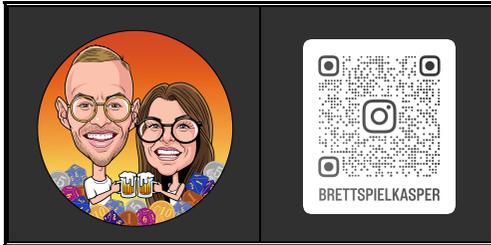


TALISMAN - DIE MAGISCHE SUCHE - KURZSPIELREGEL (VERSION 1.0)



VORWORT

In dieser Kurzspielregel sind alle Regeln aus dem Grundspiel „Talisman – Die Magische Suche“ (inkl. FAQ) und den Erweiterungen „Die Heilige Quelle“, „Die Frostmark“, „Der Schnitter“ und „Kataklysmus“ zusammengefasst. Außerdem sind einige „Hausregeln“ enthalten, die wir bei unseren Partien verwenden.

SPIELAUFBAU

Die folgenden Schritte werden durchgeführt, um eine Partie Talisman mit den Erweiterungen aufzubauen:

1. Spielbrett des Grundspiels oder der Erweiterung „Kataklysmus“ in die Mitte des Tisches legen
2. Zusätzliche Aufbauschnitte der „Kataklysmus“ Erweiterung
 1. Bewohnerkarten mischen und verdeckt neben dem Spielbrett bereitlegen
 1. Überrestkarten mischen und verdeckt auf alle Felder mit Überrestsymbolen je eine Überrestkarte für jedes dort vorhandene Überrestsymbol legen.
3. Abenteuer-, Zauberspruch-, Belohnungs-, Talisman- und Hexenmeisterkarten mischen und **verdeckt** neben dem Spielbrett bereitlegen.
4. Kauf-, Stall-, Gesinnungs- und Geländekarten **offen** neben dem Spielbrett bereitlegen.
5. Kröten-Charakterkarten offen neben dem Spielbrett bereitlegen.
6. Charakterkarte des unerbittlichen Schnitters offen neben dem Spielbrett bereitlegen und Figur des Schnitters auf das Portal der Macht stellen.
7. Jeder Spieler erhält eine zufällige Hexenmeisterkarte.
8. Charakterkarten mischen und jedem Spieler 3 austeilten.
 1. Jeder Spieler wählt dann 1 Charakterkarte und legt sie offen vor sich aus.

1. Jeder Spieler stellt die zu seiner Charakterkarte passende Figur auf das Startfeld, dass auf der Charakterkarte angegeben ist.
6. Jeder Spieler erhält Lebenspunktemarker und Schicksalsmarker wie auf der Charakterkarte angegeben.
1. Jeder Spieler erhält 1 Goldmünze (*nur beim initialen Spielaufbau, nicht wenn ein Charakter stirbt*)
6. Spieler, die laut Charakterkarte zu Spielbeginn über Zaubersprüche verfügen, ziehen verdeckt entsprechend viele Zauberspruchspruchkarten.
1. Spieler, die laut Charakterkarte zu Spielbeginn über Gegenstände verfügen, nehmen die entsprechenden Gegenstände vom Kaufkartenstapel.
9. Restliches Spielmaterial neben dem Spielbrett ablegen, Startspieler bestimmen und im Uhrzeigersinn Spielzüge ausführen, bis ein Spieler die Siegbedingungen erfüllt.
Wenn mit einem optionalen Bogen für alternative Enden gespielt wird, werden zusätzliche Aufbauschnitte benötigt, die in den Erweiterungsregeln dieser Kurzspielregel unter „Bögen für alternative Enden“ genauer erläutert werden.

SPIELZUG

Der Spielzug eines Spielers besteht immer aus den folgenden beiden Phasen:

1. Bewegung (Pflicht)

1. **Äußere Region:** Der aktive Spieler wirft **1 schwarzen und 1 weißen Würfel**, sucht sich einen davon aus und bewegt seine Spielfigur um **genau** diese Anzahl an Feldern in eine beliebige Richtung auf dem Spielbrett (*zusätzlich wird bei einer 1 auf dem schwarzen Würfel der Schnitter aktiviert*).
 1. Bei einem **Pasch**, darf sich der aktive Spieler **bis zu # Felder** weit in eine beliebige Richtung bewegen, wobei **# dem Pasch-Ergebnis entspricht**.
 1. **Mittlere Region:** Der aktive wirft **1 schwarzen Würfel** und bewegt seine Spielfigur um genau diese Anzahl an Feldern in eine beliebige Richtung auf dem Spielbrett (*zusätzlich wird bei einer 1 auf dem schwarzen Würfel der Schnitter aktiviert*).
 6. **Innere Region:** Der aktive Spieler bewegt sich um genau **1 Feld pro Zug**.

2. Begegnung (Pflicht)

1. Sobald die Bewegung abgeschlossen ist, muss der aktive Spieler auf seinem Feld entweder einer **anderen Spielfigur begegnen** oder die **Anweisungen auf dem Feld befolgen**

BEWEGUNG

Das Spielbrett ist in 3 Regionen aufgeteilt (äußere Region, mittlere Region, innere Region) und besteht aus mehreren Feldern, über die sich die Spieler bewegen.

BEWEGUNG IN DER ÄUSSEREN & MITTLEREN REGION

Während der Bewegung darf die Richtung nicht mehr geändert werden (außer beim Wechsel zwischen der äußeren und mittleren Region).

Ein Spieler darf sich **über die Brücke auf dem Feld des Wächters von der äußeren in die mittlere Region (oder umgekehrt) bewegen**, wenn sein Würfelergebnis für die Bewegung ausreichend hoch ist. Die Bewegung wird nach dem Wechsel der Region fortgesetzt und der Spieler darf die Richtung seiner Bewegung ändern.

♥ Der **Wächter** greift nur an, wenn ein Spieler versucht sich **von der äußeren Region in die mittlere Region** zu bewegen. Ein Spieler muss den Wächter im Kampf besiegen oder ihm ausweichen, um die Bewegung fortzusetzen.

♣ Wenn ein Spieler im Kampf von dem Wächter besiegt wird, verliert er 1 Lebenspunkt und sein Zug endet sofort auf dem Feld des Wächters.

♣ Wenn ein Spieler im Kampf mit dem Wächter ein Unentschieden erreicht, endet sein Zug sofort auf dem Feld des Wächters (Ohne LP-Verlust).

Ein **Floß** zur Überquerung des Flusses kann entweder gebaut oder über eine Begegnung erhalten werden.

♥ Ein Spieler, der sich zu Beginn seines Zuges in den „**Wäldern**“ oder im „**Tiefen Wald**“ befindet und eine **Axt** besitzt, darf sich die Karte „Floß“ aus dem Kaufkartenstapel nehmen, anstatt sich zu bewegen.

♥ In seinem nächsten Zug darf ein Spieler sein „Floß“ ablegen und sich anstelle seiner normalen Bewegung, auf das Feld auf der gegenüberliegenden Seite des Flusses bewegen.

BEWEGUNG IN DER INNEREN REGION

In der inneren Region darf sich ein Spieler nur um **1 Feld pro Zug** bewegen. Die Anweisungen jedes Feldes in der inneren Region müssen ausgeführt werden, bevor sich ein Spieler weiter in Richtung „Krone der Herrschaft“ bewegen darf.

Ein Spieler kann sich jederzeit in der inneren Region entscheiden **umzukehren** und zurück zur „Ebene der Todesgefahr“ zu gehen. Dann darf er sich immer noch 1 Feld pro Zug bewegen, aber die Anweisungen auf den Feldern ignorieren, bis der die „Ebene der Todesgefahr“ erreicht hat. Wenn sich ein Spieler entscheidet umzukehren, muss er den gesamten Weg zur „Ebene der

Todesgefahr“ zurückgehen. Sobald er das Feld „Ebene der Todesgefahr“ erreicht, kann er in seinem nächsten Zug

♥ entweder erneut in Richtung „Krone der Herrschaft“ gehen.

♥ oder anstatt seiner normalen Bewegung auf das Feld „Portal der Macht“ ziehen und die innere Region verlassen.

♣ Bei der Bewegung von der inneren Region zur mittleren Region muss das „Portal der Macht“ nicht geöffnet werden

Die Innere Region kann nur über das „Portal der Macht“ betreten werden. Ein Spieler darf nur versuchen das „Portal der Macht“ zu öffnen, wenn sein Würfelergebnis für die Bewegung ausreicht, ihn auf einem Feld jenseits des Feldes „Portals der Macht“ landen zu lassen. Ein Spieler muss jedes Mal, wenn er sich von der mittleren in die innere Region bewegen möchte, versuchen das „Portal der Macht“ zu öffnen.

♥ Wenn er das Portal erfolgreich öffnet, endet sein Spielzug auf der Ebene der Todesgefahr.

♥ Gelingt ihm das nicht, endet sein Spielzug sofort auf dem „Portal der Macht“.

Das Feld „Krone der Herrschaft“ kann nur über das Feld „Tal des Feuers“ erreicht werden. Das Feld „Tal des Feuers“ kann nur von einem Spieler mit einem Talisman betreten werden. Wenn ein Spieler keinen Talisman besitzt, muss er umkehren.

BEGEGNUNG

Nachdem ein Spieler seine Bewegung auf einem Feld beendet hat, muss er entweder einem anderen Spieler begegnen oder sich den Begegnungen des Feldes stellen.

BEGEGNUNGEN IN DER ÄUSSEREN & MITTLEREN REGION

Ein Spieler kann nur Begegnungen auf dem Feld haben, auf dem er seine Bewegung beendet, nicht auf dem Feld, auf dem er seine Bewegung beginnt. Ein Spieler muss auf seinem Zielfeld entweder **einem Spieler seiner Wahl oder dem Feld selbst begegnen**.

EINEM ANDEREN SPIELER BEGEGNEN

Wenn ein Spieler sich entscheidet, einem anderen Spieler zu begegnen, kann er entweder einen **Angriff durchführen oder eine Fähigkeit gegen ihn einsetzen**. Allerdings kann der Spieler nach dieser Begegnung keine ausliegenden Fremden und Orte besuchen und keine auf dem Feld liegenden Gegenstände, Begleiter oder Goldmünzen an sich nehmen.

EINEM FELD BEGEGNEN

Wenn ein Spieler sich entscheidet, einem Feld zu begegnen, muss die **Begegnung in der unten angegebenen Reihenfolge abgewickelt**. 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, muss man zuerst die Anweisungen des Feldes befolgen und entsprechend Karten ziehen (ansonsten ist die Begegnung mit dem Feld der letzte Schritt).

2. Liegen bereits Karten auf dem Feld, werden nur so viele Karten gezogen, dass die Anzahl der Karten der auf dem Feld vorgeschriebenen Anzahl entspricht.

3. Allen **Karten** auf dem Feld, die **keine Begegnungszahl** haben (wie zum Beispiel die Hexagramm-Zauberkarte) **muss man begegnen**.

4. Allen **Ereignissen auf dem Feld muss man begegnen**.

1. 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.

2. Wenn ein Charakter diesem Ereignis erneut begegnet, wird dessen Wirkung nicht etwa „zurückgesetzt“ (wirkt also nicht zusätzliche Runden lang).

3. Man **muss jeweils allen Gegnern mit einer Begegnungszahl von 1, 2 oder 3** (in dieser Reihenfolge) auf dem Feld **begegnen**.

1. Wenn alle Gegner besiegt wurden, oder ihnen ausgewichen wurde, macht der Charakter mit dem nächsten Schritt weiter, anderenfalls endet sein Zug.

4. Jegliche **Fremde müssen jetzt besucht werden**.

5. Jegliche **Goldstücke, Begleiter und Gegenstände können genommen werden**.

6. Jegliche **Orte können besucht werden**.

7. Wenn das Feld **keine Anweisungen** zum Kartenziehen hat, **muss der Spieler jetzt den Anweisungen des Feldes folgen, um dem Feld zu begegnen**

BEGEGNUNGEN IN DER INNEREN REGION

In der inneren Region werden keine Abenteuerkarten gezogen. Es müssen die Anweisungen auf den Feldern abgehandelt werden (beim Umkehren werden die Anweisungen des Feldes ignoriert). Kreaturen der

inneren Region kann man nicht ausweichen und sie sind immun gegen Zaubersprüche.

Ein Spieler kann einem anderen Spieler in der inneren Region nur in der „Ebene der Todesgefahr“, dem „Tal des Feuers“ oder der „Krone der Herrschaft“ begegnen.

KRONE DER HERRSCHAFT

Wenn sich bereits einer oder mehrere Spieler auf dem Feld „Krone der Herrschaft“ befinden, sobald ein Spieler dieses Feld betritt, muss der Spieler einem der bereits anwesenden Spieler begegnen. Wenn sich 2 oder mehr Spieler auf diesem Feld befinden, besteht ihr Zug nur noch darin, sich gegenseitig zu begegnen.

Wenn ein **Spieler allein auf dem Feld „Krone der Herrschaft“** steht, muss er den „Zauberspruch der Herrschaft“ auf **alle anderen Spieler** wirken. Dazu würfelt der Spieler 1 Würfel:

♥ Bei 1-3 geschieht nichts

♥ Bei 4-6 verlieren alle anderen Spieler 1 Lebenspunkt

Wenn mit dem Kataklysmus-Spielbrett gespielt wird, ist die normale Siegbedingung auf dem Bogen Alternatives Ende „Die ewige Krone“ aufgeführt.

ANGRIFFE

Es gibt 2 Arten von Angriffen: Kampf und Psychischer Kampf.

Es kommt zu einem **Kampf**, wenn:

♥ ein Spieler einer **Kreatur mit einem Stärkewert** begegnet

♥ ein Spieler einen anderen Spieler angreift

Es kommt zu einem **psychischen Kampf**, wenn:

♥ ein Spieler einer **Kreatur mit einem Talentwert** begegnet

♥ ein Spieler sich entscheidet, mittels einer Fähigkeit anzugreifen, die es ihm erlaubt, den Gegner in einen Psychischen Kampf zu zwingen.

EXPLODIERENDE WÜRFEL

Immer wenn ein Spieler / eine Kreatur **im Angriffswurf eine 6 wirft**, darf der Spieler / die Kreatur **sofort 1 weiteren Würfel werfen** und das Ergebnis zum **Gesamtresultat des Angriffswurfs hinzuaddieren** (kumulativ).

KAMPF & PSYCHISCHER KAMPF GEGEN EINE KREATUR

1. Ausweichen

1. Der Spieler erklärt zuerst, ob er ausweichen möchte oder nicht. Möchte oder kann er nicht ausweichen, kommt es zum Kampf.

2. Zaubersprüche wirken

1. Alle Zaubersprüche, die der Spieler wirken möchte, müssen vor dem Angriffswurf eingesetzt werden.

2. Alle Effekte oder Fähigkeiten, die die Stärke oder das Talent des Spielers beeinflussen, müssen vorher eingesetzt worden sein.

3. Angriffswurf des Spielers

1. Der Spieler wirft **1 Würfel + ggf. explodierende Würfel** (Angriffswurf = Gesamtergebnis aller Würfel).

2. Angriffswert des Spielers = Angriffswurf +

1. **Im Kampf: Stärke des Spielers + Boni (im Kampf kann maximal 1 Waffe verwendet werden)**

2. **Im psychischen Kampf: Talent des Spielers**

4. Angriffswurf der Kreatur

1. Ein Spieler wirft **1 Würfel + ggf. explodierende Würfel** (Angriffswurf = Gesamtergebnis aller Würfel).

2. Angriffswert der Kreatur = Angriffswurf +

1. **Im Kampf: Stärke der Kreatur**

2. **Im psychischen Kampf: Talent der Kreatur**

3. Der Spieler darf nun 1 Schicksalspunkt ausgeben, um seinen Würfelwurf zu wiederholen.

5. Angriffswerte vergleichen

1. Angriffswert des Spielers > Angriffswert der Kreatur = Kreatur wurde besiegt

2. Angriffswert der Kreatur > Angriffswert des Spielers = Spieler verliert 1 Lebenspunkt

1. **Nur im Kampf: Gebrauch eines Gegenstandes, Zauberspruches oder Einsatz einer Fähigkeit, um den Verlust von Lebenspunkten zu verhindern**

3. Wenn der Angriffswert des Spielers = Angriffswert der Kreatur ist, gibt es ein Unentschieden

4. Wird der Spieler besiegt oder gibt es ein Unentschieden, endet der Zug des Spielers sofort.

Sind auf einem Feld mehrere Gegner mit der gleichen Begegnungszahl, die mit Stärke angreifen, so kämpfen diese wie ein einziger Gegner. Das bedeutet, es gibt nur 1 Angriffswurf für alle Gegner, zu dem dann die Stärkewerte aller Gegner hinzugezählt werden.

KAMPF ZWISCHEN 2 SPIELERN

1. Ausweichen

1. Der angegriffene Spieler erklärt zuerst, ob er ausweichen möchte oder nicht. Möchte oder kann er nicht ausweichen, kommt es zum Kampf.

2. Zaubersprüche wirken

1. Alle Zaubersprüche, die die Spieler wirken möchten, müssen vor dem Würfelwurf eingesetzt werden.

2. Alle Effekte oder Fähigkeiten, die die Stärke oder das Talent der Spieler beeinflussen, müssen vorher eingesetzt worden sein.

3. Angriffswurf der Spieler

1. Beide Spieler werfen **1 Würfel + ggf. explodierende Würfel** (Angriffswurf = Gesamtergebnis aller Würfel).

2. Der Angreifer entscheidet nun, ob er 1 Schicksalspunkt ausgibt, um seinen Würfelwurf zu wiederholen.

3. Sobald sich der Angreifer entschieden hat, entscheidet der Verteidiger ob er 1 Schicksalspunkt ausgibt, um seinen Würfelwurf zu wiederholen.

4. Der Angreifer darf sich nicht nach der Entscheidung des Verteidigers umentscheiden.

4. Angriffswerte der Spieler vergleichen

1. Angriffswert des Angreifers = Angriffswurf +

1. **Im Kampf: Stärke des Spielers + Boni (im Kampf kann maximal 1 Waffe verwendet werden)**

2. **Im psychischen Kampf: Talent des Spielers**

2. Angriffswert des Verteidigers = Angriffswurf +

1. **Im Kampf: Stärke des Spielers + Boni (im Kampf kann maximal 1 Waffe verwendet werden)**

2. **Im psychischen Kampf: Talent des Spielers**

3. Spieler mit dem höheren Angriffswert gewinnt den Kampf

4. Bei gleichen Angriffswerten gibt es ein Unentschieden

5. Folgen des Kampfs

1. Der Gewinner des Kampfs kann entweder die Lebenspunkte des Verlierers um 1 senken

1. **Nur im Kampf: Gebrauch eines Gegenstandes, Zauberspruches oder Einsatz einer Fähigkeit, um den Verlust von Lebenspunkten zu verhindern**

2. oder ihm 1 beliebigen Gegenstand oder 1 Goldmünze wegnehmen und sich selbst aneignen.

AUSWEICHEN

1. Spieler können durch Zaubersprüche oder andere Fähigkeiten die Möglichkeit erhalten, einer Kreatur oder einem anderen Spieler auszuweichen.

2. Der ausweichende Spieler kann dann durch die Kreatur oder den anderen Spieler in keiner Weise beeinflusst werden, diese aber auch nicht selbst beeinflussen.

3. Begegnungen denen ausgewichen werden kann:

1. Alles, was einen Spieler angreift.

2. Jede Spielfigur, die versucht, den Spieler anzugreifen oder ihm mit Fähigkeiten zu schaden.

3. Kreaturen, die als Ergebnis einer Ereignis-, Orts- oder Fremdenkarte auftauchen (zum Beispiel der Drache als Ergebnis der Abenteuerkarte Höhle).

ABENTEUERKARTEN

Abenteuerkarten werden in der Reihenfolge ihrer Begegnungszahlen abgehandelt (von der niedrigsten zur höchsten und bei gleicher Begegnungszahl in der Reihenfolge, in der sie gezogen wurden).

Ausnahme: Abenteuerkarten, für die bestimmt werden muss, auf welchem Feld sie ausgelegt werden, müssen immer vor allen anderen Karten abgehandelt werden (unabhängig von ihrer Begegnungszahl).

Weitere wichtige Regeln für Abenteuerkarten:

- ♥ Abenteuerkarten ohne Begegnungszahl werden immer vor allen anderen Abenteuerkarten abgehandelt.
- ♥ Eine Anweisung auf einer Abenteuerkarte, die dazu führt, dass ein Spieler 1 Runde aussetzen muss, beendet den Zug des Spielers sofort.
 - ♣ Wenn es auf dem Feld noch weitere, nicht abgehandelte Abenteuerkarten gibt, denen der Spieler nicht mehr begegnen konnte, dann gilt das bereits als Aussetzen für den Spieler.
 - ♣ Ist dies nicht der Fall, dann verliert der Spieler seinen gesamten nächsten Zug.
- ♥ **Gegner (Tiere, Drache oder Monster)** mit **Stärke** müssen im **Kampf** besiegt werden und geben Trophäen, die gegen **Stärkekpunkte** eingetauscht werden können
- ♥ **Gegner (Geist)** mit **Talent** müssen im **psychischen Kampf** besiegt werden und geben Trophäen, die gegen **Talentpunkte** eingetauscht werden können
- ♥ Nicht besiegte Gegner bleiben auf ihrem Feld liegen

TROPHÄEN

Besiegt ein Spieler einen Gegner, darf er dessen **Abenteuerkarte als Trophäe** behalten. Am **Ende seines Zugs** darf der Spieler Trophäen gegen zusätzliche Stärke- und Talentpunkte eintauschen.

- ♥ **1 Stärkemarker für jeweils 4 Stärkekpunkte**, die auf einzulösenden Trophäen aufgedruckt sind.
- ♥ **1 Talentmarker für jeweils 4 Talentpunkte**, die auf einzulösenden Trophäen aufgedruckt sind.

Gegnerkarten, die als Trophäe eingelöst werden, werden auf den Ablagestapel der Abenteuerkarten gelegt.

STÄRKE UND TALENT

Stärke- und Talentmarker werden genutzt, um während des Spiels hinzugewonnene Stärke- und Talentpunkte anzuzeigen. Stärke- und Talentpunkte, die die Figur durch Gegenstände, Magische Gegenstände oder Begleiter erhält, wird nicht durch Stärke- und Talentmarker

dargestellt, sondern wird durch die Anweisungen auf der Karte geregelt.

- ♥ Die Stärke bzw. das Talent eines Spielers entspricht dem Anfangswert der Spielfigur + Stärke- bzw. Talentmarker + Stärke- bzw. Talentpunkte durch zur Verfügung stehende Gegenstände, Magische Gegenstände und Begleiter.
- ♥ Wenn ein Spieler Stärke bzw. Talent verliert, werden entsprechend viele Stärke- bzw. Talentmarker entfernt und in den Vorrat zurückgelegt.
- ♥ Die Stärke bzw. das Talent eines Spielers kann nie unter seinen Anfangswert (siehe Charakterkarte) sinken.

SCHICKSAL

1x pro Würfelwurf darf ein Spieler 1 Schicksalsmarker ausgeben (und ihn in den Vorrat zurücklegen), um 1 Würfel neu zu werfen. Dies ist unter folgenden Umständen möglich:

1. Beim Würfeln für die Bewegung (in der äußeren Region darf nur der weiße Würfel erneut geworfen werden).
2. Beim Würfeln für den Angriff.
3. Beim Würfeln aufgrund der Anweisungen einer Karte oder eines Eintrags auf dem Spielbrett.

Setzt ein Spieler einen Schicksalsmarker ein, um 1 Würfel neu zu werfen, muss er das neue Ergebnis akzeptieren. Er darf keinen weiteren Schicksalsmarker ausgeben, um den Wurf erneut zu wiederholen. Wirft ein Spieler mehrere Würfel auf einmal, kann er 1 Schicksalsmarker ausgeben, um 1 dieser Würfel neu zu werfen.

- ♥ Ein Spieler darf keine Schicksalsmarker verwenden, um den Angriffswurf eines Monsters oder einen Würfelwurf eines anderen Spielers wiederholen zu lassen.
- ♥ Schicksalsmarker **erhält man normalerweise durch Begegnungen aufgrund von Abenteuerkarten oder Begegnungen auf Feldern des Spielbretts** (*Ein Spieler kann auf diese Weise maximal Schicksalspunkte bis zur Höhe seines Anfangswerts zurückgewinnen*).
- ♥ Erlaubt es eine Begegnung, dass der Spieler neue **Schicksalspunkte hinzugewinnt**, darf die Zahl seiner Schicksalspunkte aber **seinen Anfangswert übersteigen**.

GEGENSTÄNDE

Unter den Oberbegriff „Gegenstände“ fallen sowohl Magische Gegenstände als auch normale Gegenstände.

- ♥ Einige Gegenstände, welche die Stärke im Kampf erhöhen, tragen das Wort „Waffe“ in der Überschrift.
 - ♣ Ein Spieler **darf in einem Kampf maximal 1 Waffe verwenden**.

- ♥ Einige Gegenstände können einen möglichen Lebenspunktverlust verhindern; sie tragen das Wort „Rüstung“ in der Überschrift.

- ♣ Ein Spieler **darf pro Kampf maximal 1 Rüstung verwenden**.

TRAGLAST

Kein Spieler kann mehr als **4 Gegenstände tragen** („Schmuckstücke“ zählen nicht gegen die Traglast eines Charakters). Wer mehr als 4 Gegenstände besitzt, muss die überzähligen Gegenstände seiner Wahl aufgedeckt auf dem Feld ablegen, auf dem er sich gerade befindet.

BEGLEITER

Alle Begleiter, die einem Spieler folgen, müssen stets aufgedeckt unterhalb der Charakterkarte ausgelegt werden.

- ♥ Jeder Spieler darf über beliebig viele Begleiter verfügen.
- ♥ Ein Begleiter, der getötet wird oder abgelegt werden muss, wird auf den Ablagestapel der Abenteuerkarten bzw. zurück in den entsprechenden Stapel gelegt.

ZAUBERSPRÜCHE

- ♥ Jeder Spieler, der über genügend Talentpunkte verfügt, kann Zaubersprüche wirken.
- ♥ Jeder Spieler bewahrt seine Zaubersprüche so auf, dass die **anderen Spieler sie nicht einsehen** können (*Der Spieler selbst darf seine Zaubersprüche natürlich jederzeit anschauen*).
- ♥ Die **Anzahl Zaubersprüche, die ein Spieler gleichzeitig besitzen darf**, hängt von seinem Talentwert ab:

Gesamt-Talentwert	1	2	3	4	5	6+
Maximale Anzahl Zauber	0	0	1	2	2	3

- ♥ Hat ein Spieler mehr Zaubersprüche, als seine Talentpunkte ihm erlauben, muss er sofort so viele Zauber seiner Wahl ablegen, bis er das Maximum wieder einhält.
- ♥ Er darf in diesem Moment keinen Zauberspruch aussprechen, um seinem Zauberspruch-Maximum auf diese Weise zu genügen.
- ♥ Zaubersprüche dürfen nicht einfach abgelegt werden, solange man das Maximum nicht übersteigt.
- ♥ Ein Spieler darf seine Zaubersprüche so lange behalten, wie er möchte, bevor er sich entscheidet, sie zu wirken.
- ♥ Ein Zauberspruch darf nur auf die Weise gewirkt werden, wie auf der Zauberspruchkarte angegeben.

GESINNING

Die Gesinnung eines Spielers kann sich durch Begegnungen oder Einsatz von Fähigkeiten ändern.

- ♥ Wechselt ein Spieler die Gesinnung, legt er eine Gesinnungskarte so in seinen Spielbereich, dass die neue Gesinnung für alle sichtbar ist.
- ♥ Wechselt seine Gesinnung zu seiner ursprünglichen, die auf der Charakterkarte verzeichnet ist, wird die Gesinnungskarte abgelegt.
- ♥ Jeder Spieler, auch der Druide, darf **maximal 1x pro Zug die Gesinnung wechseln**.
- ♥ Besitzt ein Spieler Karten, die er **aufgrund seiner neuen Gesinnung nicht besitzen darf** (z.B. den Heiligen Gral oder das Runenschwert), muss er sie **sofort auf dem Feld, auf dem er gerade steht, ablegen**.

KRÖTEN

Wird ein Spieler für **3 Runden in eine Kröte** verwandelt, so ersetzt er für diesen Zeitraum seine Spielfigur durch eine Krötenfigur und legt die Charakterkarte Kröte über seine eigentliche Charakterkarte.

- ♥ Stärkemarker oder Talentmarker, die vor dem Krötendasein erworben wurden, haben auf die Kröte keinerlei Auswirkung.
- ♥ Eine Kröte kann zwar Stärke- und Talentpunkte hinzugewinnen und wieder verlieren, diese Veränderungen verschwinden aber nach der Rückverwandlung wieder.
 - ♣ Die **Spielfigur hat dann wieder genau die gleichen Stärke- und Talentwerte wie vor der Verwandlung**.
- ♥ Die Kröte hat so viele Lebens- und Schicksalspunkte, wie der Spieler zuvor hatte.
 - ♣ Mit dem Zugewinn und Verlust von Lebens- und Schicksalspunkten der Kröte verändern sich auch die entsprechenden Werte des Spielers.
- ♥ Eine Kröte bewegt sich ohne zu würfeln **1 Feld pro Zug**.
- ♥ Eine Kröte kann weder Zaubersprüche wirken noch welche erhalten.
- ♥ Die Zaubersprüche eines zur Kröte gewordenen Spielers werden nicht abgelegt, sondern er behält sie.

LEBENSUNKTE

Die Lebenspunkte eines Spielers werden durch Lebenspunktmarker (grüne Kegel) neben seiner Charakterkarte angezeigt. Auf der Charakterkarte ist angegeben, mit wie vielen Lebenspunkten ein Spieler das Spiel beginnt.

- ♥ Durch das **Heilen von Lebenspunkten** kann der Anfangswert an Lebenspunkten **niemals überschritten werden**.
- ♥ Hingegen kann ein Spieler **neue Lebenspunkte hinzugewinnen**, die dann auch seinen **Anfangswert übersteigen** dürfen.
- ♥ Wenn ein Spieler Lebenspunkte verliert, werden entsprechend viele Lebenspunktmarker entfernt und in den Vorrat zurückgelegt.

TOD

Ein Spieler, der alle seine Lebenspunkte verliert, stirbt und handelt die folgenden Schritte ab:

- ♥ Alle im Besitz befindlichen **Gegenstände (inklusive magischer Gegenstände), Belohnungskarten, Goldmünzen und Begleiter** zur Seite legen.
- ♥ Alle im Besitz befindlichen **anderen Karten (Trophäen, Zaubersprüche, Hexenmeisterkarten) und Spielmarker (Stärke-, Talent- und Schicksalsmarker)** auf die entsprechenden **Ablagestapel bzw. in den Vorrat zurücklegen**.
- ♥ In seinem nächsten Spielzug darf der Spieler **wieder in das Spiel einsteigen**, indem er eine **neue Charakterkarte aus den bisher nicht verwendeten Charakterkarten** zieht und erneut die Schritte 7 und 8 unter „Spelaufbau“ in dieser Kurzspielregel durchführt.
- ♥ Die **zur Seite gelegten Gegenstände, Belohnungskarten, Goldmünzen und Begleiter bilden nun die Grundausrüstung der neuen Spielfigur und dürfen direkt von ihr benutzt werden**.
 - ♣ Alles, was die neue Spielfigur nicht haben darf, wird auf ihr Startfeld gelegt.

Wenn ein Spieler bereits die **Krone der Herrschaft erreicht hat, kehren gestorbene Spielfiguren nicht zurück und sind permanent aus dem Spiel ausgeschieden**.

ERWEITERUNGSREGELN

Im Folgenden werden die Regeln für die Erweiterungen „Die Heilige Quelle“, „Die Frostmark“, „Der Schnitter“ und „Kataklysmus“ erklärt.

SCHNITTER

Wenn ein Spieler in seinem **Bewegungswurf auf dem schwarzen Würfel eine „1“ erzielt (nur in der äußeren und mittleren Region möglich)**, führt der Spieler seinen Spielzug normal durch, muss dann aber am Ende seines Spielzugs **1 Würfel werfen** und den Schnitter entsprechend des Würfelergebnisses in eine beliebige Richtung bewegen. Dabei gelten folgende Regeln zusätzlich zu den normalen Bewegungsregeln:

1. Der Schnitter darf sich für 1 Bewegungspunkt
 - ♣ vom Wächter (äußere Region) über den Fluss zu den Hügeln (mittlere Region) bewegen (und umgekehrt)
 - ♣ von der Taverne (äußere Region) über den Fluss zum Tempel (mittlere Region) bewegen (und umgekehrt).
 2. Der Schnitter darf sich niemals durch das „Portal der Macht“ in die innere Region bewegen.
 3. Der Schnitter ignoriert alle Anweisungen auf den Feldern des Spielbretts.
- Wenn der Schnitter seine Bewegung auf dem Feld mit einem oder mehreren Spielern beendet, wählt der Spieler, der den Schnitter bewegt hatte, einen Spieler aus, der 1 Würfel werfen und die entsprechenden Anweisungen auf der Charakterkarte des Schnitters ausführen muss.
- Wenn ein Spieler seine Bewegung auf dem Feld des Schnitters beendet, geschieht nichts. Außerdem wird der Schnitter nicht von Fähigkeiten, Abenteuerkarten und Zauberspruchkarten beeinflusst.

HEXENMEISTERKARTEN

Wenn ein Spieler seine Bewegung auf dem Feld „Höhle des Hexenmeisters“ beendet, zieht er eine zufällige Hexenmeisterkarte und legt sie offen vor sich ab (*anstatt die Anweisungen auf dem Feld „Höhle des Hexenmeisters“ zu befolgen*).

- ♥ Jeder Spieler darf nur 1 Hexenmeisterkarte gleichzeitig besitzen.
- ♥ Wenn ein Spieler bereits eine Hexenmeisterkarte besitzt und eine weitere Hexenmeisterkarte erhält, darf er eine davon auswählen, die er behalten möchte und die andere auf den Ablagestapel der Hexenmeisterkarten legen.

Wenn ein Spieler eine Hexenmeisterkarte erfüllt, wird die Hexenmeisterkarte auf den Ablagestapel der Hexenmeisterkarten gelegt und der Spieler wird sofort auf das Feld „Höhle des Hexenmeisters“ teleportiert. Als Belohnung erhält der Spieler entweder:

- ♥ 1 zufälligen Talisman vom Talismankartenstapel
- ♥ oder eine zufällige Karte des Belohnungskartenstapels

BELOHNUNGSKARTEN

- ♥ Belohnungskarten gelten nicht als Gegenstände, Zaubersprüche oder Begleiter.
- ♥ Wenn ein Charakter getötet oder in eine Kröte verwandelt wird, behält er seine Belohnungskarten.
- ♥ Jeder Spieler darf beliebig viele Belohnungskarten besitzen

Belohnungskarten können weder liegengelassen, geraubt, verkauft oder getauscht werden.

BEWOHNERKARTEN (KATAKLYSMUS)

Wenn ein Charakter angewiesen wird einen Bewohner zu ziehen, zieht er 1 Karte vom Bewohnerkartenstapel und fügt sie diesem Feld hinzu. Anschließend besucht er 1 Bewohner auf diesem Feld. (*Falls eine Karte einen Spieler anweist, zu würfeln und die Ergebnisliste eines anderen Feldes zu benutzen, wählt er stattdessen einen Bewohner auf dem genannten Feld und besucht ihn.*)

Nachdem ein Charakter einen Bewohner besucht hat, wird dieser Bewohner abgelegt, **außer das Merkmal auf der Bewohnerkarte entspricht dem Ort, auf dem der Charakter sich momentan befindet**.

- ♥ Bewohner mit dem Merkmal „**Beliebiges Feld**“ werden nach einem Besuch **niemals abgelegt**,
- ♥ Bewohner **ohne Merkmal** werden nach einem Besuch **immer abgelegt**.

Bewohnerkarten gelten nicht als Abenteuerkarten und zählen nicht zur Anzahl von Karten auf einem Feld.

ÜBERRESTKARTEN (KATAKLYSMUS)

Wenn ein Charakter auf einem Feld mit **verdeckter Überrestkarte landet, deckt er sie zunächst auf, bevor er entscheidet, ob er dem Feld begegnet oder einem Charakter darauf**.

- ♥ Eine **offene** Überrestkarte gilt für alle Belange und Spieeffekte als Abenteuerkarte.
- ♥ Eine **verdeckte** Überrestkarte gilt nicht als Abenteuerkarte und zählt nicht zur Anzahl von Karten auf einem Feld.

GELÄNDEKARTEN (KATAKLYSMUS)

Solange eine Geländekarte auf einem Feld liegt, werden Text und Name dieses Feldes ignoriert und stattdessen gelten Text und Name der Geländekarte

- ♥ Geländekarten können nicht in der inneren Region platziert werden.
- ♥ Ein Effekt, der sich auf ein Feld bezieht, auf dem bereits eine Geländekarte liegt, wird ignoriert.

- ♥ Wenn eine Geländekarte auf dem Feld des Wächters oder dem Portal der Macht liegt, können die Charaktere ungehindert zwischen den Regionen wechseln und die ursprünglichen Anweisungen der Felder ignorieren.

- ♥ Falls eine Geländekarte auf ein Feld mit Bewohnerkarten gelegt oder von einem Feld mit Bewohnerkarten entfernt wird, werden alle Bewohnerkarten abgelegt.

BÖGEN FÜR ALTERNATIVE ENDEN

Der Spelaufbau von alternativen Enden ist abhängig davon, ob mit einem „Offenen Ende“ oder einem „Verdeckten Ende“ gespielt wird. Die Bögen für alternative Enden ersetzen die Siegbedingungen des Basisspiels.

OFFENES ENDE

Wenn man mit einem offenen Ende spielt, mischt man zu Spielbeginn **alle Bögen für alternative Enden**, wählt 1 Bogen zufällig aus und legt ihn **offen** auf das Feld Krone der Herrschaft in der Mitte des Spielbretts.

VERDECKTES ENDE

Wenn man mit einem verdeckten Ende spielt, entfernt man vor Spielbeginn alle Bögen mit dem „**Offen**“-**Symbol (großer Stern)**. Die übrigen Bögen für alternative Enden werden gemischt. Danach wird 1 Bogen davon zufällig ausgewählt und **verdeckt** auf das Feld „Krone der Herrschaft“ in der Mitte des Spielbretts gelegt.

BEGEGNUNG MIT EINEM ALTERNATIVEN ENDE

Betritt ein Spieler die „Krone der Herrschaft“, so muss er dem dort liegenden Bogen begegnen und den darauf beschriebenen Regeln folgen. Es gelten die normalen Regeln, die die innere Region betreffen.

- ♥ Keine Kreatur der inneren Region (*auch kein alternatives Ende*) kann Ziel von Zaubersprüchen werden und man kann ihnen auch nicht ausweichen.
- ♥ Charaktere auf dem Feld „Krone der Herrschaft“ dürfen sich nicht bewegen und müssen auf diesem Feld bleiben (*außer ein alternatives Ende besagt etwas anderes*).
- ♥ Alternative Enden betreffen normalerweise nur die Charaktere auf dem Feld „Krone der Herrschaft“.
- ♥ Befindet sich jedoch ein Sternsymbol am Beginn des Anweisungstextes der Karte, sind alle Charaktere in allen Regionen davon betroffen, inkl. der Charaktere auf der Krone der Herrschaft.