOPFGELD-FORDERUNG

Der Tüftler sucht das Stadttor auf, wo es einen Steckbrief mit einem Tier als Ziel gibt.



Der Tüftler hat 2 Tiertrophäen: Die Riesentrophäe mit Stärke 3 und die Riesenfliege mit Stärke 2. Der Tüftler beschließt, das Kopfgeld für seine beiden Trophäen einzufordern und erhält 5 Goldmünzen. Er wirft die beiden Trophäen und den Steckbrief ab. Am Ende seines Zugs zieht er 1 neuen Steckbrief und legt sie auf das Stadttorfeld. Der Tüftler könnte auch nur das Kopfgeld für 1 seiner Trophäen einfordern, würde dann allerdings weniger Gold bekommen.





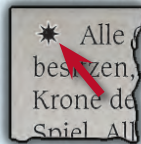
BEGEGNUNGEN MIT ALTERNATIVEN ENDEN

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

Alle anderen Regeln, welche die Innere Region betreffen, gelten nach wie vor beim Spiel mit einem Alternativen Ende:

- Keine Kreatur der Inneren Region (und auch kein Alternatives Ende) kann von irgendeinem Zauberspruch beeinflusst werden und man kann ihnen nicht ausweichen.
- Charaktere auf der Krone der Herrschaft dürfen sich nicht bewegen und müssen auf diesem Feld bleiben, es sei denn, das Alternative Ende besagt ausdrücklich etwas anderes.
- Sobald ein Charakter die Krone der Herrschaft erreicht hat, ist jeder Charakter, der getötet wird, automatisch aus dem Spiel.

Alternative Enden betreffen normalerweise nur die Charaktere auf dem Feld Krone der Herrschaft. Befindet sich jedoch ein *Sternsymbol* am Beginn eines Anweisungstextes der Karte, sind alle Charaktere in allen Regionen davon betroffen, inklusive der Charaktere auf der Krone der Herrschaft.



Star Icon

WEITERE REGELN

Dieser Abschnitt befasst sich mit den Regeln der neuen Karten, Fähigkeiten und den Anweisungen der Felder der Stadt-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 sich nicht auf die Traglastgrenze eines Charakters auswirken. Ein Charakter kann 4 normale Gegenstände tragen und außerdem beliebig viele Schmuckstücke.

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



BEWEGUNG IM ODER GEGEN DEN UHRZEIGERSINN

Wenn ein Charakter oder eine Karte auf einem Straßefeld angewiesen wird, sich **IM UHRZEIGERSINN ZU BEWEGEN**, muss die Bewegung auf das nächste Straßefeld in Richtung der Pfeile auf den Straßefeldern erfolgen.

Wenn ein Charakter oder eine Karte auf einem Straßefeld angewiesen wird, sich **GEGEN DEN UHRZEIGERSINN ZU BEWEGEN**, muss die Bewegung auf das vorherige Straßefeld gegen die Richtung der Pfeile auf den Straßefeldern erfolgen.

INS GEFÄNGNIS GEWORFEN

Das Gefängnisfeld ist weder ein Straßefeld noch ein Geschäft und kann nicht betreten werden, außer falls ein Charakter durch einen Effekt oder eine Begegnung ins Gefängnis geworfen wird. Falls ein Charakter ins Gefängnis geworfen wird, endet sein Spielzug sofort.

Wenn ein Charakter seinen Spielzug im Gefängnis beginnt, würfelt er nicht für seine Bewegung. Stattdessen muss er würfeln und die Tabelle auf dem Gefängnisfeld konsultieren. Wenn der Charakter es nicht schafft, das Gefängnis zu verlassen, muss er in seinem nächsten Spielzug erneut würfeln. Charaktere können keine Effekte oder Fähigkeiten nutzen, um aus dem Gefängnis zu entkommen. Die Flucht aus dem Gefängnis kann nur gelingen, indem die Anweisungen des Gefängnisfeldes befolgt werden.

Charaktere im Gefängnis können sich nicht gegenseitig begegnen. Sie können aber wie üblich durch Zaubersprüche und Ereignisse betroffen werden.

LADENKARTEN

Die Karten der Waffenkammer, des Magischen Warenhauses, Haustier-, Trank- und Stallkarten sowie auch Steckbriefe und Kaufkarten werden auch **LADENKARTEN** genannt. Ladenkarten werden in jeder Hinsicht wie Abenteuerkarten behandelt, außer dass sie wieder unter den entsprechenden Kartenstapel geschoben und damit wieder für andere Charaktere verfügbar werden, wenn sie abgeworfen werden. Falls es vorkommen sollte, dass einmal keine Karten einer bestimmten Art mehr verfügbar sind, gibt es diese Art Karten vorübergehend nicht mehr.

Falls eine Begegnung einem Charakter erlaubt, kostenlos eine Trank-, Haustierkarte oder einen Steckbrief zu nehmen bzw. zu erhalten, muss der Charakter die oberste Karte des Stapels ziehen.

Falls eine Begegnung einem Charakter erlaubt, kostenlos eine Karte aus der Waffenkammer, aus dem Magischen Warenhaus oder eine Stall- oder Kaufkarte zu nehmen bzw. zu erhalten, kann der Charakter sich eine Karte aus dem Stapel aussuchen.



CHARAKTERKUNDE

SPION

Ein verräterischer Meister der Täuschung und ein scharfer Beobachter, der jedes Geheimnis für den richtigen Preis verkauft.



TÜFTLER

Ein sanftmütiges Mechanikergenie, dessen Gehirn immer summt und dessen Hände ständig irgendwelche Zahnräder und Antriebsscheiben zu einem uhrwerkartigen Abbild des Lebens zusammenbasteln.



KOPFGELD-JÄGER

Ein grausamer und gnadenloser Rohling, der sich von nichts aufhalten lässt, um seine Ziele zu verfolgen, ohne Rücksicht darauf, ob das auf sie ausgesetzte Kopfgeld gerechtfertigt ist oder nicht.



FASSADENKLETTERIN

Eine schlaue und geschickte Schurkin, die niemals arme Leute bestehlen würde, aber liebend gerne die Wertsachen eines vollgefressenen Adligen klaut.



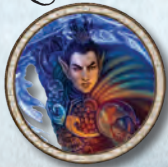
SCHANKMAID

Ein bezauberndes Mädchen mit überschäumender Natur und einem Händchen dafür, dass ihre Kunden nie durstig sind und immer gute Laune haben.



ELEMENTARMAGIER

Ein disziplinierter Experte, der die Fundamentalkräfte seines eigenen Geistes kontrollieren und seine Natur jeder Situation anpassen kann.



CREDITS

Autor und Entwickler der Erweiterung: John Goodenough

Autoren von Talisman 4. Edition: Bob Harris und John Goodenough

Produktionsleitung: Christopher Hosch

Redaktion: Mark O'Connor

Ausschmückende Texte: Tim Uren

Grafik-Design: WiL Springer

Titelbildillustration: Ralph Horsley

Spielbrettillustration: Jake Murray

Weitere Illustrationen: Ryan Barger, Bruno Balixa, Nora Brisotti, Massimiliano Bertolini, Filip Burburan, Christopher Burdett, Felicia Cano, J.B. Casacop, Sidharth Chaturvedi, Anna Christenson, Julie Dillon, Carolina Eade, Tom Garden, Alexander Gustafson, Suzanne Helmigh, Paul (Prof) Herbert, Ralph Horsley, Anna Ignatieva, Nicholas Kay, Matt Larson, Sam Manley, Mitchell Malloy, Jeremy McHugh, R.J. Palmer, Ricardo Robles, Thom Scott, John Silva, Lee Smith, Alyn Spiller, Florian Stitz, Fredrik Tyskerud, Adam Vehige, Frank Walls, S.C. Watson und QipengZhang

Weitere Innen-Illustrationen der Künstler von *Talisman – Die magische Suche* und der Erweiterungen.

Künstlerische Leitung: Mike Linnemann and Zoë Robinson

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

Testspieler: Marcin Chrostowski, Nicholas Frisbie, Andrea Goodenough, Gregg Helmsberger, William Ketter, Rob Kouba, Rachel Kronick, Jay Little, Katie New, Jon New, Lori Richards, John Sanderson, Laramie Sasseville, Ronald Searby, WiL Springer, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Tim Uren, Barac Wiley, Clint Vogel, Kevin Wilson und Sara Yordanov.

Übersetzung: Ferdinand Köther

Bearbeitung: Heiko Eller, Marco Reinartz und Michael Kröhnert

Satz und Layout der deutschen Ausgabe: Fiona Carey, Marina Fahrenbach und Michael Kröhnert

Wie immer danken wir
GAMES WORKSHOP

Talisman: The City © Copyright Games Workshop Limited 2019. Talisman, The City, the Talisman logo, GW, Games Workshop, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world. All Rights Reserved. Actual components may vary from those shown. Made in China.



Games Workshop: Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom.

Herausgegeben durch Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

Abdruck und Veröffentlichung der Spielregeln, Spielkomponenten oder Illustrationen ohne die ausdrückliche Gestattung durch den Lizenzinhaber sind nicht gestattet.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.pegasus.de)



KURZÜBERSICHT



WAFFENKAMMERKARTEN



Stilet
1G



Bogen
2G



Langschwert
3G



Streitaxt
4G



Morgenstern
5G



Vollrüstung
6G



STALLKARTEN



Reitpferd
2G



Lastesel
3G



Streitross
4G



Pferdekarren
5G



KARTEN MAGISCHES KAUFHAUS



Schriftrolle
1G



Psychischer Kristall
2G



Spiegelschild
3G



Kristallszepter
4G



Magischer Ring
5G



Zauberspruchbuch
6G