

TAINTED GRAIL

DER NIEDERGANG AVALONS



Spielanleitung

INHALTSVERZEICHNIS

- 2 IMPRESSUM
- 2-3 SPIELMATERIAL
- 4 GRUNDLEGENDE INFORMATIONEN
- 5 ÜBERSICHT DER SPIELMATERIALIEN
- 6-7 KAMPAGNENAUFBAU
- 8-9 SPIELABLAUF
- 10-14 GRUNDREGELN
- 15-21 KAMPF UND DIPLOMATIE
- 22 ALTERNATIVE MODI UND ANHÄNGE
- 23 GLOSSAR
- 24 REGELZUSAMMENFASSUNG

IMPRESSUM

Autoren: Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot

Künstlerische Leitung: Marcin Świerkot, Piotr Foksowicz

Tests und Entwicklung: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Marcin Świerkot, Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Krzysztof Belczyk, Michał Lach

Anleitung: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Łukasz Krawiec, Michał Lachs

Illustrationen: Piotr Foksowicz, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Michał Peitsch, Piotr Orleański, Jakub Kaźmierczak, Andrzej Półtoranos, Piotr Kryński.

Grafikdesign: Jędrzej Cieślak, Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos

3D-Grafiken: Jędrzej Chomiccki, Piotr Gacek, Agnieszka Pogan, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski

Erzähldesign: Krzysztof Piskorski

Texte: Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Dan Morley

Editing: Matt Click, Krzysztof Piskorski

Korrekturleser: Hervé Daubert, Dan Morley, Matt Click, Luke Schneider, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Krzysztof Belczyk, Michał Lach, mit der unschätzbaren Hilfe unserer Community, darunter Frank Calcagno, Christi Kropf, Denis Poisson, Ricky Patel und andere.

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: Ralf Berszuck

Übersetzung: Robert Maier, Stefanie Schnitzler-Moll

Redaktion: Emma Jakobi, Martin Zeeb

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>.

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELMATERIAL

Nachfolgend findet ihr eine Liste aller Spielmaterialien von Tainted Grail: Der Niedergang Avalons. Ausgaben, die Erweiterungen enthalten (z. B. Niamh) können zusätzliches Material enthalten, das hier nicht aufgeführt ist.

FIGUREN



1 BEOR



1 AILEI



1 AREV



1 WURM



1 EMSTIGER



3 MENHIRE

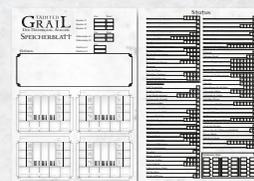
PAPIERMATERIALIEN



4 EINFÜHRUNGSBRIEFE



4 ABENTEUER-LANDKARTEN



30 SPEICHERBLÄTTER



SCHNELLSTARTREGELN



SPIELANLEITUNG



BUCH DER ENTDECKUNGEN

TABLEAUS UND TAFELN



4 SPIELERTABLEAUS (GRÜN, BLAU, BRAUN, GRAU)



4 CHARAKTERTAFELN

KUNSTSTOFFMATERIALIEN



10 SCHEIBEN



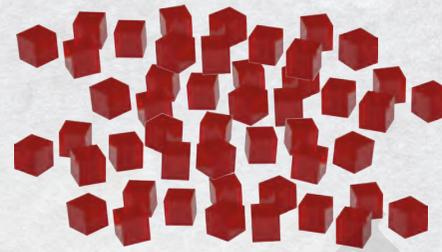
8 ZEITMARKER



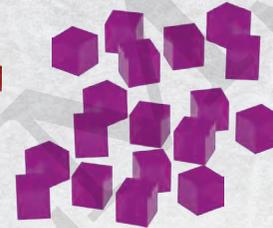
4 QUESTEMARKER



4 GESUNDHEITSANZEIGER



90 UNIVERSALMARKER



25 GROßE MARKER



1 NORMALER WÜRFEL



1 WÄCHTERWÜRFEL

KARTEN

KARTEN IN STANDARDGRÖSSE (556):



31 GRÜNE BEGEGHUNGEN



31 GRAUE BEGEGHUNGEN



50 BLAUE BASIS-KAMPF-/
DIPLOMATIEKARTEN
(K1/25U-K25/25U, D1/25U-D25/25U)



50 GRÜNE BASIS-KAMPF-/
DIPLOMATIEKARTEN
(K1/25G-K25/25G, D1/25G-D25/25G)



30 VERBESSERUNGS-
KARTEN FÜR BEOR
(K1/15U-K15/15U, D1/15U-D15/15U)



30 VERBESSERUNGS-
KARTEN FÜR AILEI
(K1/15G-K15/15G, D1/15G-D15/15G)



31 VIOLETTE BEGEGHUNGEN



31 BLAUE BEGEGHUNGEN



50 GRAUE BASIS-KAMPF-/
DIPLOMATIEKARTEN
(K1/25Y-K25/25Y, D1/25Y-D25/25Y)



50 BRAUNE BASIS-KAMPF-/
DIPLOMATIEKARTEN
(K1/25B-K25/25B, D1/25B-D25/25B)



30 VERBESSERUNGS-
KARTEN FÜR AREV
(K1/15Y-K15/15Y, D1/15Y-D15/15Y)



30 VERBESSERUNGS-
KARTEN FÜR WURM
(K1/15B-K15/15B, D1/15B-D15/15B)



4 KARTEN „WAHNSINN“



4 KARTEN „STERBEND“



1 KARTEN „STERBEND“
(SOLO-SPIEL)



8 TRENNER FÜR DIE
VERBESSERUNGSKARTEN



22 ZUFÄLLIGE EREIGNISSE



70 BEDEUTSAME EREIGNISSE
44 Kapitel, 9 Spezialereignisse, 17 Aufbaukarten

GROSSE KARTEN (72):



63 ORTE



9 ÜBERSICHTSKARTEN

KLEINE KARTEN (143):



42 GEHEIMNISSE



65 GEGENSTÄNDE



36 FERTIGKEITEN



3 ANDERE TRENNER

GRUNDLEGENDE INFORMATIONEN

Dieser Abschnitt der Anleitung gibt euch einen allgemeinen Überblick über das Spiel und seine Materialien. Wenn ihr wollt, könnt ihr diesen Teil überspringen und direkt zum Abschnitt „Kampagnenaufbau“ gehen, um eure erste Reise zu beginnen. Ihr könnt euch die Regeln auch in unserem Lehrvideo unter www.taintedgrail.com/learn (auf Englisch) ansehen.

EINFÜHRUNG

Tainted Grail ist ein Überlebens- und Erkundungsspiel für 1–4 Spieler, das in einer düsteren Welt spielt, welches die Artussage und keltische Mythologie mit einer einzigartigen, dunklen Vision der Künstler und Schreiber von *Awaken Realms* verbindet. Jeder von euch kontrolliert einen von vier ungewöhnlichen Charakteren, der mit unvorstellbaren Widrigkeiten konfrontiert wird, bei denen stärkere und weisere Helden versagt haben. Verfolgt von der überwältigenden, verworrenen Kraft der Wyrdnis und in stetigem Kampf gegen sich erschöpfende Ressourcen und unheilvolle Begegnungen, macht ihr euch daran, das Unmögliche zu erreichen – und werdet höchstwahrscheinlich scheitern – nicht nur einmal!

Der Niedergang Avalons ist die erste verfügbare Kampagne für *Tainted Grail*. Die Kampagnen liegen viele Jahre auseinander und zeigen euch die langfristigen Folgen eurer Aktionen. Die tiefgründige und verzweigte Handlung von *Tainted Grail* ermöglicht es euch, Probleme auf unterschiedliche Weise zu lösen und so sicherzustellen, dass keine zwei Parteien gleich sind.

EINFACHE SPIELÜBERSICHT

Während der Kampagne von *Tainted Grail* verbringt ihr die meiste Zeit damit, die gefährliche Insel Avalon zu erkunden.

Eure Charaktere **reisen** von einem **Ort** zum anderen, verbrauchen **Energie** und enthüllen zusätzliche Orte. Um weiter voranzukommen, müsst ihr oft einen der **Menhire** aufladen, die über das ganze Reich verteilt sind. Diese Denkmäler erlöschen nach einiger Zeit und ihre Aufladung erfordert erhebliche **Ressourcen**, so dass all eure planerischen und logistischen Fähigkeiten auf die Probe gestellt werden.

Alle Orte, die ihr besucht, können **erkundet** werden. Dies führt euch geradewegs hinein in die nichtlineare, verzweigte Handlung, die im **Buch der Entdeckungen** enthalten ist. Oft wird sich die Spielwelt um euch herum verändern, indem Ortskarten gegen alternative Versionen eingetauscht oder euch spielentscheidende **Status** oder Zugriff auf **Geheimnisse** gewährt werden.

Zu Beginn eines jeden Tages wird eine neue **Ereigniskarte** aufgedeckt, die die Zeit langsam vorantreibt und euch neue **Questen** bietet.

Während des Spiels werdet ihr auf viele zufällige **Begegnungen** stoßen. Um sie zu bestehen, setzt ihr eure **Kampf-** und **Diplomatiestapel** ein, die ihr nach euren taktischen und deckbauerischen Wünschen selbst beeinflussen könnt.

Belohnungen von diesen Begegnungen werden euch helfen, eure Charaktere zu **verbessern**, indem ihr deren **Attribute** erhöht, deren Stapel erweitert und optimiert, und interessante **Fertigkeiten** hinzugewinnt. So wird es euch – zu guter Letzt – gelingen, Teile der Insel zu erreichen, zu denen ihr sonst nicht hättet reisen können. Mit Mut, Glück und Geschick werdet ihr schon bald euer aktuelles **Kapitel** beenden und irgendwann am Ende der **Kampagne** ankommen.

Aber natürlich nur, wenn ihr nicht zuvor dem **Tod** oder **Wahnsinn** erliegt. Deren Schatten wird von Anfang an über euch liegen. Schließlich ist der Niedergang Avalons keine gute Zeit, um zu leben ...

Und wenn ihr es erneut versuchen müsst, werdet ihr hoffentlich weiser und besser vorbereitet sein!

Es hätten eigentlich nie Menschen auf dieser Insel leben sollen, die da auf der Grenze liegt zwischen unserer Wirklichkeit und jener uralten Kraft, die man die Wyrdnis nennt. Ihre Bewohner waren eine sagenumwobene Rasse geheimnisvoller Geschöpfe. Die Menschen aber kamen dennoch hierher, mit ihren hölzernen Schiffen, ihrem rastlosen König und den Rittern seiner Gefolgschaft. Sie waren auf der Flucht vor einer Seuche, die in ihrer fernen Heimat grausam wütete; Schritt um Schritt eroberten sie die Insel und errichteten zu geheimnisvollen Zwecken Menhire von ominösem Aussehen. Die einstigen Herren der Insel verblassten in der Erinnerung zu Gestalten der Sage. Sechshundert Jahre später ist nicht einmal ihr Name mehr bekannt; spricht man in Avalon noch über sie, bezeichnet man sie lediglich als das Einstvolk. Nun jedoch sind die Zeiten hart. Der Rote Tod ist zurück. Die Menhire ersterben, und ohne ihre Kraft löst das Land selbst sich stückchenweise auf und kehrt zurück in die Wyrdnis. Deshalb haben sich die fünf stärksten und klügsten Helden deiner Heimatstadt zusammengetan und sind aufgebrochen, im fernen Camelot Hilfe zu holen. Als diese Recken aufbrechen, sich den Gefahren dieses wilden Landes zu stellen, siehst du nur von ferne zu. Denn DU zählst NICHT zu ihnen.

ÜBERSICHT DER SPIELMATERIALIEN

Diese Seite zeigt euch, wie Tainted Grail während des Spielens aussieht und wofür ihr die einzelnen Materialien braucht.

BUCH DER ENTDECKUNGEN
Jede Ortskarte hat einen entsprechenden Abschnitt im Buch der Entdeckungen.



ORTSKARTEN
Das modulare Spielfeld

MENHIRE
Wächtersteine Avalons - Sie beschränken die Anzahl möglicher Ortskarten.

WÄCHTER-BEGEGNUNG
Eine mächtige Bestie, die die Charaktere verfolgt.

GEHEIMNISSTAPEL
Nummerierte Karten mit verschiedenem Inhalt - von einzigartigen Gegenständen bis zu zusätzlichen Regeln.

GEGENSTANDSSTAPEL
Standardausrüstung - von der Rüstung bis zur Seilrolle.

SCHEIBEN
Werden in Menhiren platziert, um anzuzeigen, wie lange diese noch im Spiel bleiben. Scheiben werden auch verwendet, um andere Werte anzuzeigen, Geheimnisse zu entschlüsseln oder um Zufallswürfe durchzuführen.

FERTIGKEITENSTAPEL
Fertigkeiten, die ihr wählen könnt, wenn ihr eure Charaktere verbessert.

BEGEGNUNGSSTAPEL
4 Arten von Gefahren - einige werden durch Kampf gelöst, andere durch Diplomatie.

BRIEFE, LANDKARTEN, SPEICHERBLÄTTER
Zusätzliche Papiermaterialien, die während des Spiels verwendet werden.

„STERBEND“ UND „WAHSINN“-KARTEN
Werden neben die Spielertableaus von Charakteren gelegt, die sterben oder wahnsinnig werden.

ORTSSTAPEL
Enthält nicht enthüllte Ortskarten.

SPIELERTABLEAUS
Tableaus, welche als Ablage und Anzeiger für die Charaktertafeln, Ressourcen, Attribute und Überlebensleisten dienen.

FERTIGKEITSKARTEN
Werden mit Erfahrungspunkten (EP) gekauft und an eure Spielertableaus angelegt.

ÜBERSICHTSKARTEN
Symbolübersichten, Zugreihenfolge, grundlegende Aktionen und andere hilfreiche Informationen.

EREIGNIS- UND ABLAGESTAPEL
Karten, die die Erzählung vorantreiben oder verschiedene Zufallseffekte auslösen.

AKTIVE QUESTE
Eine Karte mit einer wichtigen Queste.

CHARAKTER-FIGUREN
Eure Charaktere; jeder besitzt ein entsprechendes Tableau, eine Charaktertafel und einen Satz von Kampf- und Diplomatiekarten.

GESUNDHEITSANZEIGER
Ein spezieller T-förmiger Marker, der in die Gesundheitsleiste des Tableaus gesteckt wird.

ZEIT- UND QUESTEMARKER
Werden auf verschiedenen Materialien platziert oder als Zeitanzeige für die Scheiben verwendet.

UNIVERSALMARKER UND GROßE MARKER
Große Marker entsprechen 5 Universalmarkern.

KAMPF- UND DIPLOMATIESTAPEL
Jeder Charakter hat seinen eigenen Stapel, um Kampf- und Diplomatiebegegnungen zu bestehen.

KAMPAGNENAUFBAU

Um das Spiel möglichst leicht zu erlernen, empfehlen wir, die Schnellstartregeln zu verwenden, die die Grundlagen in einem einführenden Solo-Abenteuer erklären. Um weitere Kampagnen vorzubereiten, befolgt bitte die folgenden Schritte.

Wenn ihr mit einer laufenden Kampagne fortfahrt, müsst ihr nicht den gesamten Spielaufbau beachten. Lest und befolgt stattdessen den Abschnitt „Speichern des Spiels“ im Kapitel Grundregeln (S. 14).

CHARAKTERERSTELLUNG

Führt dazu die folgenden Schritte durch.

I) Wählt euren Charakter. Nehmt jeweils die Charaktertafel des gewählten Charakters und ein gleichfarbiges Spielertableau.

Hinweis: Die Charaktere unterscheiden sich in ihrer Charakteraktion und ihrer negativen Eigenschaft (beides wird auf der Vorderseite der Charaktertafeln angezeigt), in der Länge der Überlebensleisten auf dem Tableau, sowie in ihren einzigartigen Kampf- und Diplomatiekarten.

Der Erweiterungscharakter Niamh hat eine rote Charaktertafel. Sie kann ein beliebiges Spielertableau verwenden.

Manchmal werden wir in dieser Anleitung auf Spielelemente aus einer Erweiterung verweisen (braune Schrift). Wenn ihr die entsprechende Erweiterung nicht besitzt, könnt ihr diese Abschnitte einfach ignorieren.

II) Markiert die Anfangswerte eurer  (Energie) **und**  (Furcht). Legt dazu je 1 Universalmarker in das durch 2 rote Dreiecke hervorgehobene Startfeld der Energie- und der Furcht-Leiste.

Legt alle nicht benötigten Universalmarker als allgemeinen Vorrat bereit.



III) Markiert den Anfangswert eurer  (Gesundheit). Steckt dazu den T-förmigen Gesundheitsanzeiger in das durch 2 rote Dreiecke hervorgehobene Startfeld der Gesundheits-Leiste, um eure anfängliche  anzuzeigen. Steckt ihn so hinein, dass das Herz nicht auf dem Kopf steht.

Die Form des Markers erinnert euch an seinen Effekt auf die anderen beiden Leisten (siehe Grundregeln, S. 10).



IV) Markiert eure Startattribute. Ihr findet die Startwerte auf der Rückseite der Charaktertafel. Legt eine entsprechende Anzahl Universalmarker in die dazugehörigen Felder des Spielertableaus.

V) Markiert eure Startressourcen. Sie sind ebenfalls auf der Rückseite eurer Charaktertafel aufgelistet. Legt die entsprechende Anzahl an Universalmarkern auf die Ressourcenfelder eures Tableaus.



VI) Legt eure Kampf- und Diplomatiekarten bereit. Legt jeweils eure 40 Kampfkarten bereit. Die Nummer der Kampfkarten in der rechten unteren Ecke beginnt mit einem K. Der Buchstabe am Ende steht für die Farbe eures Charaktertableaus: G für Grün, U für BlaU, B für Braun, Y für Grau (eng.: graY).

Legt jeweils eure 40 Diplomatiekarten bereit. Ihre Nummer beginnt mit einem D.

Hinweis: Einen Teil der blauen Karten (für Bear) findet ihr bei den Schnellstart-Karten.

Niamh hat keine eigenen Basis-Karten. Sie verwendet die Basis-Karten (1/25-25/25) des Spielertableaus, in dem ihre Charaktertafel liegt und legt ihre Verbesserungskarten (1/15R-15/15R) dazu.

VII) Erstellt eure Kampf- und Diplomatie-Startstapel. Nehmt dazu zunächst die 15 Karten mit den Nummern K1/25-K15/25, um euren Kampf-Startstapel zu erstellen. Die Karten zeigen außerdem ein Banner in der Farbe eures Spielertableaus rechts unterhalb des Kartennamens (siehe Abbildung unten). Mischt diese Karten und platziert sie links neben euer Spielertableau.

Erstellt auf entsprechende Weise euren Diplomatie-Startstapel und legt ihn rechts neben euer Spielertableau.

Charaktere aus anderen Kampagnen erstellen ihre Startstapel anhand der Listen auf der Rückseite ihrer jeweiligen Charaktertafel.

Da diese Karten auch für andere Kampagnen verwendet werden, sind auf den Basis-Karten keine Charakternamen abgebildet.



VIII) Erstellt eure Verbesserungsstapel für Kampf- bzw. Diplomatiekarten. Mischt dazu eure übrigen Kampfkarten verdeckt. (Auf ihnen sollten die Nummern K16/25-K25/25, sowie K1/15-K15/15 abgebildet sein.)

Erstellt auf entsprechende Weise euren Verbesserungsstapel für Diplomatiekarten.

Platziert beide Verbesserungsstapel in einen der Speicherbereiche der Schachtel und/oder legt eine Trennkarte für Verbesserungskarten darauf.

Während der Kampagne, werdet ihr sie benutzen, um zusätzliche Karten zu kaufen und so eure Startstapel zu verbessern.

IX) Legt eure Charaktertafel auf euer Spielertableau. Die Aufbauinformationen sollten verdeckt und die Charakteraktion sichtbar sein.



X) Lest den Einführungsbrief eures Charakters. Geschrieben von dessen ehemaligen Mentor, der zusammen mit den anderen der Entdeckungsreise verschwunden ist, wird er euch mehr über eure Ausgangssituation verraten. Der Einführungsbrief enthält auch die einzigartige Charakternummer, die ggf. verwendet wird, wenn ihr euch im Lauf des Spiels nicht einigen könnt.

XI) Nehmt eure Abenteuer-Landkarte. Sie wird euch helfen, einige wichtige Wahrzeichen der Insel zu erreichen.

Seid jedoch vorsichtig! Der Kartograph, der die Karte erstellt hat, lebte vor über einem Jahrhundert, und seine Zeichnung ist vielleicht nicht mehr genau!

AUFBAU DER WELT

Nachdem alle Spieler ihren Charakter erstellt haben, führt ihr die folgenden Schritte aus.

I) Baut den Startort auf. Der Startort für die Kampagne *Der Niedergang Avalons* ist die Ortskarte mit der Ortsnummer 101. Platziert den Ort mit der Vorderseite nach oben in der Mitte der Spielfläche und stellt eure Charaktere darauf.

Andere Kampagnen verwenden die Orte 201, 301 oder 401 als Ausgangspunkt.

II) Platziert 1 Menhir auf dem Startort und legt eine Scheibe in den Schlitz unter diesem Menhir. Dreht die Scheibe so, dass die folgende Zahl gerade nach vorne zeigt: 8 (für 1 Spieler), 7 (für 2 Spieler), 6 (für 3 Spieler) oder 5 (für 4 Spieler).

Diese wichtige Scheibe zeigt an, wie viele Tage ihr noch Zeit habt, bevor der Menhir erlischt (siehe Menhire und Wyrdnis, S. 12).



III) Baut den Anfangsabschnitt der Landkarte auf. Seht euch die 4 Richtungspfeile an den 4 Rändern eures Startortes an. Nehmt die 4 Ortskarten mit den entsprechenden Ortsnummern und legt jeden Ort an den entsprechenden Richtungspfeil an.

*Beispiel: In der Kampagne *Der Niedergang Avalons* solltet ihr den Jägerhain (102) oberhalb, das Kriegerlager (103) links, den Verkohlten Weidenmann (104) rechts und die Verlorenen Schwerter (105) unterhalb eures Startortes, der Landfestung Cuanacht (101), anlegen.*



IV) Bereitet die Begegnungskarten vor. Nehmt alle Begegnungen und sortiert sie nach Farbe in 4 Stapel. Jeder Stapel sollte 31 Karten enthalten, einschließlich einer speziellen Begegnung, die „Eure erste Begegnung“ heißt.

Ihr werdet diese Stapel verwenden, um in Schritt IX eure Begegnungstapel zu bauen.

V) Bereitet den Geheimnis- und den Gegenstandsstapel vor. Legt alle Gegenstands- und Geheimniskarten jeweils als Stapel neben die Begegnungen. Sortiert die Geheimnisse am besten nach Nummern, so dass ihr sie während des Spiels leichter finden könnt. Mischt den Gegenstandsstapel.

VI) Nehmt ein neues Speicherblatt.

Ihr werdet es verwenden, um euer Spiel zu speichern und Status zu markieren. Status verändern dauerhaft die Art und Weise, wie einige Orte und Personen auf eure Gruppe reagieren (Seite 13).

VII) Verteilt die Übersichtskarten. Nehmt euch jeweils 1 Übersichtskarte für die Symbole und den Tagesablauf, welche auf der Rückseite die Aktionen beschreibt. Legt die Übersichtskarte für Kampf und Diplomatie für alle gut sichtbar auf die Spielfläche.

VIII) Optional: Wählt euren Chronisten aus. Die Ernennung eines Spielers zum Chronisten trägt dazu bei, den Spielfluss zu erhalten und eure Wartezeit zu verkürzen. Die Aufgaben des Chronisten sind im entsprechenden Abschnitt beschrieben.

IX) Bereitet nun das erste Kapitel vor. Nehmt dazu die Aufbaukarte für Kapitel 1 und folgt den Anweisungen auf der Vorderseite. (Ihr findet sie bei den Ereigniskarten.)

In späteren Spielen, wenn ihr ein Kapitel des Spiels abgeschlossen habt, werdet ihr andere Aufbaukarten verwenden, um das entsprechende Kapitel vorzubereiten und die Begegnungstapel zu erstellen.

AUFBAU KAPITEL 1 VORDERSEITE

X) Gleich beginnt der erste Tag eurer Reise. Geht zum Abschnitt „Spielablauf“ (S. 8) und startet eure Reise!

Tipps: Wir empfehlen, als erste Aktion euren Startort zu erkunden. Lest davor aber auf jeden Fall noch die Einführung des Buches der Entdeckungen!

Haltet für die ersten paar Tage im Spiel eure Übersichtskarten griffbereit und führt die aufgelisteten Phasen nacheinander durch. Neue Spieler vergessen leicht wichtige Aktionen, wie z. B. die Reduzierung der Werte der Scheiben oder das Aufdecken einer neuen Ereigniskarte zu Beginn eines jeden Tages.

CHRONIST (OPTIONAL)

Wenn ihr mit 2–4 Spielern spielt, empfehlen wir, dass einer die Rolle des Chronisten übernimmt. Der Chronist spielt in *Tainted Grail* ganz normal mit, übernimmt aber auch Aufgaben eines Spielleiters. Er ist verantwortlich für:

- das Vorlesen (oder Nacherzählen) von Abschnitten des Buches der Entdeckungen.
- das Durchführen der Unterhaltsaufgaben, wie z. B. das Aufdecken neuer Ereigniskarten und die Reduzierung der Werte der Scheiben zum Tagesanbruch.
- das Verwalten des Speicherblattes, die Markierung der erreichten Status und ggf. die Überprüfung dieser.
- das Hinzufügen neuer Ortskarten und das Ablegen von Ortskarten, die nicht mehr in der Reichweite eines aktiven Menhirs sind.
- das Ausgeben von Gegenstands- und Geheimniskarten von ihren Stapeln.
- das letzte Wort bei Unentschieden und das Treffen der endgültigen Entscheidung im Konfliktfall.

Obwohl das Ernennen eines Chronisten keine Auswirkungen auf das Spielgeschehen hat und somit nicht zwingend erforderlich ist, kann dadurch viel Zeit gespart und können viele Fehler vermieden werden.

Außerdem hilft es euch dabei, alle mit einzubeziehen und besser in die Welt einzutauchen, wenn ihr alle hört, was andere Charaktere bei ihrer Erkundung tun.

SPIELABLAUF

In diesem Kapitel erfahrt ihr, wie man *Tainted Grail* spielt und wie ein Tag auf Avalon abläuft.

TAGESABLAUF

Ein Tag ist die wichtigste Zeiteinheit in *Tainted Grail* und stellt eine vollständige Runde des Spiels dar. Am **Tagesanbruch** (Phase I) müsst ihr einige wenige Unterhaltungsarbeiten erledigen. Dabei wird unter anderem jeden Tag 1 neue Ereigniskarte aufgedeckt. **Während des Tages** (Phase II), gebt ihr die  eurer Charaktere aus, um Aktionen durchzuführen, bis ihr *passt*. Am **Ende des Tages** (Phase III) könnt ihr rasten, euch erholen, Träume lesen und eure Stapel verbessern.

Während ihr *Tainted Grail* spielt, werdet ihr also immer wieder die folgenden 3 Phasen durchlaufen:

D TAGESANBRUCH

1) Entfernt erloschene Menhire.

Wenn ein Menhir keine Scheibe mehr enthält, wird er inaktiv und erlischt. Entfernt solche Menhire von der Spielfläche. Alle Menhire, die sich nun noch auf der Spielfläche befinden, werden als „Aktive Menhire“ bezeichnet.

2) Legt Orte außerhalb der Reichweite eines Menhirs ab.

Auf jedem Ort muss sich ein aktiver Menhir befinden oder er muss mit einem Ort mit aktivem Menhir verbunden sein (horizontal, vertikal oder diagonal). Legt alle Ortskarten außerhalb der Reichweite eines aktiven Menhirs (und alles was sich ggf. darauf befindet) ab (siehe Menhire und Wyrdnis, S. 12).

3) Reduziert die Werte der Menhir-Scheiben.

Reduziert den Wert der Scheibe jedes aktiven Menhirs um 1. (Dreht sie dazu so, dass die nächstkleinere Zahl gerade nach vorne zeigt.) Wenn der Wert einer Scheibe bereits 1 beträgt und er daher nicht weiter reduziert werden kann, entfernt die Scheibe aus dem Schlitz unter dem Menhir. Wichtig: Der Menhir selbst wird bis zum nächsten Tagesanbruch weder erlöschen noch entfernt!

4) Reduziert die Werte der Zeitscheiben.

Wenn sich irgendwo auf der Spielfläche, auch auf den Geheimniskarten oder auf den Charaktertafeln, Zeitscheiben befinden, reduziert deren Werte jeweils um 1. Wenn der Wert einer Zeitscheibe nicht mehr reduziert werden kann, entfernt die Scheibe aus dem Spiel. Entfernt ggf. 1 Zeitmarker von jeder Ortsaktion und jedem Soforteffekt.

In diesem Schritt werden nur Werte von Zeitscheiben reduziert. Werte von Scheiben mit Questemarkern, die Zählscheiben, werden nicht reduziert.

5) Deckt 1 neue Ereigniskarte auf und lest sie.

Wenn auf der Karte ein Questetext und ein rotes Vorhängeschloss-Symbol  abgebildet ist, legt ihr sie auf den Questestapel neben dem Ereignisstapel.

Bedeutung: Ereigniskarten bleiben so lange offen auf der Spielfläche liegen, bis ihr angewiesen werdet, sie abzulegen. Zufällige Ereignisse werden am Ende des Tages abgelegt.

Hinweis: Auch an eurem ersten Tag müsst ihr ein Ereignis aufdecken.

Wenn ihr im Verlauf des Spiels ein Ereignis ziehen sollt, zieht stets vom Ereignisstapel und niemals von den zufälligen Ereignissen!

6) Bewegt die Wächter.

Wächter sind besondere, wandernde Begegnungen.

Wenn sich 1 oder mehrere Wächter im Spiel befinden, werft ihr für jeden einzelnen den Wächterwürfel und bewegt ihn, wie im Abschnitt „Wächter“ im Kapitel „Grundregeln“ (S. 13) beschrieben.

7) Besprecht eure Pläne.

Nehmt euch Zeit und besprecht eure Pläne. Ihr werdet nur gemeinsam gewinnen oder verlieren, daher sind sorgfältige Planung und Logistik notwendig!

8) Rüstet euch aus.

Dreht alle umgedrehten Gegenstände auf ihre Vorderseite. Jeder Charakter darf höchstens 1 Gegenstand oder 1 Geheimnis mit demselben Schlüsselwort gleichzeitig **ausgerüstet haben**. Dreht alle Gegenstände, die ihr nicht ausrüsten möchtet oder könnt, um (siehe Gegenstände und Ausrüstung, S. 10). Sie sind weiterhin in eurem Besitz.

II WÄHREND DES TAGES

In dieser Phase führt ihr **nacheinander** je 1 Aktion durch (oder nehmt an einer Aktion teil, siehe unten). Die Reihenfolge dürft ihr dabei selbst bestimmen. Könt ihr euch nicht einigen, beginnt der Charakter mit der niedrigsten Charakternummer. (Ihr dürft erst mit der nächsten Aktion beginnen, wenn die vorherige abgeschlossen ist.)

Jede verfügbare Aktion im Spiel ist mit einem speziellen Aktionsymbol gekennzeichnet:



Dieses Symbol zeigt euch die Kosten der Aktion an, also wie viel  ihr zahlen (abgeben) müsst, um die Aktion durchzuführen.

Führt ein Charakter eine Aktion durch, dürfen sich andere Charaktere am gleichen Ort anschließen (egal ob sie bereits eine Aktion ausgeführt haben oder nicht) und an der Aktion teilnehmen.

Sie führen dann die gewählte Aktion **gemeinsam – als Gruppe** – und zur gleichen Zeit durch (siehe Gruppen und Gruppenaktionen, S. 11).

Besondere Regeln für Aktionen als Gruppe sind in blau bei den jeweiligen Aktionen beschrieben.

Jeder Charakter darf erst dann erneut eine Aktion durchführen, wenn alle anderen Charaktere ebenfalls eine Aktion durchgeführt und/oder an mindestens 1 Aktion teilgenommen haben.

Dies geht so lange weiter, bis jeder gepasst hat (siehe Passen, S. 9). Fahrt dann mit Phase III, Ende des Tages, fort.

Hinweis: Um Zeit zu sparen, dürfen Spieler, die in eine Begegnung verwickelt sind, diese abhandeln, während die anderen Spieler ihre jeweiligen Aktionen durchführen.

Die 6 wichtigsten Aktionen des Spiels findet ihr auch auf der Übersichtskarte. Die Aktionen sind:

ERKUNDEN

Kosten: 1 

Jede Ortskarte in *Tainted Grail* enthält viele Überlieferungen, Geheimnisse oder Aufgaben und die *Erkundung* ist eure wichtigste Art, sie zu entdecken.

Dreht den Ort, an dem ihr euch befindet, um und lest den Text auf der Rückseite. Einige Karten sind in sich abgeschlossen, aber andere verweisen euch auf bestimmte Abschnitte des Buchs der Entdeckungen für weitere Entscheidungen und Optionen.

Lest dort weiter, wann immer ihr folgendes Symbol seht: . Setzt die *Erkundung* fort, bis ihr „Die *Erkundung* endet“ erreicht. Dreht dann die Ortskarte zurück, um die Aktion zu beenden.

Hinweis: Wenn das Umdrehen der Karte unpraktisch wäre, weil mehrere Figuren auf ihr stehen, lest direkt im Buch der Entdeckungen! Zu jedem Ort gibt es einen entsprechenden Abschnitt. Dieser beginnt stets mit dem gleichen Text, der sich auch auf der Rückseite der Karte befindet.

Denkt daran, vor der ersten *Erkundung* die Einführung am Anfang des Buchs der Entdeckungen zu lesen!

In einer Gruppe: Die Kosten ändern sich zu: 1  pro Gruppenmitglied.

REISEN

Kosten: 1 

Bewegt eure Figur auf eine Ortskarte, die direkt waagrecht oder senkrecht an eure derzeitige Ortskarte angrenzt und durch einen Richtungspfeil mit ihr verbunden ist (siehe Orte, S. 11).

Prüft am Zielort zuerst, ob neue Orte enthüllt werden und legt sie ggf. an (siehe Orte, Seite 11). Handelt dann ggf. Begegnungen mit einem Wächter ab. Überprüft zuletzt ob der neue Ort 1 oder mehrere Soforteffekte  hat und handelt sie ggf. ab. Danach ist die Aktion beendet.

Beispiel: Wenn die Ortskarte einen  neben dem Text „Decke 1 graue Begegnung auf“ hat, müsst ihr sofort nach der Ankunft eine Begegnung vom grauen Stapel ziehen und abhandeln.

In einer Gruppe: Die Kosten ändern sich zu: 1  pro Gruppenmitglied.

Jeder Soforteffekt und jede Begegnung mit einem Wächter am neuen Ort wird in der gleichen Gruppe abgehandelt!



Beispiel: Um von der Landfestung Cuanacht nach Weißweite zu gelangen, müsst ihr zweimal reisen. Wenn 1 oder mehrere Charaktere in Weißweite ankommen, müssen sie außerdem sofort den mit dem Blitzsymbol markierten Abschnitt der Karte abhandeln.

ORTSAKTION

Kosten: Je nach Ort (unabhängig von der Zahl der teilnehmenden Charaktere).

Die meisten Ortskarten zeigen auf der Vorderseite eine Aktion, die *Ortsaktion*. Diese ermöglichen es euch oft, wichtige Ressourcen zu sammeln oder zu tauschen.

Zahlt die Kosten und führt dann die Aktion des Ortes, an dem ihr euch befindet, wie auf der jeweiligen Karte angegeben, durch.

Einige *Ortsaktionen* dürfen nur „1× pro Tag“ durchgeführt werden. Wenn ihr eine solche Aktion durchführt, deckt ihr Symbol mit einem Zeitmarker ab, um anzuzeigen, dass sie bereits verwendet wurde.

In einer Gruppe: Die Ergebnisse der Aktion müssen unter den Gruppenmitgliedern **aufgeteilt** werden. Wenn die *Ortsaktion* eine Begegnung auslöst, wird sie in der gleichen Gruppe abgehandelt.

Beispiel: 2 Charaktere führen als Gruppe eine Ortsaktion mit folgendem Text aus:  Jagd: Erhalte 1 **Nahrung** und ziehe dann 1 grüne Begegnung“. Sie teilen die Kosten zwischen sich auf und zahlen jeweils 1 . Dann erhalten sie insgesamt 1 **Nahrung**, ziehen 1 entsprechende Begegnung und handeln sie als Gruppe ab.

CHARAKTERAKTION

Kosten: Je nach Charakter (unabhängig von der Zahl der teilnehmenden Charaktere).

Jeder Charakter hat eine persönliche Aktion auf seiner Charaktertafel.

Zahlt die Kosten und führt die Aktion dann, wie auf der jeweiligen Charaktertafel angegeben, durch.

Aleine dürft ihr nur die Aktion eures Charakters durchführen.

In einer Gruppe: Der Charakter, dessen *Charakteraktion* es ist, muss mindestens 1  zahlen. Nur dieser Charakter erhält die Ergebnisse der Aktion.

MENHIR UNTERSUCHEN

Kosten: Immer kostenlos.

Orte mit dem Menhirsymbol () neben ihrem Namen (siehe Orte, S. 11), können eines dieser alten Denkmäler enthalten. Nur an solchen Orten dürft ihr diese Aktion durchführen. Die *Untersuchung des Menhirs* liefert Informationen darüber, was benötigt wird, um diesen Menhir aufzuladen (meist Ressourcen und/oder Geheimniskarten).

Dreht die Ortskarte um und lest den Menhir-Abschnitt (im unteren Teil der Karte). Wenn ihr über die erforderlichen Ressourcen verfügt und alle anderen Kriterien erfüllt, dürft ihr diesen Menhir auch sofort aufladen (siehe Menhire und Wyrdnis, S. 12).

Hinweise: Die Kosten für die Aufladung eines Menhirs hängen von der Gesamtzahl der Spieler ab, nicht von der Gruppe, die den Menhir untersucht.

In der Regel müssen alle Charaktere im Spiel Teil der Gruppe sein, um einen Menhir aufzuladen.

Wie beim Erkunden findet ihr alle Informationen auf der Rückseite der Karte auch im entsprechenden Abschnitt des Buches der Entdeckungen.

In einer Gruppe: Die Kosten und Voraussetzungen für die Aufladung des Menhirs dürft ihr, wie gewohnt, unter den Gruppenmitgliedern aufteilen.

Tipp: Um einen Menhir erfolgreich und rechtzeitig aufzuladen, müsst ihr zusammenarbeiten. Plant eure Logistik entsprechend.

PASSEN

Kosten: Immer kostenlos. Wer *passt*, beschließt, seinen Tag zu beenden und sich auszuruhen. Nachdem ein Spieler *gepasst* hat, darf er bis zum nächsten Tag **keine weiteren Aktionen** mehr durchführen und an keinen Aktionen mehr teilnehmen! Ihr dürft auch dann *passen*, wenn ihr nicht alle  ausgegeben habt. Wer keine  mehr hat, muss *passen*.

WEITERE AKTIONEN

Euer Spielertableau, eure Gegenstände, eure Fertigkeiten und sogar eure Geheimniskarten können euch weitere Aktionen ermöglichen.

Kurz gesagt, *während des Tages*, führt ihr nacheinander je 1 Aktion von der Aktionsübersicht, eurer Charaktertafel oder allen anderen Karten durch.

Andere Charaktere an eurem Ort können sich (als Gruppe) anschließen. Wiederholt dies, bis jeder *gepasst* hat.

III) ENDE DES TAGES

Der Tag endet, wenn alle Charaktere *gepasst* haben. Führt dann gleichzeitig die folgenden Schritte durch:

1) Rast. Ihr dürft je 1 **Nahrung** essen. Wer isst legt den entsprechenden Universalmarker in den allgemeinen Vorrat zurück. Dafür erhält der Charakter 1  und verliert 1 . Schiebt dazu die Marker auf den entsprechenden Überlebensleisten nach oben (erhalten) bzw. nach unten (verlieren bzw. zahlen).

Wer nicht isst (z.B., weil er keine Nahrung hat oder sie nicht essen will), senkt seine  auf 0. Wer bereits 0  hat, verliert stattdessen 1 .

Hinweis: Charaktere am selben Ort dürfen jederzeit Nahrung tauschen, solange sie nicht gerade an einer Aktion oder Begegnung beteiligt sind (siehe Gruppen und Gruppenaktionen, S. 11)!

2) Regeneration. Wer nicht erschöpft ist – der -Marker befindet sich **nicht** in einem der roten Felder (siehe Überlebensleisten, S. 10) – setzt seine  zurück auf ihren Anfangswert. Beachtet dabei ggf. die Begrenzung durch den Gesundheitsanzeiger (siehe Gesundheit, S. 10)

Wer erschöpft ist, erhält stattdessen 4 .

3) Charakter verbessern. Nun dürft ihr **EP** ausgeben, um die Attribute eures Charakters zu erhöhen, oder um Kampf- und/oder Diplomatiekarten zu erwerben (siehe Charakterverbesserung, S. 14).

Plant am besten schon im Voraus, wie ihr **EP** ausgeben oder wie ihr euren Kampf- und Diplomatiestapel anpassen wollt, um Wartezeiten zu vermeiden.

4) Stapel anpassen. Ihr dürft jeweils euren Kampf- und Diplomatiestapel mit den Karten eures Verfügbare-Karten-Stapels anpassen.

Ihr dürft Karten nach eurer Wahl zu eurem Kampf- bzw. Diplomatiestapel hinzufügen bzw. daraus entfernen. Beide müssen aber stets mindestens 15 Karten enthalten! Legt die Karten, die ihr nicht verwenden möchtet wieder auf euren Verfügbare-Karten-Stapel.

Mischt danach euren Kampf- und Diplomatiestapel.

5) Träume. Wenn der Ort, an dem sich euer Charakter jeweils befindet, ein Traumsymbol () hat, öffnet den entsprechenden Abschnitt im Buch der Entdeckungen und lest den Traum.

Wer wahnsinnig wird – der -Marker befindet sich in einem der roten Felder und die Wahnsinn-Karte liegt neben dem Spielertableau –, liest stattdessen den Albtraum des entsprechenden Abschnitts.

Ihr bildet automatisch mit allen Charakteren, die den gleichen Traum oder Albtraum träumen, eine Gruppe.

Hinweis: Träume geben oft hilfreiche Tipps oder enthüllen mehr von der Überlieferung und Geschichte.

GRUNDREGELN

Bevor ihr euer Spiel beginnt, solltet ihr euch mit den wichtigsten im folgenden Abschnitt beschriebenen Begriffen in *Tainted Grail* vertraut machen.

ÜBERLEBENSLEISTEN

Diese 3 Leisten auf euren Spielertableaus sind besonders wichtig, da sie durch fast alles, was ihr im Spiel macht, beeinflusst werden.

Wenn ihr ,  und/oder  erhaltet (+) bzw. verliert (-), setzt den entsprechenden Marker bzw. Anzeiger um 1 Feld nach oben bzw. unten.

 **ENERGIE** – Eure Ausdauer, die sich jeden Tag erneuert. Die meisten Aktionen im Spiel (siehe Während des Tages, S. 8) müsst ihr mit  zahlen. Wunden und Gebrechen beschränken eure  (siehe ).

Die letzten beiden Felder der Leiste sind rot und mit „Erschöpfung“ gekennzeichnet. So lange sich euer -Marker in einem davon befindet, ist euer Charakter erschöpft. Dies führt dazu, dass ihr weniger  regeneriert (siehe Ende des Tages, S. 9). Trotzdem ist es manchmal notwendig, sich zu erschöpfen, um Schlimmeres zu verhindern!

Wer keine  mehr hat, muss während des Tages *passen*.

 **GESUNDHEIT** – Eure körperliche Verfassung.

Eure  darf nie höher sein, als euer Anfangswert.

Der -Marker darf nie oberhalb des Gesundheitsanzeigers liegen – seine Form hilft euch dabei, euch daran zu erinnern. (Sinkt eure , sinkt also ggf. auch eure .)

So lange ihr jeweils mehr  als  habt – der -Marker liegt oberhalb des Gesundheitsanzeigers – ist euer Charakter in Panik. Dies behindert euch bei Kampf und Diplomatie (siehe Panik, S. 19).

Für jeden Schaden () , den ihr jeweils erhaltet, verliert ihr entsprechend viel . Mancher Schaden ist unvermeidbar. Ihn könnt ihr weder verhindern, noch reduzieren, ignorieren oder anderweitig abwenden.

Das unterste Feld der Gesundheitsleiste ist rot und mit „Tod“ gekennzeichnet. Solange sich euer Gesundheitsanzeiger darin befindet, liegt euer Charakter im Sterben. Legt die „Sterbend“-Karte neben euer Spielertableau und befolgt die zusätzlichen Regeln darauf. Legt die Karte ab, sobald sich eure  wieder erhöht hat.

 **FURCHT** – mentales Trauma, Stress und Wahnsinn.

Die obersten 2 Felder dieser Leiste sind rot und mit „Wahnsinn“ gekennzeichnet. Solange sich euer -Marker in einem davon befindet, wird euer Charakter wahnsinnig. Legt die Wahnsinn-Karte neben euer Spielertableau und befolgt die zusätzlichen Regeln darauf. Legt die Karte ab, sobald euer -Marker die roten Felder verlässt.

Wenn ihr *unvermeidbare*  erhaltet, könnt ihr dies weder verhindern, noch reduzieren, ignorieren oder anderweitig abwenden.

ATTRIBUTE UND SCHLECHTE EIGENSCHAFT

Die 6 Attribute sind unterteilt in 3 gegensätzliche Attributspaare. Sie definieren euren Charakter, sind bei Begegnungen von Bedeutung und können bei der *Erkundung* von Orten unterschiedliche Geschichten oder Auflösungen ermöglichen.

Im Laufe der Kampagne könnt ihr eure Attribute mit Hilfe von **EP** verbessern (siehe Charakterverbesserung, S. 14)



Jeder Charakter hat 1 negative Eigenschaft (links unten auf der Charaktertafel). Ihr müsst sie jederzeit im Spiel befolgen.

RESSOURCEN

Es gibt 5 verbrauchbare Ressourcen, die ihr sammeln und auf euren Reisen benutzen könnt. Wenn ihr eine entsprechende Ressource erhaltet (+) bzw. verliert (-), legt jeweils einen Universalmarker in das entsprechende Feld eures Spielertableaus bzw. entfernt ihn daraus.

Nahrung – an jedem Ende des Tages dürft ihr 1 **Nahrung** essen, um  zurückzuerhalten und  zu verlieren (siehe Ende des Tages, S. 9).

Reichtum – Gold, Edelsteine und andere Reichtümer, die euch helfen, lebensrettende Gegenstände und Ausrüstung zu kaufen.

Ansehen – euer Ruhm und eure Ehre; wenn ihr viel **Ansehen** besitzt, werden euch die Menschen der Insel gerne behilflich sein.

Erfahrung (EP, für Erfahrungspunkte) – Mit **EP** könnt ihr eure Attribute erhöhen und/oder neue Kampf- und Diplomatiekarten kaufen.

Magie – übernatürliche Kräfte, die euch bei Begegnungen helfen können. **Magie** benötigt ihr auch oft, um Menhire aufzuladen.

Ihr dürft **Nahrung** und **Reichtum** an andere Charaktere am selben Ort weitergeben, wenn diese nicht gerade eine Aktion durchführen oder an einer Begegnung beteiligt sind. **Ansehen**, **EP** und **Magie** können **nicht** weitergegeben werden.

ZAHLEN UND VERLIEREN

Wenn euch eine Regel, ein Effekt oder eine Karte dazu auffordert etwas zu **zahlen**, um einen Effekt zu erhalten, so dürft ihr euch stets entscheiden dies nicht zu tun. Um den Effekt zu erhalten, müsst ihr alles geforderte vollständig zahlen.

Wenn euch eine Regel, ein Effekt oder eine Karte dazu auffordert etwas zu **verlieren**, aber ihr habt das geforderte nicht, gebt so viel ab wie möglich (auch 0) und führt dann den Rest der Regel (bzw. des Effekts oder der Karte) durch.

Gleiches gilt, wenn ihr etwas erhalten sollt, aber es nicht mehr erhalten könnt. Wenn ihr  erhaltet, darf sie dabei durchaus über euren Anfangswert (in die grünen Felder der Energieleiste) steigen, aber niemals über den Gesundheitsanzeiger hinaus.

Ihr erhaltet Dinge immer in der angegebenen Reihenfolge.

GEGENSTÄNDE UND AUSTRÜSTUNG

Wenn ihr 1 Gegenstand erhaltet, zieht die oberste Karte des Gegenstandsstapels und nehmt sie euch. Wird der Name des Gegenstandes genannt, sucht ihn aus dem Stapel heraus, nehmt ihn euch und mischt dann den Stapel.

Viele Gegenstände (und manche Geheimnisse) in *Tainted Grail* tragen eines der folgenden Schlüsselwörter:

- Waffe
- Rüstung
- Schild
- Begleiter
- Relikt

Jeder Charakter darf beliebig viele dieser Gegenstände/Geheimnisse **besitzen**, aber er darf nie mehr als 1 Gegenstand oder 1 Geheimnis mit demselben Schlüsselwort gleichzeitig **ausgerüstet haben**. Dreht alle Gegenstände, die ihr nicht ausgerüstet habt, um. Diese Gegenstände/Geheimnisse sind weiterhin in eurem Besitz. Ihr dürft sie ab- oder weitergeben, aber nicht verwenden. An jedem Tagesanbruch dürft ihr alle Gegenstände/Geheimnisse zurückdrehen und euch erneut entscheiden, welche ihre ausrüsten wollt.

Immer, wenn ihr einen Gegenstand/ein Geheimnis vom entsprechenden Stapel erhaltet, dürft ihr ihn sofort ausrüsten (und müsst ggf. die bisher ausgerüstete Karte umdrehen).

Ihr dürft also stets nur 1 Waffe, 1 Schild, 1 Rüstung, 1 Gefährten und 1 Relikt zur selben Zeit ausgerüstet haben.

Alle ausgerüsteten Gegenstände/Geheimnisse **dürft** ihr während des Tages jederzeit und beliebig oft verwenden, sofern nicht anders angegeben. Der Effekt eines Gegenstandes gilt stets nur für ihren Besitzer, wenn nichts anders angegeben.

Auf einigen Gegenständen ist ein H (für „herstellbar“) abgebildet. Diese Gegenstände können von den Charakteren hergestellt werden. Wenn ihr durch eine entsprechende Aktion oder eine Belohnung 1 oder mehrere herstellbare Gegenstände erhaltet, deckt solange Karten vom Gegenstandsstapel auf, bis ihr die entsprechende Anzahl an Gegenständen aufgedeckt habt. Nehmt sie euch und mischt dann alle übrigen, aufgedeckten Karten zurück in den Gegenstandsstapel. Gibt es nicht genügend dieser Gegenstände erhaltet ihr entsprechend weniger, mischt dann alle aufgedeckten Karten und legt sie als neuen Gegenstandsstapel bereit.

Gleiches gilt, wenn ihr Begleiter, Waffen usw. erhalten sollt.

KARTEN DREHEN

Einige Gegenstände werden gedreht, wenn ihr euch dazu **entscheidet**, sie während einer Begegnung zu nutzen. Dreht sie dazu um 90° nach rechts.

So lange sie so gedreht sind, dürfen die Karten nicht genutzt werden (und ihre Effekte sind nicht mehr aktiv). Dreht die Karte am Ende der Begegnung sofort zurück.

GEHEIMNISSE

Geheimnisse sind geschichtsbezogene, nummerierte Objekte und Kräfte. Sie sind keine Gegenstände, sind also auch nicht von den entsprechenden Regeln (z. B. der „Sterbend“-Karte) betroffen, sofern nicht anders angegeben. Haltet sie deshalb stets getrennt vom Gegenstandsstapels.

Wenn ihr ein Geheimnis habt, könnt ihr es nicht mehr verlieren und ihr dürft es nicht verkaufen oder ablegen, es sei denn, die Regeln verlangen dies ausdrücklich. (Ihr dürft Geheimnisse aber durchaus unter den Charakteren weitergeben.)

Beispiel: Aufgrund der Begegnung *Körperlose Gier* müsst ihr 1 Gegenstand ablegen. Da ihr nur 1 Geheimnis (eine Waffe) aber keinen Gegenstand habt, müsst ihr nichts ablegen.

Hinweis: Geheimnisse mit dem Schlüsselwort *Persönlich* dürfen niemals an einen anderen Charakter weitergegeben werden!

DINGE WEITERGEBEN

Charaktere dürfen **Nahrung**, **Reichtum**, Gegenstände und Geheimnisse jederzeit an **andere Charaktere am gleichen Ort** weitergeben, solange sie nicht gerade an einer Aktion oder Begegnung beteiligt sind!

GRUPPEN UND GRUPPENAKTIONEN

In *Tainted Grail* könnt ihr euch zu einer Gruppe zusammenschließen und wieder aufteilen! Alle Charaktere in einer Gruppe werden als Gruppenmitglieder bezeichnet.

An allen Entscheidungen einer Gruppe sind im Zweifel nur die Gruppenmitglieder beteiligt.

Es gibt 3 Situationen, in denen ihr eine Gruppe bilden könnt bzw. bildet:

a) Immer wenn **ein Charakter eine Aktion beginnt**, entscheiden alle anderen Charaktere am selben Ort, ob sie teilnehmen möchten. Der Charakter, der die Aktion beginnt, entscheidet für jeden davon, ob er Teil der Gruppe wird, oder nicht.

All diese Charaktere bilden dann eine Gruppe und müssen zunächst die Kosten der Aktion bezahlen. Dabei (und im weiteren Verlauf der Aktion, siehe unten) darf jedes **Gruppenmitglied** seine  anstatt eines anderen Gruppenmitglieds zahlen.

Zahlt ein Gruppenmitglied die erforderlichen Aktionskosten nicht und niemand zahlt stattdessen, verlässt der Charakter sofort die Gruppe. (Er hat dann nicht an der Aktion teilgenommen.)

Alle Mitglieder die bezahlt haben (oder für die bezahlt wurde) führen dann die Aktion gemeinsam durch.

Die meisten Aktionen haben besondere Gruppenregeln, die stets in blau angegeben sind. Gibt es für eine Aktion keine Gruppenregeln, entsprechen sie den Regeln für 1 Charakter – die detaillierten Regeln hängen von der Aktion ab.

Tipp: Als Gruppe zu *reisen* ist sicherer, aber besonders unter Zeitdruck könnt ihr einzeln mehr erreichen, mehr *erkunden* und mehr Belohnungen erhalten!

b) Immer wenn am **Tagesanbruch** oder am **Ende des Tages** eine **Begegnung** an einem Ort **ausgelöst** wird, an dem sich mehrere Charaktere befinden (z. B. durch ein Ereignis, einen Wächter oder einen Altraum), sind alle entsprechenden Charaktere automatisch in einer Gruppe und handeln die Begegnung als solche ab.

c) Immer wenn mehrere Charaktere am gleichen Ort **denselben Traum** oder **Altraum** träumen, bilden sie für die Dauer des Traums und seiner Effekte eine Gruppe.

WEITERE REGELN FÜR GRUPPEN

Gruppenmitglieder dürfen **Nahrung**, **Reichtum**, Gegenstände und Geheimnisse jederzeit an andere **Gruppenmitglieder** weitergeben, solange sie nicht gerade an einer Begegnung beteiligt sind. (Diese Regel unterscheidet sich also leicht von den Regeln, wenn die Charaktere nicht in einer Gruppe sind, siehe Dinge weitergeben, S. 11.)

Jedes **Gruppenmitglied** darf seine  und seine **Magie** anstatt eines anderen Gruppenmitglieds zahlen (auch teilweise)! Dabei darf sogar 1 Gruppenmitglied die gesamten Kosten für alle übernehmen. (Dies gilt jedoch nicht, wenn die Gruppe oder ein Gruppenmitglied  oder **Magie verliert**, sondern nur, wenn sie bzw. es **zahlt**.)

Hinweis: Wenn ihr als Gruppe eine Charakteraktion durchführt, muss der Charakter, dessen Aktion es ist, mindestens 1  zahlen.

Immer wenn ein Effekt alle Gruppenmitglieder betrifft, ist stets auch der Charakter gemeint, der den Effekt ausgelöst hat (z. B. Aileis Diplomatiekarte *Gefährliche List* oder Niamhs negative Eigenschaft).

EINE GRUPPE VERLASSEN

Charaktere können eine Gruppe nicht verlassen, es sei denn eine Regel oder ein Effekt erlaubt oder erfordert dies ausdrücklich.

Eine Gruppe besteht immer nur für die Dauer der Durchführung einer Aktion bzw. die Abhandlung einer Begegnung. Sobald die Aktion bzw. Begegnung beendet wurde, sind die Charaktere nicht mehr in einer Gruppe.

Fliehen 1 oder mehrere Gruppenmitglieder während einer Begegnung (S. 15) oder erhalten sie die „Sterbend“-Karte, verlassen sie die Gruppe sofort.

Soll die Gruppe während der Durchführung einer Aktion (z. B. bei der *Erkundung*) Kosten zahlen und 1 oder mehrere Charaktere zahlen nicht (und niemand zahlt stattdessen), verlassen die Charaktere sofort die Gruppe. Ihre Aktion ist dadurch **verbraucht**.

Auch bestimmte Karten und andere Regeln können dazu führen, dass 1 oder mehrere Charaktere eine Gruppe verlassen dürfen oder müssen.

Beispiel: In einem Vers im Buch der Entdeckungen soll jedes Gruppenmitglied, 2  zahlen. Spieler A und B zahlen, Spieler C möchte nicht zahlen und weder A noch B wollen die Kosten übernehmen. Spieler C verlässt sofort die Gruppe und ist somit nicht mehr Teil der Erkundung. Spieler A und B fahren gemeinsam fort.

ORTE

Diese Karten bilden die Abschnitte der Landkarte Avalons und zeigen euch die Orte, die ihr besuchen könnt. Hier seht ihr eine Vorderseite einer Ortskarte.



1. Ortsname

2. Ortssymbole – Jede Ortskarte kann bis zu 3 unterschiedliche Symbole neben ihrem Namen haben:



MENHIR – Dieser Ort enthält wahrscheinlich einen Menhir, den ihr aufladen könnt. Die Aktion Menhir untersuchen kann nur an Orten mit diesem Symbol durchgeführt werden! Stellt die Figur aber erst dorthin, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.



TRÄUME – wenn ihr euren Tag an einem Ort mit diesem Symbol beendet, werden euch seherische Träume (oder schreckliche Alpträume) im Schlaf widerfahren.



FEINDSELIGE SIEDLUNG – an Orten mit diesem Symbol löst ihr eine Begegnung aus – normalerweise eine diplomatische –, sobald ihr sie betretet (siehe Reisen, S. 8). Alle diese Orte haben einen entsprechenden Soforteffekt und/oder spezielle Regeln.



FREUNDLICHE SIEDLUNG – Leider sind sie ziemlich selten...

3. Ortsaktion – eine Aktion, die an diesem Ort ausgeführt werden kann.

4. Ortsnummer – Anhand dieser Nummer findet ihr den Abschnitt des Ortes leichter im Buch der Entdeckungen.

5. Veränderte-Orte-Nummer – die Nummer der ursprünglichen Version dieses Ortes. (Einige Aktionen, Ereignisse oder Umstände können einen bestimmten Ort durch seine veränderte Version ersetzen).

6. Richtungspfeile – mit Zahlen, die die angrenzenden Orte angeben.

7. Ortsbeschreibung – kurze Beschreibung des Ortes, die euch oft Hinweise darauf gibt, was euch dort erwartet.

Beim *Reisen* (siehe Während des Tages, S. 8) werdet ihr immer mehr Ortskarten aufdecken. Um von Ort zu Ort zu *reisen*, müssen beide Orte direkt waagrecht oder senkrecht aneinander angrenzen und durch einen Richtungspfeil miteinander verbunden sein.

Gibt es zwischen ihnen keine entsprechenden Richtungspfeile, dürft ihr **nicht** direkt von einem zum anderen *reisen*. (Dort blockieren Gebirgszüge, Mauern, breite Flüsse oder andere natürliche Gegebenheiten euren Weg.)

Wenn immer euer Charakter an einem Ort ankommt (egal ob durch eine Aktion oder einen anderen Effekt), führt die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

1) **Enthüllt neue Orte.** Seht euch dazu alle Richtungspfeile an den Rändern des Ortes an, an denen noch keine Ortskarte liegt. Legt nur die Ortskarten mit den entsprechenden Nummern an die zugehörigen Richtungspfeile an, die dann in Reichweite eines aktiven Menhirs sind (siehe S. 12).



1 – Eine Charakterfigur

2 – Eine Reise

3 – Ein aktiver Menhir

4 + 5 – **Legt diese Ortskarten an.** (Ihre Ortsnummern stimmen mit den Richtungspfeilen der Ortskarte überein, auf welcher der Charakter steht UND sie befinden sich in Reichweite eines aktiven Menhirs).

6 – **Legt diese Ortskarte nicht an!** Ihre Ortsnummer stimmt zwar mit den Richtungspfeilen überein, aber der Ort ist nicht innerhalb der Reichweite eines aktiven Menhirs.

2) **Begegnung mit einem Wächter.** Befindet sich mindestens 1 Wächter an diesem Ort, handelt alle entsprechenden Begegnungen ab.

3) **Handelt alle Soforteffekte ab.** Soforteffekte sind durch das Blitzsymbol () auf der Vorderseite gekennzeichnet. Führt alle Soforteffekte in der angegebenen Reihenfolge durch.

Manche Soforteffekte werden nur 1× pro Tag ausgelöst. Wenn ihr einen solche Effekt auslöst, deckt sein Symbol mit einem Zeitmarker ab, um anzuzeigen, dass er bereits ausgelöst wurde.

SPEZIELLE BEWEGUNG

Einige Karten und Effekte verlangen von euch, dass ihr euren Charakter auf den ausliegenden Ort mit der niedrigsten Ortsnummer, auf einen verbundenen Ort eurer Wahl usw. bewegt. Diese speziellen Bewegungen zählen **nicht** als *Reise*. Sie kosten keine  und werden sofort ausgeführt. Auch bei speziellen Bewegungen führt ihr jedoch die soeben beschriebenen 3 Schritte aus, nachdem ihr an einem Ort angekommen seid.

NUMMERN VERÄNDERTER ORTE

Im Laufe des Spiels werdet ihr durch eure *Erkundungen* und Handlungen viele Orte dauerhaft verändern und ihre Karte gegen eine neue, veränderte Version austauschen.

Wenn sich die Ortskarten verändern, ändert sich auch ihre Nummer, da sie einen neuen Abschnitt im Buch der Entdeckungen erhalten. Die ursprüngliche Ortsnummer befindet sich jedoch weiterhin auf der Karte und wird als *Veränderte-Orte-Nummer* bezeichnet. Verwendet sie, wenn ihr neue Orte enthüllt! Wenn ihr einen Ort aus dem Spiel entfernt oder austauscht, notiert das stets auf eurem Speicherblatt.

Beispiel: Ihr kommt an einen Ort, der am rechten Rand einen Richtungspfeil mit der Ortsnummer 108 hat. Ihr sucht nach Ort 108, aber er ist im Spiel nicht mehr verfügbar. Er wurde bereits verändert. Ihr legt also stattdessen die *Veränderte-Orte-Karte* 110 an, da diese die *Veränderte-Orte-Nummer* 108 besitzt.



Zusammenfassung: Kommt euer Charakter an einen Ort, enthüllt ihr ggf. neue Orte, aber nur, wenn a) ein Richtungspfeil auf sie weist und b) sie innerhalb der Reichweite eines aktiven Menhirs sind. Wenn die Ortskarte mit einer durch den Richtungspfeil angegebenen Nummer nicht mehr im Spiel verfügbar ist, überprüft stattdessen die *Veränderte-Orte-Nummer*!

MENHIRE UND WYRDNIS

Wenn in Avalon ein Menhir erlischt, versinken Teile des Landes bald in die Urgewalt der Wyrdnis. Nur kleine, isolierte Nischen der Realität bleiben in der Nähe erloschener Menhire oder anderer mächtiger Relikte bestehen.

Deshalb werden an jedem Tagesanbruch gleichzeitig alle Orte abgelegt, die sich nicht mehr in der Reichweite eines aktiven Menhirs befinden.

Alle Charaktere, die sich auf einer solchen Ortskarte befinden, verlieren sofort 2  und erhalten 2 . Stellt sie auf die nächstgelegene verbleibende Ortskarte (sofern vorhanden). (Gibt es mehrere Orte in gleicher Entfernung, stellt sie auf den Ort mit der niedrigsten Ortsnummer.)

Wenn ihr den oder die letzten verbleibenden Menhire entfernt, lasst alle Orte, die sich in Reichweite dieser Menhire befinden, liegen. Ihr könnt diese Orte weiterhin *erkunden*, allerdings verliert jeder Charakter an jedem Tagesanbruch 2  und erhält 2 . Sobald ihr einen Menhir aufgeladen habt (es also wieder mindestens 1 aktiven Menhir gibt), gelten am Tagesanbruch wieder die zuvor beschriebenen Regeln.

Um einen **Menhire aufzuladen**, müsst ihr die Aktion *Menhir untersuchen* (siehe S. 9) durchführen. Dadurch werden euch sowohl die Kosten zum Aufladen, als auch die weiteren Regeln dazu enthüllt. Ihr findet diese Informationen auf der Rückseite der Ortskarte oder im entsprechenden Abschnitt des Buchs der Entdeckungen.

Hinweis: Diese Aktion darf nur an Orten durchgeführt werden, die das Menhir-Symbol  neben ihrem Namen haben.

Ihr könnt einen Menhir auch dann aufladen, wenn er noch eine Scheibe enthält. Beim Aufladen stellt ihr den Wert der Scheibe auf den bei der Aktion auf der Karte angegebenen Wert. Übrige „Zeit“ auf der Menhir-Scheibe geht dabei verloren.

Wenn ihr einen neuen Menhir platziert, prüft sofort, ob dadurch Orte enthüllt werden.

Seht euch dazu alle Richtungspfeile an den Rändern des Ortes an, auf den ihr den Menhir gestellt habt. Legt die Ortskarten mit den entsprechenden Nummern, die nun in Reichweite eines aktiven Menhirs sind, an die zugehörigen Richtungspfeile an.

Wenn ihr einen Menhir an einem Ort platzieren sollt und alle 3 Menhir-Figuren befinden sich bereits auf anderen enthüllten Orten, nehmt 1 dieser Figuren eurer Wahl und platziert sie auf dem Ort (als hättet ihr sie aus der Schachtel genommen). Ihr könnt also stets nur höchstens 3 Menhir-Figuren auf den Ortskarten platzieren.

EREIGNISSE, QUESTEN UND AUFGABEN

QUESTEN

Die Ereigniskarte, die ihr während der Spielvorbereitung aufgedeckt habt, führt euch auf eure erste Queste. In *Tainted Grail* sind Questen die bedeutsamsten Zweige der Geschichte – große, wichtige Missionen, die immer zum Ende des Kapitels führen und euch durch die Kampagne leiten. Questen sind immer auf Ereignis- oder Geheimniskarten zu finden und durch ein -Symbol in der Ecke gekennzeichnet. Wann immer ihr eine Karte zieht oder aufdeckt, die eine Queste enthält, lest sie und legt sie auf den Aktive-Questen-Stapel neben den Ereignisstapel. In diesem Stapel dürfen sich beliebig viele Aktive Questen befinden.

Beispiel: Das allererste Ereignis, das ihr in der Kampagne aufdeckt, enthält eine Queste, die euch folgendes aufträgt: „Erlern die Riten des Menhirs“. Legt dieses Ereignis neben den Ereignisstapel auf den Aktive-Questen-Stapel. Sobald ein Charakter die Geheimniskarte *Riten des Menhir* erhalten hat, befolgt die Regeln, die im Abschnitt „Erfolg“ der Queste aufgeführt sind.

Tipp: Seid ihr euch nicht sicher, wohin ihr gehen oder was ihr tun sollt, prüft immer zuerst euren Aktive-Questen-Stapel.



Ein Beispiel für eine bedeutsame Ereigniskarte mit einer Queste.

- 1. Name**
- 2. Kapitel und Teil** – ermöglichen es euch, den Ereignisstapel richtig vorzubereiten.
- 3. Erzählende Beschreibung** – Einführung in das Ereignis, die euch erzählt, was passiert.
- 4. Queste** – erklärt, was ihr tun müsst, um die Geschichte der Kampagne fortzusetzen.

5. Tipp – Informationen, die euch helfen könnten, die Queste abzuschließen.

Hinweis: Legt niemals Karten, die eine Queste enthalten, ab, es sei denn, ihr wurdet ausdrücklich dazu aufgefordert!

Ereigniskarten, die keine Quest enthalten, sagen euch stets, wann ihr sie ablegen sollt. Legt zufällige Ereignisse am Ende des Tages auf den Ablagestapel; sie bleiben also nur für 1 Tag aktiv. (Siehe auch Karten ablegen oder aus dem Spiel entfernen, S. 14)

KAPITEL

Kapitel sind die großen Abschnitte eurer Kampagne. In ihnen wird ein Element der Geschichte vollständig abgehandelt. Kapitelen eignen sich deshalb auch hervorragend als Ende einer Partie. Für jedes neue Kapitel müsst ihr das Spiel erneut wie zuvor beschrieben aufbauen.

Um ein Kapitel abzuschließen, müsst ihr die entsprechende bedeutsame Ereigniskarte erreichen und abhandeln.

Manchmal fordert euch auch das Buch der Entdeckungen dazu auf, einen bestimmten Teil eines Kapitels aufzudecken bzw. abzuhandeln. Nehmt in diesem Fall die entsprechende Karte aus dem Ereignisstapel und handelt sie ab, ohne den Rest des Stapels zu verändern!

AUFGABEN

Neben den Questen werdet ihr eine Vielzahl kleinerer Aufgaben erfüllen. Diese Nebenmissionen oder Hinweise könnt ihr verfolgen, müsst es aber nicht. Aufgaben zu erledigen ist oft gewinnbringend und kann euer Wissen über die Welt erweitern. Ihr könnt das Spiel aber auch beenden, ohne eine einzige Aufgabe zu erledigen. Aufgaben findet ihr vor allem im Buch der Entdeckungen. Sie haben keine definierten Endbedingungen und sind im Wesentlichen Wegweiser, die euch zu interessanten Orten und Geschichten führen. Ihr entscheidet selbst, wann ihr eine Aufgabe als abgeschlossen betrachtet oder wann ihr sie nicht weiter verfolgen wollt oder könnt.

Beispiel: Auf den *Stufen der Titanen* (Ortsnummer 115) entdeckt ihr, dass die Einsiedler und Bettler, die früher in den Höhlen lebten, verschwunden sind. Im Buch der Entdeckungen findet ihr dazu: „Neue Aufgabe: Erforscht das Schicksal der Einsiedler“. Wenn ihr den Hinweisen folgt, werden ihr irgendwann ein dunkles Geheimnis hinter dem Verschwinden aufdecken ...

Tipp: Notiert euch eure Aufgaben, da ihr den entsprechenden Text nicht dauerhaft vor euch haben werdet.

Tipp: Wollt ihr eure Kampagne vorantreiben, folgt euren Questen. Aufgaben können nützlich sein, werden euch aber nicht zum Ende eures aktuellen Kapitels führen.

QUESTEMARKER

Viele Questen und Aufgaben verwenden Questemarker, um ihren Fortschritt anzuzeigen. Die Marker werden auf die Karte gelegt, um anzuzeigen, wie viele der notwendigen Teile ihr bereits abgeschlossen habt.

ZÄHL- UND ZEITSCHLEIBEN

Scheiben werden verwendet um den Fortschritt von Aufgaben, Tätigkeiten oder Questen zu markieren oder um zeitliche Begrenzungen abzubilden. Dafür werden Marker so auf der Scheibe platziert, dass die Spitze des Markers auf den aktuellen Wert der Scheibe zeigt. Wenn ihr eine Scheibe platzieren sollt, ist stets angegeben, auf welchen Wert ihr sie einstellen müsst. Verändert

sich der Wert der Scheibe, dreht den Marker so, dass die Spitze auf den neuen Wert zeigt. Werdet ihr also aufgefordert, den Wert der Scheibe zu reduzieren, dreht den Marker so, dass er auf die nächstniedrigere Zahl zeigt.

Scheiben, auf die ein Zeitmarker gelegt wird, heißen Zeitscheiben. Sie bilden eine zeitliche Begrenzung ab. Ihr Wert wird, wie die Scheiben der Menhire, am Tagesanbruch (siehe Tagesablauf, S. 8) reduziert und sie gelten als abgelaufen, wenn ihr Wert nicht weiter reduziert werden kann. Müsst ihr eine Zeitscheibe platzieren, so stellt ihren Wert auf 1, sofern nichts anderes angegeben ist.

Scheiben, auf die ein Questemarker gelegt wird, heißen Zähl-scheiben. Diese markieren meist den Fortschritt in Aufgaben oder Questen, können aber auch eingesetzt werden, um innerhalb einer Erkundung einen sich ändernden Wert abzubilden. Der Wert einer Zähl-scheibe wird nur verändert, wenn explizit dazu aufgefordert wird oder eine beim Platzieren der Zähl-scheibe genannte Bedingung erfüllt wird. Er reduziert sich also NICHT am Tagesanbruch.

Solltet ihr nicht genügend Scheiben zur Verfügung haben, dürft ihr zum zählen auch etwas anderes verwenden. Ihr könnt z. B. Queste- oder große Marker auf die Karte legen.

STATUS UND SPEICHERBLÄTTER

Im Laufe der Kampagne werdet ihr immer wieder einen bestimmten Status, oder Teile davon, erhalten.

Status repräsentieren euren Einfluss auf die Welt und zeigen euch, welche Teile der Geschichte ihr bereits entdeckt oder abgeschlossen habt.

Wenn ihr einen Status erhaltet, markiert ihn auf der Rückseite eures Speicherblattes. Erhaltet ihr einen bestimmten Teil, markiert ausschließlich das Feld mit der entsprechenden Nummer. Erhaltet ihr einen Teil eines nicht nummerierten Status, markiert ein leeres Feld eurer Wahl dieses Status.

Wenn ein Status (oder Teil davon) markiert ist, besitzen ihn **alle** Charaktere. Kleinere, persönliche Veränderungen (wie z. B. krank zu sein oder eine einzigartige magische Aura zu haben) werden durch persönliche Geheimkarten (siehe Geheimnisse) dargestellt.

Sturz des Kittertums	1	2	3	4	5	6	7	8
Sobald ihr mind. 6 Teile dieses Status habt, lest Vers 525 im Buch der Geheimnisse.								
Träume und Prophezeiungen	XX	3	4	5	6	7	8	
Überreste	1	2	3	4	5			

BUCH DER ENTDECKUNGEN

Die meisten *Erkundungen* führen euch zum Buch der Entdeckungen. Anhand seiner Geschichten und Interaktionen kommt ihr in der Handlung voran. Bevor ihr es zum ersten Mal benutzt, lest unbedingt die Einführung „Wie ihr das Buch der Entdeckungen nutzt“ am Anfang des Buches.

BEGEGNUNGEN

Es gibt 4 verschiedene Arten von Begegnungen:



Der GRÜNE Begegnungsstapel wird hauptsächlich in freier Wildbahn verwendet und enthält natürliche Bedrohungen wie Wildtiere oder legendäre Bestien. Viele dieser Begegnungen geben euch **Nahrung**, wenn sie besiegt werden (siehe Kampf und Diplomatie, S. 15).

Der GRAUE Stapel enthält Gefahren, die mit der Welt der Menschen zusammenhängen, z. B. Räuber, Ritter oder Menschen, die in den Wahnsinn getrieben wurden.

Viele dieser Begegnungen geben euch Gegenstände, wenn sie besiegt werden (siehe Kampf und Diplomatie, S. 15).

Der VIOLETTE Stapel enthält mysteriöse und übernatürliche Bedrohungen. Ihr werdet ihre Bedeutung selbst entdecken müssen.

Der BLAUE Stapel enthält keine Begegnungen, bei denen ihr kämpfen müsst, sondern gefährliche Situationen, sowie persönliche und diplomatische Herausforderungen (siehe Kampf und Diplomatie, S. 15). Er wird hauptsächlich verwendet, wenn ihr eine feindelige Siedlung betretet.

Die Begegnungskarten sind in 4 Schwierigkeitsgrade unterteilt. Im Laufe der Kampagne werden Begegnungen immer schwieriger, da ihr die Karten der höheren Schwierigkeitsgrade beim Spielaufbau euren Begegnungsstapeln hinzufügt.

Immer wenn ihr eine Begegnung ziehen sollt, deckt die oberste Karte des entsprechenden Stapels auf und handelt sie ab.

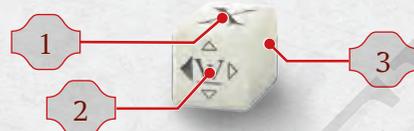
Immer wenn ihr mehrere Begegnungen ziehen sollt, handelt 1 davon (wie angegeben) ab und legt die anderen ab.

Manchmal werdet ihr aufgefordert, eine bestimmte Begegnung abzuhandeln oder zu platzieren. Durchsucht in diesem Fall den Begegnungsstapel (und ggf. die Begegnungskarten in der Schachtel) nach der genannten Begegnung und legt sie offen aus, um die Begegnung zu beginnen.

Habt ihr Schwierigkeiten, die Farben zu erkennen, könnt ihr auch die Markierungen in den Ecken verwenden, um die Stapel zu unterscheiden: unten links – grau, unten rechts – grün, oben rechts – violett, oben links – blau.

WÄCHTER

Diese gefährlichen Gegner sind ganz besondere Begegnungen, deren Karten auch dann im Spiel bleiben, wenn ihr alle aus der Begegnung flieht (siehe Aus dem Kampf fliehen, S. 15 und Tod und Wahnsinn, S. 13). Wenn ihr einen Wächter nicht besiegen konntet, legt seine Begegnungskarte auf den Ort, an dem die Begegnung ausgelöst wurde. Diese Wächter bewegen sich an jedem Tagesanbruch (S. 8). Dabei müsst ihr den Wächterwürfel werfen:



1. Ablegen – legt seine Karte zurück unter den Begegnungsstapel.

2. Himmelsrichtung – bewegt den Wächter entsprechend. Dabei befindet sich der Rand einer Ortskarte, der der Ortsnummer am nächsten ist, im Norden.

3. Nichts – der Wächter bewegt sich nicht.

- Müsste sich der Wächter in eine Richtung bewegen, in der kein Ort enthüllt ist oder auf einen Ort, der nicht durch einen Richtungspfeil mit seinem gegenwärtigen Ort verbunden ist, bewegt ihn stattdessen auf den Ort mit der höchsten Nummer, der durch einen Richtungspfeil mit seinem aktuellen Ort verbunden ist.

- Befindet sich der Wächter nach seiner Bewegung an einem Ort mit mindestens 1 Charakter (egal ob er sich tatsächlich bewegt hat oder nicht) handeln alle entsprechenden Charaktere sofort die Begegnung mit ihm ab, ggf. als Gruppe.

- Sobald der Wächter besiegt ist, legt seine Karte unter den entsprechenden Stapel.

- Erinnerung: Bewegen sich 1 oder mehrere Charaktere auf einen Ort mit einem Wächter, wird dadurch die entsprechende Begegnung ausgelöst (siehe Orte, Seite 11/12). Gibt es dort mehr als 1 Wächter, entscheiden die entsprechenden Charaktere, welche Begegnung zuerst abgehandelt wird.

Die Erweiterung *Monster von Avalon* enthält Figuren für die einzelnen Wächter. In seltenen Fällen kann es mehr Begegnungen des selben Typs auf der Spielfläche geben als verfügbare Modelle.

Verwendet in diesem Fall Karten, um alle Begegnungen darzustellen, für die ihr keine Figuren habt.

TOD UND WAHSINN

AUF DER SCHWELLE DES TODES

Sobald die eines Charakters auf 0 fällt, legt die „Sterbend“-Karte an das entsprechende Spielertableau an. Handelt alle Anweisungen auf der Karte ab und befolgt die dortigen Regeln. Vorsicht! Ab jetzt könnte jeder Schaden der letzte sein.

TOD

Die laufende Kampagne endet sofort, wenn mindestens 1 Charakter stirbt.

Sollte dir bzw. euch dies zu grausam sein, gibt es ggf. die folgenden 2 Optionen, um weiterspielen zu können:

1. Gnade der Allmutter: Die Hilfe der Allmutter selbst rettet euch. Lest Vers 500 im Buch der Geheimnisse (im Buch der Entdeckungen) und folgt den dortigen Anweisungen.

Dies bringt euch zurück zum Anfang eures aktuellen Kapitels – mit einigen vorgegebenen Ressourcen.

Tipp: Sich auf höhere Kräfte zu verlassen, um euch am Leben zu erhalten, ist keine beabsichtigte Art Tainted Grail zu spielen! Wenn ihr immer wieder die Gnade der Allmutter erbittet, denkt darüber nach, das Kapitel im Erzähl-Modus (siehe Alternative Modi & Anhang, S. 22) neu zu starten.

2. Nur im Mehrspieler-Spiel: Befindet sich in der Schachtel noch mindestens 1 Charakter, der noch nicht mitgespielt hat, darf der Spieler, dessen Charakter gerade verstorben ist, mit 1 dieser Charaktere erneut ins Spiel einsteigen. Er führt dazu wie gewohnt die Charaktererstellung durch und platziert seine Figur dann auf den aufgedeckten Ort mit der niedrigsten Ortsnummer.

Platziert alle Gegenstände des verstorbenen Charakters auf den Ort, an dem er gestorben ist. Jeder Spieler darf sie dort jederzeit an sich nehmen, wenn sich sein Charakter dort befindet und er gerade keine Aktion durchführt. Wird der Ort abgelegt, legt auch die Gegenstände ab.

Legt alles übrige Material des verstorbenen Charakters (z. B. Ressourcen) ab.

Entfernt alle Geheimnisse mit dem Schlüsselwort „persönlich“ (siehe Geheimnisse, S. 10) dieses Charakters aus dem Spiel.

Dann verteilt der Spieler des verstorbenen Charakters alle seine übrigen Geheimnisse nach seiner Wahl auf die anderen Charaktere.

WAHSINN

Sobald die eines Charakters 1 der beiden oberen, rot markierten Felder der -Leiste erreicht, legt 1 „Wahnsinn“-Karte an das entsprechende Spielertableau an. Handelt alle Anweisungen auf der Karte ab und befolgt die dortigen Regeln. Fortan hat der Charakter Alpträume; außerdem sind *Erkundungen* und *Reisen* schwieriger und riskanter.

TIMING UND ERSATZEFFEKTE

Treten mehrere Effekte zur gleichen Zeit in Kraft (z. B. vor dem Rasten), führt die entsprechenden Effekte in der Reihenfolge eurer Wahl durch.

Wenn 2 oder mehr Effekte einen anderen Effekt „ersetzen“ wollen (z. B. das Ziehen einer Begegnung) – gekennzeichnet durch das Wort „stattdessen“ – entscheidet euch für 1 davon und wendet ihn an.

Jeder Münz- und Würfelwurf darf höchstens 1× wiederholt werden (wenn nichts anderes angegeben ist); auch, wenn ihr mehrere Karten oder Effekte habt, die euch dies ermöglichen würden.

SCHEIBENWÜRFE

Manche Karten und Aktionen fordern euch auf, eine Scheibe zu werfen. Nehmt dazu eine der Scheiben und werft sie genauso wie ihr eine Münze werfen würdet. Lasst die Scheibe auf die Spielfläche (oder eure Hand) fallen, prüft, welche Seite oben liegt und führt den auf der Karte oder bei der Aktion angegebenen Effekt aus.

CHARAKTERVERBESSERUNG

Mit **EP** könnt ihr am Ende jedes Tages euren Charakter verbessern. Ihr könnt **EP** ausgeben, um die Attribute eures Charakters zu erhöhen, um zusätzliche Kampf- oder Diplomatiekarten zu erhalten oder um Fertigkeiten zu erwerben.

DEIN KAMPF- UND/ODER DIPLOMATIESTAPEL VERBESSERT

Ihr dürft beliebig oft 2 **EP** zahlen, um 1 eurer Stapel (Kampf- oder Diplomatie) zu verbessern: Seht euch die obersten 3 Karten eures jeweiligen Verbesserungsstapels an. Wählt 1 davon aus und fügt sie eurem Verfügbare-Karten-Stapel hinzu. Mischt die 2 verbleibenden Karten zurück in den Verbesserungsstapel.

Erinnerung: In Schritt 4 am Ende des Tages (Stapel anpassen, S. 9) dürft ihr eure Kampf- und Diplomatiestapel mit den Karten in eurem Verfügbare-Karten-Stapel anpassen.

ATTRIBUTE VERBESSERT

Die Kosten für die Steigerung eines Attributes um 1 Punkt hängen vom aktuellen Gesamtwert seines Attributpaares ab, also der Summe aus **seinem** Wert und dem seines **entgegengesetzten** Attributes (siehe Attribute, S. 10).

- Gesamtwert 0: 2 **EP**
- Gesamtwert 1: 4 **EP**
- Gesamtwert 2: 6 **EP**
- Gesamtwert 3: 8 **EP**
- Gesamtwert 4 oder höher: 10 **EP**

Wenn ihr ein Attribut auf den Wert 1 oder 2 verbessert, legt 1 Universalmarker in ein entsprechendes Feld des Attributs auf eurem Spielertableau.

Wenn ihr ein Attribut auf den Wert 3 oder mehr verbessert, erhaltet ihr stattdessen 1 Fertigkeit.

Beispiele: Der von Spieler A beträgt 2; seine beträgt 0. Um seine auf 1 zu erhöhen, muss er 6 **EP** bezahlen (der aktuelle Gesamtwert dieses Attributpaares beträgt 2).

Das von Spieler B beträgt 2; seine beträgt ebenfalls 2. Um seine auf 3 zu erhöhen, muss er 10 **EP** bezahlen (aktueller Gesamtwert des Attributpaares beträgt 4).

FERTIGKEITEN

Nachdem ihr ein Attribut auf den Wert 3 (oder mehr) erhöht habt, erhaltet ihr sofort 1 Fertigkeitskarte. Sucht euch aus den Fertigkeiten 1 Karte aus, auf der das Symbol des entsprechenden Attributs abgebildet ist und legt sie neben das Attribut an euer Spielertableau. Die darauf beschriebene Sonderfertigkeit könnt ihr ab sofort jederzeit nutzen.

Jede Fertigkeitskarte hat zudem 1 Symbol aufgedruckt, das 1 Punkt des entsprechenden Attributs entspricht.

Beispiel: Spieler A hat 2 Marker in den -Feldern seines Spielertableaus und 2 danebenliegende Fertigkeitskarten. Seine beträgt 4.

Hinweis: Wenn ihr euch eine Fertigkeitskarte nehmt, ist die Fertigkeit auf deren Rückseite nicht mehr verfügbar.

SPEICHERN DES SPIELS

Wir empfehlen euch, euer Spiel nur nach Abschluss eines Kapitels zu speichern, also nur dann, wenn das Buch der Entdeckungen oder eine Ereigniskarte euch dies anbietet. Andernfalls könntet ihr Details der Queste oder Aktion vergessen, in der ihr euch befindet. Wenn nötig, könnt ihr das Spiel jedoch jederzeit speichern.

Befolgt dazu einfach die folgenden Anweisungen:

D SPEICHERT DEN STATUS EURES CHARAKTERS:

1) Wählt je 1 Abbildung eines Spielertableaus auf dem Speicherblatt aus und notiert darauf den Namen eures Charakters. Markiert dort mit einem Bleistift seine Attribute, die Anzahl seiner Ressourcen und den Stand der Überlebensleisten.

2) Notiert ggf. die Nummern eurer Fertigkeiten neben dem zugehörigen Attribut.

3) Notiert ggf. den Stand aller eurer Zähler, sowie alle zusätzlichen Informationen, die ihr für wichtig haltet. (Notiert z. B. wer noch eine Aktion ausführen darf/muss, bevor die anderen Spieler wieder eine Aktion ausführen dürfen, wenn ihr während des Tages speichert.)

4) Entfernt alle Marker von eurem Spielertableau und legt sie in die Schachtel zurück.

5) Legt alle eure Gegenstände und Geheimnisse in 1 der 4 Aufbewahrungsfächer in der Schachtel.

6) Stapelt eure Diplomatie- und Kampfkarten. Legt auch alle entsprechenden Karten des Verfügbare-Karten-Stapels darauf. (Zu Beginn der nächsten Partie dürft ihr die entsprechenden Stapel wieder neu zusammenstellen, wie an jedem Ende des Tages.)

Legt je 1 Trennkarte für Verbesserungskarten auf euren Kampf- bzw. Diplomatie-Verbesserungsstapel und stapelt sie.

Legt beide Stapel in euer Aufbewahrungsfach.

ID SPEICHERT DEN STAND DER WELT:

1) Notiert euch auf dem Speicherblatt den aktuellen Ort aller Charaktere, Wächter- und Menhirfiguren und Zähler, sowie den aktuellen Stand jeder Scheibe.

2) Legt alle Figuren, Scheiben und Marker und in die Schachtel zurück.

3) Stapelt alle enthüllten Orte und legt die Trennkarte „Enthüllte Orte“ darauf. Legt dann die nicht enthüllten Orte andersrum auf diesen Stapel. Legt alle Ortskarten in das übergroße Kartenfach der Schachtel.

Tipp: Bewahrt alle Orte, die ihr aus dem Spiel entfernt habt, in dem anderen, kleineren Fach auf!

4) Verstaut alle 4 aktuellen Begegnungsstapel in der Schachtel, hinter der Trennkarte „Gespeicherte Begegnungen“ (nur, wenn ihr nicht am Ende eines Kapitels speichert).

5) Speichert euren Ereignisstapel und den Ablagestapel für Ereigniskarten (nur, wenn ihr nicht am Ende eines Kapitels

speichert). Speichert ggf. alle aktiven Questen und Ereignisse. Legt sie jeweils getrennt in die Schachtel. Verwendet dazu die Trennkarte „Gespeicherte Ereignisse“.

6) Legt alle verbleibenden Karten (Geheimnisse, Gegenstände, Begegnungen und Ereignisse) in die Schachtel.

Um ein gespeichertes Spiel wiederherzustellen, kehrt diesen Vorgang einfach um. Fahrt in der gleichen Phase des Tages fort, in der ihr zuvor wart.

HINZUFÜGEN ODER ENTFERNEN VON SPIELERN

Jedes Mal, wenn ihr eine neue Partie aufbaut (egal ob ein neues Kapitel oder ein gespeichertes Spiel), könnt ihr nach Belieben Spieler (und damit Charaktere) hinzufügen oder entfernen. Führt für neue Charaktere, wie gewohnt, die Charaktererstellung durch.

Wenn 1 oder mehrere Charaktere nicht mitspielen, verteilt zu Beginn der Partie alle ihre nicht-persönlichen Geheimniskarten unter den Charakteren im Spiel.

Entfernt Geheimnisse nie aus der laufenden Kampagne, es sei denn, ihr werdet ausdrücklich dazu aufgefordert.

Platziert alle neuen Charaktere am gleichen Ort wie einen der bisherigen Charaktere eurer Wahl.

KARTEN ABLEGEN ODER AUS DEM SPIEL ENTFERNEN

Die meisten Karten in Tainted Grail haben keine separaten Ablagestapel. Orte, zufällige Ereignisse, Begegnungen, Geheimnisse, Fertigkeiten und Gegenstände legt ihr beim Ablegen einfach unter ihre jeweiligen Stapel zurück.

Kampf- und Diplomatiekarten, die während der Begegnungen abgelegt werden, legt ihr jeweils auf einen persönlichen, offenen Ablagestapel. Legt diese nach der Begegnung sofort wieder auf den jeweiligen Stapel und mischt ihn.

Der Ereignisstapel hat jedoch einen eigenen Ablagestapel – er hilft euch, die Zeit zu verfolgen und sorgt für eine korrekte Nutzung des Stapels.

AUS DEM SPIEL ENTFERNEN

Manchmal werdet ihr aufgefordert, eine Karte aus dem Spiel zu entfernen. Legt in diesem Fall die Karte wieder in die Schachtel, außerhalb der Speicherfächer. Sie ist nicht mehr Teil dieser Kampagne und sollte nicht unter ihren entsprechenden Stapel zurückgelegt werden, es sei denn, ihr werdet ausdrücklich dazu aufgefordert.

ALLGEMEINE SPIELTIPPS

● **Erkundet** die Umgebung. Die wertvollsten Funde und viele Handlungsstränge werdet ihr nur beim **Erkunden** entdecken. Manchmal müsst ihr den gleichen Ort mehrmals **erkunden**.

● Versucht, immer genügend **Nahrung** und **Ressourcen** für die nächsten Tage vorzuhalten.

● **Untersucht alle Menhire** an enthüllten Orten und macht einen Plan, um euren nächsten Menhir frühzeitig aufzuladen. Eine gescheiterte Begegnung oder schlechte Entscheidung kann euch um 1 oder 2 Tage zurückwerfen!

● Begegnungen zu bestehen oder gemeinsam gefährliche Orte zu erkunden, wird eure Chance, die Kampagne erfolgreich abzuschließen, merklich erhöhen. Andererseits müsst ihr euch umso schneller bewegen, je mehr Charaktere Teil der Kampagne sind! Manchmal ist es sinnvoll, sich aufzuteilen, um mehr zu erreichen.

KAMPF UND DIPLOMATIE

In diesem Abschnitt erfahrt ihr, wie ihr eine Begegnung abhandelt. Gegen graue, grüne und lila Begegnungen müsst ihr kämpfen. Blaue Begegnungen müsst ihr diplomatisch abhandeln. Ihr könnt die entsprechenden Regeln auch unter: www.taintedgrail.com/learn (auf Englisch) lernen.

ÜBERSICHT

Kampf und Diplomatie in *Tainted Grail* sind rundenbasierte Auseinandersetzungen zwischen 1 Charakter oder einer Gruppe (den Beteiligten, im Kampf auch Kämpfer genannt) und 1 Gegner, dargestellt durch die Begegnungskarte. Alle Beteiligten bilden zusammen 1 lange Reihe von Karten (die Abfolge), mit dem Ziel, genügend Marker im Kampfpool anzusammeln (Kampf) bzw. den Marker auf der Verhältnisleiste der Begegnungskarte ganz nach oben zu bewegen (Diplomatie). Wenn ihr das schafft, habt ihr die Begegnung gewonnen. Anhand der Anzahl der Marker im Kampfpool bzw. der Position des Markers auf der Verhältnisleiste, seht ihr jederzeit den Fortschritt, den ihr gegen euren Gegner macht.

Die meisten Begegnungen laufen folgendermaßen ab:

- Alle Beteiligten ziehen 2 bzw. 3 entsprechende Karten (Kampf- bzw. Diplomatiekarten), ihre Starthand (siehe Beginn der Begegnung, S. 16).
- Die Beteiligten wählen 1 Charakter, der aktiv wird und zuerst spielt (Begegnungsrunde, Phase I).
- Der aktive Charakter darf 1 Karte auslegen und sie dem Ende der Abfolge hinzufügen (Begegnungsrunde, Phase II, Schritt 2a).
- Der aktive Charakter darf ggf. weitere Karten auslegen (Begegnungsrunde, Phase II, Schritt 2b).
- Der Gegner führt einen Angriff gegen den aktiven Charakter aus (Kampf) bzw. reagiert (Diplomatie; Begegnungsrunde, Phase II, Schritt 3).
- Wenn es Beteiligte gibt, die in dieser Begegnungsrunde noch nicht aktiv waren, wird 1 von ihnen aktiviert (Begegnungsrunde, Phase II, Schritt 4, sowie Phase I). Wenn nicht, endet die Begegnungsrunde und eine neue beginnt.

Tipp: Manche Begegnungen sind für bestimmte Charaktere ganz besonders schwierig. Zum Glück könnt ihr immer vor einer Begegnung fliehen.

Einige Diplomatiebegegnungen ermöglichen 2 alternative Vorgehensweisen oder haben mehrere nummerierte Etappen. In jeder Etappe müsst ihr den Marker auf der Verhältnisleiste ganz nach oben bewegen, um zur nächsten Etappe zu gelangen. Erst, wenn ihr den Marker in der letzten Etappe erneut ganz nach oben bewegt, habt ihr die Begegnung gewonnen.

Beispiel: Wenn ihr von einer wütenden Menge umgeben seid, die euch des Mordes beschuldigt, müsst ihr sie ggf. zuerst mit Hilfe eurer beruhigen und dann eure Unschuld beweisen (mit Hilfe eurer ).

Einige Diplomatiebegegnungen könnt ihr vermeiden. Dies ist auf der jeweiligen Karte vermerkt und erfordert meist eine bestimmte Menge an Ressourcen.

DIE ABFOLGE

Die Abfolge besteht aus Karten, die während der Begegnung von den Beteiligten ausgelegt werden.

Jeder Beteiligte legt seine Karten aus, indem er sie zu einer einzigen, gemeinsamen Abfolge hinzufügt. Legt die Karten in gleicher Orientierung in 1 gerade, waagerechte Reihe, so dass

die unteren (kostenlosen) Symbole nebeneinander liegen (verbunden sind) und keine der Symbole am Rand verdeckt werden. Die Abfolge beginnt stets unmittelbar rechts neben der jeweiligen Begegnungskarte.



AUS DEM KAMPF FLIEHEN

Der aktive Charakter darf jederzeit (also während seiner gesamten Phase II der Kampfunde, siehe unten) fliehen. Manchmal werdet ihr auch von einem Effekt dazu gezwungen, zu fliehen.

Wer flieht, verliert 1  und gibt seinem Gegner Gelegenheit (siehe S. 19). Zuletzt legt er seine übrigen Handkarten sowie den Kampf-Ablagestapel auf seinen Kampfstapel und mischt diesen.

Fliehen mehrere Spieler gleichzeitig, weil ein Effekt des Spiels sie dazu auffordert, führen sie alle diese Schritte aus.

Wer flieht ist nach der Flucht nicht mehr Teil der Begegnung und nicht mehr Teil einer Gruppe.

Gibt es weitere Kämpfer, fahren diese mit Schritt 4 – Bereitschaft überprüfen – fort. Gibt es keine weiteren Kämpfer, endet die Begegnung (siehe Ende der Begegnung, S. 18).

AUS EINER DIPLOMATIEBEGEGNUNG FLIEHEN

Alle Beteiligten dürfen jederzeit **gemeinsam** fliehen. Manchmal werden sie auch von einem Effekt dazu gezwungen, zu fliehen. Können sich die Beteiligten nicht einigen, dass sie fliehen wollen, müssen sie die Begegnung abhandeln.

Bei einer Flucht erleiden **alle Beteiligten** die im Abschnitt Fehlschlag der Karte genannten Konsequenzen.

Dann endet die Begegnung (siehe Ende der Begegnung, S. 18).

EINE DIPLOMATIEBEGEGNUNG VERMEIDEN

Ist auf der Begegnungskarte ein Abschnitt **Vermeiden** abgebildet, dürfen alle Beteiligten gemeinsam die Begegnung vermeiden.

Vermeiden ist nur zu Beginn der Diplomatie erlaubt, danach nicht mehr.

Können sich die Beteiligten nicht einigen, dass sie die Begegnung vermeiden wollen, müssen sie die Begegnung abhandeln.

Wenn ihr euch entschließt, die Begegnung zu vermeiden, muss **jeder** der Beteiligten alle **Kosten** zahlen und jeweils **1 beteiligter Charakter** die genannten Bedingungen (meist ein bestimmtes Ansehen oder Attribut) erfüllen.

Dann legt diese Begegnungskarte zurück unter ihren Stapel und setzt das Spiel fort.





EINE BEGEGNUNGSKARTE (KAMPF)

Diese Karte stellt den Gegner dar und zeigt die folgenden Informationen:

- 1 - **Schwierigkeit.** Von 1 (leicht) bis 4 (sehr schwer)
- 2 - **Wächtersymbol.** Siehe Eigenschaften der Gegner, S. 19
- 3 - **Flavor-Text**
- 4 - **Eigenschaften des Gegners.** Verändern bestimmte Regeln für die gesamte Dauer des Kampfes (siehe Eigenschaften der Gegner, S. 19).
- 5 - **Kampftabelle.** Bestimmt, welchen Angriff der Gegner durchführen wird, abhängig von der Anzahl der Marker im Kampfpool.
- 6 - **Gelegenheit.** Beschreibt, was beim Gelegenheitsangriff des Gegners passiert.
- 7 - **Belohnung/Beute.** Was ihr bekommt, wenn ihr diesen Gegner besiegt. Die Belohnung erhält jeder Kämpfer, die Beute muss zwischen ihnen aufgeteilt werden.
- 8 - **Kartennamen**
- 9 - **Begegnungswert.** Die Widerstandsfähigkeit dieser Begegnung – um zu gewinnen, muss die Anzahl der Marker in eurem Kampfpool diese Zahl erreichen oder überschreiten.
- 10 - **Attributssymbole.** Diese Symbole zu verbinden gibt euch Boni, wenn ihr im abgebildeten Attribut den geforderten Wert besitzt.



EINE BEGEGNUNGSKARTE (DIPLOMATIE)

Diese Karte stellt eine typische Diplomatiebegegnung dar und zeigt die folgenden Informationen:

- 1 - **Kartennamen**
- 2 - **Verhältnisleiste.** Bewegt sich der Marker auf dieser Leiste nach ganz oben, gewinnt ihr die aktuelle Etappe; bewegt er sich nach ganz unten, verliert ihr sie. Manche Fähigkeiten und Effekte prüfen auch, ob sich der Marker gerade im grünen oder roten Bereich befindet.
- 3 - **Diplomatietabelle.** Bestimmt, welche Reaktion der Gegner zeigen wird, oft abhängig vom Stand der Verhältnisleiste.
- 4 - **Belohnung.** Was jeder Beteiligte bekommt, wenn ihr diese Begegnung gewinnt.
- 5 - **Fehlschlag.** Beschreibt, was jedem Beteiligten passiert, wenn ihr die Begegnung verliert oder ihr flieht.
- 6 - **Schwierigkeit.** Von 1 (leicht) bis 4 (sehr schwer).
- 7 - **Flavor-Text**
- 8 - **Attributssymbole.** Diese Symbole zu verbinden gibt euch Boni, wenn ihr im abgebildeten Attribut den geforderten Wert besitzt.
- 9 - **Etappen.** Ihr müsst alle angegebenen Etappen gewinnen, um die Begegnung zu gewinnen.
- 10 - **Vermeiden.** Die Bedingungen und Kosten, um diese Begegnung zu vermeiden (siehe S. 15).

BEGINN DER BEGEGNUNG

Um eine Begegnung zu beginnen, legt ihr die gezogene oder geforderte Karte als erste Karte der Abfolge in den Spielbereich. Lasst rechts davon genügend Platz für die weiteren Karten der Abfolge.

Prüft zunächst, ob der Gegner 1 oder mehrere Eigenschaften hat, die zu Beginn des Kampfes aktiv werden und führt sie ggf. aus (nur im Kampf, siehe Eigenschaften der Gegner, S. 19).

Nun dürfen alle Beteiligten entscheiden ob sie 1 oder mehrere ihrer ausgerüsteten Gegenstände/Geheimnisse einpacken wollen. Packt ihr eine Karte ein, dreht sie um; ihr dürft sie in der Begegnung also nicht verwenden.

Denkt daran, dass ihr umgedrehte Gegenstände/Geheimnisse erst am Tagesanbruch erneut ausrüsten dürft.

Ist auf der Begegnungskarte ein Abschnitt **Vermeiden** abgebildet, dürfen ihr euch nun entscheiden, die Begegnung zu vermeiden (siehe S. 15).

Dann ziehen alle Beteiligten Karten von ihrem entsprechenden Stapel (als Starthand):

- 3 Karten, wenn 1–3 Charaktere beteiligt sind.
- 2 Karten, wenn 4 Charaktere beteiligt sind.

Wem seine Starthand nicht gefällt, der darf seine Karten ablegen und eine neue Starthand mit 1 Karte weniger ziehen. Dies dürft ihr jeweils auch mehr als 1× tun, allerdings müsst ihr stets mindestens 1 Karte auf eurer Starthand haben.

Plaziert 1 Universalmarker im grauen Feld der Verhältnisleiste (nur bei der Diplomatie).

Gibt es mehr als 1 Vorgehensweise (auf der Begegnungskarte durch ein ODER getrennt), müsst ihr euch nun für 1 entscheiden und dürft sie im Laufe der Begegnung nicht ändern (nur bei der Diplomatie).

Beginnt dann mit Phase I der ersten Begegnungsrunde (siehe Seite 17).



EINE KAMPFKARTE

1 - **Attributssymbole.** Jedes davon kann mit einem Bonussymbol auf der nächsten Karte in der Abfolge verbunden werden. Jedes Attributssymbol zeigt ein- oder mehrmals 1 der Attribute.

2 - **Bonussymbole.** Jedes davon kann mit einem Attributssymbol auf der vorherigen Karte in der Abfolge verbunden werden.

3 - **Magiesymbole (rechter und linker Teil).** Der linke Teil dieses Symbols kann mit dem rechten verbunden werden. Aktiviert wird das Symbol, wenn 1 **Magie** gezahlt wird.

4 - **Kostenlose Symbole (rechter und linker Teil).** Diese Symbole werden immer verbunden und automatisch aktiviert. Ist das Symbol rechts leer, erhaltet ihr nichts; sonst erhaltet ihr den Bonus (siehe Seite 18).

5 - **Fähigkeit.** Fähigkeiten werden zu verschiedenen Zeitpunkten ausgelöst (siehe Schlüsselwörter und Symbole, S. 17). Nur sichtbare, nicht abgedeckte Fähigkeiten sind aktiv und können ausgelöst werden.

6 - **Kartennummer.** Jede Kampfkarte hat eine eindeutige Nummer (die mit K beginnt). Der Buchstabe dahinter bezeichnet ihre Farbe (U – blau, G – grün, B – braun, Y – grau).

BEGEGNUNGSRUNDE

Eine Begegnung besteht in der Regel aus mehreren Begegnungsrunden. In jeder Runde durchläuft ihr die folgenden Phasen:

I. AKTIVEN CHARAKTER WÄHLEN

Ist nur 1 Charakter beteiligt, wird er nun der aktive Charakter.

Als Gruppe: Entscheidet, wer der nächste aktive Charakter wird. Ihr dürft alle Charaktere auswählen, die in dieser Begegnungsrunde noch nicht aktiv waren, die also keinen Zeitmarker auf ihrem Spielertableau liegen haben (siehe unten). Könnt ihr euch nicht einigen, wird der Charakter mit der niedrigsten Charakternummer aktiv.

Plaziert 1 Zeitmarker auf dem Tableau des aktiven Charakters.

II. ZUG DES AKTIVEN CHARAKTERS

1. ZEITMARKER ENTFERNEN

Der aktive Charakter entfernt nacheinander je 1 Zeitmarker von der Begegnungskarte und jeder Karte in der Abfolge, sofern möglich, beginnend bei der Karte ganz links.

Entfernt jemand den letzten Zeitmarker von einer Karte mit einer verzögerten Fertigkeit (siehe unten), handelt er diese Fähigkeit sofort ab. Die entsprechenden Fähigkeiten werden also nur einmal pro Begegnung ausgelöst.

SCHLÜSSELWÖRTER UND SYMBOLE

Die meisten Fähigkeiten der Karten weisen ein Symbol auf, das angibt, wann ihr sie abhandeln sollt.

Fähigkeiten, bei denen ihr etwas zahlen, abgeben oder abgeben müsst, um sie auszulösen, darf der aktive Charakter jederzeit verwenden.

 **Beim Auslegen** – Handelt diese Fähigkeit ab, sofort nachdem ihr die Karte in die Abfolge gelegt habt.

 **Verzögert** – Legt beim Auslegen der Karte X Zeitmarker darauf. Der aktive Charakter entfernt in Phase II, Schritt 1 der Begegnungsrunde 1 davon. Die Fähigkeit wird ausgelöst und abgehandelt, nachdem der letzte Zeitmarker entfernt wurde. Die Fähigkeit wird später nicht nochmal ausgelöst.

Legt ihr eine andere Karte auf eine Karte mit Zeitmarker, entfernt alle Zeitmarker, OHNE die Fähigkeit auszulösen (Ausnahme: Auf dauerhaften Kampfkarten werden Zeitmarker dabei nicht entfernt.)

 **Beim gegnerischen Angriff (nur im Kampf)** – diese Fähigkeit ist oder wird während Phase II, Schritt 3 der Begegnungsrunde aktiv und verändert normalerweise den Angriff des Gegners. Wenn sie andere Effekte hat, entscheidet ihr, wann genau ihr sie nutzen wollt (auch vor dem Prüfen der Kampfabelle).

 **Bei der Reaktion des Gegners (nur bei der Diplomatie)** – diese Fähigkeit ist oder wird während Phase II, Schritt 3 der Begegnungsrunde aktiv und verändert normalerweise die Reaktion des Gegners. Wenn sie andere Effekte hat, entscheidet ihr, wann genau ihr sie nutzen wollt.

2. KARTEN AUSLEGEN

In dieser Phase darf der aktive Charakter 1 oder mehrere Karten auslegen. Dazu führt er die folgenden Schritte durch:

a) 1. Karte auslegen. Der aktive Charakter darf 1 Karte von seiner Hand in die Abfolge legen (siehe Abfolge, S. 15).

Immer wenn jemand eine Karte in die Abfolge legt (egal wann), müsst ihr für die gerade gelegte Karte folgendes überprüfen:

- Überprüft, ob Attributssymbole mit Bonussymbolen verbunden sind UND ihr die entsprechende Attributsstufe habt. (Manche Attributssymbole zeigen ein- oder mehrmals das entsprechende Attribut.) Trifft beides zu, wird das Symbol automatisch aktiviert.

- Wurden der linke und rechte Teil eines Magiesymbols verbunden, dürft ihr 1 **Magie** zahlen, um das Symbol zu aktivieren. (Erinnerung: In einer Gruppe darf jedes Gruppenmitglied Kosten zahlen, nicht nur der aktive Charakter.)

- Wurden beide Teile des kostenlosen Symbols verbunden, aktiviert es sich automatisch. (Ihr müsst keine weiteren Bedingungen erfüllen oder Kosten zahlen.)

- Führt die Effekte aller aktivierten Symbole von oben nach unten aus bzw. erhaltet die entsprechenden Boni.

- Handelt zuletzt alle Fähigkeiten der Karte ab, die beim Auslegen ausgelöst werden (siehe Schlüsselwörter und Symbole der Karten).

- Fähigkeiten müssen abgehandelt werden, sofern möglich und nicht anders angegeben. Könnt ihr nicht alle Effekte abhandeln, handelt so viel wie möglich ab.

- Ist der aktive Charakter in Panik, sind diese Regeln leicht verändert, siehe Panik, S. 19.

 **Schaden** – dieses Symbol bedeutet, dass der aktive Charakter entsprechend viel Schaden erhält. Dadurch verliert er eine entsprechende Menge an .

 **Verbundene Attributs- und Bonussymbole** – dieses Symbol bezeichnet die **Anzahl** der Attributssymbole des abgebildeten Typs in der gesamten Abfolge, die mit einem Bonussymbol (auf der nachfolgenden Karte) verbunden sind, egal ob sie aktiviert wurden oder nicht und egal ob sie 1 oder 2 Punkte dieses Attributs benötigen.

Ladungen: Auf einige Karten erhaltet ihr Ladungen. Wenn ihr 1 Ladung erhaltet, legt 1 Universalmarker auf die entsprechende Karte. Der aktive Charakter darf jederzeit beliebig viele Fähigkeiten einsetzen, bei denen er Ladungen zahlen muss, aber nur, wenn der Besitzer dieser Karte zustimmt. Manche Karten schränken diese Regeln ein.

Um 1 Ladung zu zahlen, entfernt er einfach 1 Ladung von der entsprechenden Karte. Wenn ihr eine Ladung aufgrund einer Karte entfernen sollt, ist stets genannt, von welcher Karte ihr sie entfernen sollt. Dadurch wird der Effekt nicht ausgelöst.

+  /  /  / **Ressource** / Karte / Gegenstand – Erhalte (bzw. ziehe) das gezeigte/genannte.

-  /  /  / **Ressource** / Karte / Gegenstand – Verliere das gezeigte/genannte bzw. lege es ab.



EINE DIPLOMATIEKARTE

1 – Attributssymbole. Jedes davon kann mit einem Bonussymbol auf der nächsten Karte in der Abfolge verbunden werden. Jedes Attributssymbol zeigt ein- oder mehrmals 1 der Attribute.

2 – Bonussymbole. Jedes davon kann mit einem Attributssymbol auf der vorherigen Karte in der Abfolge verbunden werden.

3 – Magiesymbole (rechter und linker Teil). Der linke Teil dieses Symbols kann mit dem rechten verbunden werden. Aktiviert wird das Symbol, wenn 1 **Magie** bezahlt wird.

4 – Kostenlose Symbole (rechter und linker Teil). Diese Symbole werden immer verbunden und automatisch aktiviert. Ist das Symbol rechts leer, erhaltet ihr nichts; sonst erhaltet ihr den Bonus (siehe S. 18).

5 – Fähigkeit. Fähigkeiten werden zu verschiedenen Zeitpunkten ausgelöst (siehe Schlüsselwörter und Symbole, S. 17). Nur sichtbare, nicht abgedeckte Fähigkeiten sind aktiv und können ausgelöst werden. Dauerhafte Karten (siehe unten) sind während der ganzen Begegnung aktiv.

6 – Kartennummer. Jede Diplomatiekarte hat eine eindeutige Nummer (die mit D beginnt). Der Buchstabe daneben bezeichnet ihre Farbe (U – blau, G – grün, B – braun, Y – grau).



DAUERHAFT KARTEN

Die Fähigkeiten dauerhafter Karten sind aktiv, solange sie sich in der Abfolge befinden. Damit ihr Text nicht abgedeckt wird, befinden sich ihre Symbole an den gegenüberliegenden Rändern der Karte.



b) Weitere Karten auslegen. Hat der aktive Charakter in Phase II, Schritt 2a eine Karte ausgelegt darf er nun weitere Karten legen. Auf jeder dieser Karten muss mindestens 1 Bonussymbol mit einem  vorhanden sein und dieses Symbol muss verbunden und aktiviert werden. Hat er keine Karten mit diesem Bonussymbol oder kann er sie nicht verbinden und aktivieren, darf er **keine** zusätzlichen Karten auslegen! Handelt alle ausgelegten Karten wie oben beschrieben ab.

Hinweis: Das -Symbol muss auf der Karte abgebildet sein, die ausgelegt werden soll (nicht auf der vorherigen).

c) Gelegenheitsangriff prüfen (nur Kampf). Hat der aktive Charakter in Phase II, Schritt 2a seiner Aktivierung **keine** Karte ausgelegt, gibt er dem Gegner Gelegenheit (siehe Gelegenheit, S. 19) und zieht danach 1 Karte.

d) Siegbedingung/Verhältnis prüfen. Prüft die Siegbedingung bzw. das Verhältnis, wie in den folgenden Kästen beschrieben.

SIEGBEDINGUNG PRÜFEN

Zählt die Anzahl der Marker im Kampfpool. Ist sie höher oder gleich dem auf der Begegnungskarte angegebenen Begegnungswert, gewinnt ihr! Alle Kämpfer erhalten jeweils die Belohnung(en). Sie erhalten einmalig die Beute und dürfen sie beliebig unter sich aufteilen.

Dann endet der Kampf (siehe Ende der Begegnung, S. 18).
Ist die Anzahl der Marker im Kampfpool kleiner als der Begegnungswert, fährt mit der nächsten Phase fort.

VERHÄLTNISS PRÜFEN

Überprüft die Position des Markers auf der Verhältnisleiste.

- Befindet sich der Marker auf dem untersten Feld, verliert ihr die Begegnung. Alle Beteiligten erleiden die im Abschnitt Fehlschlag der Karte genannten Konsequenzen. Dann endet die Begegnung (siehe Ende der Begegnung, S. 18).

- Befindet sich der Marker auf dem obersten Feld, gewinnt ihr die aktuelle Etappe der Begegnung.

War dies nicht die letzte Etappe, beginnt mit der nächsten: Platziert den Universalmarker erneut auf dem grauen Feld der Verhältnisleiste, legt 1 Universalmarker auf die soeben abgeschlossene Etappe und fährt mit dem Prüfen der Bereitschaft (Phase II, Schritt 4) fort.

War dies die letzte Etappe (alle anderen Etappen sind mit einem Universalmarker markiert), gewinnt ihr die Begegnung.

Alle Beteiligten erhalten jeweils die Belohnung. Dann endet die Begegnung (siehe Ende der Begegnung, S. 18).

- Befindet sich der Marker auf einem anderen Feld, fährt mit der nächsten Phase fort.

3. GEGNERISCHER ANGRIFF/REAKTION DES GEGNERS

Kampf: Der aktive Charakter prüft anhand der Kampftabelle, welchen Angriff der Gegner durchführt. Er führt den Angriff durch, der mit der Anzahl der Marker im Kampfpool übereinstimmt. Der aktive Charakter erleidet alle Konsequenzen des entsprechenden gegnerischen Angriffs. Prüft danach die Siegbedingung erneut, wie oben beschrieben.

Weglaufen (nur Kampf): Einige Gegner haben einen „Läuft weg“-Angriff. Wird er durchgeführt, wird die Begegnung sofort beendet. Legt die Begegnungskarte unter ihren Stapel. Niemand erhält die Beute und/oder Belohnung. Ihr habt die Begegnung weder gewonnen, noch verloren.

Diplomatie: Der aktive Charakter prüft anhand der Tabelle auf der Karte, die Reaktion der aktuellen Etappe, die unter  angegeben ist. Der aktive Charakter erleidet alle Konsequenzen der entsprechenden Reaktion.

Prüft danach das Verhältnis erneut, wie oben beschrieben.

4. BEREITSCHAFT PRÜFEN

Überprüft, ob alle Beteiligten während dieser Begegnungsrunde aktiv waren. Diese Charaktere haben 1 Zeitmarker auf ihrem Spielertableau.

- Waren alle Charaktere aktiv, fährt mit dem Ende der Begegnungsrunde (Phase III) fort.

- Waren noch nicht alle Charaktere aktiv, wählt erneut den aktiven Charakter (Phase I).

SYMBOLE UND WIE MAN SIE AKTIVIERT

Um Symbole zu aktivieren, müssen beide Teile (links und rechts) verbunden sein und ...

 – Der Charakter, der die zweite Karte gelegt hat, muss im abgebildeten Attribut den geforderten Wert haben.

 – Der Charakter, der die zweite Karte gelegt hat, entscheidet sich, 1 **Magie** zu zahlen. Platziert den Marker auf diesem Symbol, um anzuzeigen, dass es aktiv ist. Wenn ihr eine der Karten mit einem verbundenen Magiesymbol ablegen müsst, legt den Marker in den allgemeinen Vorrat zurück.

 – nichts weiter getan werden. Diese Symbole sind also immer aktiviert, wenn sie verbunden werden.

Wurde ein Symbol aktiviert, muss sein Effekt ausgeführt bzw. sein Bonus genommen werden.

BONI UND EFFEKTE BEI KAMPF/DIPLOMATIE

 (nur Kampf) – Marker im Kampfpool. Ihr **erhaltet** (+) oder **verliert** (-) die abgebildete Anzahl an Universalmarkern.

 bzw.  (nur Diplomatie) – Bewegt den Universalmarker auf der Verhältnisleiste um 1 Feld nach oben bzw. unten.

 – Der aktive Charakter zieht 1 Karte.

 – Diese Karte darf als zusätzliche Karte in Phase II, Schritt 2b im Zug des aktiven Charakters ausgelegt werden (siehe S. 17). Dieser Bonus kann nicht multipliziert werden – wenn er mit einem Multiplikator verbunden ist, wird er stets nur 1x ausgeführt.

 – Legt die letzte Karte der Abfolge ab. (Meist wird dadurch die Karte selbst abgelegt.)

III. ENDE DER BEGEGNUNGSRUNDE

- **Ablegen.** Ihr dürft jetzt höchstens 3 Karten auf der Hand haben (Höchstgrenze). Alle Beteiligten müssen überzählige Karten aus ihrer Hand ablegen.

- **Ziehen.** Alle Beteiligten ziehen 1 Kampfkarte.
Ist ein Charakter in Panik, sind diese Regeln leicht verändert, siehe Panik, S. 19.

- **Aktivierungen zurücksetzen.** Entfernt alle Zeitmarker von den Spielertableaus.

- **Startet eine neue Runde.** Wählt erneut den aktiven Charakter (Phase I).

ENDE DER BEGEGNUNG

Legt die Begegnungskarte unter den zugehörigen Stapel.

Legt eure jeweiligen Karten aus der Abfolge, eure verbliebenen Handkarten und eure Ablagestapel auf eure jeweiligen Kampf- bzw. Diplomatiestapel und mischt diese.

„Wird diese Karte abgelegt, [...]“ – Dieser Effekt wird ausgelöst, wenn die Karte **während** des Kampfes aus der **Abfolge** abgelegt wird (also nicht nach dem Ende des Kampfes).

 (nur Diplomatie) – Diesen variablen Bonus erhaltet ihr auf vielen eurer Diplomatiekarten. Wenn ihr  erhaltet, prüft anhand der Tabelle auf der Begegnungskarte, ob und was ihr erhaltet. Ist das Attribut, mit dem das -Bonussymbol verbunden ist dort angegeben, erhält der aktive Charakter den daneben abgebildeten Bonus. Ist dort kein Attribut angegeben, erhaltet ihr den Bonus für jede .



Beispiel: In dieser Etappe würde ein mit  verbundenes und aktiviertes -Symbol den Universalmarker auf der Verhältnisleiste um 1 Feld nach oben bewegen.

 – Multipliziert das verbundene, rechte Symbol, sodass der aktive Charakter den Bonus entsprechend oft erhält.

Beispiele:

 +  bedeutet, dass ihr 2 Marker in den Kampfpool legt.

 +  bedeutet, dass ihr den Universalmarker auf der Verhältnisleiste um 2 Felder nach oben bewegt.

 – Das nächste Symbol wird nicht aktiviert.

Beispiel:  +  bedeutet, dass keine Karte gezogen wird.

WEITERE BEGEGNUNGSREGELN

ABLEGEN AUS EINER LEEREN HAND

Immer wenn ein Charakter 1 oder mehrere Karten aus seiner Hand ablegen müsste, aber keine Karten auf der Hand hat, legt er stattdessen die oberste Karte seines entsprechenden Stapels ab.

EIGENSCHAFTEN DER GEGNER (IUR KAMPF)

Aufmerksam – Wenn ein Charakter in Phase II, Schritt 2a und b nicht insgesamt mindestens 2 Kampfkarten auslegt, wird in Schritt 2c der Gelegenheitsangriff des Gegners durchgeführt.

Defensiv – Jede Kampfkarte, die in Phase II, Schritt 2a (1 Kampfkarte auslegen) ausgelegt wird, fügt dem Kampfpool in diesem Schritt 1 Marker weniger hinzu.

Eile – Der erste Charakter, der in diesem Kampf aktiviert wird, erhält sofort nach der Aktivierung 2 .

Finte – , der in Phase II, Schritt 3 (Gegnerischer Angriff) verursacht wird, ist unvermeidbar.

Hinterhalt – Der erste Charakter, der in diesem Kampf aktiviert wird, legt sofort nach der Aktivierung, noch bevor er fliehen darf, alle Handkarten bis auf 1 ab.

Horde – In Phase II, Schritt 3 (Gegnerischer Angriff) muss der aktive Charakter die obersten 2 Kampfkarten seines Kampfstapels ablegen (zusätzlich zum Angriff des Gegners).

Langsam – Zu Beginn des Kampfes ziehen alle Kämpfer 1 zusätzliche Kampfkarte. In Phase III (Ende der Runde) ziehen alle Kämpfer 1 zusätzliche Kampfkarte.

Raserei – Führt Phase II, Schritt 3 (Gegnerischer Angriff) bei jeder Charakteraktivierung zweimal durch.

Räuber – Sofort wenn alle Kämpfer 1  oder weniger haben, verlieren sie ihren gesamten **Reichtum** – legt alle Marker in den allgemeinen Vorrat zurück – und legen alle ihre Gegenstände ab. Dann ist die Begegnung verloren und beendet. Legt sie unter den entsprechenden Stapel.

Schnell – Jeder aktive Charakter darf höchstens 2 Kampfkarten (Phase II) pro Begegnungsrunde auslegen.

Wächter – Wenn ihr diese Begegnung nicht besiegt, bleibt sie auf der Ortskarte (siehe Wächter, S. 13) und wird nicht unter ihren Stapel gelegt.

Zerschmettern – Am Ende der Begegnung legen alle Kämpfer alle Gegenstände mit dem Schlüsselwort Waffe ab, die sie während der Begegnung ausgerüstet hatten (egal ob der Kampf gewonnen oder verloren wurde, oder ob alle Kämpfer geflohen sind).

GELEGENHEIT (IUR KAMPF)

Immer wenn ein Gegner Gelegenheit bekommt, führt er den auf der Karte aufgeführten Gelegenheitsangriff (Gelegenheit) aus. Der aktive bzw. fliehende Charakter erleidet die entsprechenden Konsequenzen.

Effekte die den Angriff des Gegners beeinflussen, haben keinen Effekt auf den Gelegenheitsangriff, sofern nicht explizit genannt.

KEINE KARTEN IM STAPEL VORHANDEN

Wenn ein Charakter 1 oder mehrere Karten ziehen muss und sein entsprechender Stapel enthält nicht die erforderliche Anzahl an Karten, muss er sofort fliehen. Dabei gelten die üblichen Regeln (siehe S. 15) Bei der Diplomatie müssen wie übliche alle Beteiligten fliehen.

LEERER KAMPFPOL (IUR KAMPF)

Immer wenn ein gegnerischer Angriff oder ein anderer Effekt einen Charakter auffordert, 1 oder mehrere Marker aus dem Kampfpool zu entfernen, aber dort nicht genügend Marker sind, legt der Spieler des aktiven Charakters stattdessen für jeden fehlenden Marker je 1 Karte aus seiner Hand ab.

Beispiel: Es sind 2 Marker im Kampfpool und der aktive Charakter hat 1 Handkarte.

Der Angriff führt dazu, dass 4 Marker aus dem Kampfpool entfernt werden sollen. Der Spieler des aktiven Charakters legt 2 Marker aus dem Kampfpool ab, sowie eine Karte aus seiner Hand und die oberste Karte seines Kampfstapels.

PANIK

Ein Charakter ist immer dann in Panik, wenn seine  höher ist als seine . Solange ein Charakter in Panik ist, ändern sich für ihn die Kampfregeln wie folgt:

● Anstatt in Phase II, Schritt 2a (1 Karte auslegen) 1 Karte aus seiner Hand auszulegen, deckt der Charakter die oberste Karte seines entsprechenden Stapels auf und legt sie aus.

● In Phase III (Ende der Runde) zieht der Charakter **keine** Karte. Effekte, durch die er Karten ziehen darf oder muss, werden wie gewohnt durchgeführt.

BEISPIEL FÜR EINEN KAMPF

Beors Spieler zieht eine graue Begegnung – es ist ein *Vagabund*. Dieser Gegner hat die Eigenschaft Schnell; Beors Spieler darf also höchstens 2 Karten pro Kampfrunde auslegen.

Da er alleine kämpft, zieht er 3 Karten von seinem Kampfstapel.



RUNDE 1

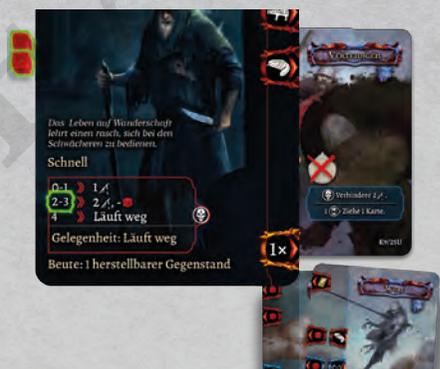
Er ist automatisch aktiver Spieler und legt in Phase II, Schritt 2a die Kampfkarte *Angriff* aus.

Er aktiviert das -Symbol, da sein Wert 2 beträgt und es mit einem Bonussymbol verbunden ist. Dadurch fügt er dem Kampfpool 1 Marker hinzu. Auch das kostenlose Symbol ist verbunden und dadurch aktiviert. Der Spieler fügt dem Kampfpool 1 weiteren Marker hinzu.



In Phase II, Schritt 2b legt er 1 weitere Karte aus – *Verteidigen*. Er verbindet das Magiesymbol und zahlt 1 **Magie**, um es zu aktivieren. Dies aktiviert den Bonus , der benötigt wird, um die Karte überhaupt auslegen zu dürfen. Auf der Karte befindet sich auch ein -Symbol, so dass der Spieler dort 1 Zeitmarker platziert.

Aufgrund der gegnerischen Eigenschaft dürfen keine weiteren Karten gelegt werden, so dass es jetzt Zeit für den gegnerischen Angriff (Phase II, Schritt 3) ist.



Beors Spieler schaut auf die Kampftabelle des Gegners. Aktuell befinden sich 2 Marker im Kampfpool, d.h. der Gegner fügt 2 zu und entfernt 1 Marker aus dem Kampfpool. Der ausgelöste Effekt der Kampfkarte *Verteidigung* ändert jedoch den gegnerischen Angriff, indem sie den um 2 reduziert. So entfernt der Angriff des Vagabunden nur 1 Marker aus dem Kampfpool.

Beors Spieler zieht 1 Karte (Phase III).

RUNDE 2

Beors Spieler entfernt 1 von der *Verteidigung* und zieht 1 Karte aufgrund ihres Effekts (Phase II, Schritt 2a). Dann legt er die Karte *Wurf* aus. Es ist die erste Karte dieser Runde, so dass er den -Bonus nicht benötigt.



Beors Spieler aktiviert das -Symbol und das orange Symbol. Da er **Magie** sparen will, aktiviert er das Magiesymbol nicht. Die Karte fügt dem Kampfpool insgesamt 3 Marker hinzu – 1 vom -Symbol und 2 vom kostenlosen, orangenen Symbol (es hat einen x2-Multiplikator). Die Fähigkeit der Karte erlaubt es dem Spieler, Beors Waffe oder Schild zu werfen, aber Beor hat weder das eine, noch das andere.



Dann (Phase II, Schritt 2b) legt der Spieler die Karte *Rasend* aus und zahlt 1 **Magie**, um das Magiesymbol zu aktivieren. Er braucht den Bonus , um die zusätzliche Karte auslegen zu dürfen. Es verbindet sich nur noch das orangene Symbol, aber dessen Bonus ist leer. Aufgrund der Fähigkeit der Karte, die beim Auslegen () auslöst wird, verliert der Spieler 1 und fügt für jedes verbundene -Symbol in der Abfolge 1 Marker zum Kampfpool hinzu. Es gibt 2 verbundene Symbole dieses Typs, so dass der Spieler 2 weitere Marker in den Kampfpool legt. Im Kampfpool sind jetzt 6 Marker – das übersteigt den benötigten Wert für die Begegnung. Beor gewinnt!

Der Spieler erhält die Beute, die auf der Begegnungskarte angegeben ist und legt die Karte unter den grauen Begegnungstapel. Er legt alle Kampfkarten aus der Auslage auf seinen Ablagestapel und diesen dann auf den Kampfstapel. Dann mischt der Spieler den Stapel und legt ihn wieder links neben Beors Spielertableau.



BEISPIEL EINER DIPLOMATIE

Arev zieht die Begegnung *Weinendes Waisenkind*. Diese Begegnung hat 2 Etappen. Arevs Spieler muss also zuerst die erste und dann die zweite Etappe gewinnen. Er legt einen Universalmarker auf das graue Feld der Verhältnisleiste.

Da er alleine kämpft, zieht Arevs Spieler 3 Karten von seinem Diplomatiestapel.



RUNDE 1

Der Spieler ist automatisch aktiv und legt in Phase II, Schritt 2a die Karte *Einfache Wahrheit* aus. Arevs \heartsuit -Wert beträgt 1, also erhält er den Bonus des verbundenen \heartsuit -Symbols - 1 \heartsuit .

Der Spieler überprüft die Bedeutung des \heartsuit -Symbols auf der Begegnungskarte. In der 1. Etappe bewegt jeder mit \heartsuit verbundene \heartsuit den Verhältnismarker um 2 Felder nach oben.

Auch das kostenlose Symbol ist verbunden und dadurch aktiviert. Der Spieler erhält 1 \uparrow und bewegt den Marker 1 weiteres Feld nach oben.



Da er keine Karten mit \spadesuit -Symbol hat, darf er in Phase II, Schritt 2b keine Karten auslegen. Er prüft das Verhältnis:

Der Marker befindet sich nicht auf dem obersten oder untersten Feld der Leiste, daher folgt nun die Reaktion des Gegners (Phase II, Schritt 3). Gemäß der Angabe in der Tabelle bewegt er den Marker 1 Feld nach unten. Außerdem erhält Arev 1 \heartsuit .

Dann zieht der Spieler 1 Karte (Phase III).



RUNDE 2

Der Spieler legt *Falsches Versprechen* aus (Phase II, Schritt 2b). Er will den Bonus des Magiesymbols erhalten, also zahlt er 1 **Magie**. Außerdem erhält er die Boni vom verbundenen und aktivierten \spadesuit -Symbol und dem kostenlosen Symbol. Insgesamt zieht er 1 Karte und bewegt den Marker auf der Verhältnisleiste um 2 Felder nach oben. Der Marker ist nun ganz oben auf der Leiste, so dass sich der Spieler entscheidet keine weitere Karte zu spielen (Phase II, Schritt 2b).

Dann überprüft er das Verhältnis (Phase II, Schritt 2c) und geht zur nächsten Etappe der Begegnung über. Dazu bewegt er den Marker auf der Verhältnisleiste zurück auf das graue Feld und legt 1 Universalmarker auf die abgeschlossene Etappe auf der Begegnungskarte. Danach überprüft er die Bereitschaft (Phase II, Schritt 4) und beendet die Runde (Phase III).

Dabei zieht er wie gewohnt 1 Karte.



RUNDE 3

Der Spieler legt *Sehr düsterer Witz* aus. Es ist die erste ausgelegte Karte dieser Runde (Phase II, Schritt 2b), so dass er den \spadesuit ignoriert. Da er das \spadesuit -Symbol verbunden und aktiviert hat, zieht er 1 Karte. Außerdem führt er die Fähigkeit mit dem \spadesuit -Symbol aus. Da sich der Universalmarker auf der Verhältnisleiste nicht im grünen Bereich befindet, verliert der Spieler 1 **Ansehen**.

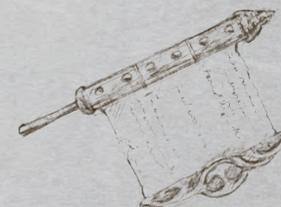
Dann platziert der Spieler 2 Ladungen auf der Karte, da Arevs \spadesuit -Wert 2 beträgt.



1 Ladung zahlt er dann sofort, um die entsprechende Fähigkeit von *Sehr düsterer Witz* zu aktivieren. Dann spielt er *Auge fürs Detail* (Phase II, Schritt 2b). Ohne die Fähigkeit hätte er die Karte nicht ausspielen dürfen, da sie keinen \spadesuit hat. Er verbindet und aktiviert das \spadesuit -Symbol und erhält dadurch 1 \heartsuit . Gemäß der Tabelle auf der Begegnungskarte darf er dafür den Marker auf der Verhältnisleiste um 1 Feld nach oben bewegen.



Da er keine weitere Karte spielt und die Begegnung nicht gewinnt, folgt nun die Reaktion des Gegners (Phase II, Schritt 3). Arev verliert 1 \spadesuit und legt die letzte Karte in der Abfolge ab. *Auge fürs Detail* wird zusammen mit dem Zeitmarker darauf abgelegt. Die letzte Karte der Abfolge ist nun *Sehr düsterer Witz*. Die Begegnung geht so lange weiter, bis Arev es schafft, den Marker auf der Verhältnisleiste ganz nach oben zu bewegen und so die 2. Etappe gewinnt, oder bis er den Marker ganz nach unten bewegt und dadurch die Begegnung verliert.



ALTERNATIVE MODI UND ANHÄNGE

Dieser Abschnitt enthält optionale Spielmodi und zusätzliche Spielerhilfen.

ERZÄHLMODUS

Das Überleben in Avalon ist nicht einfach! Wenn ihr die Geschichte der Kampagne genießen wollt, ohne ständig Angst vor dem Scheitern zu haben, könnt ihr euch entscheiden, im einfacheren Erzählmodus zu spielen. Tut dazu einfach so, als würde 1 Person weniger am Spiel teilnehmen. Führt den Aufbau entsprechend durch und handelt alle Ereignisse, Aktionen, Begegnung usw. entsprechend ab.

Beispiel: 3 Spieler aktivieren einen Menhir. Dort steht: „Stellt den Wert der Scheibe auf 8 (-1 pro Spieler)“. Da sie im Erzählmodus spielen, setzen sie die Scheibe auf 6 statt auf 5.

Ihr dürft den Modus jederzeit wechseln. Ihr entscheidet selbst wie anspruchsvoll das Spiel für euch sein soll.

Im Solo-Spiel kann die Spielerzahl nicht reduziert werden. Trotzdem gibt es den erleichterten Erzählmodus: Ersetze beim Spielaufbau den T-förmigen Gesundheitsanzeiger durch einen Universalmarker. Eure  begrenzt nicht mehr eure  und ihr könnt nicht mehr in Panik verfallen.

HERAUSFORDERUNGSMODUS

Wenn ihr den Schwierigkeitsgrad erhöhen möchtet, könnt ihr den Herausforderungs-Modus verwenden. Verwendet dazu beliebig viele der angegebenen Regeländerungen. Je mehr, desto schwieriger wird das Spiel:

AUFBAU

1) Dreht den Gesundheitsanzeiger um, so dass die Oberseite des Herzsymbols auf die Unterseite der Leiste zeigt.

Dadurch verfallt ihr leichter in Panik und eure maximale  ist geringer. Wunden werden dadurch noch realistischer.

2) Nehmt euch zu Beginn des Spiels Geheimniskarte 42 und gebt sie einem Spieler eurer Wahl.

Die Menschen auf der Insel misstrauen euch, was alle diplomatischen Begegnungen erschwert.

AUS DEM KAMPF FLIEHEN

Die Regeln zur Flucht aus dem Kampf ändern sich. Anstatt der bisherigen Regeln gilt folgendes: Fliehen ist nicht mehr automatisch erfolgreich. Ihr dürft nur versuchen zu fliehen, wenn ihr der aktive Charakter seid und nur 1x pro Zug des aktiven Charakters.

Wer versucht zu fliehen, verliert 1  und führt dann den auf der Begegnungskarte aufgeführten Gelegenheitsangriff des Gegners aus. Der Fliehende erleidet alle entsprechenden Konsequenzen.

Dann wirft er eine Scheibe:

Schädel: Er bleibt im Kampf!

Gral: Er flieht aus dem Kampf.

In diesem Fall legt er seine übrigen Handkarten sowie den Kampf-Ablagestapel auf seinen Kampfstapel und mischt diesen.

War der Fliehende der letzte am Kampf beteiligte Charakter, ist die Begegnung beendet. Legt die Begegnungskarte unter den entsprechenden Stapel.

MENHIRE UND EREIGNISSE

1) Wenn ihr einen Menhir aufladet, stellt den Wert der Scheibe auf 1 weniger, als angegeben.

Ihr habt also 1 Tag weniger Zeit, bis der Menhir erlischt.

2) Wenn ihr Zufällige Ereignisse auf den Ereignisstapel legen sollt, legt 1 weniger darauf, als angegeben.

Negative Ereignisse werden dadurch schneller eintreten.

CHARAKTERVERBESSERUNG

Das Verbessern des Kampf- und/oder Diplomatienstapels kostet 5 EP pro Karte (anstatt bisher 2 EP).

Verwendet zum Verbessern der Attribute die folgenden EP-Kosten, anstatt der Tabelle auf Seite 12:

Gesamtwert 0: 5 EP

Gesamtwert 1: 10 EP

Jeder weitere Punkt in einem Paar entgegengesetzter Attribute kostet 5 EP mehr als der letzte.

RESSOURCEN UND GEGENSTÄNDE

1) Ihr dürft jeweils höchstens 20 jeder Ressource besitzen (außer EP).

2) Ihr dürft jeweils höchstens 5 Gegenstände besitzen. Habt ihr bereits 5 Gegenstände könnt ihr keine weiteren erhalten.

GNAD DER ALLMUTTER

Im Herausforderungs-Modus dürft ihr die Gnade der Allmutter nicht nutzen.

FREIES SPIEL

In diesem Modus darf zu Beginn des Spiels jeder Spieler eine beliebige Charaktertafel auf ein beliebiges Spielertableau legen, um damit zu spielen.

Dabei dürfen ggf. auch Charaktere verwendet werden, die nicht zur aktuellen Kampagne gehören. Jeder Spieler wählt zudem eine Farbe des Kampf- und Diplomatienstapels aus (und verwendet ihn, anstatt der vom Tableau vorgegebenen Farbe).

Tipp: Mit einem Charakter aus einer anderen Kampagne werdet ihr deren persönliche Geschichte nicht erleben können! Durch die Verwendung solcher Charaktere können manche Teile der Kampagne zudem deutlich schwerer oder leichter sein, als vorgesehen.

GLOSSAR

- Abenteuer-Landkarte (Seite 6)
Ablegen (Seite 14, 18)
Abfolge (Seite 15)
Aggression (Seite 10)
Aktion (Seite 8)
 Charakteraktion (Seite 9)
 Erkunden (Seite 8)
 Menhir untersuchen (Seite 9)
 Ortsaktion (Seite 8)
 Passen (Seite 9)
 Reisen (Seite 8)
Aktiver Charakter (Seite 15, 17)
Angriff (Seite 17)
Ansehen (Seite 10)
Attribute (Seiten 10, 14)
 Aggression (Seite 10)
 Vorsicht (Seite 10)
 Mut (Seite 10)
 Mitgefühl (Seite 10)
 Pragmatik (Seite 10)
 Spiritualität (Seite 10)
Aufbau (Seite 6 f.)
Aufgabe (Seite 12)
Ausrüsten (Seite 10)
- Basis-Kampf-/Diplomatiekarten (Seite 6)
Begegnung/Begegnungskarte (Seite 7, 16)
Belohnung (Seite 16, 18)
Beute (Seite 16 f.)
Bonus (Seiten 18)
Buch der Entdeckungen (Seite 8, 12)
- Charakteraktion (Seite 9)
Charaktertafel (Seite 6)
Charakterverbesserung (Seite 14)
Chronist (Seite 7)
- Diplomatie (Seite 15 ff.)
Ablegen (Seite 14, 18)
Aktiver Charakter (Seite 17)
Belohnung (Seite 16, 18)
Bonus (Seite 18)
Diplomatiekarte (Seite 6, 16 ff.)
Ende (Seite 18)
Fliehen (Seite 15)
Ladungen (Seite 17)
Reaktion des Gegners (Seite 17)
- Symbole verbinden (Seite 18)
Verhältnis prüfen (Seite 18)
Vermeiden (Seite 15)
Diplomatiekarte (Seite 6, 16 ff.)
- Eigenschaft (Seite 19)
Einen Menhir aufladen (Seite 12)
Ende des Tages (Seite 9)
Energie (Seite 8, 10)
Entfernen (Seite 8, 14)
Ereigniskarte (Seite 7, 8, 12)
Erfahrung/EP (Seite 9, 10, 14)
Erkunden (Seite 8)
Erschöpft (Seite 9 f.)
Erzählmodus (Seite 22)
- Fertigkeit (Seite 14)
Fliehen (Seite 15)
Freies Spiel (Seite 22)
Furcht (Seite 6, 10)
- Gegenstände (Seite 8, 10)
Gegnerischer Angriff (Seite 17)
Geheimnis/Geheimniskarte (Seite 10)
Gelegenheit (Seite 19)
Gelegenheitsangriff (Seite 19)
Gesundheit (Seite 6, 9, 10, 13)
Gesundheitsanzeiger (Seite 6, 19)
Gnade der Allmutter (Seite 13)
Gruppe (Seite 8 f., 11)
Gruppe verlassen (Seite 11)
- Herausforderungs-Modus (Seite 22)
- Kampf (Seite 15 ff.)
Ablegen (Seite 14, 18)
aktiver Charakter (Seite 17)
Belohnung (Seite 16, 18)
Beute (Seite 16 f.)
Bonus (Seite 18)
Ende (Seite 18)
Fliehen (Seite 15)
Gegnerischer Angriff (Seite 17)
Gelegenheit (Seite 19)
Gelegenheitsangriff (Seite 19)
Ladungen (Seite 17)
Kampfkarte (Seite 6, 16)
- Kampfpool (Seite 15 ff.)
Schaden (Seite 17)
Siegbedingungen prüfen (Seite 18)
Symbole verbinden (Seite 18)
Weglaufen (Seite 8)
Kampfkarte (Seite 6, 16)
Kampfpool (Seite 15 ff.)
Kapitel (Seite 12)
Keine Karten im Stapel vorhanden (Seite 19)
- Ladungen (Seiten 17)
- Magie (Seite 10, 15 ff.)
Menhir (Seite 7, 8, 12)
 Einen Menhir aufladen (Seite 12)
 Menhir-Scheibe (Seite 7, 8)
 Menhir untersuchen (Seite 9)
 Reichweite des Menhirs (Seite 8, 10, 12)
Menhir untersuchen (Seite 9)
Mitgefühl (Seite 10)
Mut (Seite 10)
- Nahrung (Seite 9, 10)
Negative Eigenschaft (Seite 6)
- Ort (Seite 7, 8, 11 f.)
 Entfernen (Seite 8, 14)
 Menhir untersuchen (Seite 9)
 Ortsaktion (Seite 8)
 Ortssymbol (Seite 11)
 Reichweite des Menhirs (Seite 8, 10, 12)
 Siedlung (Seite 11)
Ortsaktion (Seite 8)
Ortssymbol (Seite 11)
- Panik (Seite 10, 19)
Passen (Seite 9)
Pragmatik (S. 10)
- Queste (Seite 12)
Questemarker (Seite 12)
- Rast (Seite 9)
Reaktion des Gegners (Seite 17)
Reichtum (Seite 10)
Ressourcen (Seite 10)
 Ansehen (Seite 10)
- Erfahrungspunkte/EP (Seite 9, 10, 14)
Nahrung (Seite 9, 10)
Magie (Seite 10, 15 ff.)
Reichtum (Seite 10)
Reisen (Seite 8)
- Schaden (Seite 17)
Scheibenwürfe (Seite 14)
Siedlung (Seite 11)
Siegbedingungen prüfen (Seite 18)
Speicherblatt (Seite 7, 13)
Speichern des Spiels (Seite 14)
Spielertableau (Seite 6)
Spielmaterialien (Seite 5)
Spiritualität (Seite 10)
Status (Seite 13)
Symbole (Seite 18)
Symbole verbinden (Seite 18)
- Tagesanbruch (Seite 8)
Tagesablauf (Seite 8)
 Aktion (Seite 8 f.)
 Ende des Tages (Seite 9)
 Rast (Seite 9)
 Tagesanbruch (Seite 8)
Timing (Seite 14)
Tod (Seite 13)
Träume und Alpträume (Seite 9, 10, 13)
- Überlebensleisten (Seite 6, 10)
- Verbesserungsstapel (Seite 6, 9, 12)
Verfügbare-Karten-Stapel (Seite 9, 14)
Verhältnis prüfen (Seite 18)
Verlieren (Seite 10)
Vermeiden (Seite 15 f.)
- Vorsicht (Seite 10)
- Wahnsinn (Seite 13)
Wächter (Seite 8, 13, 19)
Weglaufen (Seite 18)
Weitergeben (S. 10, 11)
- Zahlen (Seite 10)
Zählscheibe (Seite 12 f.)
Zeitscheibe (Seite 8, 12 f.)

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Realms Distribution.

© 2019 Realms Distribution. © der deutschen Ausgabe 2020 Pegasus Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele

REGELZUSAMMENFASSUNG

TAGESABLAUF

I. Tagesanbruch

- Entfernt erloschene Menhire. Wenn ein Menhir keine Scheibe enthält, entfernt ihn.
- Entfernt Orte außerhalb der Reichweite eines Menhirs. Entfernt jeden Ort, auf dem sich kein aktiver Menhir befindet oder der nicht direkt (waagrecht, senkrecht oder diagonal) an einen Ort mit aktivem Menhir angrenzt.
- Reduziert die Werte der Menhir-Scheiben um 1. Wenn die Scheibe bereits bei 1 war, entfernt stattdessen die Scheibe.
- Reduziert die Werte der Zeitscheiben um 1. Entfernt ggf. Zeitmarker. Wenn eine Zeitscheibe nicht mehr reduziert werden kann, entfernt sie.
- Deckt 1 Ereigniskarte auf und lest sie.
- Bewegt die Wächter. Werft den Wächterwürfel für jeden Wächter und bewegt ihn entsprechend.
- Besprecht eure Pläne.
- Rüstet euch aus.

II. WÄHREND DES TAGES

Führt nacheinander in der Reihenfolge eurer Wahl je 1 Aktion aus und/oder nimmt an Aktionen teil. Nachdem alle Spieler eine Aktion ausgeführt (und/oder an mindestens 1 Aktion teilgenommen haben) haben, dürfen sie erneut je 1 Aktion durchführen. Mehrere Charaktere am selben Ort dürfen Aktionen gemeinsam – als Gruppe – durchführen. Fahrt so lange fort, bis alle gepasst haben.

III. Ende des Tages

- Rast
Ihr dürft je 1 **Nahrung** essen. Wenn ein Charakter das tut, erhält er 1 und verliert 1 . Wenn nicht, sinkt seine auf 0. Ist seine bereits auf 0, verliert er stattdessen 1 .
- Regeneration
Wer nicht erschöpft ist, setzt seine auf ihren Anfangswert. Wer erschöpft ist, erhält stattdessen 4 .
- Charakter verbessern
Wenn ihr **EP** habt, dürft ihr diese jetzt ausgeben.
- Stapel anpassen
Ihr dürft nun Karten zu eurem Kampf-/Diplomatiestapel hinzufügen oder sie daraus entfernen (Mindestgröße: je 15 Karten).
- Träume
Hat der Ort, an dem ihr euch jeweils befindet, ein , lest den entsprechenden Traum im Buch der Entdeckungen.
Wer wahnsinnig wird, liest stattdessen den Alptraum.

WÄCHTER

Ein Wächter ist ein Gegner, der auch dann im Spiel bleibt, wenn ihr alle vor ihm flieht. Legt seine Karte in diesem Fall auf den Ort, an dem ihr ihm begegnet seid. Wächter bewegen sich am Tagesanbruch. Werft dazu den Wächterwürfel.

- Kann der Wächter sich nicht zum entsprechenden Ort bewegen, bewegt ihn stattdessen auf den angrenzenden Ort mit der höchsten Ortsnummer.
- Befindet sich der Wächter nach seiner Bewegung an einem Ort mit mindestens 1 Charakter handelt sofort die Begegnung mit ihm ab, ggf. als Gruppe.

Sobald der Wächter besiegt ist, legt seine Karte unter den entsprechenden Stapel.

KAMPF/DIPLOMATIE

BEGINN DES KAMPFES/DER DIPLOMATIE

- Zieht 1 Begegnungskarte und legt sie aus.
- Überprüft die Eigenschaften dieser Begegnung (nur Kampf).
- Packt ggf. Gegenstände/Geheimnisse ein
- Entscheidet ob ihr die Begegnung vermeiden wollt (nur Diplomatie)
- Zieht jeweils Kampf-/Diplomatiekarten: 1-3; Beteiligte: 3 Karten; 4 Beteiligte: 2 Karten
- Dann dürft ihr eure Karten ablegen und eine neue Starthand mit 1 Karte weniger ziehen.
- Platziert 1 Marker auf der Verhältnisleiste (nur Diplomatie)
- Wählt ggf. die Vorgehensweise (nur Diplomatie)

KAMPF-/DIPLOMATIERUNDE

I. AKTIVEN CHARAKTER WÄHLEN

Platziert 1 auf seinem Spielertableau.

II. ZUG DES AKTIVEN CHARAKTERS

1. Zeitmarker entfernen

Der aktive Charakter entfernt von links nach rechts je 1 von der Begegnungskarte und jeder Karte der Abfolge. War es der letzte auf einer Karte mit verzögerter Fähigkeit, löst er die Fähigkeit aus und handelt sie ab.

2. Karten auslegen

- Der aktive Charakter darf 1 Kampf-/Diplomatiekarte auslegen.
- Der aktive Charakter darf zusätzliche Kampf-/Diplomatiekarten legen, wenn dabei mindestens 1 aktiviert wird.
- Gelegenheitsangriff prüfen (nur im Kampf).
- Siegbedingungen/Verhältnis prüfen.

3. Gegnerischer Angriff/Reaktion des Gegners

Führt den/die des Gegners aus – abhängig vom Kampfpool/der Etappe. Prüft die Siegbedingung/das Verhältnis.

4. Bereitschaft prüfen

- Überprüft, ob alle Charaktere in dieser Runde aktiv waren. (Sie haben 1 auf ihrem Spielertableau.)
- Waren alle Charaktere aktiv, fährt mit dem Ende der Begegnungsrunde fort.
- Waren noch nicht alle aktiv, wählt erneut einen aktiven Charakter.

III. ENDE DER KAMPF-/DIPLOMATIERUNDE

- **Ablegen.** Legt alle bis auf 3 Karten aus eurer Hand ab.
- **Ziehen.** Alle Beteiligten ziehen 1 Karte von ihren Stapeln. Ist euer Charakter in Panik, zieht ihr keine Karten.
- **Aktivierungen zurücksetzen.** Entfernt alle von den Spielertableaus.

SIEGBEDINGUNG PRÜFEN

Zählt die Anzahl der Marker im Kampfpool. Ist sie höher oder gleich dem auf der Begegnungskarte angegebenen Begegnungswert, gewinnt ihr! Ihr erhaltet alle jeweils die Belohnung, teilt die Beute und legt die Begegnungskarte unter ihren Stapel. Legt die Karten der Abfolge ab. Legt eure Hand sowie euren Ablagestapel auf euren Kampfstapel und mischt ihn.

VERHÄLTNISS PRÜFEN

Überprüft die Position des Markers auf der Verhältnisleiste.

- Befindet er sich auf dem untersten Feld, verliert ihr die Begegnung. Alle Beteiligten erleiden die Konsequenzen des Fehlschlags. Legt die Begegnung unter ihren Stapel. Legt die Karten der Abfolge ab. Legt eure Hand sowie euren Ablagestapel auf euren Diplomatiestapel und mischt ihn.
- Befindet er sich auf dem obersten Feld, gewinnt ihr die aktuelle Etappe der Begegnung.
- War dies nicht die letzte Etappe, beginnt mit der nächsten: Platziert den Marker wieder auf das graue Feld der Verhältnisleiste, legt 1 Universalmarker auf die abgeschlossene Etappe und prüft dann die Bereitschaft.
- War dies die letzte Etappe, gewinnt ihr die Begegnung. Ihr erhaltet alle jeweils die Belohnung, teilt die Beute auf und legt die Begegnungskarte unter ihren Stapel. Legt die Karten der Abfolge ab. Legt eure Hand sowie euren Ablagestapel auf euren Diplomatiestapel und mischt ihn.

PANIK

Ein Charakter ist in Panik, wenn seine höher ist als seine . Seine Kampf-/Diplomatieregeln ändern sich:

- Anstatt seine 1. Karte aus seiner Hand zu legen, legt ein Charakter in Panik die oberste Karte seines Diplomatie-/Kampfstapels.
- Ein Charakter in Panik zieht am Ende der Runde keine Karte.

KEINE KARTEN IM STAPEL VORHANDEN

Wenn ein Charakter 1 oder mehrere Karten ziehen muss und sein Kampf-/Diplomatiestapel enthält nicht die erforderliche Anzahl an Karten, muss er sofort fliehen. Bei der Diplomatie müssen alle Charaktere fliehen.

IM STERBEN LIEGEN

Sobald die eines Charakters auf 0 fällt, legt die „Sterbend“-Karte an das entsprechende Spielertableau an. Handelt alle Anweisungen auf der Karte ab und befolgt die dortigen Regeln.

ABLEGEN AUS EINER LEEREN HAND

Immer wenn ein Charakter 1 oder mehrere Karte aus seiner Hand ablegen müsste, aber keine Karten auf der Hand hat, legt er stattdessen die oberste Karte seines Kampf-/Diplomatiestapels ab.

LEERER KAMPFPOOL

Immer wenn ihr 1 oder mehrere Marker aus dem Kampfpool entfernen müsst, aber dort nicht genügend Marker sind, legt der Spieler des aktiven Charakters stattdessen für jeden fehlenden Marker je 1 Karte aus seiner Hand ab.