

# TALISMAN FAQ

## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Da die meisten Fragen hier lediglich Zusatz-erläuterungen sind, muss man nicht die gesamte FAQ durchlesen. Nur die mit ● markierten Fragen sollte man sich ansehen (besonders wichtig sind die ●● Fragen).

Die Antworten sind nach bestem Wissen und Gewissen aufgrund der Wortwahl der englischen Regel der 4. Edition, der letzten FAQ der Black Industries Edition und offiziellen Statements erstellt worden. Damit ist nicht ausgeschlossen, dass in einer zukünftigen FAQ andere Antworten gültig sein könnten.

Und schließlich: Wenn man über eine scheinbar unlösbare Situation stolpern sollte oder mit einer etwas indifferenteren Regelerklärung unzufrieden ist, bringt man einfach die „ALLERWICHTIGSTE TALISMAN-REGEL“ in Anwendung, die am Schluss dieser FAQ zu finden ist (und auch separat von [www.hds-fantasy.de](http://www.hds-fantasy.de) geladen werden kann).

## FRAGEN ZUM SPIELBRETT

### ALLGEMEIN

Wenn ein Spieler eine Anzahl Gegenstände und/oder Begleiter auf einem „Kartenzieh“-Feld ablegt, kann man dort dann keine Abenteuerkarten mehr ziehen, bis jemand die liegenden Karten aufnimmt?

Ja. Sobald sich irgendwelche Karten irgendeines Typs auf so einem Feld befinden, darf man dort nur so viele Karten ziehen, bis die angegebene Anzahl erreicht ist.

### ÄUSSERE EBENE

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

Regel, S. 10, Kämpfe: ein Würfel zusätzlich zum Wert.

● Wenn der Magier mir in der Taverne anbietet, mich in meinem nächsten Zug zu teleportieren, ich aber im nächsten Zug aussetzen muss, was passiert dann? Wie ist das mit dem Flößer dort?

Du wirst in deinem nächsten Zug trotzdem teleportiert. Ebenso gilt das Angebot des Flöbers.

Was passiert, wenn man in der Taverne spielt und ein Goldstück verliert, aber keines besitzt?

Seite 12, Gold: Soll ein Spieler Goldstücke verlieren, hat aber keine mehr, hat dies keine Auswirkungen.

●● Besteht im Dorf oder in der Stadt Zugzwang? Muss man also zwingend jemanden besuchen oder kann man es einfach bleiben lassen?

Der englische Spielbretttext ist eindeutig: Man muss auf beiden Feldern etwas tun, ebenso wie in der Taverne.

Wird zum Wächter mit Stärke 9 noch ein zusätzlicher Würfel geworfen, d.h. seine Stärke modifiziert?

Regel, S. 10, ein Würfel zusätzlich zum Wert.

### MITTLERE EBENE

Auf dem Feld *Verwunschene 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? Wie ist das in den *Wüstenfeldern*?

Nein. Anweisungen auf der *Lichtung* oder den *Wüstenfeldern* betreffen nur Spieler, die diesen Feldern begegnen. Siehe Regel, S. 9.

Was passiert, wenn ein Spieler keinen weiteren Gegenstand mehr aufnehmen darf, aber auf dem Tempel einen Talisman bekommen soll?

Entweder legt er den Talisman offen auf dem Tempel ab, oder er legt einen anderen seiner Gegenstände ab und nimmt den Talisman an sich.

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

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

Was ist, wenn ein Spieler mit einer Aufgabe des Hexenmeisters einen Talisman auf andere Weise bekommt?

Er ist sofort von seiner Aufgabe entbunden. Verliert er diesen Talisman irgendwie, darf er sich natürlich eine neue Aufgabe geben lassen.

### INNERE EBENE

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

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

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

Das ist so gewollt. 4 ist richtig.

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?

Regel, S. 10, ein Würfel zusätzlich zum Wert; ja, für jeden Teufel wird einzeln gewürfelt.

Was passiert mit einer Figur, die auf dem Feld *Tal des Feuers* keinen Talisman mehr besitzt?

Regel, S. 20, Die Krone der Herrschaft: Die Figur muss umkehren.

● Um Aufgaben der *Höhle des Hexenmeisters* zu erfüllen, müssen Gegenstände, Begleiter oder Goldstücke abgelegt werden.

Aber wohin werden die Gegenstände 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.

Würfelt der Werwolf im *Werwolfsbau* mit 2 Würfeln für den Kampf, weil er ja mit 2 Würfeln seine Stärke erwürfelt?

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

Fragen zum Feld *Krone der Herrschaft*:

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

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.

Was passiert mit einer Figur, die auf dem Feld *Krone der Herrschaft* keinen Talisman mehr besitzt?

Laut Regelbuch muss man umkehren, ...

Nein, das muss man auf diesem Feld nicht. 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.

● Im Regelbuch auf S. 19 steht, man dürfe jederzeit in der *Inneren Region* umkehren und zurück zum *Portal* gehen, auf S. 20 dagegen, 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.

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 Spruch *Herrschaft* erlittenen Schaden heilen kann (wenn er z.B. die Prinzessin besitzt sowie einen Poltergeist und auf dem Schloss steht). Ein klares Patt, oder?

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 boshafte(n) 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.

(Hier sei noch einmal auf die „ALLERWICHTIGSTE TALISMAN-REGEL“ verwiesen.)

## FRAGEN ZU CHARAKTEREN

Fragen zum *Assassinen*:

Kann er Geister-Gegner meucheln?

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

● Wenn der *Assassine* an einem Ort gleich zwei offen liegenden Gegnern begegnet (*Verborgenes Tal, Ruinen, Oase*), wie meuchelt er dann?

Er muss beide zusammen meucheln.

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

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

Fragen zum *Barden*:

Wird beim Bezaubern seine eigene Stärke mit hinzugezählt?

Nein.

● Wenn dem *Barden* das Bezaubern misslingt, greift ihn das Gegner-Tier dann an?

Nein. Seine erste Fähigkeit verhindert das.

● Kann der *Barde* einen ganzen Zoo ansammeln?

Ja.

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

Ja (eben immer nur eines).

● Was passiert mit dem eingesetzten Tier nach dem Kampf?

Es bleibt im Besitz des *Barden*.

Noch eine Anmerkung: Obwohl das Tier wie ein Begleiter gehandhabt wird, ist seine Kartenart ja kein Begleiter. Daher gelten Effekte, die auf Begleiter wirken, nicht.

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

Ja.

Darf der *Druide* seine Gesinnung nur im eigenen Zug oder auch im Zug eines Mitspielers ändern?

S. 15, Gesinnung und Druidenkarte: Egal wann, aber nur einmal pro Runde.

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

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

Fragen zur *Kröte*:

Was passiert, wenn eine Kröte Gold bekommt?

Eine Kröte darf lediglich Trophäen aufnehmen. Erhaltenes Gold bleibt auf dem Feld liegen, wo es herkam.

Aber was passiert, wenn eine Kröte Begleiter bekommt?

Siehe oben: Eine Kröte darf lediglich Trophäen aufnehmen. Begleiter bleiben auf dem Feld liegen, wo sie auftauchten.

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?

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

●● Eine Frage zum *Mönch*: Ist bei den zu addierenden Talentpunkten nur der Anfangswert gemeint oder gelten alle (auch die gesammelten)?

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 Gesamtalent ohne Stärke).

Dass nur der Anfangswert genannt ist, geht aus der deutschen Übersetzung leider nicht klar hervor: Der Übersetzer hätte besser den Begriff „Anfangswert“ benutzen, bzw. sich 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.

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

Das ist leider ein Übersetzungsfehler auf der Karte; es müsste lauten: „Wenn du betest, darfst du 1 zum Würfelergebnis addieren.“

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

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).

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

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

## FRAGEN ZUM ZAUBERN

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

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

Fragen zum Zauberspruch *Beschaffung*:

● 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?

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

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

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.

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

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

Kann man den *Gegenzauber* auch gegen eigene Zaubersprüche wirken?

Nein, nur gegen Zaubersprüche anderer Spieler.

Fragen zum Zauberspruch *Herrschaft*:

Kann ein Spieler den Zauberspruch der *Herrschaft* (auf dem Feld *Krone der Herrschaft*) auch wirken, wenn sein Talent weniger als 3 ist?

Ja. Diese Fähigkeit hat ein Spieler immer.

Kann eine Kröte den Zauberspruch *Herrschaft* (auf dem Feld *Krone der Herrschaft*) wirken?

Nein. Kröten dürfen niemals zaubern.

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

Ja.

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

Ja.

Fragen zum Zauberspruch *Magieblocker*:

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

Ja.

Beeinflusst *Magieblocker* auch einen *Talisman* (ein Magischer Gegenstand), sodass ein Spieler das Feld *Tal des Feuers* nicht betreten darf?

Ja.

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

Ja und ja.

●● Fragen zum Zauberspruch *Psychischer Schlag*:

Sind alle Talentpunkte gemeint oder gibt es dabei Einschränkungen?

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

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

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

Wenn ein Spieler den Zauberspruch *Zerstörung* direkt nach seiner Bewegung auf eine offen liegende Karte auf seinem Feld anwendet, muss er dann eine neue Karte ziehen, um die gerade zerstörte zu ersetzen?

Ja, wenn es ein Feld ist, auf dem Karten gezogen werden müssen, muss er das, weil er den Zauber noch vor seiner Begegnung mit dem Feld gewirkt hat.

## SONSTIGE FRAGEN

●● Wie ist mit den Karten *Magischer Fluss*, *Teich des Lebens* und *Quelle der Weisheit* zu verfahren?

Auf diese Karten müssen jeweils 4 Stärke, Lebens- und Talentpunkte gelegt werden. Wenn ein beliebiger Spieler das Feld mit der jeweiligen Karte betritt, kann er sich einen dieser Punkte nehmen. Der Spieler, der die Karte aufdeckt, nimmt sich (üblicherweise) den ersten Punkt.

Kann ein Spieler mit dem *Alchemisten* Gegenstände in Goldmünzen tauschen, wenn er gerade von einem anderen Spieler besiegt wurde?

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

Kann ein Spieler das *Flöß* an sich nehmen? Falls nicht, was passiert damit genau?

Nein, das *Flöß* wird auf dem Feld offen ausgelegt, wo es gekauft, gebaut oder gefunden wurde und bleibt dort, bis der Spieler seinen nächsten Zug hat. Dann wird es abgelegt, egal, ob es benutzt wurde oder ob der Spieler in diesem Zug aussetzen musste.

Kann ein Spieler gleichzeitig einen *Helm* und *Salomons Krone* tragen?

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

Muss ein Spieler der *Höhle* oder dem *Schrein* begegnen?

Ja.

Was passiert, wenn der *Poltergeist* und die *Hexe* bei einem Spieler zusammentreffen? Hat man dann zwei ungewollte Begleiter oder verliert man den *Poltergeist* oder kann ihn dann gar nicht aufnehmen?

Beide sind Begleiter, also gelten die üblichen Regeln: Hexe UND Poltergeist gleichzeitig geht also nicht.

Wie ist die Reihenfolge abzuhandeln, wenn ein *Geist* im Schloss/Friedhof etc. erscheint?

Wie immer: erst die Kartenbegegnung, dann die Anweisung des Feldes.

Vernichtet ein Spieler mit dem *Kreuz* auch automatisch den *Geist* bei den *Felsspalten*?

Ja. Das Kreuz vernichtet sämtliche Geister automatisch.

Fragen zum *Packesel*:

Darf ein Spieler Gegenstände benutzen, die sein *Packesel* trägt?

Ja.

Gibt es Gegenstände, die ein *Packesel* nicht tragen darf?

Ein *Packesel* darf jeden Gegenstand im Spiel tragen, außer dem Floß (darf nicht transportiert werden) und Goldmünzen.

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

In den Goldvorrat.

Wenn ein Spieler im *Schrein* eine 6 würfelt, kann er dann entscheiden, ob er überhaupt teleportiert wird?

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

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

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

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

Zählen sie dann zum Karten-Limit des jeweiligen Feldes?

Ja und ja.

● 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)?

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

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

Nein. Regeln S. 6 und 7: Auch wenn ein Spieler mehrere Würfel auf einmal würfelt, kann er durch Abgabe eines Schicksals-

markers 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, wird es aber klar.

Wie viele Rüstungsgegenstände darf man benutzen, um den Verlust eines Lebenspunktes zu verhindern?

Regeln S. 12: Ein Spieler darf pro Kampf nur eine Rüstung verwenden.

Herzlichen Dank an Peter-Gustav Bartschat und Hannes Körmeier.

## 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](mailto:info@heidelberger-spieleverlag.de)

(Quelle: Games Workshop)