

Der schwarze Turm des Volodion Ghagnasdiak



Mitten im dichten Nebel taucht er vor dir auf. Scheinbar aus dem Nichts, ein wuchtiger schwarzer Turm. "Hinein" oder "Nicht Hinein", das ist hier die Frage. Wie kam er hierher und wohin wird er dich bringen. Gespenstisches Licht dringt aus dem Eingang und dir ist klar, daß du diese Gelegenheit nicht ungenutzt verstreichen lassen kannst. Als du ihn betrittst wirst du Regeln unterworfen von denen du vorher noch nie gehört hast:

1. Im Turm wird immer rechts herum **gegangen**, da der Turm magisch den Weg hinter einem Spieler verschließt.
2. Im Turm wirkt jede **Magie** und jeder **Zauberspruch** der in ihm gesprochen wird (siehe 11).
3. Der Schwarze Turm zählt als **eigene Region**.
4. Auf vielen Feldern des Turmes werden Karten gezogen. Diese geschieht nach den Regeln des Talisman-Brettes. Mit folgenden Ausnahmen:
 - 4.1. **Orte** erscheinen nur dem entdeckenden Spieler für eine Runde. Die Magie des Turmes saugt sie dann hinfort auf den Ablagestapel.
 - 4.2. **Ereignisse** treten normal auf jedoch mit einigen Abstrichen, wie Wetterereignisse (Sturm, Seuche, Eisbrücke, Schneesturm, Sternenregen, Schloß im Nebel, ..), geologische Ereignisse (Vulkan, Super Nova,..), Stadtereignissen (alle City-Events) und richtungsweisende Ereignisse (Meilenstein, River Barge, Markttag, ..) treten nicht auf. Statt dessen wird eine neue Karte gezogen. Ist dies wieder ein Ereignis, welches hier nicht auftreten kann, so wird ein Zauberspruch in das Zauberbuch im Labor des Turmes gelegt.
 - 4.3. **Fremde** werden im Schwarzen Turm ohne Einschränkung gespielt.
5. Die **Ausgänge** des Turmes sind nicht zwingend. Es werden hier keine Karte gezogen, statt dessen kann sich der Spieler entscheiden, ob er den Turm verlassen möchte. Tut er dies, so zieht er seine Spielfigur sofort auf das dargestellte Feld im Ausgang und befolgt die Anweisung jenes Feldes. Weiterhin wird die Marke des Turmes für eine Spielrunde an diesem Ort für neue Eindringlinge freistehen.
6. **Beginnen** tut man im Turm immer auf dem Feld „Ausgang zur Ebene der Todesgefahr“. Dieses ist der Eingang, durch den der Spieler immer (!) den Turm betritt.
7. **Betreten** kann man den Turm auf vier Arten. Erstens durch die Abenteuerkarte, zweitens den Zauberspruch, drittens wenn einer ihn verläßt (siehe 6.) und viertens indem man Kenntnisse von seinem nächsten Aufenthalt bekommt. (siehe 8.). Den Turm wird kein Pferd, Elefant, Kamel oder Tier ähnlicher Größe betreten.
8. Für zwei Goldsäcke oder einen magischen Gegenstand eröffnet einer der drei Fremden einem Spieler den **Ort des Turmes**. Die Fremden sind der Schüler des Hexenmeisters, der Einsiedler oder der Straßenwahrsager (Street Sage). Auf das Feld, auf das der Spieler nächste Runde setzt, wird statt einer neuen Karte der Turm gesetzt. Ist auf dem Feld bereits eine Karte aufgedeckt, so bleibt diese natürlich weiter aktiv. Der Turm verbleibt dann für die Dauer eines Spielzuges an diesem **Ort**.
9. Auf dem Brett des Turmes gibt es zwei **Gänge zum Schatzraum**. Einer hin und einer zurück. Diese müssen in der Reihenfolge Halle / Korridor / Schatzraum / Aquarium / Halle genommen werden. Der Turm läßt mit seiner Magie keinen anderen Weg zu. Einzige Ausnahme ist der Besitzer des Runenstabes. Dieser kann seine Bewegungsrichtung frei wählen.
10. Die Abenteuerkarte „**Magische Windhose**“ bekommt einen neuen Stellenwert. Diese Wirbelstürme sind vom verrücktem Zauberer geschaffen worden, um ihm alle Sprüche des Landes zu beschaffen. Die geraubten Zaubersprüche landen in dem Spruchbuch des Volodion Ghagnasdiak. Die alte Karte im Abenteuer Deck kann entnommen werden oder nach den neuen Regeln gespielt werden.
11. Wird ein **Zauber** im Turm ausgesprochen, so wirkt dieser ganz normal (z.B. kann man mit Irreleitung (Misdirektion) auch eine Runde rechts herum gehen). Der Spruch wird jedoch nicht auf den Ablagestapel, sondern auf das Zauberbuch des Turmes gelegt. Dort wartete der vom Zauberer gehortete Spruch auf einen Spieler, der ihn wieder in den Umlauf bringt. Beachte jedoch, das ein Spieler pro Besuch nur einen (!) Spruch nehmen oder austauschen darf.
12. Der Turm kann **nur einmal im Land** gleichzeitig erscheinen. Sollte (wie unter 8. beschrieben) er erneut auftreten, so wird er an seinem alten Ort mit einem lauten „Plooop“ verschwinden und am neuen („Pooopl“) erscheinen.
13. Die belebte Rüstung kann nicht vom **Mörder** gemeuchelt oder vom Martial Artist umgetreten werden. Die **Amazone** und der **Zentaur** können nicht ihre besonderen Bewegungsregeln anwenden, der **Inquisitor** kann keine Spieler verhaften, der **Ork** nicht auf seinem Wolf reiten, der **Philosoph** darf nicht in die Turm-Karten einsehen und die **Wahrsagerin** darf immer nur eine Turmkarte ziehen. Die Fähigkeiten der Spieler sollten immer im gesamten Kontext des Turmes und in ihrer Spielbarkeit gesehen werden.