

TALISMAN II

Die Suche nach der "Krone der Herrschaft" erhält eine weitere Steigerung: die Katakomben.

Die Legende erzählt, daß der Hexenmeister kurz vor seinem Tode unter seinem Reich einen gewaltigen Komplex unterirdischer Höhlen und Gänge erschaffen habe, ausgestattet mit geheimnisvollen Kammern und tödlichen Fallen. Weiterhin wird berichtet, daß jene, die die Katakomben betreten, mit Mut und Beharrlichkeit auch von hier aus einen Weg zu der sagenhaften „Krone der Herrschaft“ entdecken können.

Wer wagt es und dringt in die Tiefe und Dunkelheit jahrhundertalter Stollen und Gänge ein? Wer stellt sich den unbekanntenen Gefahren?

Das Abenteuer geht weiter!



Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Fantasy-Spiel
Spielerzahl: 2 – 6
Altersempfehlung: ab 12 Jahren
Spieldauer: ca. 90 Minuten
Taktik: ○○○●○ Glück

Spielmaterial

1 Spielplan
13 Charakterkarten
13 Figurenkarten
36 Katakombenkarten
3 Abenteuerkarten
6 Kunststoff-Halter
1 Würfel

Einige Worte vorab...

Da es sich bei „TALISMAN II - Das Abenteuer geht weiter“ um eine Erweiterung des TALISMAN-Spieles handelt, also in erster Linie in Kombination mit diesem gespielt werden soll, wird im folgenden in der Regel immer wieder ein Bezug zwischen dem Hauptspiel TALISMAN I und dem Erweiterungsset TALISMAN II hergestellt werden. Wird in der Regel also von „Talisman“ oder „Talisman-Plan“ gesprochen, so ist damit immer das Material bzw. der Plan des Hauptspieles gemeint. Andererseits beziehen sich „Katakomben“ oder „Katakomben-Karten“ immer auf das Erweiterungsset TALISMAN II.

Spielvorbereitung

TALISMAN I wird wie gewohnt aufgebaut. Die 3 Abenteuerkarten *Katakombenpforte* werden unter den Abenteuerkarten-Stapel von TALISMAN I gemischt. Der Katakomben-Spielplan wird neben den Plan des Hauptspiels gelegt. Die Katakombenkarten werden als separater Stapel gemischt und neben dem entsprechenden Spielplan beitegelegt.

(Wann immer es auf dem Katakomben-Plan heißt „Ziehe eine Karte“, zieht man eine Karte vom Stapel der Katakombenkarten, nicht von dem der Abenteuerkarten.)

Spielverlauf

1. Katakombenporten entdecken

- 1.1 Wird vom Abenteuerkarten-Stapel eine Karte *Katakombenpforte* gezogen, wird sie als gewöhnliche Ort-Karte behandelt und aufgedeckt auf das Feld gelegt, wo sie entdeckt wurde.
- 1.2 *Katakombenporten* sind von den Auswirkungen der Karten *Zerstörung* und *Erdbeben* nicht betroffen. Sie verbleiben für den Rest des Spieles auf dem Spielplan.

2. Betreten der Katakomben

- 2.1 Um die Katakomben zu betreten, muß man auf ein Feld gelangen, auf dem eine Karte *Katakombenpforte* liegt.
- 2.2 Im nächsten Zug kann man auf das Eingangsfeld des Katakomben-Planes ziehen. Der Zug endet hier zunächst. Im darauffolgenden Zug kann man sich dann in die Welt des Katakombenreiches wagen.
- 2.3 Das Betreten der Katakombenwelt ist freiwillig; ein Charakter, der auf einer *Katakombenpforte* landet, kann natürlich auch normal auf dem Spielplan des Hauptspieles weiterziehen.
- 2.4 Das *Pferd*, das *Schlachtroß* oder der *Pferdekarren* können nicht in die Katakomben mitgenommen werden. Betritt ein Abenteurer die Katakomben, muß er diese Karten, wenn er sie hat, auf den Ablagestapel legen.

3. Bewegung in den Katakomben

- 3.1 Die Katakomben sind spiralförmig angelegt worden. Der Eingang liegt außen und die Schatzkammer im Zentrum der Spirale, in der Mitte des Spielplans.
- 3.2 Man würfelt und bewegt seine Figur entsprechend vorwärts in Richtung Schatzkammer.
- 3.3 Ein Charakter darf nur unter den folgenden Umständen rückwärts, also in Richtung Eingangsfeld, ziehen:
 - a) wenn ein Charakter durch eine Karte oder ein Feld dazu angewiesen wird;
 - b) wenn ein Charakter einen Kampf (physisch oder psychisch) verliert, so muß er im nächsten (und nur im nächsten!) Zug um einen Würfelwurf zurückgehen. Wird dabei das Eingangsfeld erreicht, endet hier die Bewegung;
 - c) wenn ein Charakter aus dem Katakombenreich fliehen will (s. Pkt. 6).
- 3.4 Einige Charaktere, deren besondere Fähigkeiten ihre Bewegung beeinflussen, werden in den Katakomben spezielle Veränderungen dazu vorfinden (s. Pkt. 9).

4. Begegnungen in den Katakomben

- 4.1 Begegnungen mit *Monstern, Fremden, Geistern* usw. werden in derselben Art und Weise gehandhabt wie bei TALISMAN.
- 4.2 Einige Charaktere, deren besondere Fähigkeiten ihren Kampf oder das Wirken ihrer Sprüche beeinflussen, werden in den Katakomben spezielle Veränderungen dazu vorfinden (s. Pkt. 9).

5. Verlassen der Katakomben

- 5.1 Wenn eine Figur die Schatzkammer erreicht, endet deren Bewegung umgehend. In der nächsten Runde wird durch einen Würfelwurf der Ort bestimmt, an dem man auf dem TALISMAN-Plan aus den Katakomben wieder auftaucht. Man kann dabei pro Charakter, der sich auf dem Feld *Die Krone der Herrschaft* auf dem TALISMAN-Plan befindet, einen Punkt zum Würfelwurf addieren.
Der Zug ist mit dem Auftauchen auf dem TALISMAN-Plan beendet. Erst in der nächsten Runde ist es erlaubt, dort normal weiterzuziehen.
- 5.2 Jederzeit, wenn ein Charakter beim Zurückgehen oder durch sonstige Umstände das Eingangsfeld der Katakomben erreicht, kann er sich im nächsten Zug dafür entscheiden, aus einer der *Katakombenportalen* wieder auf dem Spielplan des Hauptspiels aufzutauchen. Dann allerdings können die Katakomben erst wieder betreten werden, wenn eine *Katakombenportal* erneut erreicht wurde.
- 5.3 Oft ermöglichen es spezielle Karten, die gezogen werden oder bereits aufliegen, die Katakomben zu verlassen.

6. Aus den Katakomben fliehen

- 6.1 Man kann jederzeit, wenn man sich in den Katakomben befindet, verkünden, aus diesen fliehen zu wollen. Von diesem Moment an darf man mit seiner Figur nur noch in Richtung des Eingangsfeldes der Katakomben ziehen. Am Eingang angelangt, verläßt man die Katakomben wie unter Punkt 5.2 beschrieben.
- 6.2 Wird man während des Fliehens in einem Kampf besiegt, entfällt Regel 3.3 b, d.h. man macht keinen gegenläufigen Zug, sondern zieht auch weiterhin nur in Richtung Eingangsfeld.
- 6.3 Eine einmal begonnene Flucht darf nicht mehr abgebrochen werden, d.h. man muß die Katakomben auch verlassen, wenn man eine Flucht angekündigt hat.



7. Zaubersprüche in den Katakomben

- 7.1 Die Zaubersprüche *Vorahnung*, *Verschiebung* und *Zerstörung* können auf die Katakombenkarten angewandt werden.
- 7.2 Die Zaubersprüche *Wartender Tod* und *Mauer* können auf Katakombenfelder angewandt werden.
- 7.3 Der Zauberspruch *Teleport* darf von einem Charakter nicht in den Katakomben angewandt werden.
- 7.4 Was das Anwenden anderer Zaubersprüche angeht, so gelten die Katakomben als eigene Region.

8. Ereignisse in den Katakomben

- 8.1 Die folgenden Ereignisse des Hauptspiels betreffen auch die Charaktere in den Katakomben:
Böse Finsternis, *Halloween*, *Markttag* und *Steuern*.
- 8.2 Der *Sturm* betrifft Charaktere in den Katakomben nicht.
- 8.3 Die *Sternenkonjunktion* betrifft auch *Geister* in den Katakomben.
- 8.4 Was andere Ereigniskarten angeht, so gelten die Katakomben als eigene Region.

9. Charaktere mit besonderen Fähigkeiten in den Katakomben

- 9.1 *Amazone*: In den Katakomben kannst Du Deine besonderen Bewegungsfähigkeiten nicht nutzen.
- 9.2 *Meuchler*: Du kannst den Wächter im Wachraum nicht meucheln.
- 9.3 *Inquisitor*: Wenn Du Dich in den Katakomben befindest, kannst Du keine anderen Charaktere gefangen nehmen.
- 9.4 *Gnom*: In den Katakomben kannst Du nicht teleportieren.
- 9.5 *Kung-Fu-Meister*: Du kannst den „*Tödlichen Schlag*“ gegen den Wächter im Wachraum nicht anwenden.
- 9.6 *Philosoph*: Wenn Du in den Katakomben weilst, kannst Du nur die nächste Katakombenkarte einsehen, während Du auf dem Hauptspielplan nur die nächste Abenteuerkarte einsehen kannst.
- 9.7 *Wahrsagerin*: Bei den Katakombenkarten darfst Du keine zusätzliche Karte ziehen, so wie Dir das bei den jeweiligen Abenteuerkarten erlaubt ist.



Variante

Diese Variante bietet die Möglichkeit, - ohne den Plan und die Spielkarten, aber mit dem restl. Material des Hauptspiels - mit dem Katakomben-Set eine kurze TALISMAN-Version zu spielen. Alle Charaktere beginnen zusammen auf dem Eingangsfeld des Katakomben-Plans. Dieses Eingangsfeld ist neutral, d.h. kein Charakter darf hier einen anderen angreifen. Das Spiel verläuft wie gewohnt. Der erste Spieler, der die Schatzkammer erreicht, ist Sieger.

Errata

In die ältere Ausgabe von „TALISMAN I - Gemeinsam gegen Tod und Teufel“ haben sich leider einige Fehlermonster eingeschlichen:

Abenteuerkarte *Einsiedler*:

Es fehlt der Text „Wer als erster den Einsiedler besucht, bekommt von ihm einen Talisman geschenkt, danach zieht er sich in seine Einsiedelei auf den Ablagestapel zurück“.

Abenteuerkarte *Gobiin*:

Bei einer Monsterfeind-Karte „Gobiin“ ist leider dessen Stärke-Angabe verlorengegangen: Stärke 2.

Kaufkarte *Schaufel*:

Die Schaufel ist keine Kauf-, sondern eine Abenteuerkarte. Da sie aufgrund des anderen Rückseitentextes nicht unter den Abenteuerkarten-Stapel mischbar ist, schlagen wir vor, sie gänzlich aus dem Spiel zu entfernen.

In der Regel und auf manchen Karten von TALISMAN I finden sich die Bezeichnungen *Krypta* und *Minen* für *Gruft* bzw. *Bergwerk* auf dem Spielplan. Damit ist natürlich dasselbe gemeint.

Hinweis:

Die Kauf-Gegenstände *Helm*, *Schild*, *Rüstung*, *Axt* und *Schwert* müssen nach dem Gebrauch nicht abgelegt, sondern können behalten werden, bis sie durch widrige Umstände evtl. abhanden kommen.