



TALISMAN DER SCHNITTER ERWEITERUNG

WILLKOMMEN

Abenteurer, Schlachten, Ruhm und Tod! Willkommen im magischen Reich von Talisman®.

Die Erweiterung *Der Schnitter* für *Talisman: Die Magische Suche* enthält neue Schätze, Ereignisse, Monster, Aufgaben und den gefürchteten Unerbittlichen Schnitter! Diese Regel erläutert, wie man all die neuen Karten einsetzt, um *Talisman* noch spannender zu gestalten.

SPIELMATERIAL

Es folgt eine Auflistung der Spielkomponenten, die sich in der Erweiterung *Der Schnitter* befinden:

- 90 Abenteuerkarten
- 26 Zauberspruchkarten
- 12 Hexenmeisterkarten
- 4 Charakterkarten
- 4 Spielfiguren aus Plastik (*Hinweis: aus Verpackungs- und Transportgründen befinden sich die Figuren unter der Schachteleinlage*)
- 1 Karte Unerbittlicher Schnitter
- 1 Figur Unerbittlicher Schnitter
- Diese Zusatzregeln

MATERIAL-ÜBERBLICK

Es folgt eine kurze Beschreibung des in dieser Erweiterung enthaltenen Spielmaterials.

DAS SCHNITTER-SYMBOL

Alle Karten dieser Erweiterung sind mit einem Schädel-Symbol gekennzeichnet, um sie leicht von den Karten des Grundspiels und anderer Erweiterungen unterscheiden zu können.



ABENTEUER- UND ZAUBERSPRUCHKARTEN

Die neuen Abenteuer- und Zauberspruchkarten funktionieren genauso wie die des Grundspiels. Sie beinhalten zusätzliche Ereignisse, Gegner, Fremde, Gegenstände, Begleiter und Orte.

HEXENMEISTERKARTEN

Die 12 Hexenmeisterkarten stellen Aufgaben dar, welche die Spieler erfüllen müssen, wenn sie das Feld Höhle des Hexenmeisters betreten.

CHARAKTERKARTEN

Die neuen Charakterkarten funktionieren genauso wie die des Grundspiels. Die Spieler haben also jetzt eine noch größere Charakterauswahl.

SPIELFIGUREN

Zu jeder der neuen Charakterkarten gibt es eine passende Spielfigur aus Plastik, die anzeigt, wo sich der Spieler auf dem Spielbrett gerade befindet.

KARTE UND FIGUR DER UNERBITTLICHE SCHNITTER

Diese neuen Elemente erlauben den Spielern, den Unerbittlichen Schnitter im Spiel einzusetzen. Er erhöht die Gefahr, den Spielspaß und die Interaktion zwischen den Spielern. Wie er genau benutzt wird, ist weiter unten unter dem Punkt „Unerbittlicher Schnitter“ erklärt.

SPIELAUFBAU

Beim Spiel mit der Schnitter-Erweiterung sind für den Spielaufbau folgende Änderungen zu beachten:

1. Die neuen Charakter-, Abenteuer- und Zauberspruchkarten werden in die jeweiligen Kartenstapel gemischt.
2. **Für das Spiel mit den Hexenmeisterkarten gilt:** Die gemischten Hexenmeisterkarten werden verdeckt neben das Spielbrett gelegt.
3. **Für das Spiel mit dem Unerbittlichen Schnitter gilt:** Die Karte des Unerbittlichen Schnitters wird neben das Spielbrett gelegt und die Figur des Schnitters auf das Feld Portal der Macht gesetzt.

ERWEITERUNGSREGELN

Sowohl der Einsatz des Unerbittlichen Schnitters als auch die Hexenmeister-Aufgabenkarten sind optionale Regeln, die unabhängig voneinander oder zusammen benutzt werden können. Die Spieler müssen sich vor Spielbeginn einigen, welche Regel(n) zum Einsatz kommen soll(en).

UNERBITTLICHER SCHNITTER

Den Tod persönlich das Reich von Talisman durchstreifen zu lassen bringt zusätzlichen Spaß und Spannung ins Spiel, was die Spieler aber möglicherweise teuer zu bezahlen haben. Denn die Wege des Unerbittlichen Schnitters sind unergründlich. Er kennt keine Günstlinge und daher kann sich seine furchtbare Präsenz sowohl als Segen wie als tödlicher Fluch für jene herausstellen, die ihm auf ihrem Weg begegnen.



Der Unerbittliche Schnitter gehört zu keinem Spieler. Er spielt quasi sein eigenes Spiel, bei dem allen Spielern die Gefahr droht, von ihm aufgesucht zu werden.

Der Schnitter bewegt sich erst, wenn ein Spieler eine „1“ für die Bewegung würfelt. Wenn das passiert, führt der Spieler seinen Spielzug wie üblich durch, muss dann aber erneut würfeln und den Unerbittlichen Schnitter gemäß den üblichen Bewegungsregeln für Spieler ziehen, allerdings mit folgenden Ausnahmen:

- Da es für den Flößer und den Wächter unmöglich ist, dem Schnitter etwas abzuschlagen, darf er den Sturmfluss sowohl beim Wächter als auch vom Tempel zur Taverne (bzw. umgekehrt) überqueren; das kostet ihn jeweils nur 1 Bewegungspunkt.
- Der Schnitter durchschreitet das Portal der Macht niemals, da er innerhalb der Inneren Region als „Der Tod“ bereits präsent ist.

Vergisst ein Spieler, den Unerbittlichen Schnitter zu bewegen und der nächste Spieler hat bereits seinen Spielzug begonnen, wird die Bewegung nicht nachgeholt. Die Gelegenheit ist vertan – der Unerbittliche Schnitter bewegt sich nicht.

Immer, wenn der Unerbittliche Schnitter seine Bewegung auf einem Feld mit einem oder mehr Spielern beendet, wählt der Spieler, der den Schnitter bewegt hatte, einen dieser Spieler aus, dem der Schnitter begegnet. Der Spieler, der den Schnitter bewegt hatte, deutet auf den ausgewählten Spieler und sagt – so schauerlich wie möglich – „Du!“ Der Angesprochene wirft dann 1 Würfel und schaut auf der Karte des Unerbittlichen Schnitters nach, was seiner Spielfigur zustößt.

Landet ein Spieler auf dem Feld des Unerbittlichen Schnitters, begegnet er dem Schnitter nicht. Auch wird der Schnitter nicht durch Fähigkeiten, Zauberspruch- oder Abenteuerkarten beeinflusst.

HEXENMEISTERKARTEN

Diese Karten stellen Aufgaben dar, welche Spieler übernehmen können, wenn sie das Feld Höhle des Hexenmeisters aufsuchen.

Im Grundspiel dürfen Spieler, die das Feld Höhle des Hexenmeisters aufsuchen, 1 Würfel werfen, um 1 von 6 möglichen Aufgaben zu übernehmen. Sie dürfen immer nur 1 Aufgabe gleichzeitig übernehmen und müssen diese schnellstmöglich erfüllen.

Im Hexenmeisterkartenstapel befinden sich nicht nur die 6 ursprünglichen Aufgaben des Feldes, sondern weitere 6, wie die Überbringung eines Zauberspruchs oder eine Reise zur Stadt.

Spielt man mit den Hexenmeisterkarten, darf ein Spieler, der auf dem Feld Höhle des Hexenmeisters landet, 1 der verfügbaren Hexenmeisterkarten aus dem dort liegenden Hexenmeisterkartenstapel nach Belieben auswählen, anstatt mit einem Würfelwurf die Aufgabe auszuwürfeln. Die ausgewählte Karte legt der Spieler offen vor sich ab. Sobald er seine Aufgabe erfüllt hat, wird die Karte aus dem Spiel genommen, womit klar ist, dass jede Hexenmeisterkarte nur 1x pro Spiel erfüllt werden kann. Wird ein Spieler getötet, der eine Hexenmeisterkarte besitzt, legt man die Karte in den Stapel zurück.

Alle übrigen Regeln bezüglich der Aufgaben des Hexenmeisters bleiben in Kraft, wenn die Hexenmeisterkarten benutzt werden: Ein Spieler darf nur 1 Aufgabe gleichzeitig annehmen, Aufgaben müssen schnellstmöglich erfüllt werden und so weiter.

IMPRESSUM

Erweiterungs-Design: John Goodenough

Zusätzliches Spieldesign: Alessio Cavatore und Mike Mason

Editing: Mark O'Connor, Sam Stewart und Jeff Tidball

Grafische Gestaltung: Andrew Navaro und Wil Springer

Titelbild: Ralph Horsley

Weitere Illustrationen: Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Felicia Cano, Julie Dillon, McLean Kendree, Federico Piatti, Frank Walls und Mark Winters

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson und Zoe Wedderburn

Ausschmückende Texte: Daniel Lovat Clark

Leitung der Spieltests: Mike Zebrowski

Spieltester: Dave Allen, Owen Barnes, Alessio Cavatore, Rik Cooper, Kevin Crisalli, Daniel Clark, Elliot Eastoe, Andrea Goodenough, Mal Green, Lissa Guillet, Nathan Johnson, Morgan Maloney, Mike Mason, Cameron Mc Cartney, Ryan McCullough, Jon New, Mark Raynor, Rick Rettinger, Richard Tatge, Thorin Tatge, Jeff Tidball und Barac Wiley

Besonderer Dank: Elliott Eastoe, Jon New, Richard Tatge und alle von Talisman Island!

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung, Satz und Layout: Michael Kröhnert

Deutsche Bearbeitung: Heiko Eller, Michael Kröhnert, Marco Reinartz, Jan Christoph Steines und Christian Stenner

Wie immer danken wir
GAMES WORKSHOP

Talisman: The Reaper © Copyright Games Workshop Limited 2019. Talisman, The Reaper, 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)