



TALISMAN

DER BLUTMOND

ERWEITERUNG

WILLKOMMEN

Abenteuer, Kampf, Ruhm und Gold! Willkommen im magischen Reich von **Talisman**®.

Die Erweiterung **Der Blutmond** für **Talisman: Die Magische Suche** enthält neue Charakter-, Abenteuer- und Zauberkarten. Sie werden exakt wie im Grundspiel verwendet und sollten daher in die entsprechenden Kartenstapel eingemischt werden.

SPIELMATERIAL

Es folgt eine Auflistung der Spielmaterialien, die sich in der Erweiterung **Der Blutmond** befinden.

- 111 Abenteuerkarten
- 10 Zauberspruchkarten
- 1 Zeitkarte
- 6 Werwolfkarten
- 3 Bögen alternatives Ende
- 3 Charakterkarten
- 3 Charakterfiguren aus Plastik*
- 1 Werwolf-Regelkarte
- 1 Werwolffigur*
- Diese Zusatzregeln

* Hinweis: aus Verpackungs- und Transportgründen befinden sich die Figuren unter der Schachteleinlage

ÜBERBLICK SPIELMATERIAL

Nachstehend findest du eine kurze Beschreibung aller Spielmaterialien.

ABENTEUERKARTEN

Diese 111 Abenteuerkarten enthalten die vielen Kreaturen, Ereignisse und Gegenstände, welche die Charaktere bei ihrer Quest entdecken können.



ZAUBERSPRUCHKARTEN

Diese 10 Karten bieten eine Vielfalt neuer Zaubersprüche, die während des Spiels benutzt werden können.



ZEITKARTE

Die Zeitkarte stellt den Zeitverlauf dar und zeigt an, ob der aktuelle Zeitzustand des Spiels Tag oder Nacht ist. Zu Spielbeginn wird die Zeitkarte neben das Spielbrett gelegt, sodass die Tagesseite sichtbar ist.



WERWOLFKARTEN

Falls ein Charakter während des Spiels zum Werwolf wird, muss er 1 dieser 6 Karten nehmen.



BÖGEN ALTERNATIVES ENDE

Die 3 Bögen mit alternativen Enden dieser Erweiterung ersetzen die Siegbedingungen des Grundspiels und bieten den Spielern neue Möglichkeiten, um das Spiel zu gewinnen.



CHARAKTERKARTEN

Die 3 Charakterkarten beschreiben genau die Fähigkeiten und Merkmale der 3 neuen Charaktere.



CHARAKTERFIGUREN

Für jeden der 3 neuen Charaktere gibt es eine zugehörige Plastikfigur, um den Charakter auf dem Spielbrett darzustellen.



WERWOLF-REGELKARTE UND -FIGUR

Diese Karte fasst die Regeln für die Werwolffigur zusammen. Gefahren, Spannung und die Interaktion der Spieler nehmen dadurch zu.





DAS BLUTMOND-SYMBOL



Alle Karten dieser Erweiterung sind mit dem Blutmond-Symbol markiert, um sie leicht von den Karten des Grundspiels oder anderer **Talisman**-Erweiterungen unterscheiden zu können.

ERWEITERUNGSREGELN

Wenn mit der Erweiterung **Der Blutmond** gespielt wird, müssen die Spieler mit der neuen Zeitkarte, den Werwolfkarten, der Werwolf-Regelkarte und der Werwolffigur spielen. Die neuen Charakterkarten, Charakterfiguren und die Bögen mit den alternativen Spielenden „Grauenhafte Schwarze Leere“ können mit dieser Erweiterung oder auch unabhängig davon gespielt werden. Diese Regeln erklären, wie die neuen Komponenten verwendet werden, um euer **Talisman**-Erlebnis noch spannender werden zu lassen.

DIE ZEITKARTE

Die Zeitkarte stellt den Zeitverlauf dar und zeigt an, ob der aktuelle Zeitzustand des Spiels Tag oder Nacht ist. Die Kreaturen erhalten Boni oder Mali auf ihre Angriffswerte, je nachdem, ob sie bei Tag oder bei Nacht angegriffen werden. Manche Abenteuer- und Zauberkarten haben außerdem verschiedene Effekte oder reagieren unterschiedlich auf Charaktere während des Tages und während der Nacht.



Tagesseite



Nachtseite

Am Tag verringert jede Kreatur ihren Angriffswert um 1 im Kampf und psychischen Kampf (bis zum Minimum von 1).

In der Nacht erhöht jede Kreatur ihren Angriffswert um 1 im Kampf und psychischen Kampf.

Falls ein Charakter gegen 2 oder mehr Gegner gleichzeitig kämpft, verringert oder erhöht jeder Gegner seinen Angriffswert je nachdem, ob es Tag oder Nacht ist.



SPIELAUFBAU

Zu Spielbeginn wird die Zeitkarte neben das Spielbrett gelegt, sodass die Tagesseite sichtbar ist.

ZEITVERLAUF

Immer, wenn ein Charakter während seines Spielzuges eine oder mehrere Ereigniskarten zieht, muss er die Zeitkarte auf die andere Seite drehen, bevor er überhaupt irgendeiner dieser Karten begegnet. **TAGESANBRUCH** findet statt, sobald die Zeitkarte auf die Tagesseite gedreht wird; **NACHTANBRUCH** findet statt, sobald die Zeitkarte auf die Nachtseite gedreht wird.

Beispiel: Es ist Tag und die Vampirjägerin zieht eine Ereigniskarte. Bevor diese Ereigniskarte abgehandelt wird, findet der Nachtanbruch statt und die Zeitkarte wird auf die Nachtseite gedreht.

Falls eine Begegnung von einem Charakter verlangt, die Zeitkarte auf eine bestimmte Seite zu drehen und diese Seite bereits oben liegt, wird die Zeitkarte *nicht* umgedreht.

MONDEREIGNISSE

Einige Abenteuerkarten der Erweiterung **Der Blutmond** gehören zu einem neuen Kartentyp, der **MONDEREIGNIS** genannt wird. Mondereignisse sind in jeder Hinsicht wie normale Ereignisse, außer dass für sie noch einige zusätzliche Regeln gelten, und zwar:

- Anstatt dass die Spieler die Zeitkarte einfach umdrehen müssen, bestimmt jedes Mondereignis, auf welcher Seite die Zeitkarte liegen muss.
- Die Spieler legen die Mondereignisse nicht auf das Spielbrett, sondern neben die Zeitkarte und sie bleiben so lange im Spiel, bis die Zeitkarte umgedreht wird. Das kann zur Folge haben, dass mehrere Mondereignisse gleichzeitig im Spiel sind.

Beispiel: Es ist Nacht.

Der Untergangsprophet zieht das Mondereignis „Vampirischer Durst“, welches verlangt, dass die Zeitkarte auf die Nachtseite gedreht wird. Da bereits Nacht ist, wird die Zeitkarte nicht umgedreht.

Beispiel: Es ist Nacht und das Mondereignis „Vampirischer Durst“ ist im Spiel. Der Grabräuber zieht das Ereignis „Ruhelose Tote“. Die Zeitkarte wird auf die Tagesseite gedreht, wodurch „Vampirischer Durst“ abgelegt wird. Der Grabräuber führt nun das Ereignis „Ruhelose Tote“ aus und fährt dann mit seinem Spielzug ganz normal fort.





WERWOLF AUF DER PIRSCH

Die Werwolf-Regelkarte nennt die Regeln dafür, wie die Werwolffigur auf dem Spielbrett herumspaziert und sich gegenüber Charakteren verhält, denen sie begegnet.

SPIELAUFBAU

Zu Spielbeginn wird die Werwolffigur auf das Feld Tiefer Wald gesetzt und die Werwolf-Regelkarte wird neben das Spielbrett gelegt.

BEWEGUNG DES WERWOLFS

Immer, wenn ein Spieler für seine Bewegung eine „1“ würfelt, führt er zunächst seinen Spielzug wie üblich aus, muss aber anschließend erneut würfeln und die Werwolffigur gemäß den normalen Bewegungsregeln für Charaktere mit folgenden Ausnahmen bewegen:

- Falls sich der Werwolf während der Nacht bewegt und dabei ein Feld mit einem Charakter betritt, muss er seine Bewegung auf diesem Feld beenden.
- Der Werwolf kann problemlos den Sturmfluss beim Wächter überqueren.
- Der Werwolf kann das Portal der Macht nicht überqueren.
- Der Werwolf kann Erweiterungsspielpläne, wie z. B. die Region der Katakomben, nach den üblichen Regeln für Charaktere betreten oder verlassen. Wenn der Werwolf das letzte Feld eines Erweiterungs-Spielbretts erreicht, wie beispielsweise die Schatzkammer in der Region der Katakomben, muss er sich sofort zu einem beliebigen Feld einer beliebigen Region begeben (außer der Inneren Region) und dort seine Bewegung beenden. Der Spieler, der die Werwolffigur führt, entscheidet, auf welches Feld der Werwolf zieht.

BEGEGNUNG MIT DEM WERWOLF

Jedes Mal, wenn der Werwolf seine Bewegung auf einem Feld mit einem oder mehreren Charakteren beendet, muss der Spieler, der die Werwolffigur führt, 1 dieser Charaktere auswählen. Der gewählte Charakter wirft 1 Würfel und schaut auf der Tabelle der Werwolf-Regelkarte nach, was passiert. Falls der Charakter auf der Werwolf-Tabelle eine „1“ würfelt, wird er selbst zum Werwolf (s. u. „Zum Werwolf werden“).

Wenn Charaktere bei ihrer Bewegung auf dem Feld mit der Werwolffigur landen, findet keine Begegnung mit dem Werwolf statt.

ZUM WERWOLF WERDEN

Wenn ein Charakter der Werwolffigur begegnet oder gegen einen Charakter kämpft, der bereits selbst zum Werwolf geworden ist, läuft er Gefahr, dem Fluch zu verfallen und seinerseits auch zum Werwolf zu werden. Auch einige Abenteuerkarten der Erweiterung *Der Blutmond* können dazu führen, dass ein Charakter zum Werwolf wird.

Sobald ein Charakter zum Werwolf wird, muss er eine Werwolfkarte nehmen und offen neben seine Charakterkarte legen. Falls ein Charakter angewiesen wird, zum Werwolf zu werden, und er bereits eine Werwolfkarte hat, wird die Anweisung ignoriert – der Charakter nimmt keine weitere Werwolfkarte.

Ein Charakter befolgt die Anweisungen seiner Werwolfkarte nur während der Nacht; trotzdem gilt der Charakter auch während des Tages als Werwolf. Diese Unterscheidung ist wichtig, weil manche Begegnungen einen Charakter unterschiedlich betreffen, falls er ein Werwolf ist.

Falls ein Charakter in eine Kröte verwandelt wird, muss er seine Werwolfkarte ablegen. Falls ein Charakter, der in eine Kröte verwandelt wurde, zum Werwolf wird, werden seine Krötenkarte und Figur wieder zu seiner ursprünglichen Charakterkarte und Figur und er nimmt die Werwolfkarte wie üblich.

BÖGEN ALTERNATIVES ENDE

Die Benutzung dieser Bögen ist optional, daher sollten sich die Spieler vor Spielbeginn einigen, ob sie die Bögen benutzen wollen oder nicht. Die in der Erweiterung *Der Blutmond* enthaltenen Alternativen Enden können mit denen aus anderen Erweiterungen gemischt werden.

SPIELAUFBAU

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

OFFENE SPIELWEISE

Die offene Spielweise wirkt sich im Verlauf des Spiels stärker auf die Charaktere aus und bietet den Spielern strategische Möglichkeiten.

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. Karten mit dem Verdeckt-Symbol können nur für die verdeckte Variante benutzt werden.



Verdeckt-Symbol

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

VERDECKTE SPIELWEISE

Die verdeckte Spielweise sorgt für ein geheimnisvolleres Spiel mit Überraschungsmoment, da die Spieler erst wissen, welche Gefahren sie auf dem Feld Krone der Herrschaft erwarten, wenn sie dort ankommen.

Falls man die verdeckte Variante spielt, müssen zuvor alle Bögen Alternatives Ende weggelegt werden, die oben links das **Offen-Symbol** tragen. Bögen mit diesem Symbol können nur bei der offenen Spielweise eingesetzt werden.



Offen-Symbol



Die übrig bleibenden Bögen Alternatives Ende werden vor Spielbeginn gemischt, 1 blind gezogen und *verdeckt* auf das Feld Krone der Herrschaft in der Mitte des Spielbretts gelegt.

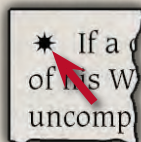
EINEM ALTERNATIVEN ENDE BEGEGNEN

Die Bögen Alternatives Ende ersetzen die Siegbedingungen des Basisspiels und bieten den Spielern neuartige Methoden, das Spiel zu gewinnen. Wenn man die Bögen Alternatives Ende benutzt, 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 Herrschaftszauber zu benutzen oder anderen Charakteren zu begegnen, es sei denn, der Bogen Alternatives Ende lässt dies ausdrücklich zu.

Alle anderen Regeln bezüglich der Inneren Region gelten nach wie vor beim Spiel mit den Alternativen Enden:

- Keine Kreatur der Inneren Region (und auch keine Bogen 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, der Bogen Alternatives Ende besagt ausdrücklich etwas anderes.
- Sobald ein Charakter die Krone der Herrschaft erreicht hat, ist jeder Charakter, der getötet wird, automatisch aus dem Spiel ausgeschieden.

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



Sternsymbol

CREDITS

Autor der Erweiterung und Entwicklung: John Goodenough

Autoren Talisman 4. Edition: Bob Harris und John Goodenough

Produktion: Mark O'Connor

Grafik-Design: WiL Springer

Titelbild: Ralph Horsley

Weitere Illustrationen: Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Christopher Burdett, Felicia Cano, Anna Christenson, Julie Dillon, Empty Room Studios, Melissa Findley, Tom Garden, Paul (Prof) Herbert, Anna Ignatieva, Brandon Leach, Joyce Li, Chris Malidore, Jake Masbruch, John Silva, Matthew Starbuck, J. Edwin Stevens, Nicholas Stohlman, Alexander Tooth, Adam Vehige, Frank Walls, Jason Ward, S. C. Watson, John Wigley und Mark Winters

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

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

Spieltester: Dan Ahlm, Ed Browne, Cliff „Doc“ Christiansen, Heidi Christiansen, Marcin Chrostowski, Daniel Lovat Clark, James Coplin, Ronald DeValk, Dan Engskov, Leif Erickson, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Tom Judd, Amanda Jurgens, Tanner Jurgens, Jay Little, Antonio Martinez, Jon New, Mark O'Connor, Adam Sadler, Brady Sadler, John Sander-son, Micheal Schmeckle, Lawrence Simmons, Joshua Sleper, WiL Springer, Bill Stivers II, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Tim Uren, Barac Wiley, Kevin Wilson, Sara Yordanov und Michael Yungbluth

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Ferdinand Köther und Michael Kröhnert

Lektorat und Bearbeitung: Heiko Eller, Tanja Masche, Michael Kröhnert, Marcus Lange, Marco Reinartz und Ralf Siedek

Grafische Bearbeitung & Layout: Heiko Eller, Michael Kröhnert und Julia Schmitt

Wie immer danken wir

GAMES WORKSHOP

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