



DORNEN-ERWEITERUNG

Die Erweiterung „Dornen“ beruht auf einer Idee von Carsten Both Pflanzen als neue Unterart in das Spiel zu integrieren. Viele Karten dieser Erweiterungen stammen aus dem im Jahr 2000 veröffentlichten „Wilderness“-Kartensatz, welchen Frank Schulte-Kulmann übersetzte.

Die Dornen-Karten können über verschiedene Karten ins Spiel gebracht werden. Fünf werden hier vorgestellt:

Dornenschlaf

Die Tochter des Königs hat sich im hohen Turm am Spinnrad gestochen. Nur wenige wissen von der bösen Fee, die das kleine Baby in seiner Wiege verhext hat, und so kommt es wie vorhergesagt: Die Prinzessin fällt verduzt um und schläft sofort ein. Aber auch alle anderen Bewohner in der Stadt sind wie gelähmt und fallen in einen tiefen Schlummer.

Dornenranken kriechen aus jeder Mauerritze und verkeilen sich zu einem dichten Geflecht, das jeden Eingang zu einem der Gebäude der Stadt verschließt, Straßen überwuchert und selbst das große Stadttor fest umklammert.

Der König hat Glück, denn er ist zu diesem Zeitpunkt im königlichen Schloss in der mittleren Region. Herolde bereisen das Land und verkünden die Botschaft:

„Helden, ein jeder, der es schafft sich durch die Dornen zu kämpfen und die Prinzessin zu befreien, soll werden der neue königliche Champion! Drum scheut nicht die Gefahr und erfreut den König mit Eurem Heldenmut.“

Die Erweiterung Dornenschlaf verändert das Spiel in der Stadt dramatisch. Alle Stadt-Karten in den Straßen, mit Ausnahme von Gegenständen, werden sofort abgelegt. Spieler in der Stadt oder in der Sewer-Erweiterung werden vor das Stadttor gestellt und müssen eine Runde aussetzen. Auf die Straßen-Feldern der Stadt, den Hafen und das Stadttor und vor das Stadttor wird je eine verdeckte Dornen-Karte gelegt (mit Ausnahme der beiden Straßen „South-Side Alley“ und „North-Side Alley“, wo je zwei verdeckte Dornen-Karten abgelegt werden). Die verdeckten Dornen-Karten zeigen an, wo sich in der Stadt noch unüberwindbare Dornensträucher befinden. In das Wasser vor dem Hafen (Wharf) werden verdeckt drei Sea-Realm Karten gelegt.

Alle Läden, mit Ausnahme des königlichen Schlosses, sind von Dornengestrüpp verschlossen und können, solange sich eine Dornen-Karte vor dem Eingang befindet, nicht betreten werden. Das Gesetz der Stadt ist während dieser Erweiterung außer Kraft gesetzt worden. Landet ein Held nun auf dem Stadt-Feld in der äußeren Region, so muss er zuerst die verdeckte Dornen-Karte umdrehen und sie ggf. bekämpfen. Erst dann kann er die Stadt betreten, allerdings muss er alle Tiere, größer als ein Hund, am Tor zurücklassen. In jeder weiteren Runde kann er sich ein Feld im Dornengestrüpp weiter bewegen und die jeweilige Karte / Karten aufdecken. Verliert er einen Kampf, so muss er in der nächsten Runde das Dornengestrüpp verlassen. Betritt ein anderer Spieler die Stadt, so kann er sich normal bewegen, die geräumten Straßen-Felder sind allerdings verwaist (es wird hier keine Stadt-Karte erneut gezogen). Führt seine Bewegung ihn über eine verdeckte Dornen-Karte, so muss er auf dieser verbleiben und die Karte gemäß den Regeln abarbeiten. Seine Bewegungsphase ist hiermit beendet.

Erreicht man die Stadt von der Seeseite aus (über eine Fähre, Floss oder Schiff), so hat man zunächst die Sea-Realm-Karten aufzudecken. Gelingt es nicht diese zu passieren, so wird man sofort auf das Feld von den Stadttoren gestellt. Alle Sea-Realm-Karten werden abgelegt und drei neue verdeckt dort platziert. Gelingt einem das Passieren dieser Karten, so kann man von Board springen und in der nächsten Runde den Hafen (Wharf) betreten und die erste Dornen-Karte (normalerweise auf dem Hafen-Feld) versuchen zu räumen.

Wie oben beschrieben, ist die ganze Stadt vom Schafzauber erfasst worden. Viele der Auslagen und angebotenen Gegenstände sind mit der Zeit verrostet, vergammelt oder unbrauchbar geworden. Einige Gegenstände können aber geborgen werden. Lege auf folgende Geschäfte jeweils eine oder mehrere Gegenstände:

- | | |
|--------------------|---|
| - Doctor's Surgery | Eine Heilbandage |
| - Magic Emporium | Eine Schriftrolle mit 2 Zaubern |
| - High Temple | Einen Ablassbrief |
| - Apothecary | Ein magisches Gebräu (verdeckt ablegen) |
| - The Bank | Drei Goldsäcke |
| - The 6 Fates Inn | Eine Wasserflasche |
| - Armory | Ein Schwert, eine Axt und ein Schild |

Sollte die jeweilige Dornen-Karte vor dem Eingang des Ladens entfernt worden sein, so kann man gemäß der normalen Regel das Gebäude betreten und einen der ausgelegten Gegenstände an sich nehmen. Sollte die Karte „Königliche Armee“ gezogen worden sein, so muss man bei diesem Diebstahl eine Stadt-Karte zur Kontrolle ziehen. Zieht man eine Gesetz-Karte, so versucht diese den Dieb zu verhaften. Gelingt dies, so findet man sich im Gefängnis beim Baron des Dorfes wieder. Misslingt der Arrest, so erhält der Spieler einen Steckbrief.

Der erste Spieler, dem es gelingt das Feld „Imperial Avenue“ vor dem Schloss zu passieren, kann die königlichen Gemächer betreten.

Nun hat er drei Möglichkeiten den Fluch zu beenden:

1. Er küsst leidenschaftlich oder keusch die Prinzessin und beruft sich auf die Belohnung des Königs:
 - Er wird Königlicher Champion und nimmt den gleichnamigen Wechselcharakter.
 - Er wird von jeder Schuld freigesprochen und darf alle Schuldscheine, Flüche und Steckbriefe ablegen.
2. Er küsst leidenschaftlich oder keusch die Prinzessin und lehnt das Amt des Champions ab:
 - Er wird wegen der noblen Geste vom König geadelt (Nimm eine Nobleman-Karte).
 - Das Volk schenkt ihm aus Dankbarkeit alle verbliebenen Gegenstände aus den Geschäften.
 - Er wird von jeder Schuld freigesprochen und darf alle Schuldscheine und Steckbriefe ablegen.
 - Der Hohepriester befreit ihn von allen Flüchen, verfluchten Gegenständen und Begleitern, die er normalerweise nicht freiwillig ablegen darf.
3. Er raubt die königliche Schatzkammer aus. Dafür erhält er folgende Entlohnung:
 - Er zieht eine Treasure-Karte (Schwarze Turm Erweiterung)
 - Er würfelt mit einem Würfel und nimmt sich die entsprechende Anzahl an Goldsäckchen.
 - Er nimmt sich einen Steckbrief.
 - Er verliert sofort jeden Adelstitel oder Wechselcharakter.

Auch die dritte Option beendet den Schlafzauber. Ein Stallbursche aus dem Dorf hat den Weg zur Prinzessin gefunden und diese wach geküsst. Er wird vom Volke gefeiert und verliebt sich in die Prinzessin. Auf Grund seiner Manipulierbarkeit darf er die Prinzessin heiraten. Das Volk und der Adel sind glücklich, wenn es da nicht diesen Dieb gäbe.

Am Ende dieser Erweiterung werden alle Karten auf dem Stadt-Brett entfernt und alle Läden sind wieder zu betreten. Das Stadtgesetz wird wieder in Kraft gesetzt. Alle Tiere am Stadttor werden ihrem Besitzer zurückgegeben.

Während dieser Erweiterung kann es zu einigen Unvereinbarkeiten mit gezogenen Abenteuer- oder Stadt-Karten kommen. Im Folgenden werden einige Hinweise gegeben, wie mit diesen Karten zu verfahren ist. Die Stadt liegt im Dornenschlaf, bezieht sich eine Karte z.B. auf die Stadt oder das Schloss so sind folgende Grundsätze zu beachten.

- Alle Karten, welche die Stadt nennen, beziehen sich nun auf das Dorf.
- Alle Karten, die das königliche Schloss (Stadt) nennen, beziehen sich nun auf das Schloss (mittlere Region).
- Gericht und Gefängnis befinden sich beim Baron im Dorf. Die Tabellen bleiben die gleichen.
- Gulli-Schächte zum Sewer-Brett bleiben, sofern sich verdeckte oder offene Dornen-Karten auf ihnen befinden, verschlossen.
- Der Sheriff verliert während der Erweiterung seine Spezial-Fähigkeiten
- Es ist nicht möglich sich in das Schloss (Stadt), in einen von Dornen versperrten Laden (Stadt) oder auf ein Feld mit einer verdeckten Dornen-Karte zu teleportieren.
- Ereignisse wie „Land unter“ oder „Erster Frost“ beenden die Erweiterung ohne dass jemand die vom König versprochene Belohnung erhält.
- Sind Erweiterungen wie „Nacht des Tiamat“ oder „Sturz des Königs“ bei Beginn der „Dornenschlaf“-Erweiterung aktiv, so werden diese sofort beendet. Alle „Anarchie“ oder „Cultist“-Karten werden abgelegt.
- Werden Ereignisse wie „Nacht des Tiamat“, „Dornengebräu“ oder „Sturz des Königs“ während dieser Erweiterung gezogen, so werden diese nicht gespielt. Die Karten werden in den entsprechenden Kartenstapel untergemischt.
- Ereignisse wie „Kopfgeld“ oder „Handtasche“ betreffen jetzt auch Trophäen von Pflanzen-Feinden.
- Wird das Ereignis „Dornenfluch“ während der Erweiterung „Dornenschlaf“ gezogen, so werden alle geräumten Straßenfelder wieder mit verdeckten Dornen-Karten aufgefüllt. Lediglich der Rest der Dornen-Karten wird gleichmäßig über die Waldland-Felder verteilt. Der unteilbare Rest wird nicht verteilt.





Dornenfluch

Der etwas verwirrte Druide „Baron Orchidee“ hat in seinem Hass auf die Zivilisation die Bäume und Sträucher des Landes aufgerüttelt und ihren Schaf beendet. Immer häufiger berichten Bauern und Holzfäller von Angriffen von Bäumen oder Wunden durch Dornenranken im Waldland. Dem König scheint dieses völlig egal zu sein, also ist wieder der Einsatz der Helden gefragt.

Alle Karten auf den Waldland-Feldern werden sofort abgelegt. Stattdessen werden dort je drei verdeckte Dornen-Karten platziert. Betritt ein Spieler das Waldland-Feld, so hat er eine dieser Karten anstatt einer Abenteuer-Karten zu ziehen. Er braucht keine der Karten aufzudecken wenn bereits die ausreichende Anzahl von Karten umgedreht wurde. Die Dornen-Karten ersetzen also die Abenteuer-Karten. Befindet sich keine verdeckte Dornen-Karte auf dem Waldland-Feld so gilt der Wald als befriedet und es werden wieder Abenteuer-Karten gezogen.

Spielt man mit der Forrest-Realm, so werden auf die Woods-Felder je eine Dornen-Karte verdeckt gelegt.

Diese Erweiterung wird schleichend mit jeder umgedrehten Dornen-Karte beendet. Wird das Ereignis „Land unter“ oder „Erster Frost“ gezogen, so werden auch die verdeckten Dornen-Karten abgelegt. Ereignisse wie „Feuersbrunst“ oder „Erdbeben“ betreffen auch die verdeckten Karten.

Dornengestrüpp

Mit diesem Zauber beschwört der Held mehrere Dornen-Karten, die er im Land verdeckt verteilen darf. Zuerst nimmt der Spieler 6 Dornen-Karten auf, legt dann 2 wieder ab und platziert die restlichen 4. Dabei dürfen pro Feld maximal 2 Dornen-Karten zusammen abgelegt werden. Wer ein Feld mit einer oder zwei verdeckten Dornen-Karten betritt, muss diese sofort umdrehen. Die Karten werden dann mit bereits aufgedeckten Karten auf diesem Feld in eine Reihenfolge gebracht und dann gemäß der normalen Spielregel abgearbeitet.

Dornengebräu

Der Apotheker in der Stadt hat einen übel stinkenden Verwandlungstrunk angerührt und ihn, nachdem er eine volle Prise gerochen hat, schnell aus dem Fenster entsorgt. Die Flüssigkeit versickert im Rosen und Efeu überwachsenen Vorgarten, aber dann beginnen die Pflanzen plötzlich rapide zu wachsen und verstopfen die umliegenden Straßenzüge.

Alle Karten, mit Ausnahme von Gegenständen, welche sich auf der Gold-Lane, Flask-Street oder dem High-Temple-Square befinden werden sofort abgelegt. Stattdessen wird auf die drei Straßenfelder jeweils eine verdeckte Dornen-Karte gelegt. Betritt ein Spieler eines dieser Straßenfelder, so hat er die verdeckte Karte anstatt einer Stadt-Karte zu ziehen. Während diese Karten verdeckt oder offen vor den Läden liegen, können diese nicht betreten werden. Befindet sich keine Dornen-Karte mehr in der Stadt, so gilt die Erweiterung als beendet. Der Alchimist wird sich dann bei dem Held, der die letzte Karte „geräumt“ hat mit einem magischen Gebräu bedanken.

Diese Erweiterung wird beendet sofern sich keine Dornen-Karte mehr im Dorf befindet. Wird das Ereignis „Land unter“ oder „Erster Frost“ gezogen, so werden auch die verdeckten Dornen-Karten abgelegt. In diesem Fall gibt es aber keine Belohnung. Ereignisse wie „Feuersbrunst“ oder „Erdbeben“ betreffen auch die verdeckten Karten. Während der kompletten Erweiterung gilt das Stadt-Gesetz. Auch das Kämpfen mit rankenden Pflanzen auf offener Straße ist verboten. In dieser Erweiterung ist es auch möglich, dass man Dornen-Karten mit einer Fackel räumt. Man muss dafür pro Dornen-Karte eine Runde aussetzen. Die Fackel wird nach dem Räumen wertlos, lege sie und die Dornen-Karte ab.

Dornentrunk

Dem Trödler im Dorf ist eine seiner kostbaren magischen Trünke vom Regal gefallen und am Boden zerschellt. Die Aufschrift „Rankensud“ verheißt nichts gutes, als dann aber im gesamten Verkaufsraum Dornensträucher in die Höhe schnellen, muss der Trödler den Laden fluchtartig verlassen. Jetzt ist er ohne Einkommen, denn seine Wertsachen sind alle im Geschäft und auch die Fehlerware liegt unter den Dielen seines Verkaufsraums verborgen und derzeit unerreichbar.

Die Erweiterung ähnelt der des Dornengebräus, nur findet diese nicht in der Stadt sondern im Dorf statt. Lege drei verdeckte Dornen-Karten auf den Trödler-Laden und eine auf das Lumpen-Eck vor dem Laden. Wer auf eines der Felder tritt muss alle jeweiligen Karten umdrehen und diese gemäß der Regel in Reihenfolge bringen. Der Laden kann nicht betreten werden, sofern die Dornen-Karte vor dem Eingang nicht vorher umgedreht wurde. Ein Teleport in den Laden ist nicht möglich, bevor nicht alle 4 Dornen-Karten aufgedeckt wurden. Während das Geschäft von mindestens einer Karte „bewohnt“ wird, ist der normale Trödler-Laden geschlossen. Alle Karten, die sich auf das Angebot des Ladens beziehen, wie „Abgebrannt“, „Sonderverkauf“, „Restposten“, „Nachlass“ und „Monodrone“ erhöhen die Auslage, können aber während der Erweiterung nicht erworben werden. Die „Lumpensammler“ eignen sich zwar alle herrenlosen Gegenstände an, diese werden aber abgelegt und bereichern nicht das Angebot des Trödlers. Beseitigt man alle Karten im Trödler-Geschäft, so gibt es zwei Möglichkeiten für die Entlohnung:

- Man klagt die gesamte Auslage im Laden und erhält alle Gegenstände des Trödlers und einen Steckbrief.
- Man erhält den überschwänglichen Dank und die Belohnung des Trödlers: Eine zufällig gezogene Timescape-Purchase-Karte. Der Trödler verschenkt natürlich nur „Kostbarkeiten“ von den er annimmt, dass sie wertlos sind und Technik ist im Dorf unbekannt. Gerüchten zur Folge stammt die Karte von einem adligen Weltenbummler, den der Schwarze Turm hier abgesetzt hat.

Diese Erweiterung wird mit dem kompletten Räumen der Dornen-Karte im Trödler-Geschäft beendet. Wird das Ereignis „Land unter“ oder „Erster Frost“ gezogen, so werden auch die verdeckten Dornen-Karten abgelegt. Ereignisse wie „Feuersbrunst“ oder „Erdbeben“ betreffen auch die verdeckten Karten.

In dieser Erweiterung ist es auch möglich, dass man Dornen-Karten mit einer Fackel räumt. Man muss dafür pro Dornen-Karte eine Runde aussetzen. Die Fackel ist nach dem Befreien des Ladens von den Dornenranken wertlos und wird auf das Angebot des Trödlers gelegt.

Meinen Dank

An dieser Stelle möchte ich Axel Schaupp danken, ohne dessen Idee einer Wildnis-Erweiterung, hätte ich mich nie an den Rechner und ans Zeichenbrett gesetzt und diese Erweiterung aufgeschrieben und gestaltet. Er war es auch, der die Erweiterungen kritisch beäugt und einige Änderungen eingebracht hat.

Dank auch den Zeichnern: die Zeichnung für die Karte „Schloss in Dornen“ stammt von Alpha Both, die Zeichnung für die Karte „Königliche Armee“ aus der Hand von Moritz Both.

Meinen ganz persönlichen Dank möchte ich Jon New schenken für seine unermüdliche Arbeit an der Talisman-Island Website, wo viele der Karten, auf die in dieser Regel Referenz bezogen werden, zu finden sind.

Danke sagen möchte ich auch allen Illustratoren und Karten-Machern, die an der Pflanzen-Karten-Idee weiter gearbeitet haben.

Carsten Both

Trittau, Dezember 2009

c.both@nico-feuerwerk.de

