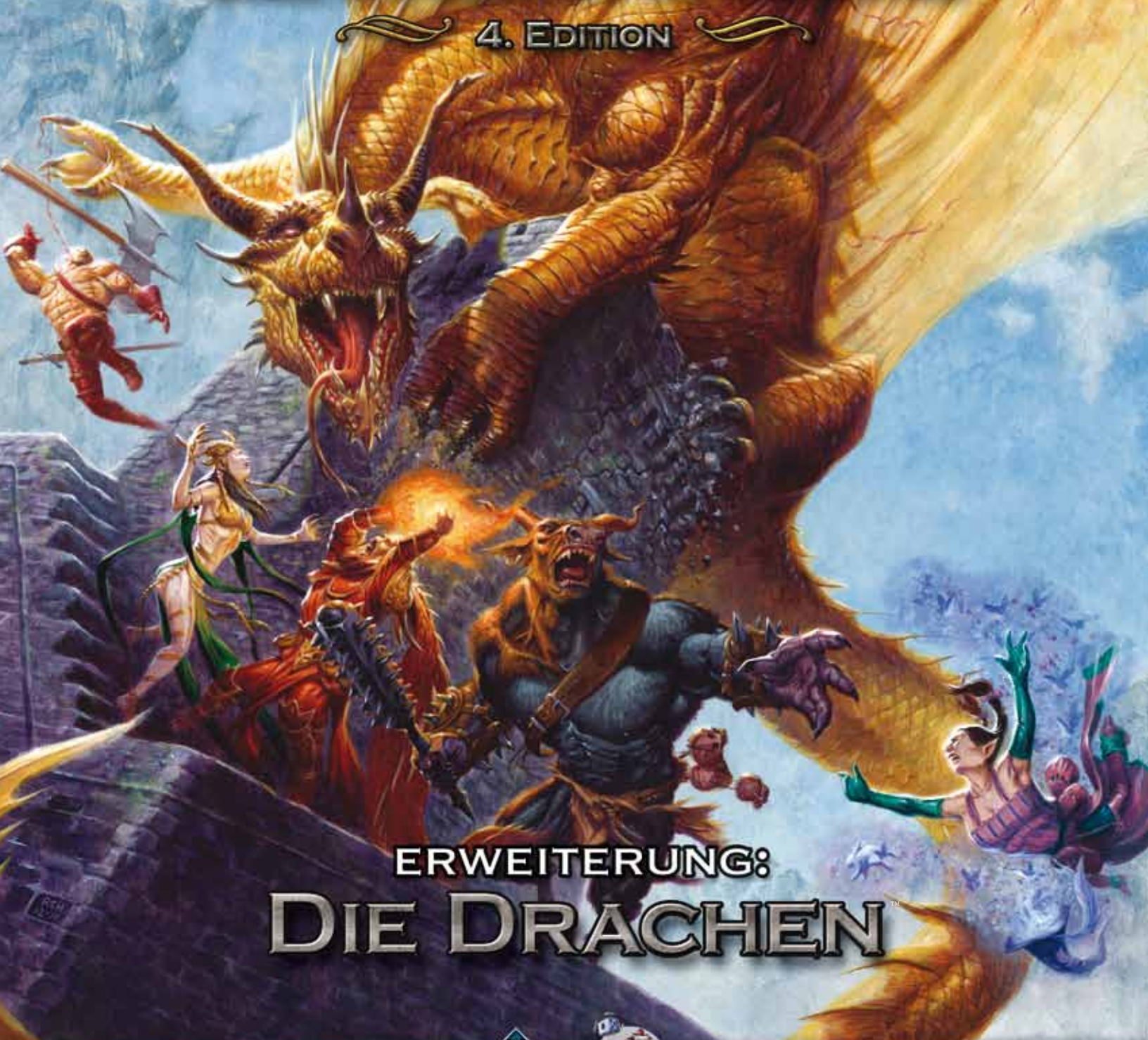




# TALISMAN

DIE MAGISCHE SUCHE

4. EDITION



ERWEITERUNG:  
DIE DRACHEN





## DIE LEGENDE DES DRACHENKÖNIGS

*Vor Hunderten von Jahren wagte es ein mächtiger Zauberer, den Drachenturm der Feuerlande anzugreifen. Dort angekommen, benutzte er starke Zaubersprüche, um den Drachenkönig in ein furchtbares schwarzes Nichts zu verbannen; anschließend trieb er die noch übrigen Drakonischen Lords ins weit entfernte Exil. Erst danach konnte der Zauberer ungehindert ins Tal des Feuers gehen, ein verbranntes Land, in dem geheimnisvolle Feuer ununterbrochen lodern. Für die Drachen war das die Wärmequelle, die ihre Eier in ihren Brutstätten warm hielt, aber der Zauberer verfolgte andere Pläne.*

*Der Zauberer verklavte auf grausame Weise die Geister, welche die die mystischen Flammen des Tals des Feuers schüren konnten und schmiedete die mächtige Krone der Herrschaft. Mit diesem machtvollen Artefakt regierte er für den Rest seines Lebens über das Land. Als der Zauberer schließlich starb, versteckte er die Krone der Herrschaft in den zerborstenen Ruinen des Drachenturms, wo sie darauf wartete, dass ein wahrer Meister sie übernehmen würde, der stark genug war, tapfer genug und schlau genug, um neuer Herrscher des Reichs zu werden.*

*Doch die Drachen haben nicht vergessen, die Feuerlande einst ihr Herrschaftsbereich waren, und es gibt Legenden, die von ihrer Rückkehr erzählen. Verborgen in düsteren Tempeln verbreiten teuflische Drachenkulte die Kunde, dass die Drakonischen Lords zurückkommen werden und dass einer von ihnen die Krone der Herrschaft für sich beanspruchen und neuer Drachenkönig werden wird. Die Krönung des neuen Drachenkönigs wird eine Ära des Terrors und der Flammen einläuten, in der nur die ergebensten Diener verschont bleiben werden.*

*Kürzlich vernommene dunkle Vorzeichen lassen manche glauben, dass diese furchtbare Zeit nun kurz bevorsteht. Reisende haben Lindwürmer und Drachen in der Nähe von Städten gesehen, und es wurden Silhouetten großer Kreaturen am Himmel beobachtet, die in die Feuerlande hin und zurück flogen. Dort mühen sich die Drachen unerlässlich, den Drachenturm wieder zu erbauen und zu einer undurchdringlichen Festung zu machen.*

*Für die mutigen Abenteurer, welche sich auf die Suche nach der Krone der Herrschaft begeben, ist diese Quest nun mehr als das Verlangen nach Macht und Einfluss. Es ist ein tödlicher Wettlauf, um das Land vor der Tyrannenherrschaft des Drachenkönigs zu retten!*

## ÜBERSICHT DIESER ERWEITERUNG

Drei Drakonische Lords mit nahezu unbegrenzter Macht und Bösartigkeit sind in die Feuerlande zurückgekehrt, um die sagenhafte Krone der Herrschaft an sich zu reißen. Ihr Gefolge besteht aus Legionen böser Drachen, welche sich die furchtbaren Mächte ihrer finsternen Herren zunutze machen. Nun erzittert das Land unter ihrer erdrückenden Macht, und die Quest nach der Krone ist schrecklicher und gefährlicher als jemals zuvor!

Die Drachen ist eine Erweiterung epischen Ausmaßes, in der sich die Charaktere während des gesamten Spiels mit fürchterlichen Drachen und tödlichen Herausforderungen konfrontiert sehen. Zu Beginn ihres Zugs ziehen die Spieler Drachenmarker, was üblicherweise zur Folge hat, dass eine Drachenschuppe auf einen der Drakonischen Lords gelegt wird. Sobald ein Drakonischer Lord drei Drachenschuppen hat, wird er der neue Drachenkönig und eine seiner Schuppen wird auf das Spielbrett gelegt. Wenn ein Charakter auf einem Feld des Spielbretts auf eine Drachenschuppe trifft, muss er eine Drachenkarte ziehen anstatt eine Karte vom üblichen Abenteuerstapel. Falls ein Charakter den Gegner von einer Drachenkarte tötet, kann er die Drachenschuppe von seinem Feld behalten. Jede eigene Drachenschuppe erhöht die Kampfkraft gegen die Drakonischen Lords und ihre Untertanen. Wenn ein Charakter genügend Stärke und Mut gesammelt hat, muss er die Krone der Herrschaft im inneren Bereich erreichen und den Drachenkönig vernichten, um das Spiel zu gewinnen!

## SPIELZIEL

Ziel des Spieles ist es, die Krone der Herrschaft in der Spielbrettmitte zu erreichen und den Drachenkönig zu besiegen (s. „Dem Drachenkönig entgegentreten“ Seite 14).





# SPIELMATERIAL

Die Erweiterung Die Drachen enthält folgendes Spielmaterial:

- Dieses Regelheft
- 1 doppelseitige Spielbrettauflage
- 168 Drachenkarten, bestehend aus:
  - » 56 Varthrax-Karten
  - » 56 Cadorus-Karten
  - » 56 Grilipus-Karten
- 3 alternative Spielendekarten
- 3 Karten Drakonischer Lord, und zwar:
  - » 1 Karte Drakonischer Lord Varthrax
  - » 1 Karte Drakonischer Lord Cadorus
  - » 1 Karte Drakonischer Lord Grilipus
- 140 Drachenmarker, bestehend aus:
  - » 40 Varthrax-Drachenschuppen
  - » 40 Cadorus-Drachenschuppen
  - » 40 Grilipus-Drachenschuppen
  - » 6 Drachenangriff
  - » 6 Drachenwut
  - » 8 Drachenschlummer
- 1 Kronemarker
- 19 Schlafmarker
- 6 Charakterkarten
- 6 Plastik-Spielfiguren

## DAS DRACHENSYMBOL

Die Karten der Erweiterung Die Drachen sind mit einem entsprechenden Symbol gekennzeichnet, um sie von den Karten des Grundspiels unterscheiden zu können.



# ÜBERSICHT DES SPIELMATERIALS

Es folgt nun eine kurze Beschreibung des gesamten Materials.

## SPIELBRETT-AUFLAGE

Die Spielbrettauflage wird auf das Basisspielbrett gelegt und ersetzt den inneren Bereich mit neuen Begegnungen und neuen Siegvorgaben. Eine Seite zeigt das Drachenreich, die andere den Drachenturm. Vor Spielbeginn müssen sich die Spieler für eine Seite entscheiden.



*Drachenreich*



*Drachenturm*

## DRACHENKARTEN

Die 168 Drachenkarten sind in die drei Stapel Varthrax, Cadorus und Grilipus unterteilt. Jeder Stapel mit 56 Karten umfasst neue Ereignisse, Gegner, Fremde, Objekte, Anhänger und Orte. Drachenkarten ähneln den Abenteuerkarten, gelten aber für Charaktere, die Felder mit einer Drachenschuppe eines der Drakonischen Lords erkunden.



*Varthrax-Stapel*



*Cadorus-Stapel*



*Grilipus-Stapel*

## ALTERNATIVE SPIELENDKARTEN

Die Benutzung dieser drei neuen alternativen Spielendekarten bleibt den Spielern überlassen, sie müssen sich nur vor Spielbeginn einigen, ob sie die Karten benutzen wollen oder nicht (siehe „Alternative Spielendekarten“ Seite 15).



## DIE KARTEN DER DRAGONISCHEN LORDS

Die drei Drakonischen Lords (Varthrax, Cadorus und Grilipus) sind die Anwärter auf die Krone der Herrschaft. Wenn ein Drakonischer Lord die Kontrolle über die Krone erlangt, wird er eine Zeit lang Drachenkönig, bis ihn ein anderer Drakonischer Lord vom Thron stürzt und selbst nächster Drachenkönig wird.



## DRACHENMARKER

Die 140 Drachenmarker sind Zeichen der Herrschaft der Drakonischen Lords über das Land. Sobald ein Drakonischer Lord drei Drachenschuppen auf seiner Karte angesammelt hat, wird er der nächste Drachenkönig!



## KRONEMARKER

Der Kronenmarker wird jeweils auf den Drakonischen Lord gelegt, der gerade Drachenkönig ist. Sobald ein anderer Drakonischer Lord drei Drachenschuppen angesammelt hat, entreißt er ihm die Krone und wird selbst neuer Drachenkönig.



## SCHLAFMARKER

Die 19 Schlafmarker können während des Spiels mittels bestimmter Begegnungen und Effekte auf Drachen gelegt werden. Ein schlafender Drache kämpft nur mit reduzierten Fähigkeiten, aber wacht zum Ende eines Angriffs auf, falls der Charakter ihn nicht besiegt.



## CHARAKTERKARTEN

Diese sechs neuen Charakterkarten funktionieren genauso wie die des Grundspiels und bieten den Spielern eine noch größere Auswahl an Helden.



## SPIELFIGUREN

Für jeden der neuen Charaktere gibt es die entsprechende Plastikfigur, die diesen Helden auf dem Spielbrett darstellt.



## NUTZUNG NUR EINIGER TEILE DIESER ERWEITERUNG

Die Risiken und Gefahren der Spielbrettauflage zu bestehen und den Drachenkönig zu besiegen, sind die größten Herausforderungen auch für den stärksten Helden. Die Erweiterung **Die Drachen** ist dafür gemacht, komplett als epische Quest für die Krone der Herrschaft gespielt zu werden, doch die Spieler können auch gerne nur einige Elemente dieser Erweiterung für **Talisman** benutzen, um das Spiel zu beschleunigen oder die Siegbedingung weniger schwierig zu gestalten. Die neuen Charaktere und alternativen Spielendekarten können auch ohne die neuen Marker, Karten oder die Spielbrettauflage benutzt werden; ebenso können die Spieler auch die neuen Drachenkarten und die Karten der Drakonischen Lords ohne die Spielbrettauflage benutzen. Nähere Einzelheiten hierzu siehe „Optionale Regeln“ auf Seite 16

## NUTZUNG MIT ANDEREN ERWEITERUNGEN

Die Erweiterung **Die Drachen** kann mit jeder anderen **Talisman**-Erweiterung benutzt werden, einschließlich solcher mit Spielplänen, die neue Regionen zur Erkundung bieten, wie **Die Katakomben** und **Das Hochland**. Die Charaktere können diese Gegenden betreten, ohne Rücksicht darauf, welche Marker oder Karten der Erweiterung **Die Drachen** auf deren Eintrittsfeldern liegen.



# SPIELAUFBAU

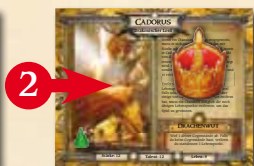
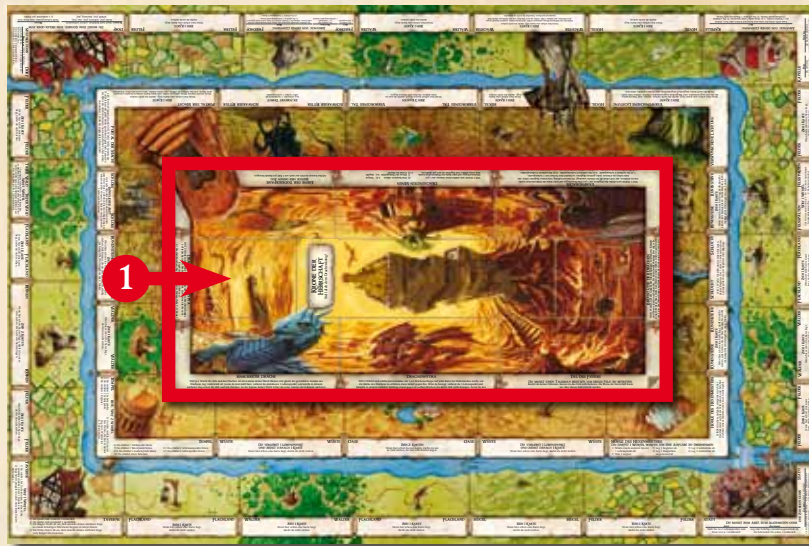
Wenn mit der Erweiterung Die Drachen gespielt wird, finden nach dem Aufbau des Grundspiels nach folgende Schritte statt:

- 1. Spielbrettauflage einsetzen:** Die Spieler müssen sich darüber einigen, mit welcher Seite der Auflage sie spielen möchten. Wenn die Spieler die Erweiterung Die Drachen zum ersten Mal benutzen, empfehlen wir die Drachenreich-Seite, bis die Spieler mit dem Spiel mehr Erfahrung gesammelt haben. Die Auflage muss so auf die Innere Region des Basisspielbretts gelegt werden, dass die Zugänge zum Portal der Macht auf beiden Spielbrettern genau übereinstimmen.
- 2. Vorbereitung der Karten der Drakonischen Lords:** Die drei Karten der Drakonischen Lords werden *verdeckt* gemischt und neben das Spielbrett gelegt. Eine zufällig gewählte Karte davon wird aufgedeckt und der Kronemarker darauf gelegt. Anschließend werden die beiden anderen Karten der Drakonischen Lords aufgedeckt, dann werden auf alle drei Karten der Drakonischen Lords jeweils fünf Lebenspunkte gelegt.

- 3. Vorbereitung der Drachenstapel:** Die Drachenkarten werden nach Farbe in drei Stapeln sortiert (der Varthrax-Stapel ist rot, der Cadorus-Stapel ist goldfarben und der Grilipus-Stapel ist grün). Jeder Stapel wird separat gemischt und *verdeckt* neben die zugehörige Karte des Drakonischen Lords gelegt.
- 4. Drachenmarker vorbereiten:** Alle Drachenmarker werden *verdeckt* neben das Spielbrett gelegt und gut gemischt. Die Spieler können sie auch im Schachteldeckel oder einer Schale, großen Tasse oder Ähnlichem aufbewahren. Sie bilden den **VORRAT** an Drachenmarkern.
- 5. Schlafmarker bereitlegen:** Alle Schlafmarker werden neben das Spielbrett gelegt. Sie bilden den **VORRAT** an Schlafmarkern.

Nachdem alle diese Schritte beendet wurden, kann das Spiel beginnen!

## BEISPIEL EINES SPIELAUFBaus







# ZUSAMMEN- GEHÖRENDE MARKER UND KARTEN

Jede Drachenschuppe und Drachenkarte gehört zu einem der drei Drakonischen Lords:



Varthrax-Drachenschuppen und Varthrax-Karten gehören zu dem Drakonischen Lord Varthrax.



Cadurus-Drachenschuppen und Cadorus-Karten gehören zu dem Drakonischen Lord Cadorus.



Grilipus-Drachenschuppen und Grilipus-Karten gehören zu dem Drakonischen Lord Grilipus.

## ERWEITERUNGSREGELN

Drei Drakonische Lords wetteifern um den Besitz der Krone der Herrschaft. Sobald ein Drache die Krone besitzt, wird er der Drachenkönig und übernimmt die Herrschaft über bestimmte Bereiche des Spielbretts; dargestellt durch jeweils eine seiner Drachenschuppen auf den entsprechenden Feldern. Die Herrschaft ist meistens jedoch kurzlebig und dauert nur so lange, bis einer der rivalisierenden Drakonischen Lords mächtig genug geworden ist, um die Krone an sich zu reißen und neuer Drachenkönig zu werden. Wenn Charaktere Felder mit Drachenschuppen erkunden, können sie auf Drachenkarten stoßen anstatt auf die üblichen Herausforderungen.

Die folgenden Regeln gelten zusätzlich zu den Regeln des Talisman-Grundspiels, wenn mit der Erweiterung *Die Drachen* gespielt wird.

## DRACHENMARKER ZIEHEN

Zu Beginn seines Zugs muss jeder Spieler einen zufälligen Drachenmarker aus dem Vorrat ziehen und seine Wirkung ausführen. Nachdem das geschehen ist, führt der Spieler seinen Zug wie üblich aus. Es gibt zwei verschiedene Typen von Wirkungen der verschiedenen Drachenmarker: **BESONDERE EFFEKTE** und **DRACHENSCHUPPEN**.

### BESONDERE EFFEKTE

Diese Marker werden immer abgelegt, nachdem ihre Auswirkungen stattgefunden haben.

### DRACHENANGRIFF

Der Charakter, der den Marker gezogen hat, muss sofort zwei weitere Marker aus dem Vorrat der Drachenmarker ziehen und in der Reihenfolge abwickeln, in der er sie gezogen hat. Falls er dabei weitere Drachenangriffe zieht, muss der Charakter weitere Marker ziehen. Nachdem der Drachenangriff erledigt ist, wird der Marker abgelegt.



*Drachenangriff*

### DRACHENWUT

Der Charakter, der den Marker gezogen hat, bekommt die Wut des aktuellen Drachenkönigs zu spüren (siehe „Drachenwut“ Seite 15). Nachdem die Drachenwut erledigt ist, wird der Marker abgelegt.



*Drachenwut*

### DRACHENSCHLUMMER

Der Charakter, der den Marker gezogen hat, legt einen Schlafmarker auf einen Drachen seiner Wahl in einer beliebigen Region. Falls es gerade keine Drachen auf dem Spielbrett gibt, legt er den Marker auf einen beliebigen anderen Gegner. Falls es gerade keine Gegner auf dem Spielbrett gibt, ist der Drachenschlummer wirkungslos. Nachdem der Drachenschlummer erledigt ist, wird der Marker abgelegt.



*Drachenschlummer*

Wenn ein Charakter auf einen Gegner mit Schlafmarker trifft, werden sowohl dessen Stärke als auch Talent jeweils um 3 reduziert, bis zu einem Minimum von 1 (siehe „Schlafmarker“ Seite 15).



## DRACHENSCHUPPEN

Die Wirkung der Drachenschuppen richtet sich jeweils danach, ob sie auf einen Drakonischen Lord, das Spielbrett oder Spielbereich eines Charakters gelegt werden.



Varthrax-  
Drachenschuppe



Cadorus-  
Drachenschuppe



Grilipus-  
Drachenschuppe

Wenn eine Drachenschuppe gezogen wird, wird sie zunächst auf den entsprechenden Drakonischen Lord gelegt. Die Anzahl Drachenschuppen auf einem Drakonischen Lord ist ein Maß dafür, wie kurz er davor steht, nächster Drachenkönig zu werden (siehe „Krönung des Drachenkönigs“ Seite 8).

Wenn eine Drachenschuppe auf dem Spielbrett liegt, müssen die Charaktere Drachenkarten ziehen, wenn sie darauf treffen (siehe „Begegnung mit Drachenschuppen“ Seite 10).

Wenn eine Drachenschuppe auf dem Spielbereich eines Charakters liegt, gewinnt er einen Bonus auf seinen Angriffswert für jede Drachenschuppe, die zu seinem Gegner passt (siehe „Drachenschuppen an sich nehmen“ Seite 11).

## DRACHENKUNDE

*Aus sturmgeschwängertem Himmel sind drei Drakonische Lords über die Feuerlande gekommen, ihre angestammte Heimat, um die Krone der Herrschaft an sich zu reißen. Alle drei Drachen sind mächtig und furchterregend, aber jeder ist einzigartig in seinen Fähigkeiten und seinem Temperament. Die Legenden dieser mythischen Kreaturen malen ein fürchterliches Bild.*

### VARTHRAKX

*Ein enormer Drache mit unglaublicher Kraft und scharfem taktischen Verstand. Seine Diener sind erfolgreiche Kämpfer und führen üblicherweise ein mächtiges Waffenarsenal. Dieser Drakonische Lord nutzt seinen Einfluss, um entehrte Ritter und machthungrige Kriegsfürsten gegen seine Widersacher auszuspielen, vor allem gegen die edlen Ritter, die innerhalb des Schlosses wohnen. Varthrax bevorzugt normalerweise ehrenhafte Siege in fairem Kampf, aber wenn ihn die Wut packt, schlägt er blindlings zu und zerstört alles und jeden in seiner Umgebung.*

### CADORUS

*Ein schlauer und berechnender Drache mit einem Goldschatz, den er benutzt, um seine ausgeklügelten Pläne umzusetzen. Seine Diener zeichnen sich dadurch aus, großen Reichtum anzuhäufen und politischen und wirtschaftlichen Einfluss auszuüben. Er bedient sich besonders der Händler und Adligen, die ihren Reichtum benutzen, um das einfache Landvolk hungern zu lassen und zu unterdrücken. Besonders verachtet Cadorus die bescheidenen Bauern, die im Dorf leben und deren einfaches ländliches Leben und landwirtschaftliche Unabhängigkeit die Fähigkeit des Drachen zunichtemachen, sie zu bestechen oder auszuhungern. Cadorus bevorzugt normalerweise Arglist und Täuschung, aber wenn er wütend wird, treibt ihn seine grenzenlose Gier dazu, so viel Reichtum zu scheffeln wie möglich, ohne jegliche Rücksicht auf Feingefühl.*

### GRILIPUS

*Ein mysteriöser Drache, der meisterhaft die magische Kunst beherrscht, Kraft aus allen Lebewesen zu saugen, die um ihn herum sind. Seine Diener beugen die Kräfte der Natur durch Zaubersprüche und Rituale, um seinem Willen zu entsprechen. Er versteht es besonders gut, Druiden, Waldläufer und andere zu manipulieren, die eng mit den Naturelementen verbunden sind. Für Grilipus sind die im Tempel lebenden Priester unerträglich und er versucht, sie auszumerzen, als Strafe dafür, dass sie die Mächte des Himmels und nicht die der Erde anbeten. Normalerweise schützt Grilipus seine Umgebung, aus der er seine Kraft schöpft, aber wenn der Zorn die Oberhand über ihn gewinnt, kommt seine bössartige Natur zum Vorschein und vergiftet alles um ihn herum mit Tod und Verderben.*





# CHARAKTERKUNDE

## DRACHENJÄGER

*Ein hartgesottener Glücksritter, der die gefährliche Kunst des Aufspürens und Abschlachtens von Drachen perfektioniert hat, um sich ihrer Schätze zu bemächtigen und Belohnungen von verschreckten Dorfbewohnern zu kassieren.*



## FEUERMAGIER

*Ein launischer und furchterregender Meister der Feuerkunst, hin- und hergerissen durch den ständigen Kampf zwischen rationalem Streben und der alles verzehrenden Wut, die in ihm brennt.*



## DRACHENREITERIN

*Eine furchtlose und einfühlsame Vagabundin, die durch Disziplin und Mut die Geheimnisse der Drachenzähmung entdeckt hat und so grimmige Feinde zu loyalen Begleitern macht.*



## ZAUBERKÜNSTLERIN

*Eine flinke und geschickte Meisterin magischer Künste, die ihre wunderbaren Tricks benutzt, um alle zu unterhalten und zu erfreuen, denen sie begegnet.*



## DRACHENPRIESTERIN

*Eine beherrschende und machthungrige Matriarchin des Drachenkultes, die alte Rituale und Opfer vornehmen kann, um Gefälligkeiten der Drachen zu gewinnen, die sie anbetet.*



## MINOTAURUS

*Eine brutale Kreatur ungezügelter Gewalt, die vorwärts stürmt, um alles in ihrem Weg zu zermalmen, ohne Rücksicht auf die Zerstörung, die sie mit sich bringt.*



# KRÖNUNG DES DRACHENKÖNIGS

Wenn ein Charakter eine Drachenschuppe zieht, wird sie auf den entsprechenden Drakonischen Lord gelegt. Sobald die dritte Drachenschuppe auf einen Drakonischen Lord gelegt wird, wird dieser sofort zum neuen Drachenkönig gekrönt und der Kronemarker wird auf seine Karte gelegt, um das anzuzeigen.

Dann nimmt der Charakter eine Drachenschuppe von der Karte des Drachenkönigs und legt sie auf das Feld des Charakters. Falls dort bereits eine Drachenschuppe liegt, wird sie auf das nächste Feld gegen den Uhrzeigersinn gelegt, auf dem noch keine Drachenschuppe liegt. Falls bereits jedes Feld dieser Region eine Drachenschuppe enthält, wird sie abgelegt und den Charakter trifft stattdessen die Drachenwut des Drachenkönigs (siehe „Drachenwut“ Seite 15). Die beiden übrigen Drachenschuppen auf der Karte des Drachenkönigs werden abgelegt und der Charakter setzt seinen Zug ganz normal fort.

Auf diese Weise ändert sich der Drachenkönig ständig während des Spiels und es werden Varthrax-, Cadorus- und Grilipus-Drachenschuppen über das Spielbrett verteilt.

**Wichtig:** Charaktere in der Inneren Region legen *keine* Drachenschuppe auf ihr Feld, stattdessen werden alle drei Drachenschuppen auf der Karte des Drachenkönigs abgelegt.

# FEINDLICHE DRACHEN

Manche Karten und besondere Fähigkeiten betreffen nur Drachen.



Der Begriff „Drache“ gilt für jeden Gegner mit dem Wort „Drache“ im Angabenfeld des Kartentyps. Karten und besondere Fähigkeiten, die nur Drachen betreffen, haben also nichts mit Drakonischen Lords oder Kreaturen der Inneren Region zu tun.



# BEISPIEL EINER KRÖNUNG DES DRACHENKÖNIGS

Die Zauberin zieht zu Beginn ihres Zugs eine Varthrax-Drachenschuppe. Sie wird auf die Karte des Drakonischen Lords Varthrax gelegt, womit dort dann insgesamt drei Drachenschuppen liegen.



Das bedeutet, dass Varthrax zum neuen Drachenkönig gekrönt wird. Der Kronenmarker wird auf die Varthrax gelegt, dann nimmt die Zauberin eine Drachenschuppe von Varthrax und legt sie auf ihr eigenes Feld. Die beiden übrigen Drachenschuppen werden abgelegt und die Zauberin fährt mit ihrem Zug fort.





## BEGEGNUNG MIT DRACHENSCHUPPEN

Im Laufe des Spiels werden Drachenschuppen auf das Spielbrett gelegt, wenn Drakonische Lords zum Drachenkönig gekrönt werden und als Folge mancher Karten. Falls ein Charakter auf einem Feld mit einer Drachenschuppe landet, kann er zwischen einer Begegnung *entweder* mit dem Feld oder mit einem Charakter auf dem Feld oder mit der Drachenschuppe auf dem Feld wählen.

**Ausnahme: Wenn ein Charakter auf einem Feld mit einer Drachenschuppe landet, die zum aktuellen Drachenkönig gehört, findet die Begegnung zwangsläufig mit der Drachenschuppe statt.**

Falls ein Charakter einer Drachenschuppe begegnet, muss er eine Karte vom zugehörigen Stapel ziehen, auch falls bereits eine oder mehrere Karten auf dem Feld liegen. Dann muss der Charakter *alle Karten* des Feldes nach den üblichen Regeln abwickeln (Karten müssen in der Reihenfolge ihrer Begegnungsnummer abgewickelt werden, Gegner mit gleicher Begegnungsnummer zählen ihre Stärke und Talent zusammen, usw.). Das kann zur Folge haben, dass ein

Charakter eine Abenteuerkarte des Grundspiels eher ausführt als die gerade gezogene Drachenkarte, falls diese eine höhere Begegnungsnummer hat.

Wenn ein Charakter einer Drachenschuppe begegnet, werden alle Anweisungen des Feldes ignoriert. Anders ausgedrückt heißt das, dass der Text des Feldes keinerlei Bedeutung für den Charakter oder die Karten hat. Das kann dramatische Auswirkungen auf die Region haben, da Drachenschuppen möglicherweise die Charaktere davon abhalten können, Gegenstände im Dorf zu kaufen, im Tempel zu beten oder vom Arzt geheilt zu werden.

Falls der Wächter eine zum aktuellen Drachenkönig gehörende Drachenschuppe hat, können die Charaktere das Feld nicht nutzen, um darüber in die Mittlere Region zu gelangen. Sie können aber problemlos über das Feld von der Mittleren Region zur Äußeren Region wechseln.

Falls das Portal der Macht eine zum aktuellen Drachenkönig gehörende Drachenschuppe hat, können die Charaktere das Feld nicht nutzen, um darüber in die Innere Region zu gelangen. Sie können aber problemlos über das Feld von der Inneren Region zur Mittleren Region wechseln.

## BEISPIEL FÜR EINE BEGEGNUNG MIT EINER DRACHENSCHUPPE

Der Feuermagier landet auf dem Ruinenfeld, auf dem eine Grilipus-Drachenschuppe liegt. Grilipus ist nicht der aktuelle Drachenkönig, daher kann der Feuermagier wählen, ob er eine Begegnung mit dem Feld hat oder mit der Drachenschuppe.

Der Feuermagier entscheidet sich dafür, der Drachenschuppe zu begegnen. Er nimmt die oberste Karte vom Grilipus-Stapel und legt sie auf das Feld.

Obwohl das Ruinenfeld die Anweisung enthält, zwei Karten zu ziehen, muss der Feuermagier alle Anweisungen des Feldes ignorieren, wenn er der Drachenschuppe begegnet.

Der Feuermagier greift den Aasdrachen an und führt den psychischen Kampf wie üblich aus.





## DRACHENSCHUPPEN AN SICH NEHMEN

Falls ein Charakter einen Gegner von einer Drachenkarte tötet, kann er zusätzlich zum Nehmen der Karte als Trophäe auch die Drachenschuppe von seinem Feld **AN SICH NEHMEN** und sie in seinen eigenen Spielbereich legen. Drachenschuppen haben zwei starke Wirkungen:

- Falls ein Charakter einem Gegner oder Drakonischen Lord begegnet, erhöht *jede* zu seinem Gegner gehörende Drachenschuppe, die der Charakter besitzt, seinen Angriffswert um 1 Punkt.
- Falls ein Charakter die Drachenwut eines Drakonischen Lords erleiden soll (siehe „Drachenwut“ Seite 15), kann er eine zu diesem Drakonischen Lord gehörende Drachenschuppe ablegen, um damit die Drachenwut abzuwenden und in keiner Weise davon betroffen zu sein.

Die Charaktere können während des Spiels beliebig viele Drachenschuppen sammeln. Drachenschuppen gelten nicht als Gegenstände, Zaubersprüche oder Begleiter. Deswegen können sie auch nicht

liegen gelassen, gestohlen, verkauft oder gehandelt werden. Falls ein Charakter getötet wird, übernimmt der neue Charakter des Spielers alle Drachenschuppen des Getöteten.

## DRACHENSCHUPPEN UND MEHRERE GEGNER

Falls ein Charakter einen Kampf oder psychischen Kampf gegen mehrere Gegner gleichzeitig führt, erhöht jede zu einem Gegner gehörende Drachenschuppe seinen Angriffswert um 1 Punkt.

*Beispiel: Ein Charakter greift zwei Gegner aus dem Varthrax-Stapel mit gleicher Begegnungsnummer an. Der Charakter hat drei Varthrax-Drachenschuppen, dadurch erhöht sich sein Angriffswert um insgesamt 6 Punkte.*

*Beispiel: Ein Charakter greift zwei Gegner mit gleicher Begegnungsnummer an. Ein Gegner stammt aus dem Varthrax-Stapel, der andere aus dem Cadorus-Stapel. Der Charakter hat eine Varthrax-Drachenschuppe und zwei Cadorus-Drachenschuppen, dadurch erhöht sich sein Angriffswert um insgesamt 3 Punkte.*

## BEISPIEL FÜR DAS NEHMEN EINER DRACHENSCHUPPE

Der Minotaurus landet auf der Taverne, wo sich die Zauberin und eine Varthrax-Drachenschuppe befinden. Varthrax ist derzeitiger Drachenkönig, als muss der Minotaurus der Drachenschuppe begegnen – er kann nicht die Taverne oder die Zauberin als Begegnung wählen. Der Minotaurus nimmt die oberste Karte des Varthrax-Stapels und legt sie auf das Feld.

Der Minotaurus greift den Feuerdrachen an und besiegt ihn im Kampf. Dann nimmt der Minotaurus die Drachenschuppe an sich, weil er einen Gegner von einer Drachenkarte getötet hat. Dazu nimmt er die Drachenschuppe von dem Feld und legt sie in seinen eigenen Spielbereich; außerdem erhält er noch die Feuerdrachenkarte als Trophäe.





# BEISPIEL ZUM GEBRAUCH VON DRACHENSCHUPPEN

Die Zauberin landet auf den Ruinen, wo sich ein Aasdrache und eine Grilipus-Drachenschuppe befinden. Grilipus ist zurzeit nicht der Drachenkönig, also kann die Zauberin zwischen einer Begegnung mit dem Feld oder der Drachenschuppe wählen. Sie entscheidet sich für das Feld – die Ruinen geben die Anweisung, zwei Karten zu ziehen. Da bereits eine Karte auf dem Feld vorhanden ist, zieht die Zauberin nur eine Abenteuerkarte, um so die Gesamtzahl zwei zu erreichen.



Die Karte ist ein weiterer Gegner mit der gleichen Begegnungsnummer und so kämpfen Aasdrache und Schatten als ein gemeinsamer Gegner während des nun folgenden Kampfes. Die Zauberin besitzt zwei zum Aasdrachen passende Drachenschuppen, also erhöht sich ihr Angriffswert um 2 Punkte. Die Zauberin tötet den Aasdrachen und nimmt die Drachenschuppe von dem Feld, die sie anschließend in ihren Spielbereich legt.

## DIE SPIELBRETTAUFLAGE

Die Spielbrettauflage zeigt auf einer Seite das Drachenreich, auf der anderen den Drachenturm. Vor Spielbeginn müssen sich die Spieler für eine Seite entscheiden. Die Spielbrettauflage bildet eine neue Innere Region und ersetzt die Begegnungen und Siebjekte des Basisspielbretts.

Das Drachenreich ist ähnlich wie die Innere Region des Basisspielbretts aufgebaut, aber die Herausforderungen auf jedem Feld werden mit zunehmender Anzahl der Drachenschuppen auf den Karten der Drakonischen Lords immer gefährlicher.

Der Drachenturm hat nur einen einzigen Weg, der zur Krone der Herrschaft führt, und die Charaktere müssen sich über die Wendeltreppe bewegen, indem sie Karten vom Stapel des Drachenkönigs ziehen.



Drachenturm



Drachenreich

## BETRETEN DER INNEREN REGION

Das Drachenreich und der Drachenturm können über das Portal der Macht betreten werden, das geöffnet werden muss, bevor man hindurchgehen kann. Die Anweisungen auf dem Portal der Macht nennen die Regeln für die Bewegung in der Inneren Region.





## UMKEHREN

Ein Charakter in der Inneren Region kann sich entscheiden, **UMZUKEHREN** und sich wieder in Richtung der Ebene der Todesgefahr zu bewegen anstatt in Richtung der Krone der Herrschaft. Ein Charakter, der umgekehrt ist, bewegt sich in jedem eigenen Zug nur um ein Feld und ignoriert bei seiner Rückkehr zur Ebene der Todesgefahr alle Anweisungen auf den Feldern.

Nachdem ein Charakter seine Absicht zur Umkehr bekannt gegeben hat, kann er seine Meinung nicht mehr ändern und er muss den gesamten Weg zur Ebene der Todesgefahr zurückgehen.

Ist er dort angekommen, kann der Charakter sich aber wieder auf den Weg zur Krone der Herrschaft machen oder die Innere Region durch das Portal der Macht verlassen.

Ein Charakter, der durch das Portal der Macht von der Inneren Region zur Mittleren Region gehen will, muss das Portal nicht erst öffnen. Er verlässt die Ebene der Todesgefahr einfach durch das Portal.

## BEGEGNUNGEN IN DER INNEREN REGION

Keine der Kreaturen, Gegner oder Drakonischen Lords in der Inneren Region kann durch Zaubersprüche beeinflusst werden, noch kann man ihr ausweichen.

Ein Charakter kann einem anderen Charakter nur auf der Ebene der Todesgefahr oder im Tal des Feuers begegnen. Charaktere in der Inneren Region können aber das Ziel von Zaubersprüchen und anderen Effekten sein, falls das auf der jeweiligen Karte nicht ausdrücklich anders angegeben ist.

Falls eine Karte einen Charakter in der Inneren Region auffordert, eine Drachenschuppe in seine Region zu legen, wird die Drachenschuppe stattdessen abgelegt.

## EROBERUNG DES DRACHENREICHS

Im Drachenreich wird für die Bewegung nicht gewürfelt, sondern der Charakter bewegt sich ein Feld weiter in Richtung des Pfeils auf dem Feld. Die Anweisungen jedes Feldes in der Inneren Region müssen vollständig ausgeführt sein, bevor ein Charakter sich weiter in Richtung der Krone der Herrschaft bewegen kann. Die Eroberung des Drachenreiches folgt den gleichen Regeln wie für die Überquerung der Inneren Region vom Basisspielbrett aus, außer dass die Anweisungen mancher Felder geändert wurden und die Herausforderungen mit zunehmender Anzahl der Drachenschuppen auf den Karten der Drakonischen Lords immer gefährlicher werden.

Irgendwelche Effekte oder besonderen Fähigkeiten, die sich auf die Minen beziehen, gelten auch für die Drachenstein-Minen. Irgendwelche Effekte oder besonderen Fähigkeiten, die sich auf die Krypta beziehen, gelten auch für die Drachenknochen-Krypta.

Wenn ein Charakter die Krone der Herrschaft erreicht, muss er sich dem Drachenkönig stellen (siehe „Dem Drachenkönig entgegentreten“ Seite 14).

## BESTEIGUNG DES DRACHENTURMS

Im Drachenturm wird für die Bewegung nicht gewürfelt, sondern der Charakter zieht so viele Karten vom Stapel des Drachenkönigs, wie auf seinem Feld angegeben ist, und begegnet ihnen. Die Spieler müssen beachten, dass sie zu Beginn ihres Zugs Karten ziehen, um zu sehen, wie viele Felder weit sie sich bewegen; die Charaktere ziehen keine Karten, wenn sie auf einem Feld *ankommen*.

Die Begegnung mit Drachenkarten im Drachenturm folgt den üblichen Regeln (Karten müssen in der Reihenfolge ihrer Begegnungsnummer abgewickelt werden, Gegner mit gleicher Begegnungsnummer zählen ihre Stärke und Talent zusammen, usw.), außer dass Kreaturen nicht durch Zaubersprüche beeinflusst werden können und man ihnen nicht ausweichen kann. Die Charaktere können Drachenschuppen wie sonst auch nutzen. Falls ein Charakter besiegt wird oder aufgefordert wird, in seinem Zug auszusetzen, kann er *keiner* weiteren Karte auf diesem Feld mehr begegnen.

Falls ein Charakter die Begegnungen mit allen Drachenkarten beendet hat, geht er ein Feld weiter in Richtung der Krone der Herrschaft und je ein weiteres Feld für jeden Gegner, den er in diesem Zug getötet hat. Falls ein Charakter auf einer Treppe besiegt wird, muss er sich um ein Feld in Richtung des Portals der Macht zurückbewegen, wie in den Anweisungen des Feldes angegeben.

### **Nachdem der Charakter seinen Zug beendet hat, werden alle Karten und Marker aus dem Drachenturm abgelegt.**

Wenn ein Charakter die Krone der Herrschaft erreicht, muss er sich dem Drachenkönig stellen (siehe „Dem Drachenkönig entgegentreten“ Seite 14).

## DRACHENTURM-KLARSTELLUNGEN

Falls ein Charakter auf einer Treppe einen Gegner tötet, aber noch in diesem Zug von einer anderen Karte besiegt wird, muss er sich trotzdem um ein Feld in Richtung des Portals der Macht zurückbewegen, anstatt vorwärtszugehen.

Falls sich ein Charakter auf einer Treppe in einer Unentschieden-Situation befindet, geht er ganz normal vorwärts.

Falls zu Beginn des Zugs eines Charakters eine Karte auf den Turm gelegt wird, z.B. durch einen Zauberspruch, oder falls der Charakter einen Begleiter oder einen Gegenstand liegen lässt, zieht er trotzdem noch so viele Karten, wie auf diesem Feld des Drachenturms angegeben ist. Die Charaktere müssen immer die auf ihrem Feld des Drachenturms angegebene Anzahl Karten ziehen, egal, wie viele Karten schon auf dem Feld abgelegt wurden.

Falls ein Charakter gezwungen wird, sich im Uhrzeigersinn zu bewegen, folgt er bei seiner Bewegung der Pfeilrichtung auf jedem Feld.

Falls ein Charakter gezwungen wird, sich gegen den Uhrzeigersinn zu bewegen, richtet er seine Bewegung entgegengesetzt zu den Pfeilen auf jedem Feld.



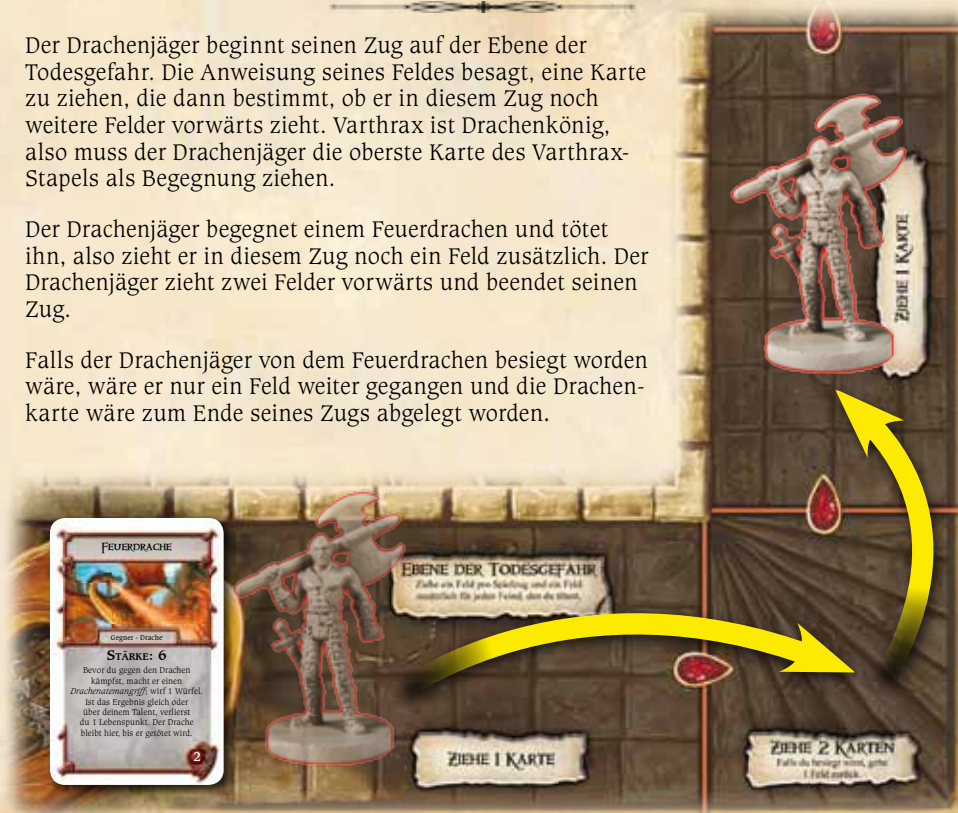


## BEISPIEL EINER BEWEGUNG IM DRACHENTURM

Der Drachenjäger beginnt seinen Zug auf der Ebene der Todesgefahr. Die Anweisung seines Feldes besagt, eine Karte zu ziehen, die dann bestimmt, ob er in diesem Zug noch weitere Felder vorwärts zieht. Varthrax ist Drachenkönig, also muss der Drachenjäger die oberste Karte des Varthrax-Stapels als Begegnung ziehen.

Der Drachenjäger begegnet einem Feuerdrachen und tötet ihn, also zieht er in diesem Zug noch ein Feld zusätzlich. Der Drachenjäger zieht zwei Felder vorwärts und beendet seinen Zug.

Falls der Drachenjäger von dem Feuerdrachen besiegt worden wäre, wäre er nur ein Feld weiter gegangen und die Drachenkarte wäre zum Ende seines Zugs abgelegt worden.



## DEM DRACHENKÖNIG ENTGEGENTRETEN

Um sich dem Drachenkönig zu stellen, müssen die Charaktere die Gefahren der Inneren Region überwinden und zur Krone der Herrschaft in der Mitte der Spielbrettauflage gehen. Sobald ein Charakter die Krone der Herrschaft betritt, greift er den Drachenkönig sofort an. Der Charakter muss sich entscheiden, ob er den Drachenkönig mittels Stärke oder Talent angreift. Jedes Mal, wenn er den Drachenkönig besiegt, muss er ein Leben des Drachenkönigs entfernen und ihn sofort erneut angreifen.

### Der Charakter, der das letzte Leben des Drachenkönigs auslöscht, gewinnt das Spiel!

Falls ein Charakter, der dem Drachenkönig entgegentritt, besiegt wird oder ein Unentschieden erzielt, endet sein Zug und er muss den Drachenkönig in seinem nächsten Zug erneut angreifen. Falls der Charakter besiegt wird, verliert er nicht nur ein Leben, sondern ist außerdem der Drachenwut ausgeliefert, wie auf der Karte des

Drachenkönigs angegeben. Falls der Charakter getötet wird und keine anderen Charaktere auf der Krone der Herrschaft sind, gewinnt der Drachenkönig alle seine Leben zurück.

Ein Charakter auf der Krone der Herrschaft bewegt sich nicht, sondern fährt ununterbrochen fort, den Drachenkönig anzugreifen; er kann nicht umkehren, um zur Ebene der Todesgefahr zurückzugehen.

Falls auf einen Drakonischen Lord drei Drachenschuppen gelegt werden, während Charaktere auf der Krone der Herrschaft sind, wird eine Drachenschuppe von der Karte des Drakonischen Lords auf ein Feld gelegt und die beiden anderen Drachenschuppen der Karte werden wie üblich abgelegt. Der Kronemarker wird aber nicht auf den Drakonischen Lord gelegt. Mit anderen Worten: Der Drachenkönig ändert sich nicht, solange mindestens ein Charakter auf der Krone der Herrschaft ist.

Nachdem der erste Charakter die Krone der Herrschaft erreicht und dem Drachenkönig entgegentreten ist, verliert jeder Charakter, der getötet wird, automatisch das Spiel. Es muss beachtet werden, dass diese Regel dann für den gesamten Rest des Spiels gilt.





# ALTERNATIVE SPIELENDKARTEN

Die Benutzung der alternativen Spielendekarten ist optional und vor Spielbeginn müssen die Spieler sich einigen, ob sie sie benutzen wollen oder nicht. Die alternativen Spielendekarten erlauben den Spielern den Einsatz der Karten und Marker dieser Erweiterung auf andere Weise. Allerdings ist es nicht möglich, die komplette Erweiterung **Die Drachen** und alternative Spielendekarten gleichzeitig zu benutzen.

## SPIELENDKARTEN

Die alternativen Spielendekarten werden zu Spielbeginn gemischt und dann wird eine zufällig davon gezogene Karte offen auf die Krone der Herrschaft in der Spielbrettmittme gelegt.

## BEGEGNUNG MIT ALTERNATIVEN SPIELENDKARTEN

Alternative Spielendekarten ersetzen die Siegbedingungen des Grundspiels und bieten den Spielern neue Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen. Bei Benutzung von alternativen Spielendekarten müssen Charaktere auf der Krone der Herrschaft der alternativen Spielendekarte begegnen und den darauf genannten Regeln folgen - sie können weder den Herrschaftszauber ausüben noch anderen Charakteren auf der Krone der Herrschaft begegnen.

Alle anderen Regeln die Innere Region betreffend gelten weiterhin, wenn mit alternativen Spielendekarten gespielt wird:

- Keine der Kreaturen in der Inneren Region (und auch nicht auf den alternativen Spielendekarten) kann durch Zaubersprüche beeinflusst werden und man kann ihnen nicht ausweichen.
- Charaktere auf der Krone der Herrschaft können sich nicht bewegen und müssen auf diesem Feld bleiben, es sei denn, die alternative Spielendekarte sagt es ausdrücklich anders.
- Nachdem der erste Charakter die Krone der Herrschaft erreicht hat, verliert jeder Charakter, der getötet wird, das Spiel automatisch.

Alternative Spielendekarten betreffen grundsätzlich nur Charaktere auf der Krone der Herrschaft. Allerdings gelten Anweisungen, deren Text ein Sternchensymbol vorausgeht, für alle Charaktere unabhängig von der Region, in der sie sich gerade aufhalten, einschließlich Charaktere auf der Krone der Herrschaft.



*Sternchensymbol*

# WEITERE REGELN

Dieser Abschnitt erläutert weitere Regeln im Zusammenhang mit dem neuen Spielmaterial der Erweiterung Die Drachen.

## DRACHENWUT

Jeder der drei Drakonischen Lords hat seine eigene Art der Drachenwut: Varthrax zwingt die Charaktere, einen Begleiter abzulegen, Cadorus zwingt die Charaktere, einen Gegenstand abzulegen und Grilipus zwingt die Charaktere, einen Zauberspruch abzulegen.



Falls ein Charakter die geforderte Karte nicht hat und daher nicht ablegen kann, verliert er stattdessen einen Lebenspunkt. Falls ein Charakter eine zu dem jeweiligen Drakonischen Lord gehörende Drachenschuppe besitzt, kann er sie ablegen und dadurch der Drachenwut ohne weitere Folgen entgehen (siehe „Drachenschuppen an sich nehmen“ Seite 11).

## SCHLAFMARKER



*Schlafmarker*

Während des Spiels ergibt sich für die Charaktere die Gelegenheit, Schlafmarker auf Gegner zu legen. Wenn ein Charakter einem Gegner mit Schlafmarker begegnet, werden dessen Stärke und Talent jeweils um 3 Punkte reduziert, bis zu einem Minimum von 1.

Auf einem Gegner kann immer nur ein Schlafmarker gleichzeitig sein. So können zum Beispiel auf einen Gegner nicht zwei Schlafmarker gelegt werden, damit sich dessen Stärke um 6 Punkte reduziert.

Falls ein Charakter einem schlafenden Gegner begegnet, wird dessen Schlafmarker zum Ende des Zugs in den Vorrat zurückgelegt, wobei es egal ist, ob der Gegner getötet oder der Charakter besiegt wurde. Einen schlafenden Gegner zu töten, verringert nicht seine Trophäenpunkte – der Gegner ist genau so viele Punkte wert, wie auf seiner Karte angegeben.

## VOM STAPEL DES DRACHENKÖNIGS ZIEHEN

Wenn Charaktere aufgefordert werden, Karten vom Stapel des Drachenkönigs zu ziehen, ist damit der Stapel des Drakonischen Lords gemeint, der zurzeit Drachenkönig ist.





## DRACHENATEMANGRIFFE

Manche Drachen machen einen **DRACHENATEMANGRIFF**, bevor der Angriff des Charakters ausgeführt wird. Falls ein Charakter durch einen Drachenatemangriff Schaden erleidet, muss er trotzdem anschließend den Kampf oder psychischen Kampf ausführen, außer es ist ausdrücklich anders angegeben.

Falls ein Charakter über einen Zauberspruch verfügt oder eine Fähigkeit hat, die benutzt wird, wenn er sich in einen Kampf oder psychischen Kampf begibt, kommt das zum Tragen, bevor der Drachenatemangriff stattfindet.

Falls ein Charakter dem Drachen ausweicht, wird der Drachenatemangriff nicht ausgeführt.

## BESONDERE FÄHIGKEITEN HINSICHTLICH DRACHENKARTEN

Besondere Fähigkeiten und Effekte, die für Abenteuerkarten gelten, gelten ebenso für Drachenkarten, aber erst *nachdem* sie gezogen und auf das Spielbrett gelegt wurden.

*Beispiel: Die besondere Fähigkeit der Prophetin besagt, dass sie immer eine Karte ihrer Wahl ablegen und dafür eine neue ziehen darf, wenn sie Abenteuerkarten zieht. Die Prophetin kann diese Fähigkeit nicht benutzen, wenn sie Drachenkarten zieht.*

*Beispiel: Ein Charakter landet auf einem Feld mit einer Drachenkarte und spricht den Zerstörungsspruch aus. Dieser Zauberspruch erlaubt ihm, eine beliebige offen liegende Abenteuerkarte vom Spielbrett zu entfernen und auf den Ablagestapel zu legen. Der Charakter kann den Zerstörungsspruch auf die Drachenkarte anwenden, weil diese bereits vorher gezogen und auf das Spielbrett gelegt wurde.*

## DRACHENMARKER ABLEGEN

Wenn Drachenmarker abgelegt werden, bedeutet das, dass sie aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurückgelegt werden. Falls alle Drachenmarker aus dem Vorrat genommen wurden, werden alle vorher aus dem Spiel entfernten und in die Schachtel gelegten Drachenmarker (einschließlich abgelegter Drachenschuppen) verdeckt zurück in den Vorrat gelegt und gut gemischt und bilden einen neuen Vorrat.

## KARTEN ABLEGEN

Falls ein Effekt wie z.B. die Drachenwut des Drachenkönigs einen Charakter zwingt, Gegenstände, Begleiter oder Zaubersprüche abzulegen, wählt der Charakter, welche Karte er ablegt, außer es ist ausdrücklich anders angegeben.

## LEERER KARTENSTAPEL

Falls ein Stapel Drachenkarten leer ist, werden alle abgelegten Karten dieses Stapels gemischt und verdeckt als neuer Stapel neben die Karte des zugehörigen Drakonischen Lords gelegt.

## AUSGESETZTE SPIELZÜGE

Falls ein Charakter in seinem Zug aussetzen muss, zieht er keinen Drachenmarker, wenn er eigentlich an der Reihe wäre.

## OPTIONALE REGELN

Die Spieler können diese Regeln anwenden, wenn sie neue Erfahrungen mit dem Spiel sammeln möchten. Wenn die hier vorgestellten Regeln benutzt werden sollen, muss vor Spielbeginn nur sicher gestellt werden, dass alle Spieler die Regeln verstehen und damit einverstanden sind.

## DER ZORN DES DRACHENKÖNIGS

Mit dieser Variante wird es noch gefährlicher, Drachenschuppen auf den Feldern zu begegnen.

Falls ein Drakonischer Lord gekrönt wird, während er bereits aktueller Drachenkönig ist, treten folgende Auswirkungen für alle Felder ein, auf denen eine Drachenschuppe dieses Drachenkönigs liegt:

- Alle Charaktere auf dem Feld bekommen die Drachenwut des Drachenkönigs zu spüren.
- Alle Karten auf dem Feld werden abgelegt, einschließlich aller Abenteuerkarten, Drachenkarten, Zauberspruchkarten und Kaufkarten und auch aller Karten von anderen Stapeln. Alle Drachenschuppen bleiben aber liegen.

Der Zorn des Drachenkönigs bricht erst aus, nachdem der Drakonische Lord gekrönt wurde, aber bevor der Charakter eine Drachenschuppe auf sein Feld legt.

## WETTBEWERB UM DIE KRONE

Diese Variante bietet die schwierigsten Siegbedingungen, denen sich die Charaktere stellen müssen. Die zusätzlichen Risiken und Gefahren, denen sich die Charaktere auf ihrem Weg zur Krone der Herrschaft ausgesetzt sehen, verlängern außerdem die Spieldauer beträchtlich. Wenn mit dieser Variante gespielt wird, empfehlen wir, die alternativen Regeln „Bonus zu Beginn“ und „Stärke und Talent“ von Seite 20 des Grundspielregelheftes zu benutzen, um das Spiel zu beschleunigen.

Die Erweiterung **Die Drachen** wird mit allen normalen Regeln gespielt, außer dass die Drachenturm-Spielbrettauflage neben das Basisspielbrett gelegt wird und nicht auf die Innere Region.

Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Charaktere zuerst zum Zentrum der Inneren Region des Basisspielbretts reisen. Wenn ein Charakter dann die Krone der Herrschaft des Basisspielbretts betritt, begibt er sich sofort zur Ebene der Todesgefahr des Drachenturms. Erst nachdem ein Charakter die Krone der Herrschaft des Drachenturms betreten hat, kann er sich dem Drachenkönig stellen und das Spiel gewinnen, indem er ihn vernichtet.

Falls eine Begegnung einen Charakter zu einem Ort der Inneren Region versetzt, muss der Charakter auf das angegebene Feld des Basisspielbretts gehen und nicht des Drachenturms. Wenn ein Charakter also beispielsweise der Karte Mächtiges Portal begegnet und von dieser zur Ebene der Todesgefahr geschickt wird, muss er zur Ebene der Todesgefahr des Basisspielbretts gehen.



## DRACHENBRUT

Mit dieser Variante erhalten die Charaktere bereits früher im Spiel Gelegenheit, auf Drachenschuppen zu treffen.

Nachdem der Spielaufbau beendet ist, deckt der Charakter, der den ersten Zug ausführt, auf zufällige Weise solange Drachenmarker aus dem Vorrat auf, bis er eine Drachenschuppe findet. Aufgedeckte Marker Drachenangriff, Drachenwut oder Drachenschlummer werden offen neben den Vorrat gelegt. Dann würfelt der Charakter mit einem Würfel und legt die Drachenschuppe nach den üblichen Regeln für die Platzierung von Drachenschuppen auf das Feld, das im *Uhrzeigersinn* so viele Felder weit von seinem Startfeld entfernt ist, wie er gewürfelt hat. Falls dort bereits eine Drachenschuppe liegt, legt er sie auf das von dort aus nächste Feld gegen den Uhrzeigersinn, auf dem noch keine Drachenschuppe liegt. Dann deckt er weiter Drachenmarker auf und würfelt erneut, wenn er eine Drachenschuppe aufdeckt. Diese legt er auf das Feld, das *gegen den Uhrzeigersinn* so viele Felder weit von seinem Startfeld entfernt ist, wie er gewürfelt hat, nach gleichen Regeln wie oben genannt.

Der nächste Charakter fährt auf diese Weise fort, Drachenmarker aufzudecken und sie im Uhrzeigersinn und gegen den Uhrzeigersinn von seinem Startfeld aus zu platzieren usw., bis alle Charaktere jeweils zwei Drachenschuppen auf das Spielbrett gesetzt haben. Alle während dieser Prozedur aufgedeckten Marker Drachenangriff, Drachenwut oder Drachenschlummer werden jetzt wieder verdeckt in den Vorrat gelegt und dieser wird gut gemischt. Anschließend kann das Spiel beginnen!



## NÜTZLICHE HINWEISE

Jeder Drachenkartenstapel enthält unterschiedliche Herausforderungen und Belohnungen. Wenn die Spieler nach und nach die Eigenheiten jedes Stapels entdecken, lernen sie, welche Begegnungen für ihren Charakter am besten geeignet sind.

Wenn eine zum Drachenkönig gehörende Drachenschuppe auf einem Feld ist, werden alle Anweisungen des Feldes ignoriert. Die Charaktere können das zu ihrem Vorteil ausnutzen und Begegnungen auf Feldern haben, die sie normalerweise vermeiden würden, wie beispielsweise die Wüsten in der Mittleren Region. Außerdem sollten die Charaktere aber bedenken, dass Drachenschuppen auch für sie unverzichtbare Felder außer Kraft setzen können, wie z.B. den Heiler im Dorf.

Falls auf einem Feld mit Drachenschuppe auch schon eine Abenteuerkarte liegt, können wagemutige Charaktere sich entscheiden, der Drachenschuppe zu begegnen anstatt dem Feld selbst. Das erlaubt dem Charakter, eine Drachenkarte zu ziehen und auch der Abenteuerkarte zu begegnen, die auf dem Feld liegt. Während eines Zugs mehreren Karten zu begegnen ist von großem Vorteil und fast wie ein zusätzlicher Zug.

Falls auf einem Feld mit Drachenschuppe auch schon ein Gegner steht, können vorsichtige Charaktere sich entscheiden, dem Feld zu begegnen anstatt der Drachenschuppe (solange diese nicht dem Drachenkönig gehört). Die Vermeidung der Drachenschuppe verhindert, dass unerwartete Gefahren auf dem Feld auftauchen, wie z.B. ein weiterer Gegner.

Drachenschuppen aller drei Drakonischen Lords zu sammeln ist ein gutes Mittel, um sich gegen unerwartete Drachenwut-Angriffe zu wappnen.

Die Wirkung mancher Drachenkarten kann stärker werden, je nachdem welcher Drakonische Lord gerade Drachenkönig ist. Die Begegnung mit Drachenschuppen des aktuellen Drachenkönigs können sogar noch gefährlicher werden als üblich.



## DRACHENTURMKUNDE

*Im Herzen des Reiches liegt ein vulkanisches Ödland, das als die Feuerlande bekannt ist. Vor langer Zeit stand in der Mitte der Feuerlande ein großer Turm, von dem aus der Drachenkönig das Land regierte. Der Drachenkönig war stark und weise, und obwohl niemand es wagte, seinen Herrschaftsbereich zu betreten, hegten die Drachen nie die Absicht, ihre Grenzen über die Feuerlande hinaus auszudehnen.*

*Aber eines Tages forderte ein mächtiger Zauberer den Drachenkönig heraus, um das heilige Tal des Feuers zu betreten, den Geburtsort der Drachen. Der Drachenkönig brannte vor Wut über die Unverschämtheit des Zauberers und griff ihn in aller Wildheit mit Flamme und Fängen an. Ein epischer Kampf entbrannte, und obwohl der Zauberer ein Meister geheimer Künste war, war er kein ebenbürtiger Gegner für den Drachenkönig. Dem Zauberer wurde klar, dass kein Zauberspruch aus seinem Arsenal den Drachenkönig töten konnte, aber seine Magie war stark genug, ihn zu verbannen. Der Zauberer veranstaltete sein Ritual und öffnete ein Portal zwischen dem Drachenreich und einem furchtbaren schwarzen Nichts. Der Turm wurde auseinandergerissen, als ein Stein nach dem anderen in dem Nichts verschwand. Trotz heftigster Gegenwehr wurde der Drachenkönig schließlich auch in das Nichts gesogen. Ihres Königs beraubt, flohen die übrigen Drakonischen Lords in die entferntesten Winkel der Welt, voller Furcht vor der Wut des Zauberers, die sie treffen würde, falls sie es wagten, jemals zurückzukehren.*

*Als er sah, dass der Drachenturm nur noch eine zerborstene Hülle war, begab sich der Zauberer zum Tal des Feuers, dessen unheimliche, sengende Hitze er benutzte, um die Krone der Herrschaft zu schmieden. Das mächtigste Artefakt, das jemals erschaffen wurde. Durch die Krone ermächtigt, regierte er viele, viele Jahre lang über das Land bis zu seinem Tod.*

*Seit jener Zeit bildeten sich geheime Drachenkulte, welche die Drakonischen Lords in der Hoffnung anbeteten, dass diese eines Tages zurückkehren und den Kultisten Macht und Einfluss verschaffen würden im Gegenzug für ihre Verehrung. Diese Kulte erzählen von einer Prophezeiung, dass sich eines Tages ein neuer Drachenkönig erheben und das gesamte Reich von einem neuen Drachenturm aus regieren werde, geschmückt mit der Krone ihres Feindes. Nach Jahren der Arbeit im Verborgenen wurde die Geduld der Drachenkulte endlich belohnt. Sie spürten drei der Drakonischen Lords auf – Varthrax, Cadorus und Grilipus – die sich viele Jahre lang versteckt gehalten hatten. Die Kultisten berichteten den Drakonischen Lords, dass der Zauberer, der sie vertrieben hatte, tot war und die Feuerlande nur darauf warteten, wieder von den Drachen in Besitz genommen zu werden.*

*Für jeden der Drakonischen Lords ergab sich endlich die Gelegenheit, nicht nur in seine angestammte Heimat zurückkehren zu können, sondern auch die Krone der Herrschaft zu erlangen. Mit der überwältigenden Macht der Krone konnte ein Drakonischer Lord sich zum unangefochtenen neuen Drachenkönig machen, um über seine Artgenossen zu regieren und alle anderen Lebewesen seinem Willen zu unterwerfen. Im Glauben, dass kein anderer Drache des Titels würdig sei, wetteifern die Drakonischen Lords nun um die Herrschaft, indem sie den Drachenturm neu erbauen.*

*Wenn der Turm erst einmal errichtet ist und einer der Drakonischen Lords die Krone der Herrschaft an sich genommen hat, könnte die Prophezeiung der Kultisten durchaus wahr werden. Ein neues Zeitalter würde beginnen und alles, was da krecht und fleucht, müsste sich der obersten Herrschaft des neuen Drachenkönigs beugen.*





# CREDITS

**Expansion Design & Development:** John Goodenough

**Talisman Revised 4th Edition Design:** Bob Harris and John Goodenough

**Fiction Writing:** Tim Uren

**Editing:** Darrell Hardy

**Proofreading:** Mark O'Connor

**Graphic Design:** Chris Beck and WiL Springer

**Cover Art:** Ralph Horsley

**Board Art:** Jake Murray

**Figure Design:** Felicia Cano

**Internal Art:** Even Amundsen, Tim Arney-O'Neil, Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Yoann Boissonnet, Eric Braddock, Christopher Burdett, Felicia Cano, Caravan Studio, Anna Christenson, Traci Cook, Trevor Cook, Julie Dillon, Empty Room Studios, Tom Garden, Paul Guzenko, Kelly Harris, Paul Prof Herbert, David Kegg, McLean Kendree, MuYoung Kim, Matt Larson, Brandon Leach, Christopher Malidore, Jeremy McHugh, Brynn Metheney, Anna Mohrbacher, John Moriarty, Andrew Olson, Hector Ortiz, Grzegorz Pedrycz, Mark Pool, Arkady Roytman, Amanda Sartor, Thom Scott, Alexandr Shaldin, John Stanko, Gabor Szugyi, Allison Theus, Cory Turner, Frank Walls, Shane Watson, Drew Whitmore, Joe Wilson, and Mark Winters

**Managing Art Director:** Andrew Navaro

**Art Direction:** Zoë Robinson

**Playtesters:** Chris Beck, K. Kurt Bradley, Ed Browne, Felicia Cano, Cliff "Doc" Christiansen, Heidi Christiansen, Marcin Chrostowski, David Coakley, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Darrell Hardy, James Hata, Stacy Hauser, Tim Huckelbery, Amanda Jurgens, Tanner Jurgens, William Ketter, Rob Kouba, Rachel Kronick, Jim Levitt, Jay Little, Tytus Ławnik, Jon New, Kevin O'Connor, Mark O'Connor, Peter O'Connor, Laramie Sasseville, Michael Schmeackle, Ronald Searby, Joshua Sleper, Christopher Springer, WiL Springer, Bill Stivers II, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Tim Uren, Barac Wiley, and Kevin Wilson

**FFG Licensing & Development Coordinator:** Deb Beck

**Production Management:** Eric Knight

**Managing Game Designer:** Jay Little

**Executive Game Designer:** Corey Konieczka

**Executive Producer:** Michael Hurley

**Publisher:** Christian T. Petersen

**Special Thanks:** Bob Harris, Richard Tatge, Jon New, and everyone at Talisman Island!

# MITARBEITER DEUTSCHE AUSGABE

**Übersetzung:** Ferdinand Köther

**Lektorat:** Michael Kröhnert und Marcus Lange

**Grafische Bearbeitung & Layout:** Marina Fahrenbach, Heiko Eller und Julia Schmitt

**Produktionsmanagement:** Heiko Eller

# GAMES WORKSHOP

**Licensing Managers:** Owen Rees and Graeme Nicoll

**Head of Licensing:** Andy Jones

**Head of Intellectual Property:** Alan Merrett

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. This expansion © Games Workshop Limited 2012. Games Workshop, Talisman, The Dragon, the foregoing marks' respective logos and all associated marks, logos, characters, products and illustrations from the Talisman game are either ®, TM and/or © Games Workshop Limited 1983-2012, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. 2012. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German Edition published by Heidelberger Spieleverlag. All Rights Reserved to their respective owners.

Für zusätzliches Material, Support und Informationen besuchen Sie uns im Web:

[www.HDS-Fantasy.de](http://www.HDS-Fantasy.de)  
[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:

Heidelberger  
Spieleverlag  
[www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de)



PROOF OF  
PURCHASE  
Talisman:  
Die Drachen  
4 015566 011779  
1379JUL12



# REGELÜBERSICHT

Hier befinden sich die Grundregeln, welche man für die Erweiterung Die Drachen benötigt.

## ZUSAMMENGEHÖRENDE MARKER UND KARTEN



Varthrax-Drachenschuppen und Varthrax-Karten gehören zu dem Drakonischen Lord Varthrax.



Cadorus-Drachenschuppen und Cadorus-Karten gehören zu dem Drakonischen Lord Cadorus.



Grilipus-Drachenschuppen und Grilipus-Karten gehören zu dem Drakonischen Lord Grilipus.

## DRACHENSCHUPPEN

Die Auswirkungen von Drachenschuppen variieren, je nachdem ob sie auf einen Drakonischen Lord, das Spielbrett oder in den Spielbereich eines Spielers gelegt werden.

Wenn eine Drachenschuppe erstmals gezogen wird, legt man sie auf die Karte des zugehörigen Drakonischen Lords. Die Anzahl der Drachenschuppen auf einem Drakonischen Lord ist ein Maß dafür, wie kurz er davor steht, neuer Drachenkönig zu werden (s. „Krönung des Drachenkönigs“ Seite 8).

Wenn eine Drachenschuppe auf das Spielbrett gelegt wird, kann es sein, dass die Charaktere Drachenkarten ziehen müssen, wenn sie den Drachenschuppen begegnen (s. „Begegnung mit Drachenschuppen“ Seite 10).

Wenn eine Drachenschuppe in den Spielbereich eines Spielers gelegt wird, erhält der Spieler einen Bonus für seinen Angriffswert für jede Drachenschuppe, die zu seinem Gegner gehört (s. „Drachenschuppen an sich nehmen“ Seite 11).

## DRACHENMARKER ZIEHEN

Zu Beginn seines Zugs muss jeder Spieler zufällig einen Drachenmarker aus dem Vorrat ziehen und befolgen. Nachdem das geschehen ist, führt er seinen Zug ganz normal aus.

## BESCHREIBUNG DER DRACHENMARKER

### VARTHRIX-DRACHENSCHUPPE

Lege den Marker offen auf den Drakonischen Lord Varthrax. Das kann bedeuten, dass Varthrax Drachenkönig wird.

### CADORUS-DRACHENSCHUPPE

Lege den Marker offen auf den Drakonischen Lord Cadorus. Das kann bedeuten, dass Cadorus Drachenkönig wird.

### GRILIPUS-DRACHENSCHUPPE

Lege den Marker offen auf den Drakonischen Lord Grilipus. Das kann bedeuten, dass Grilipus Drachenkönig wird.

### DRACHENANGRIFF:

Der Charakter, der den Marker gezogen hat, muss sofort zwei weitere Marker aus dem Vorrat der Drachenmarker ziehen und in der Reihenfolge abwickeln, in der er sie gezogen hat. Falls er dabei weitere Drachenangriffe zieht, muss der Charakter weitere Marker ziehen. Nachdem der Drachenangriff erledigt ist, wird der Marker abgelegt.

### DRACHENWUT:

Der Charakter, der den Marker gezogen hat, bekommt die Wut des aktuellen Drachenkönigs zu spüren (siehe „Drachenwut“ Seite 15). Nachdem die Drachenwut erledigt ist, wird der Marker abgelegt.

### DRACHENSCHLUMMER:

Der Charakter, der den Marker gezogen hat, legt einen Schlafmarker auf einen Drachen seiner Wahl in einer beliebigen Region. Falls es gerade keine Drachen auf dem Spielbrett gibt, legt er den Marker auf einen beliebigen anderen Gegner. Falls es gerade keine Gegner auf dem Spielbrett gibt, ist der Drachenschlummer wirkungslos. Nachdem der Drachenschlummer erledigt ist, wird der Marker abgelegt.

Wenn ein Charakter auf einen Gegner mit Schlafmarker trifft, werden sowohl dessen Stärke als auch Talent jeweils um 3 reduziert, bis zu einem Minimum von 1.

