

TAINTED
GRAIL

KÖNIGE
DES
UNTERGANGS

SPIELANLEITUNG

SPIELMATERIAL

Manche Karten und Spielmaterialien befinden sich in einem versiegelten Schnellstartstapel, im Geheimnis-Umschlag oder sind beim Spielstart verborgen. Details zu diesen Karten und Spielmaterialien findet ihr unter „Spielmaterial-Spoiler“ im Abschnitt „Geheime Regeln“ auf S. 41.

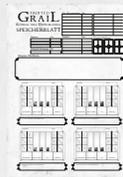
INHALTSVERZEICHNIS

- 2 SPIELMATERIAL
- 4 EINFÜHRUNG
- 6 KAMPAGNIENAUFBAU
- 8 SPIELABLAUF
- 11 BUCH DER ENTDECKUNGEN
- 13 GRUNDREGELN
- 22 KAMPF
- 27 DIPLOMATIE
- 32 KAMPFBEISPIEL
- 34 DIPLOMATIEBEISPIEL
- 36 ALTERNATIVE MODI
- 37 GEHEIME REGELN
- 43 GLOSSAR
- 44 REGELZUSAMMENFASSUNG

PAPIERMATERIALIEN



4 EINFÜHRUNGSBRIEFE



15 SPEICHERBLÄTTER



5 STATUSBLÄTTER



1 BUCH DER ENTDECKUNGEN



8 „STIMMEN DES UNTERGANGS“-ERRATA



4 ABENTEUERLANDKARTEN



1 SCHNELLSTARTREGELN



1 SPIELANLEITUNG

FIGUREN



4 CHARAKTERFIGUREN



4 WYRDFORM-CHARAKTERFIGUREN



3 WEGSTEIN-FIGUREN



3 „KÖNIG DES UNTERGANGS“-FIGUREN

KUNSTSTOFFMATERIALIEN



1 NORMALER WÜRFEL



1 WÄCHTERWÜRFEL



1 DAUERWÜRFEL



4 GESUNDHEITSANZEIGER



80 UNIVERSALMARKER



20 GROSSE MARKER



6 QUESTEMARKER



20 DUNKLE ZEITMARKER



6 HELLE ZEITMARKER



1 FARBFILTER



7 AUFSTELLERSOCKEL

KARTEN

KARTEN IM STANDARDGRÖSSE:



60 BASIS-KAMPF-/
DIPLOMATIEKARTEN



80 VERBESSERTE KAMPF-/
DIPLOMATIEKARTEN



46 GRÜNE
BEGUIGUNGSKARTEN



38 VIOLETTE
BEGUIGUNGSKARTEN



38 BLAUE
BEGUIGUNGSKARTEN



1 SCHNELLSTARTSTAPEL



18 ZUFÄLLIGE
EREIGNISSE



77 BEDEUTSAME
EREIGNISSE



9 STATUSKARTEN



219 GEHEIMISKARTEN
(ENTHALTEN VERBORGENE
ELEMENTE – NICHT ANSEHEN
ODER MISCHEN!)

KLEINE KARTEN:



82 GEGENSTANDSKARTEN



38 GEHEIMISKARTEN

GROSSE KARTEN:



74 ORTSKARTEN



7 ÜBERSICHTSKARTEN



18 „KÖNIG DES
UNTERGANGS“-KARTEN

SONSTIGES



1 DIPLOMATIE-SCHIEBER



1 KAMPFPPOOL-ZÄHLER

TABLEAUS & PLÄTTCHEN



4 CHARAKTERTABLEAUS
MIT AUSTAUSCHBAREN
TAFELN



5 BEGLEITERAUFSPELLER



21 WÄCHTERAUFSPELLER



48 FERTIGKEITSPLÄTTCHEN



1 GEHEIMNIS-UMSCHLAG

EINFÜHRUNG

Tainted Grail: Könige des Untergangs ist ein Überlebens- und Erkundungsspiel für 1-4 Personen, das in einer düsteren Welt spielt, welche die Artussage und keltische Mythologie mit der einzigartigen Vision der kreativen Köpfe von *Awaken Realms* verbindet.

Jeder von euch kontrolliert einen von vier ungewöhnlichen Charakteren. 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 schaffen – doch es kann gut sein, dass ihr sterbt, bevor ihr das Ziel eurer Reise erreicht.

EINFACHE SPIELÜBERSICHT

Während einer Kampagne von *Tainted Grail* verbringt ihr die meiste Zeit damit, die gefährliche Insel Avalon zu erkunden. Eure Charaktere reisen umher, verbrauchen Energie und enthüllen weitere Orte. Einige dieser Orte sind in Wyrdnis versunken, die beseitigt werden muss, indem ihr Wegsteine aktiviert oder andere Mittel einsetzt, wofür häufig Ressourcen gezahlt werden müssen.

Viele 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, sobald Ortskarten gegen alternative Versionen eingetauscht oder euch spielentscheidende Status oder Zugriff auf Geheimnisse gewährt werden. Manche Ereignisse eröffnen ganz neue Interaktionen – es ist unmöglich, bei einmaligem Durchspielen alles zu erleben! Keine Sorge, wenn ihr Optionen überspringen müsst, die nicht verfügbar sind. Häufig habt ihr die Gelegenheit, zu ihnen zurückzukehren.

Irgendwann endet euer Tag und eure Charaktere können rasten und sich erholen. Zu Beginn des nächsten Tages wird eine neue Ereigniskarte aufgedeckt, die den Zeitverlauf vorantreibt. Je mehr Charaktere im Spiel sind, desto weniger Zeit bleibt euch, bevor die negativen Konsequenzen überhandnehmen!

Während des Spiels werdet ihr viele zufällige Begegnungen haben. Um sie zu bestehen, setzt ihr eure Kampf- und Diplomatiestapel sowie eure taktischen Fertigkeiten ein. Mit der Zeit werden eure Charaktere immer erfahrener, so dass ihr die beiden Stapel verbessern und optimieren könnt, interessante Fertigkeiten hinzugewinnt und ihre Attribute erhöht. So wird es euch 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 von Anfang an über euch liegen. Schließlich ist Avalon nicht gerade der freundlichste Ort ...

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

VERWENDUNG DER SPIELANLEITUNG

In dieser Spielanleitung findet ihr alle Regeln, die ihr braucht, um *Tainted Grail: Könige des Untergangs* zu spielen. Die Spielanleitung ist in zehn Abschnitte unterteilt:

- 1. Kampagnenaufbau:** Hier erfahrt ihr, wie ihr euer Abenteuer beginnt.
- 2. Spielablauf:** Erklärt die Tagesstruktur und die verfügbaren Aktionen.
- 3. Buch der Entdeckungen:** Erläutert, wie ihr das Buch der Entdeckungen verwendet.
- 4. Grundregeln:** Informiert euch umfassend über die wichtigsten Aspekte des Spiels.
- 5. Kampf:** Erklärt euch, wie Kampfbegegnungen ablaufen.
- 6. Diplomatie:** Erklärt euch, wie Diplomatiebegegnungen ablaufen.
- 7 & 8. Kampf- und Diplomatiebeispiele:** Zeigen euch Schritt für Schritt, wie man eine typische Begegnung abhandelt.
- 9. Alternative Modi:** Erläutert, wie ihr die Schwierigkeit des Spiels steigert oder reduziert.
- 10. Geheime Regeln:** Dieses Kapitel solltet ihr erst lesen, wenn ihr dazu aufgefordert werdet. Hier findet ihr Informationen über neue Spielmechaniken, die sich im Laufe des Spiels entfalten, z. B. die Könige des Untergangs.

Goldene Regeln von *Tainted Grail*

1. Falls ein Kartentext den Regeln dieser Spielanleitung widerspricht, hat die Karte Vorrang.
2. Wenn mehrere Effekte gleichzeitig ausgelöst werden oder mehr als 1 Ziel treffen können, bestimmt ihr die Reihenfolge und das Ziel selbst.
3. Wenn ihr nicht sicher seid, wie ein bestimmter Effekt abzuhandeln ist, wählt den Weg, der euch am meisten nützt oder thematisch am stimmigsten ist.

Vor dreihundert Jahren flohen die Menschen der alten Welt in einem riesigen Flottenverband vor einer verheerenden Seuche und verließen die Heimatländer. Angeführt wurden sie von Artus, dem Einen und Wahren König. Sein Ziel war der einzige sichere Ort, den er kannte: eine Insel jenseits der Nebel, die ihm seine Träume offenbart hatten – Avalon. Doch Träume können trügerisch sein. Artus wusste nicht, dass die Insel bereits von anderen beansprucht wurde. Auch ahnte er nichts von der Wyrdnis, die Avalon umgab, dieser uralten Macht, die den menschlichen Geist und Körper verwandeln und entstellen konnte.

Als sich die Flotte der Insel näherte, brach ein schwerer Sturm über sie herein und verpöngte die Schiffe. Die meisten landeten an der Ostküste, darunter Artus, sein Hofstaat, Merlin und der Großteil der Tafelrunde. Dort wurde Camelot neu errichtet, blutige Schlachten tobten und viele bewiesen ihren Heldenmut. Doch das ist nicht eure Geschichte.

Eure Vorfahren gehörten zu den wenigen Pechvögeln, die im Westen strandeten, einem abgelegenen Teil Avalons, der durch die Wolken der Wyrdnis, schroffe Gebirgszüge und die feindliche Hauptstadt Tuathan vom König abgeschnitten war.

Dennoch überlebten eure Leute, machten verlassene Landstriche urbar und gründeten kleine Stammeskingreiche. In den folgenden Jahren gingen aus zahllosen Kämpfen schließlich drei große Helden hervor. Einer nach dem anderen brach nach Osten auf, um den Einen und Wahren König zu finden.

Ihre Reise verwandelte sie und verlieh ihnen Kräfte, die Sterblichen nicht zugedacht waren. Doch einer nach dem anderen gab die Suche nach Artus auf und kehrte zurück. Rastlos und enttäuscht verbreiteten sie Chaos in eurer Heimatregion und machten sich einen neuen Namen: die Könige des Untergangs. Das spärliche Netz von Wegsteinen – uralte Meilensteine, die die Wyrdnis abwehrten und sicheres Reisen ermöglichten – erlitt durch sie großen Schaden. Viele Steine wurden zertrümmert. Andere verschwanden im Nebel, der zu dicht war, als dass sie jemand hätte finden können.

Nun, da es eine vage Hoffnung gibt, das Zerbrochene zu vereinen, beschreitet ihr einen längst vergessenen Pfad. Wohin wird er euch wohl führen?

CHARAKTERE

Es gibt vier Charaktere im Spiel, die hier kurz vorgestellt werden.



Elgan – Ist auf der Insel unterwegs, um zu seiner Familie zurückzukehren. Er beherrscht die Kunst, Talgkerzen magisch aufzuladen.

Mit seinen Wyrddkerzen kann er den Weg durch die Wyrdnis erleuchten, doch wenn er sich ohne sie im Nebel zurechtfinden muss, leidet sein Verstand.

Sowohl im Kampf als auch in der Diplomatie setzt er seine magischen Kerzen ein – ihre Magie wirkt zwar nicht sofort, dafür aber umso mächtiger. Außerdem kann er sich auf seine Erfahrung als Reisender und auf sein Mitgefühl verlassen.

Elgan ist ein ausgewogener Charakter, der gut allein klarkommt, und dessen Kampf- und Diplomatiestapel einen ähnlichen Spielstil begünstigen. Er kann auch weiterentwickelt werden, um andere zu unterstützen. Um sein volles Potenzial auszuschöpfen, ist jedoch der kluge Einsatz von Zeitmarkern erforderlich.



Junis – Einst Königin der Arena, jetzt eine flüchtige Sklavin. Dank ihrer fomorischen Widerstandskraft und Regenerationsfähigkeit kann Junis selbst die schlimmsten Situationen überleben. Die Lande der Menschen zu durchqueren, ist für ihresgleichen allerdings bisweilen gefährlich.

Ihre Liebe zum Theater und ihr in der Gladiatorenschule erprobtes Bühnentalent machen Junis zu einer geschickten Diplomatin. Es gibt kaum eine Diskussion, die sie nicht zu ihrem Vorteil wenden kann. Je verfahrenere die Lage, desto besser sind ihre Chancen.

Im Kampf ist sie nach den langen Jahren in der Arena eine furchtlose Kriegerin. Oft kann sie dank ihrer Karten mächtige Effekte mit Gesundheit erkaufen.

Beim Spiel als Junis ist es unerlässlich, ihre Gesundheit im Auge zu haben und vorteilbringend zu nutzen. Sie passt gut zu allen, die gerne längere Kartensequenzen auslegen und denen es nichts ausmacht, ein paar Ressourcen zu opfern. Sie ist zwar eher auf den Kampf fokussiert, unterstützt aber auch einen diplomatischeren Spielstil.



Gerdwyn – Als schwer gepanzerte Armbrustschützin einer ruhmreichen Söldnertruppe muss Gerdwyn auf ihren Reisen oft schwere Ausrüstung tragen. Dafür ist sie jedoch in der Lage, gefährliche Monster aus der Ferne zu erlegen.

Ihr Kampfstil ist einfach: seltene, aber vernichtende Angriffe, die manchmal etwas Vorbereitung erfordern. Außerdem hat sie eine der besten Schadensverhinderungskarten aller Charaktere im Spiel.

In der Diplomatie ist Gerdwyn recht impulsiv. Ihr Stapel ermöglicht es, durch das Ablegen und Entfernen von Diplomatiekarten Vorteile zu gewinnen. So kommt Gerdwyn in Verhandlungen zurecht – ob ihre Mitstreiter immer glücklich über ihre Spielzüge sind, ist eine andere Frage.

Gerdwyn ist eine gute Wahl für alle, die einen einfachen, aber kampforientierten Charakter suchen, der auch die härtesten Treffer einstecken kann. Auch wer eine unkonventionelle Herangehensweise an die Diplomatie ausprobieren möchte, ist mit ihr gut beraten.



Osbert – Ein Gauner und Glücksspieler, der in Begleitung seines Wiesels Clyfar die Welt bereist.

Osbert ist handwerklich geschickt und kann einfache, aber in vielen Situationen hilfreiche Gegenstände herstellen. Als schwächster der vier Charaktere muss er sich allerdings sehr vor Monstern in Acht nehmen.

Da er sein Leben als reisender Schauspieler verbracht hat, ist er ein schlauer und trickreicher Diplomat, der für jede erdenkliche Lage eine Option parat hat. Er kann Begegnungen sogar profitabler machen. Im Kampf weicht er dem Gegner eher aus und umgeht dessen Attacken. Er hat aber auch ein paar präzise und wirkungsvolle Effekte parat, deren Einsatz allerdings etwas Aufwand erfordert.

Osbert ist eine gute Wahl, wenn ihr lieber auf Diplomatie setzt oder mächtige Effekte mögt, die gut geplant werden müssen.

Empfohlene Paare

In Zweierpartien empfehlen wir, Elgan mit Junis und Gerdwyn mit Osbert zu kombinieren, da ihre persönlichen Ziele in derselben Region verortet sind.

KAMPAGNENAUFBAU

Wenn ihr eine laufende Kampagne fortsetzt, müsst ihr nicht den gesamten Spielaufbau beachten. Befolgt stattdessen den Abschnitt „Speichern des Spiels“ auf S. 20.

Aktionen und negative Eigenschaften der Charaktere

Jeder Charakter hat spezielle Stärken und Schwächen, die auf der Charaktertafel angegeben sind. Die individuelle Charakteraktion kann meist während des Tages ausgeführt werden. Die negative Eigenschaft eines Charakters ist meist mit Orten verknüpft und beeinträchtigt seine Reisen durch die Welt.

Rote Dreiecke

Diese Dreiecke markieren die Anfangswerte der Überlebensleisten und Attribute.



CHARAKTERERSTELLUNG AUFBAU DER WELT

Führt dazu die folgenden Schritte durch.

1. Wählt euren Charakter. Lest seinen Einführungsbrief. Nehmt dann das Tableau und die Figur des Charakters.

2. Markiert die Anfangswerte eurer (Energie) und (Furcht). Legt dazu je einen Universalmarker in das durch rote Dreiecke hervorgehobene Startfeld der Leisten für und auf dem Charaktertableau.

3. Markiert den Anfangswert eurer (Gesundheit). Steckt dazu den Gesundheitsanzeiger in das durch rote Dreiecke hervorgehobene Startfeld der -Leiste.



Hinweis: Die Form des Markers erinnert euch daran, dass eure die begrenzt (siehe „Spielablauf“ auf S. 8).

4. Markiert eure Startattribute und -ressourcen. Legt Universalmarker auf die durch rote Dreiecke hervorgehobenen Felder unter den Attributnamen (, , , ,) eures Charaktertableaus.

Charaktere erhalten zu Beginn auch die unten angegebenen Ressourcen. Legt die entsprechende Anzahl an Universalmarkern auf die Ressourcenfelder eures Tableaus.

Elgan – 2 **Nahrung** und 1 **Magie**

Gerdwyn – 2 **Nahrung** und 1 **Reichtum**

Junis – 3 **Nahrung**

Osbert – 1 **Nahrung**, 1 **Reichtum** und 1 **Magie**

5. Erstellt eure Kampf- und Diplomatie-Startstapel mit je 10 Karten. Sucht die 10 Basis-Kampfkarten und 10 Basis-Diplomatiekarten mit dem Namen eures Charakters und dem Buchstaben „B“ in der unten aufgedruckten Kartennummer heraus.

Mischt die Stapel separat und legt sie links (Kampf) und rechts (Diplomatie) neben euer Charaktertableau.

Die übrigen Karten mit dem Namen eures Charakters (und dem Buchstaben „V“ in der Kartennummer) sind eure Verbesserungsstapel. Legt die Karten hinter die Verbesserungsstapel-Trennkarten und bewahrt sie in den Charakterfächern der Schachtel auf.

Nachdem jeder seinen Charakter erstellt hat, führt ihr die folgenden Schritte aus.

6. Baut den Startort auf. Der Startort für die Kampagne von Könige des Untergangs ist die Ortskarte mit der Nummer 101. Legt den Ort mit der passierbaren Seite () nach oben in die Mitte der Spielfläche und stellt die Figuren eurer gewählten Charaktere darauf.

7. Baut den Anfangsabschnitt der Landkarte auf. Seht euch den Richtungspfeil am oberen Rand eures Startortes an. Nehmt die Ortskarte mit der entsprechenden Nummer (102) und legt sie mit der wyrdverformten Seite () nach oben an den Richtungspfeil an. Der restliche Ortsstapel bleibt auf der Spielfläche. Lasst möglichst viel Platz, denn eure Landkarte kann sich schnell erweitern.

8. Bereitet den Geheimnis- und den Gegenstandsstapel vor. Nehmt alle Karten der A-Gegenstände und der Verbrauchsgegenstände sowie alle kleinen Geheimniskarten. Legt sie in separaten Stapeln auf die Spielfläche. Mischt beide Gegenstandsstapel separat und lasst den Geheimnisstapel ungemischt. Legt alle Geheimniskarten in Standardgröße mit korrekt platzierten Geheimnis-Trennkarten in die Speicherschachtel.

Geheimniskarten in Standardgröße



Alle Geheimniskarten in Standardgröße sind links oben auf der Vorderseite nummeriert. Nehmt **nur** dann eine Karte aus diesem Stapel, wenn ihr ausdrücklich dazu aufgefordert werdet. Wenn ihr den Stapel durchsucht, seht am besten nur das Banner mit der Geheimnisnummer an und deckt alle weiteren Informationen mit dem Rest des Geheimnisstapels ab.

9. Nehmt ein neues Statusblatt. Darin markiert ihr die von eurer Gruppe gesammelten Status, die dauerhaft verändern, wie einige Orte und Personen auf eure Gruppe reagieren. Auf der Rückseite ist Platz für eigene Notizen.

10. Bereitet die Übersichtskarten und Statuskarten vor. Jeder erhält eine Tagesablaufkarte, welche auf der Rückseite die Aktionen beschreibt. Legt die übrigen Übersichtskarten (Symbolübersicht & Eigenschaften, Kampf- & Diplomatiebegegnungen, Erzähl- & Herausforderungsmodus) sowie die Statuskarten „Sterbend“ und „Wahnsinn“ für alle gut sichtbar auf die Spielfläche.

11. Bereitet die Begegnungskarten vor. Nehmt alle Begegnungen und sortiert sie anhand der farbigen Rückseiten in drei Stapel. In Schritt 13 stellt ihr hieraus eure Begegnungsstapel zusammen.

12. Bereitet die Marker und Würfel vor. Legt alle Zeit-, Queste- und Universalmarker sowie die 3 Würfel auf die Spielfläche.

13. Bereitet nun das erste Kapitel vor. Legt das Buch der Entdeckungen in Griffweite. Nehmt alle zufälligen Ereignisse, mischt sie und legt sie an die Seite eurer Spielfläche (sie werden später dem Ereignisstapel hinzugefügt). Stellt danach den Ereignisstapel und die Begegnungsstapel gemäß den Anweisungen der Aufbaukarte für Kapitel 1 zusammen. Legt alle ungenutzten Begegnungen und Ereignisse wieder mit entsprechenden Trennkarten in die Schachtel.

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

Im letzten Teil der Aufbaukarte für Kapitel 1 erhaltet ihr Anweisungen zum Spielstart. Befolgt sie, um eure Reise zu beginnen – **aber lest auf jeden Fall zuerst die Abschnitte „Spielablauf“, „Buch der Entdeckungen“ und „Grundregeln“ der Spielanleitung!**

ÜBERSICHT DES AUFBAUS



SPIELABLAUF

TAGESABLAUF

Ein Tag ist die wichtigste Zeiteinheit in *Tainted Grail* und stellt eine vollständige Spielrunde dar. Bei **Tagesanbruch** (Phase I) müsst ihr einige wenige Unterhaltsaufgaben erledigen und es wird eine neue Ereigniskarte aufgedeckt. **Während des Tages** (Phase II), gebt ihr  aus, um Aktionen auszuführen, bis ihr zum **Ende des Tages** (Phase III) übergehen möchtet, um zu rasten, Visionen zu lesen und eure Stapel zu verbessern.

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

I. TAGESANBRUCH

Führt diese Schritte nacheinander aus:

1. Handelt Effekte zum Tagesanbruch ab.

Wendet alle Effekte, die bei Tagesanbruch wirksam werden (von Gegenständen, Fertigkeiten etc.), in der gewünschten Reihenfolge an.

2. Entfernt Zeitmarker.

Entfernt 1  und 1  von jeder Karte, auf der sich mindestens 1 davon befindet.

3. Dreht Ortskarten auf die wyrdverformte Seite.

Kontrolliert alle Orte im Spiel und dreht Ortskarten, auf denen kein Wegstein steht, auf die wyrdverformte Seite ().

Hinweis: Beim Umdrehen einer Karte werden keine -Effekte ausgelöst.

4. Aktiviert Wächter.

Wächter sind besondere, umherwandernde Begegnungen. Wenn Wächter im Spiel sind, würfelt ihr für jeden einzelnen in beliebiger Reihenfolge mit dem Wächterwürfel und bewegt ihn, wie im Abschnitt „Wächter“ im Kapitel „Grundregeln“ (S. 17) beschrieben.

5. Leert den Bereich für aktive Ereignisse.

Legt alle Ereignisse aus diesem Bereich ab, die keine Questen sind. Wenn ihr dabei zufällige Ereignisse entfernt, legt diese Karten unter den Stapel der zufälligen Ereignisse. Bedeutsame Ereignisse und Sonderereignisse kommen zurück in die Schachtel.

Hinweis: Im Gegensatz zu normalen Ereignissen, die einen Tag lang aktiv sind, bleiben Ereignisse mit Questen so lange auf der Spielfläche, wie auf der jeweiligen Karte angegeben.

6. Deckt ein neues Ereignis auf.

Deckt die obere Karte des Ereignisstapels auf und lest den Text vor. Legt die Karte dann in den Bereich für aktive Ereignisse.

II. WÄHREND DES TAGES

In dieser Phase führt ihr nacheinander Aktionen aus. Die Reihenfolge dürft ihr dabei selbst bestimmen. Ihr könnt auch mehrere Aktionen nacheinander durchführen und die Reihenfolge jederzeit ändern. Dies geht so lange weiter, bis alle bereit sind, zu Phase III „Ende des Tages“ überzugehen.

Beispiel: Wenn ihr zu dritt spielt, könnt ihr in der Reihenfolge A, B, C beginnen und dann die restlichen Aktionen des Tages in einer anderen Reihenfolge durchführen, etwa B, A, C, A oder C, A, A, C, B.

Jede verfügbare Aktion im Spiel ist mit einem speziellen Aktionssymbol gekennzeichnet, das auch die Kosten der Aktion nennt. Es gibt drei Haupttypen:

 Um diese Aktion auszuführen, müsst ihr die angegebene Energie zahlen. Dazu bewegt ihr den Marker eurer -Leiste entsprechend viele Felder nach **unten**.

 Um diese Aktion auszuführen, müsst ihr die angegebene Gesundheit zahlen. Dazu bewegt ihr den Marker eurer -Leiste entsprechend viele Felder nach **unten**. Falls eure  dadurch über dem -Anzeiger wäre, passt eure  an eure  an.

 Um diese Aktion auszuführen, müsst ihr die angegebene Furcht erhalten. Dazu bewegt ihr den Marker eurer -Leiste entsprechend viele Felder nach **oben**.

In allen Fällen gilt: Wenn ihr die Aktionskosten nicht vollständig zahlen könnt (der Marker würde die Leiste verlassen), könnt ihr die Aktion nicht ausführen.

Führt ein Charakter eine Aktion aus, dürfen sich andere Charaktere am gleichen Ort anschließen. Sie führen die gewählte Aktion dann gemeinsam als Gruppe durch (siehe Gruppenregeln in blauer Schrift).

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

 **Erkunden** (nur an  Orten ohne Wächter)

Die Ortskarten in *Tainted Grail* enthalten viele Überlieferungen, Geheimnisse oder Aufgaben. Die Erkundung ist eure wichtigste Art, sie zu entdecken. Die Basiskosten der **Erkunden**-Aktion sind 0, aber während der Erkundung können einige Entscheidungen und Optionen  kosten. Erkundungsablauf:

1. Schlagt das Buch der Entdeckungen auf der Seite des erkundeten Ortes auf und fangt oben an zu lesen (siehe Abschnitt „Buch der Entdeckungen“ auf S. 11).

2. Wenn ihr bei „Die Erkundung endet“ angelangt seid, legt das Buch der Entdeckungen beiseite und führt weitere der während des Tages zur Verfügung stehenden Aktionen aus (z. B. eine erneute Erkundung).

In einer Gruppe: Wenn ihr als Gruppe erkundet, steigen die Kosten für Entscheidungen und Optionen nicht mit der Zahl der Gruppenmitglieder (ausgenommen Kosten, die explizit als „pro Gruppenmitglied“ oder „pro Charakter“ angegeben sind).

 **Reisen**

Zahlt  und führt dann diese Schritte nacheinander aus:

1. Bewegt eure Figur auf eine Ortskarte, die an euren derzeitigen Ort angrenzt und mit Richtungspfeilen verbunden ist (siehe „Orte“ auf S. 19). Zwischen Orten, die nebeneinander liegen, aber nicht durch Richtungspfeile verbunden sind, sind aufgrund von Gebirgen, Mauern, breiten Flüssen oder anderen natürlichen Hindernissen keine Reisen möglich.

Zeitmarker

Es gibt 2 Arten von Zeitmarkern im Spiel. Für zeitlich begrenzte Aktionen werden meist  verwendet und längerfristige Einflüsse auf die Handlung werden mit  verfolgt.

Ereignisse

Damit es kein Durcheinander gibt, solltet ihr die zufälligen Ereignisse in der Nähe der Spielfläche aufbewahren. Nicht verwendete bedeutsame Ereignisse und Sonderereignisse kommen zurück in die Schachtel.

2. Prüft bei eurer Ankunft an einem neuen Ort, ob dessen Karte ein Soforteffekt-Symbol (⚡) zeigt. Effekte, die mit diesem Symbol markiert sind, müssen sofort bei eurer Ankunft abgehandelt werden.

Hinweis: An manchen Orten ist der ⚡-Effekt mit einem ⚡-Symbol kombiniert. Dies begrenzt, wie oft der Effekt ausgelöst wird (siehe „Orte“ auf S. 19).

3. Prüft nach der Abhandlung etwaiger ⚡-Effekte, ob durch eure Reise neue Orte enthüllt wurden. Sucht die Karten heraus, die zu den Richtungspfeilen am Rand des neuen Ortes passen. Legt sie dann wie folgt an den entsprechenden Pfeilen an:

- Wenn auf den Ecken der neu angelegten Ortskarte kein Wegstein steht, dreht ihre ⚡ Seite nach oben.
- Wenn auf mindestens einer Ecke der neu angelegten Ortskarte ein Wegstein steht, dreht ihre ⚡ Seite nach oben.

Hinweis: Falls ihr euch nach der Abhandlung eines ⚡-Effekts nicht mehr am ursprünglichen Zielort eurer Reise befindet, werden keine neuen Orte angelegt.

In einer Gruppe: Als Gruppe kostet die Reise 1 ⚡ pro Gruppenmitglied. Wenn ihr als Gruppe reist, müsst ihr auch alle durch den neuen Ort ausgelösten ⚡-Effekte gemeinsam abhandeln!

Direkt vor dem Abhandeln der ⚡-Effekte dürfen sich andere Charaktere an eurem Zielort der Gruppe anschließen, um die ⚡-Effekte gemeinsam abzuhandeln.

Beispiel: Charakter A reist an den Ort, an dem sich Charakter B befindet. Die Ortskarte weist euch an: „⚡ Handelt eine violette Begegnung ab.“ Charakter B kann sich nun der Gruppe von Charakter A anschließen, bevor die violette Begegnung gezogen wird, um mitzuhelfen.

Wegstein aktivieren

An Orten mit einem leeren Wegsteinfeld in einer oder mehr Ecken steht ein erloschener Wegstein (siehe „Wegsteine“ auf S. 21), der mit dieser Aktion aktiviert werden kann.

- Ihr habt folgende Möglichkeiten:
 - Zahlt pro Charakter im Spiel 1 **Magie** und 1 **Reichtum** oder **Nahrung**.
 - Zahlt den „Blutpreis“. Zahlt pro Charakter im Spiel 3 und erhaltet 2 (bei einem Spiel mit 4 Charakteren müsst ihr z. B. 12 vollständig zahlen und 8 vollständig erhalten).
- Stellt einen Wegstein auf ein beliebiges leeres Wegsteinfeld am aktuellen Ort. Dreht alle vom Wegstein berührten wyrdverformten Orte auf .
- Falls bereits alle Wegsteinfiguren im Spiel sind, nehmt einen Wegstein von einem beliebigen Ort und stellt ihn an euren.

In einer Gruppe: Die Kosten für die Aktivierung können immer unter allen Gruppenmitgliedern geteilt werden, auch die beim „Blutpreis“ gezahlte und erhaltene .

Wächter herausfordern (nur an Orten mit einem Wächter).

Manche Begegnungen durchstreifen die Spielwelt. Wenn ihr einen Ort mit Wächterbegegnung betretet, könnt ihr diesen Wächter herausfordern:

- Beginnt eine Wächterbegegnung am aktuellen Ort (siehe „Kampf“ auf S. 22 oder „Diplomatie“ auf S. 27).

In einer Gruppe: Ihr handelt die Begegnung gemeinsam ab.

Ortsaktion – siehe Kosten auf der Ortskarte (nur an Orten ohne Wächter möglich).

Die meisten Ortskarten zeigen auf der Vorderseite eine Aktion, die Ortsaktion. Jeder Charakter an diesem Ort kann sie ausführen. Ortsaktionen ermöglichen es euch oft, wichtige Ressourcen zu sammeln oder zu tauschen. Plant eure Reisen entsprechend!

Hinweis: An manchen Orten ist die Ortsaktion mit einem ⚡-Symbol kombiniert. Dies zeigt an, wie oft diese Aktion durchgeführt werden kann (siehe „Orte“ auf S. 19).

In einer Gruppe: Ortsaktionen können auch als Gruppe ausgeführt werden. Sowohl die Kosten als auch der Effekt sind von der Gruppengröße unabhängig. Ihr dürft die Kosten innerhalb der Gruppe beliebig aufteilen und geht etwaige ausgelöste Begegnungen gemeinsam an.

*Beispiel: 2 Charaktere führen als Gruppe die Ortsaktion „ Jagen: Erhaltet 1 **Nahrung**. Handelt eine grüne Begegnung ab.“ aus. Sie teilen die Kosten unter sich auf und zahlen je 1 . Daraufhin erhält einer von ihnen 1 **Nahrung** und sie handeln die Begegnung als Gruppe ab.*

Charakteraktionen, Geheimnis-, Gegenstands- und Fertigkeitenaktionen – siehe Kosten auf dem entsprechenden Spielmaterial.

Jeder Charakter hat eine persönliche Aktion auf seiner Charaktertafel. Durch manche Gegenstände, Geheimnisse und Fertigkeiten erhalten eure Charaktere auch zusätzliche Aktionen.

In einer Gruppe: Die Gruppe kann sich an den Kosten beteiligen, aber der Charakter, von dessen Charaktertafel, persönlicher Geheimniskarte, Gegenstand oder Fertigkeit diese Aktion stammt, muss Teil der Gruppe sein und mindestens 1 oder der Aktionskosten übernehmen.

Gruppen und Gruppenaktionen

In *Tainted Grail* könnt ihr euch beliebig zu Gruppen zusammenschließen, um zu reisen, zu kämpfen und zu verhandeln, dann eure eigenen Wege gehen und später in beliebigen Konstellationen neue Gruppen bilden.

Wann immer ein Charakter eine Aktion beginnt, entscheiden alle anderen Charaktere am selben Ort, ob sie teilnehmen möchten. Wenn der ausführende Charakter einverstanden ist, bilden sie eine Gruppe und gehen die Aktion gemeinsam an – die Regeln hängen von der Art der Aktion ab.

Alle Charaktere in einer Gruppe werden als Gruppenmitglieder bezeichnet.

In einer Gruppe: Jedes Gruppenmitglied darf Kosten in Form von **Nahrung**, **Reichtum** oder **Magie** für andere Mitglieder der Gruppe zahlen! Wenn ihr wollt kann sogar ein Charakter die gesamten Kosten begleichen. Eine Ausnahme gibt es allerdings: Jede Aktion von Charaktertafeln, Fertigkeiten und persönlichen Geheimnis- oder Gegenstandskarten muss immer zum Teil von dem Charakter bezahlt werden, von dessen Spielmaterial sie stammt.

Eine Gruppe verlassen

Gruppenaktionen müssen einstimmig beschlossen und von allen Gruppenmitgliedern durchgeführt werden. Charaktere, die nicht an einer Gruppenaktion teilnehmen wollen, müssen die Gruppe vor der Aktion verlassen.

Wichtig: Dies ist nur möglich, solange die Aktion noch nicht ausgelöst wurde.

Beispiel: Bei Entscheidungen, die während einer Erkundung getroffen werden, kann die Gruppe nicht verlassen werden.

Wird ein Charakter aus einer Begegnung entfernt, die während einer Erkundung stattfindet (z. B. durch die „Sterbend“-Karte oder Flucht), gilt er für -Effekte vorübergehend nicht als Gruppenmitglied. Nach der Begegnung ist er wieder Teil der Gruppe und muss die Erkundung fortsetzen.

Charaktere im Spiel und Gruppenmitglieder

Bei manchen Effekten wie der Wegsteinaktivierung ist die Zahl der Charaktere im Spiel ausschlaggebend (also alle, die mitspielen, nicht nur die Gruppenmitglieder).

Andere Effekte wie das Reisen basieren auf der Zahl der Gruppenmitglieder (also die Charaktere, die die Aktion gerade als Gruppe durchführen).

III. ENDE DES TAGES

Wenn alle damit einverstanden sind, könnt ihr zum Ende des Tages übergehen. Führt dann für jeden Charakter diese Schritte nacheinander aus:

Energiebegrenzung

Denkt daran, dass eure maximale  von eurer  begrenzt wird. Der -Marker darf niemals oberhalb des -Anzeigers liegen!

Simultane Aktionen

Um Wartezeiten im Spiel zu reduzieren, dürft ihr z. B. eure eigenen Aktionen ausführen, während ein anderer Charakter gerade eine Begegnung abhandelt. Ihr könnt währenddessen auch schon planen, wie ihr eure **EP** einsetzen oder eure Stapel verändern wollt, damit die anderen am Ende eines Tages nicht lange warten müssen.

1. Effekte zum Ende des Tages abhandeln. Wendet alle Effekte, die am Ende des Tages wirksam werden (z. B. Gegenstände, Fertigkeiten etc.), in der gewünschten Reihenfolge an.

2. Rasten.

- Wer nicht erschöpft ist, setzt seine  auf ihren Anfangswert.
- Wer erschöpft ist, erhält 4 .

3. Erholen. Jeder darf einmal 1 **Nahrung** zahlen, um 1  und 1  zu erhalten sowie 1  zu verlieren.

4. Wyrdnis-Beeinträchtigung. Wer an einem  Ort ist, verliert 2  und erhält 2 .

5. Charakter verbessern. Ihr dürft **EP** ausgeben, um die Attribute eures Charakters zu erhöhen und Fertigkeiten sowie Kampf- und/oder Diplomatiekarten zu erwerben (siehe „Attribute & Charakterverbesserung“ auf S. 13).

6. Stapel anpassen. Ihr dürft eure Kampf- und Diplomatiestapel mit den bereits erhaltenen Karten eures Charakters anpassen. Ihr könnt auch Karten aus euren Stapeln entfernen (und bei zukünftigen „Ende des Tages“-Phasen wieder hinzufügen). Die aus dem Stapel entfernten Karten werden NICHT in den Verbesserungsstapel zurückgelegt. Legt sie neben euer Charaktertableau oder in das Speicherfach eures Charakters.

Wichtig: Jeder Stapel muss mindestens 10 Karten enthalten!

7. Visionen lesen. Wenn der Ort, an dem sich euer Charakter jeweils befindet, ein -Symbol hat, öffnet die letzte Seite des entsprechenden Ortsabschnitts im Buch der Entdeckungen und lest die Vision. Alle Charaktere am selben Ort handeln die Vision als Gruppe ab.

Visionen zu lesen, ist nicht verpflichtend. Ihr müsst also dieselbe Vision nicht wiederholen. Es empfiehlt sich jedoch, jede Vision mindestens einmal zu lesen.

Tipp: Visionen geben oft hilfreiche Hinweise oder enthüllen mehr von der Überlieferung und Geschichte.

8. Der nächste Tag beginnt.

Chronist (optional)

Wenn ihr mit 2-4 Personen spielt, empfehlen wir, dass jemand die Rolle des Chronisten übernimmt. Der Chronist spielt in *Tainted Grail* ganz normal mit, übernimmt aber die Spielleitung und ist verantwortlich für:

- das Vorlesen (oder Nacherzählen) von Abschnitten aus dem Buch der Entdeckungen.
- das Durchführen der Unterhaltsaufgaben, wie z. B. Aufdecken neuer Ereigniskarten, Entfernen von Zeitmarkern und Würfeln mit dem Wächterwürfel.
- die Verwaltung des Speicherblattes sowie die Markierung und Überprüfung der erreichten Status.
- das Hinzufügen neuer Ortskarten und das Ersetzen oder Verändern von Ortskarten, wann immer es das Spiel erfordert.
- das Ausgeben von Gegenstands- und Geheimniskarten von den entsprechenden Stapeln.
- das letzte Wort bei Unentschieden und das Treffen endgültiger Entscheidungen im Konfliktfall.

Obwohl das Ernennen eines Chronisten kaum Auswirkungen auf das Spielgeschehen hat und nicht zwingend erforderlich ist, könnt ihr dadurch viel Zeit sparen und viele Fehler vermeiden. Außerdem hilft es euch, alle mit einzubeziehen und besser in die Welt einzutauchen, wenn ihr alle hört, was andere Charaktere bei ihrer Erkundung erleben!

BUCH DER ENTDECKUNGEN

AUFBAU DES BUCHES

Das Buch der Entdeckungen (BdE) besteht aus vier Teilen, die am Rand jeder Seite entsprechend markiert sind:

- 1. Orte.** Jedem Ort ist in diesem Teil mindestens eine Seite gewidmet. Die Orte sind aufsteigend nach ihren Nummern sortiert, die am Rand jeder Seite angegeben sind.
- 2. Buch der Geheimnisse (BdG).** Dieser Teil enthält verborgene Interaktionen und Ereignisse, von denen man nicht zu früh erfahren sollte, um sich nicht die Spannung zu verderben.
- 3. Stimmen des Untergangs (SdU).** Ein kleinerer Teil, der Erinnerungen der vier Hauptcharaktere der Erweiterung *Stimmen des Untergangs* enthält.
- 4. Tutorial-Abschnitt im Buch der Entdeckungen (BET).** Dieser Abschnitt wird nur im Schnellstart-Szenario des Spiels verwendet.

VERWENDUNG DES BUCHES

Wann immer ihr das Symbol  seht, eine Erkundungsaktion ausführt oder die Erinnerung eines Charakters lest, nehmt ihr das Buch der Entdeckungen zur Hand. Seht euch immer nur den angegebenen Abschnitt an!

Wenn ihr einen Ort erkundet, beginnt immer auf der ersten Seite des Ortes und lest den Text von oben nach unten.

Wenn ihr einen Vers im Buch der Geheimnisse (BdG) lesen sollt () , findet ihr ihn im Teil „Buch der Geheimnisse“. Alle Verse sind in aufsteigender Reihenfolge durchnummeriert.

Wenn ihr die Erinnerung eines Charakters lesen sollt, findet ihr sie im Teil „Stimmen des Untergangs“.

Wenn ihr einen Vers lest, erhaltet ihr dort alle zugehörigen Informationen (wie die Kosten und Effekte von Entscheidungen). Informationen, die euch nicht zur Verfügung stehen sollen (wie unvorhersehbare Konsequenzen eurer Entscheidungen), sind durch die Weiterleitung auf andere Verse verborgen.

Entscheidungen und Anforderungen

Einige Verse fordern euch auf, zwischen mehreren Möglichkeiten zu wählen. Möglichkeiten erkennt ihr daran, dass sie stets mit Aufzählungspunkten gekennzeichnet sind.

Manche Möglichkeiten sind nur unter gewissen Voraussetzungen verfügbar, beispielsweise beim Spielen eines bestimmten Kapitels. Manchmal benötigt ihr auch ein bestimmtes Attribut oder einen Status. Wenn mehrere Anforderungen mit einem Semikolon oder dem Wort „und“ verbunden sind, müssen alle davon erfüllt werden. Sind sie mit „oder“ verbunden, müsst ihr eine, dürft aber auch mehrere davon erfüllen.

In einer Gruppe: Es genügt, wenn ein Mitglied der Gruppe die Anforderungen erfüllt. Wenn eine Möglichkeit also Geheimniskarte **13** und mindestens 2  erfordert, könnt ihr sie auch dann wählen, wenn jemand aus eurer Gruppe Geheimniskarte **13** besitzt und jemand anderes 2  hat.

Es gibt viele Arten von Anforderungen und Entscheidungen. Achtet daher immer auf den genauen Wortlaut.

Hier ein paar Beispiele für Anforderungen aus dem Buch der Entdeckungen:

- Benötigt **alle Charaktere** – Betrifft meist Entscheidungen, die die Geschichte vorantreiben. Für diese Anforderung müssen alle Charaktere Teil der Gruppe sein.
- Nur wenn **Elgan** Teil der Gruppe ist – Für diese Anforderung muss der genannte Charakter Teil der Gruppe sein.
- Nur wenn ihr Teil **1** des Status „**Vage Ahnung**“ habt – Hier ist der spezifische Teil des genannten Status erforderlich.
- Nur falls ihr Teil **1** des Status „**Vage Ahnung**“ **nicht** habt – Hier dürft ihr den spezifischen Teil des genannten Status nicht haben.
- Benötigt 2  – Das Gruppenmitglied mit dem höchsten Wert in Aggression muss mindestens einen Wert von 2 haben.
- Zahlt 1 **Reichtum** – Legt die angegebene Anzahl an Ressourcen ab oder passt eure Überlebensleiste entsprechend an.
- Nur wenn ihr **Kapitel 2-4** spielt – Ihr könnt die Option nur wählen, wenn euer aktuelles Kapitel genannt ist.
- Benötigt Geheimniskarte **15** – Ein Gruppenmitglied muss die angegebene Karte besitzen.
- Nur falls **keine**  auf diesem Ort liegen – Am angegebenen Ort muss die angegebene Anzahl an Markern liegen.
- Benötigt 3  oder 3  – Hier muss nur eine der beiden Anforderungen erfüllt werden.

Weiterleitungen

Viele Abschnitte des Buches weisen euch – abhängig von Status, Attributen oder anderen Faktoren – an, einen bestimmten Vers zu lesen. Ihr müsst die erste zutreffende Anweisung sofort befolgen. Weiterleitungen sind verpflichtend und etwaige Anforderungen folgen dem oben beschriebenen Muster.

Beispiel: Die erste Zeile des Verses, den ihr lest, lautet: „Wenn ihr den Status ‚Verhandlungen‘ habt, lest Vers 10.“ Seht auf dem Statusblatt nach, ob ihr den genannten Status habt. In dem Fall dürft ihr den aktuellen Vers nicht weiterlesen, sondern müsst sofort zu Vers 10 wechseln!

Würfelpuben

Einige Verse des Buches der Entdeckungen werden vom Zufall beeinflusst. Meist müsst ihr mit einem sechsseitigen Würfel würfeln und euer Attribut oder andere Modifikatoren einberechnen. Wenn ihr Teil einer Gruppe seid, verwendet ihr je nach Abfrage das Attribut des Gruppenmitglieds mit dem höchsten oder niedrigsten abgefragten Wert (nicht die Summe mehrerer Gruppenmitglieder).

Beispiel: Elgan (1 ) und Gerdwyn (2 ) müssen würfeln und ihre  addieren. Der Würfel zeigt eine 1, also ist das Ergebnis 3 (1 plus der höchste -Wert innerhalb der Gruppe, also 2).

Würfeln

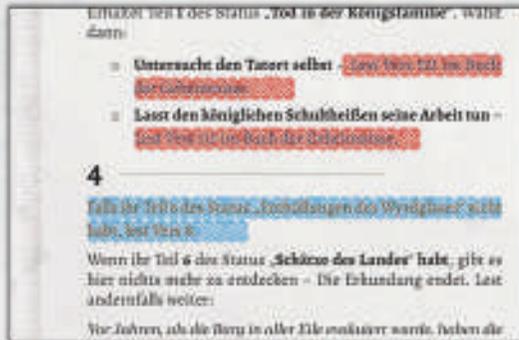
Sofern nicht anders angegeben, verwendet ihr bei jedem Effekt, der euch zum Würfeln auffordert, einen einzelnen sechsseitigen Standardwürfel.

Skalierung der Effekte

Wenn ihr im Buch der Entdeckungen eine Ressource erhaltet, zahlt oder verliert, ist der Text nach 3 verschiedenen Mustern aufgebaut, die jeweils wie folgt angewendet werden:

- **Erhaltet 2 Reichtum** – In diesem Fall bekommt die Gruppe 2 **Reichtum**, die sie untereinander aufteilen muss.
- **Jedes Gruppenmitglied erhält 1 Reichtum** – Hier erhält jedes Mitglied eurer Gruppe 1 **Reichtum**. (Wenn ihr alleine erkundet, geltet ihr in diesem Fall als einzelnes Gruppenmitglied.)
- **Jeder Charakter erhält 1 Reichtum** – Hier erhält jeder Charakter im Spiel 1 **Reichtum** (egal, ob er in eurer Gruppe ist oder nicht).

Verborgene Inhalte



Im Laufe der Kampagne stoßt ihr hin und wieder auf rote oder blaue Bereiche, die den Text des Buches verschleiern. Ihr könnt diese Passagen erst lesen, nachdem ihr den entsprechenden Plastik-Farbfilter gefunden habt. Sobald ihr solch einen Filter erhaltet, müsst ihr alle durch die jeweilige Farbe verborgenen Inhalte in Versen entschlüsseln, indem ihr den Filter darüberlegt. Die einzige Ausnahme sind Abschnitte, die als „Hinweise“ gekennzeichnet sind. Bei Hinweisen steht euch frei, ob ihr sie lest oder es lieber ohne Hinweise versucht.

Wenn ihr keinen passenden Farbfilter habt, lest nur den Teil des Verses, der nicht verborgen ist!

Belohnungen und Kosten

Beim Erkunden erhaltet ihr oft Ressourcen, verliert sie oder müsst sie zahlen. Solange eine Belohnung nicht explizit von der Anzahl der Gruppenmitglieder abhängt, ist sie unveränderlich.

*Beispiel: Eine Gruppe mit 3 Mitgliedern erfüllt eine Queste und erhält folgende Belohnung: „Erhaltet 1 **Reichtum** und 1 Gegenstand. Jeder Charakter erhält 1 **EP**.“ Das bedeutet, dass ihr als Gruppe zuerst insgesamt 1 **Reichtum** und 1 Gegenstandskarte erhaltet und unter euch aufteilen müsst. Danach erhält jeder Charakter im Spiel 1 **EP**.*

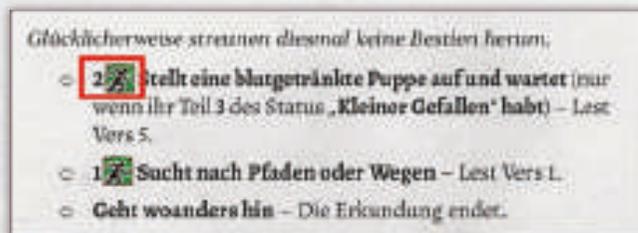
Ihr solltet die Belohnungen immer möglichst fair aufteilen, um euer Potenzial optimal auszuschöpfen. Falls ihr euch nicht einigen könnt, trifft der Chronist die endgültige Entscheidung.

Hinweis: Es gibt einen wichtigen Unterschied zwischen **zahlen** und **verlieren**. Falls ihr nicht genügend Ressourcen habt, um die Kosten einer Möglichkeit zu zahlen, dann könnt ihr sie nicht wählen. Habt ihr nicht genügend Ressourcen, um die bei einer Möglichkeit angegebene Menge zu verlieren, dürft ihr sie dennoch auswählen. Verliert einfach so viel wie möglich (ggf. auch 0) und fahrt dann fort.

*Beispiel: Ein Charakter mit 3 **Reichtum** kann eine Option wählen, deren Kosten „verliere 4 **Reichtum**“ betragen, aber keine, bei der es heißt „zahle 4 **Reichtum**“.*

Energiekosten

Für manche Optionen bei der Erkundung müsst ihr Energie zahlen. Dies wird durch das entsprechende Symbol vor der Optionsbeschreibung und dem Effekt dargestellt.



In diesem Fall muss die Gruppe oder der Charakter für die Option die angegebenen Kosten von 2 **Energie** zahlen.

In einer Gruppe: Die Kosten sind unabhängig von der Anzahl der Gruppenmitglieder. Ihr könnt die Kosten beliebig unter den Mitgliedern eurer Gruppe aufteilen.

Begegnungen im Buch der Entdeckungen

Manchmal lösen eure Entscheidungen im Buch der Entdeckungen eine Begegnung aus. Folgt dann den Anweisungen im Abschnitt „Begegnungen“ (S. 16). Seht nach dem Abhandeln der Begegnung im Buch der Entdeckungen nach, ob es weitere Anweisungen gibt.

In einer Gruppe: Wenn ihr eine Begegnung als Gruppe abhandelt, gelten die üblichen Begegnungsregeln. Nur bei einer Niederlage gilt abweichend:

Wenn ein Gruppenmitglied aus einer Begegnung flieht, eine „Sterbend“-Karte erhält (seine 0 **EP** fällt auf 0) oder eine andere Niederlagebedingung erfüllt, gilt es für **EP**-Effekte vorübergehend nicht mehr als Gruppenmitglied. Nach der Begegnung ist der Charakter wieder Teil der Gruppe und muss die Erkundung fortsetzen.

Ende der Erkundung

Wann immer ihr den Satz „Die Erkundung endet“ lest, schließt ihr das Buch der Entdeckungen.

Während einer Erkundung könnt ihr die Gruppe nicht aufteilen oder als einzelner Charakter die Erkundung beenden.

Keine Sorge, falls ihr an einem Ort nicht alles gesehen habt – ihr könnt später weitere Erkundungsaktionen ausführen und wieder aus den ursprünglichen Möglichkeiten wählen.

Visionen

Wenn ein Ort das **Vision**-Symbol neben dem Namen zeigt, enthält die letzte Seite dieses Ortes im Buch der Entdeckungen eine Vision. Am Ende des Tages dürfen Charaktere an einem solchen Ort die jeweilige Vision lesen. Visionen werden immer als Gruppe abgehandelt und können einmal pro Tag und Ort gelesen werden. Visionen unterschiedlicher Orte dürfen am selben Tag gelesen werden, wenn sich dort Charaktere befinden.

Wann immer ihr den Satz „Die Vision endet“ lest, schließt ihr das Buch der Entdeckungen.

EIGENE NOTIZEN

Wir empfehlen euch sehr, während des Spiels Notizen zu machen. Manchmal werdet ihr z. B. nicht in der Lage sein, eine bestimmte Interaktion auszuführen, da euch die nötigen Ressourcen oder Attribute fehlen. Wenn ihr euch dann die Ortsnummer und die dort genannten Anforderungen notiert, wisst ihr später, wohin und warum ihr zurückkehren wollt.

Auch das Notieren wichtiger Namen oder Geschichten wird euch im Laufe des Spiels sicherlich helfen.



GRUNDREGELN

ATTRIBUTE & CHARAKTERVERBESSERUNG

Die folgenden 6 Attribute definieren euren Charakter. Sie sind in 3 gegensätzliche Attributspaare unterteilt.



Aggression — Mitgefühl



Mut — Vorsicht



Pragmatik — Spiritualität

Eure Attribute verändern gewisse Begegnungen und können bei der Erkundung von Orten unterschiedliche Ereignisse oder Lösungen ermöglichen. Sobald ihr ein Attribut auf 2 erhöht habt, habt ihr die Möglichkeit, eine mächtige Fertigkeit zu erwerben.

Erfahrung

Erfahrungspunkte (kurz: EP) sind wichtig, um euren Charakter zu verbessern. Ihr könnt am Ende des Tages EP zahlen, um die Attribute eures Charakters zu erhöhen, neue Fertigkeiten zu erlangen oder zusätzliche Kampf- und Diplomatiekarten zu kaufen.

Attribute verbessern

Um im Kampf, während der Diplomatie und bei Erkundungen erfolgreich zu sein, sind hohe Attributswerte von Vorteil. Alle Attribute gleichmäßig zu erhöhen, ist allerdings sehr teuer und sorgt dafür, dass euer Charakter niemals die Höchstwerte erreicht.

Die aktuellen Attributswerte eures Charakters werden mit roten Universalmarkern in den Attributsfeldern des Charaktertableaus angezeigt. Zu Beginn des Spiels hat jeder Charakter nur 2 Felder für jedes Attribut, sodass der Höchstwert auf 2 begrenzt ist. Um die Attribute weiter zu erhöhen, muss zunächst eine entsprechende Fertigkeit gekauft werden. Jedes Fertigkeitensplättchen bietet ein Feld für einen zusätzlichen Attributspunkt.

Die Kosten für die Steigerung eines Attributs hängen vom Gesamtwert des Attributspaars ab (siehe Liste am Anfang dieses Abschnitts). Jeder Punkt kostet EP in Höhe des Gesamtwerts des Attributspaars + 2 EP.

Beispiel:

Wenn ihr 0 und 0 habt, kostet es 2 EP, eure um einen Punkt zu erhöhen.

Wenn ihr 0 und 1 habt, kostet es 3 EP, eure um einen Punkt zu erhöhen.

Wenn ihr 2 und 0 habt, kostet es 4 EP, eure um einen Punkt zu erhöhen, und ihr müsst durch eine -Fertigkeit ein zusätzliches Attributsfeld erworben haben.

Neue Fertigkeiten



Wenn ihr ein Attribut auf das aktuelle Maximum erhöht habt, dürft ihr eine Fertigkeit dieses Attributs erwerben. Dazu müsst ihr den erforderlichen EP-Betrag zahlen (siehe unten) und all eure Fertigkeitensplättchen mit dem Symbol dieses Attributs herausuchen. Nehmt dann eines der Plättchen und legt es an die entsprechende Kante eures Charaktertableaus.

Fertigkeitensplättchen haben zwei Seiten, von denen jeweils nur eine gewählt werden kann. Wenn ihr eine Fertigkeit erwerbt, müsst ihr euch für eine Seite entscheiden und auf die andere verzichten.

Beispiel: Zu Beginn des Spiels sind Junis' Attribute 2 , 1 , 0 , 1 , 0 und 1 . Sie kann also nur eine -Fertigkeit erwerben.

Danach kann sie die zweite -Fertigkeit erst dann kaufen, wenn sie das dritte Feld ihrer gefüllt hat.

Die Kosten einer Fertigkeit hängen von der Anzahl der vorhandenen Fertigkeiten des Attributspaars ab. Es sind 4 EP Grundkosten + 4 EP pro Fertigkeit des Attributspaars.

Beispiel: Wenn ihr 1 -Fertigkeit und 1 -Fertigkeit habt, kostet es 12 EP, eine weitere -Fertigkeit zu erwerben.

Kampf- und Diplomatiestapel verbessern

Die Verbesserung eures Kampf- und Diplomatiestapels ist der primäre Weg, um neue Karten zu erhalten und mehr Möglichkeiten im Kampf und bei der Diplomatie zu haben.

Um Kampf- oder Diplomatiestapel zu verbessern, zahlt ihr zunächst 2 EP. Wählt dann euren Verbesserungsstapel für Kampf oder Diplomatie und zieht 3 Karten. Wählt 1 davon aus und mischt sie in euren entsprechenden Stapel. Mischt die anderen beiden Karten wieder in den Verbesserungsstapel.

Am Ende des Tages könnt ihr eure Kampf- und Diplomatiestapel mit den Karten in eurem Besitz anpassen (siehe „Ende des Tages“ auf S. 10).



Verbesserungsstapel

Während des Spieldaufbaus bestehen eure Verbesserungsstapel aus allen verbesserten Kampf- und Diplomatiekarten (alle Karten mit einem „V“ in der unteren rechten Ecke). Im Verlauf des Spiels könnt ihr dann Karten aus diesen Stapeln kaufen.

ÜBERLEBENSLEISTEN

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

 **ENERGIE** – Eure Ausdauer, die sich jeden Tag erneuert.

Für die meisten Aktionen im Spiel (siehe „Während des Tages“ auf S. 8) müsst ihr  zahlen. Wunden und Gebrechen beschränken eure . Wenn ihr halbtot herumhumpelt, werdet ihr nicht so viel erreichen können wie gesund und ausgeruht (siehe  **GESUNDHEIT** weiter unten).

Das letzte Feld der -Leiste ist rot. Wenn euer Marker auf diesem Feld liegt, seid ihr **erschöpft**. Dies führt dazu, dass ihr weniger  regeneriert (siehe „Ende des Tages“ auf S. 10). Trotzdem ist es manchmal notwendig, Erschöpfung in Kauf zu nehmen, um Schlimmeres zu verhindern!

 **GESUNDHEIT** – Eure körperliche Verfassung.

Wenn eure  0 erreicht, liegt ihr im **Sterben**. Der -Marker darf nie oberhalb des -Anzeigers liegen. Seine L-Form hilft euch dabei, euch daran zu erinnern.

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

Wenn euer -Marker eines der roten Felder oben auf der Leiste erreicht, wird euer Charakter **wahnsinnig**.

TOD UND WAHSINN



Auf der Schwelle des Todes

Sobald die  eines Charakters auf 0 fällt, legt er die „Sterbend“-Karte an sein Charaktertableau an und wird aus der laufenden Begegnung entfernt.

Hinweis: Wenn nur ein Charakter im Spiel ist, wird die „Sterbend“-Karte mit dem Zusatz „Solo-Spiel“ verwendet. Wenn ihr mit mehreren spielt, wird die „Sterbend“-Karte mit dem Zusatz „Koop-Spiel“ verwendet.

- Handelt keine zusätzlichen Effekte wie gegnerische Angriffe, Reaktionen oder Resultate ab.
- Sobald der letzte Charakter in einer Begegnung eine „Sterbend“-Karte erhält, wird die Begegnung abgelegt (außer bei einem Wächter) und gilt als verloren.
- Handelt alle zusätzlichen Regeln der „Sterbend“-Karte ab.
- Falls dies während einer Erkundung passiert ist, setzt diese fort.

Vorsicht! Von jetzt an könnte jede Aktion eure letzte sein! Die „Sterbend“-Karte gibt eurem Charakter etwas Zeit, sich zu erholen, aber irgendwann gebt ihr den Geist auf.

Tod

Wenn die  eures Charakters bereits auf 0 ist und dann die auf der „Sterbend“-Karte angegebenen Bedingungen eintreffen, stirbt er.

Falls ihr beim Tod des Charakters nicht Geheimniskarte **6**, **8** oder **9** habt, endet das Spiel für alle. Beginnt die Kampagne dann gemäß den Anweisungen in „Kampagnenaufbau“ (S. 6) erneut.

Ab einem gewissen Zeitpunkt wird das Spiel von höheren Mächten beeinflusst, die auch das Leben eures Charakters retten können. Wenn ihr beim Tod eures Charakters Geheimniskarte **6**, **8** oder **9** habt, lest den Abschnitt „Tod“ der geheimen Regeln (S. 37).

Wahnsinn

Sobald der -Marker eines Charakters die rot markierten Felder der -Leiste erreicht, wird die „Wahnsinn“-Karte an sein Charaktertableau angelegt. Handelt alle Anweisungen auf der Karte ab und befolgt die dortigen Regeln. Fortan bricht der Charakter bei Begegnungen in Panik aus (S. 26 und 31); außerdem sind Erkundungen und Reisen schwieriger.

KARTEN ABLEGEN ODER AUS DEM SPIEL ENTFERNEN

Karten ablegen

Die meisten Karten in *Tainted Grail* haben keine separaten Ablagestapel. Zufällige Ereignisse, Begegnungen oder Gegenstandskarten legt ihr beim Ablegen einfach unter ihre jeweiligen Stapel zurück. Abgelegte Orts- und Geheimnis-karten werden gemäß ihrer Nummerierung in den Stapel zurückgesteckt.

Kampf- und Diplomatiekarten, die während Begegnungen abgelegt werden, legt ihr auf separate Ablagestapel. Mischt sie nach der Begegnung sofort wieder in euren entsprechenden Kampf- bzw. Diplomatiestapel.

Wenn ihr bedeutsame Ereignisse oder Sonderereignisse ablegt oder Begegnungen abgehandelt habt, die nicht Teil der vorbereiteten Begegnungsstapel waren, legt die jeweiligen Karten wieder in die Schachtel.

Aus dem Spiel entfernen

Manchmal werdet ihr aufgefordert, eine Karte aus dem Spiel zu entfernen, statt sie einfach nur abzulegen. Legt die Karte in diesem Fall zurück in die Schachtel, hinter die „Aus dem Spiel entfernt“-Trennkarte der entsprechenden Größe. Sie ist nicht mehr Teil dieser Kampagne und wird nur dann unter ihren entsprechenden Stapel zurückgelegt, wenn ihr ausdrücklich dazu aufgefordert werdet.

STIMMEN DES UNTERGANGS



Übersicht

Stimmen des Untergangs ist eine optionale Erweiterung für *Tainted Grail: Könige des Untergangs*. Sie enthält persönliche Errungenschaften, die die Charaktere im Verlauf der Kampagne verdienen können, wodurch sie Zugang zu kurzen Zusatzszenen – ihren Erinnerungen – erhalten.

Charaktere, die genug Erinnerungen aufgedeckt haben, werden mit legendären Aktionen belohnt. Diese dürfen zwar jeweils nur ein einziges Mal eingesetzt werden, können aber in aussichtslosen Situationen das Blatt wenden.

Wer es schafft, alle Erinnerungen aufzudecken, erhält gar eine zusätzliche verbesserte Charakteraktion, passend zur Geschichte des Charakters.

Aufbau

Um die Erweiterung zu spielen, erhält jeder Charakter das entsprechende Errungenschaftsblatt, sobald ihr im Buch der Entdeckungen dazu aufgefordert werdet.

Legendäre Aktionen und verbesserte Charakteraktionen sind Teil des Geheimnisstapels (Geheimnis-karten **310-325**).

Hinweis: Um Neulinge nicht zu überfordern, wird die Erweiterung erst nach Abschluss von Kapitel 1 eingeführt.

Errungenschaften erlangen

Ihr erlangt eine Errungenschaft, sobald ihr jeweils die auf dem Blatt aufgeführte Anforderung erfüllt (z. B.: „Du besitzt mindestens 8 **Magie** – Lies Elgans 4. Erinnerung“).

Wer eine Errungenschaft erlangt, vermerkt dies sofort auf seinem Errungenschaftsblatt und darf dann nach Belieben sofort oder zu einem späteren Zeitpunkt die dort angegebene Erinnerung lesen. Setzt das Spiel dann wie gewohnt fort.

Manchmal ist es sinnvoll, die Erinnerung erst später zu lesen, um den Spielfluss nicht zu stören (wenn ihr z. B. erst eure aktuelle Aktion oder Begegnung abschließen wollt). Ihr dürft eure freigeschalteten Erinnerungen jederzeit erneut lesen – etwa wenn andere Charaktere gerade eine Begegnung abhandeln, die euch nicht betrifft.

Die Erinnerungen findet ihr im Teil „Stimmen des Untergangs“ des Buches der Entdeckungen, gleich im Anschluss an das Buch der Geheimnisse.

Legendäre Aktionen

Wenn ihr alle drei Errungenschaften in einem Abschnitt eures persönlichen Errungenschaftsblattes erlangt habt, erhaltet ihr die neben dem Errungenschaftsabschnitt genannte legendäre Aktion. Nehmt die Karte und markiert das entsprechende Kästchen, damit ihr wisst, dass ihr sie bereits habt.

Ihr behaltet die legendäre Aktion während der gesamten Kampagne, bis ihr sie einsetzt. Denkt daran, die Karte beim Speichern eurer Kampagne zu euren anderen Karten und Stapeln zu legen.

Sofern die Karte nichts anderes vorgibt, dürft ihr die legendäre Aktion zu einem beliebigen Zeitpunkt einsetzen. Wendet den Effekt der Karte an und entfernt sie dann aus dem Spiel. Sie ist nun für den Rest der Kampagne nicht mehr verfügbar.

Finale Errungenschaften und verbesserte Charakteraktionen

Sobald ihr jeweils alle 9 Errungenschaften eures Charakters (und die damit verbundenen 3 legendären Aktionen) erlangt habt, dürft ihr die finale Errungenschaft in Angriff nehmen. Wenn ihr die Anforderung für die Errungenschaft erfüllt und die geforderten Kosten gezahlt habt, lest die angegebene Erinnerung, nehmt euch eure verbesserte Charakteraktion und legt sie an euer Charaktertableau.

Die verbesserte Charakteraktion kann genauso eingesetzt werden wie die reguläre Charakteraktion auf dem Charaktertableau.

Hinweis: Die reguläre Charakteraktion wird dadurch nicht ersetzt – ihr könnt sie weiterhin einsetzen.

Aus dem Spiel entfernen

Manchmal werdet ihr aufgefordert, bestimmte Spielmaterialien aus dem Spiel zu entfernen. Legt das entsprechende Spielmaterial in dem Fall zurück in die Schachtel. Es kann möglicherweise später ins Spiel zurückkehren.

BEGEGNUNGEN

Es gibt 3 Arten von Begegnungen im Spiel:



- Der **BLAUE** Stapel (links) wird hauptsächlich in Siedlungen verwendet. Er enthält gefährliche Situationen sowie persönliche und diplomatische Herausforderungen.
- Der **GRÜNE** Stapel (mittig) enthält natürliche Bedrohungen wie Wildtiere oder legendäre Bestien, aber auch Gesetzlose und andere Reisende, die die Wildnis durchstreifen. Viele dieser Begegnungen belohnen euch bei einem Sieg mit **Nahrung**.
- Der **VIOLETTE** Stapel (rechts) enthält mysteriöse und übernatürliche Bedrohungen. Ihr werdet ihre Bedeutung selbst entdecken müssen.

Tipps: Falls ihr die Farben nicht unterscheiden könnt, erkennt ihr die Begegnungstapel an ihren einzigartigen Rückseiten.



Die Begegnungskarten sind in 4 Schwierigkeitsgrade unterteilt. Im Laufe der Kampagne werden Begegnungen immer schwieriger, wenn ihr den Begegnungstapel beim Spieldaufbau gemäß den Anweisungen weitere Karten hinzufügt.

Wann immer ihr eine Begegnung abhandeln sollt, deckt ihr die oberste Karte des entsprechenden Stapels auf und beginnt den Kampf bzw. die Diplomatie (siehe „Kampf“ auf S. 22 oder „Diplomatie“ auf S. 27). Für manche Begegnungen gelten Sonderregeln, die auf der jeweiligen Karte genannt werden. In diesen verwendet ihr eure Kampf- und Diplomatiestapel nicht.

Begegnungen, die von einem Begegnungstapel gezogen wurden, werden nach dem Abhandeln unter diesen Stapel gelegt. Begegnungen aus der Schachtel oder dem Geheimnisstapel werden an denselben Ort zurückgelegt, von dem sie stammen.

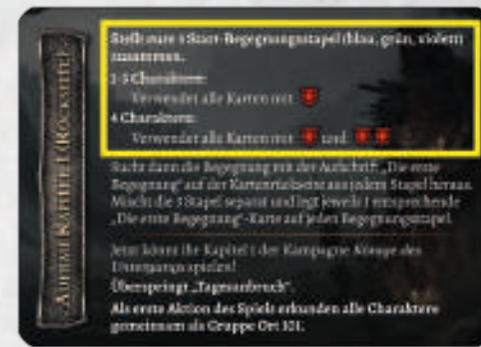
Manchmal werdet ihr aufgefordert, eine bestimmte Begegnung abzuhandeln. Beispiel:

- Handelt Geheimniskarte **193** (Kampfbegegnung *Bulliger Berserker*) ab.
- Handelt die grüne Begegnung *Verwachsener Wolf* (Schwierigkeit 2) ab.

Karten für Standardbegegnungen findet ihr, je nach Schwierigkeit und aktuellem Kapitel, in den Begegnungstapeln oder in der Schachtel. Es kann vorkommen, dass die -Begegnung, nach der ihr sucht, bereits im Spiel ist. Entfernt in diesem Fall den entsprechenden Wächter von seinem Ort und handelt die Begegnung regulär ab.

Geheime Begegnungskarten findet ihr im Geheimnisstapel. Falls ihr sie dort nicht findet, wurde sie einem der Begegnungstapel hinzugefügt. Sucht sie dann dort.

Stapelvorbereitung



Beim Aufbau jedes Kapitels bereitet ihr die Begegnungstapel vor. Achtet darauf, dass eure Stapel nur Karten der angegebenen Schwierigkeit enthalten. Legt dann den nicht mehr benötigten Teil der Begegnungen in die Schachtel zurück und fügt die angegebenen hinzu.

Hinweis: Wurden den Begegnungstapeln (oder den Begegnungskarten in der Schachtel) Geheimniskarten hinzugefügt, sind diese bei der Vorbereitung zu berücksichtigen.

EREIGNISSE, QUESTEN UND SPUREN



Ereignisse sind der primäre Weg, die Geschichte von *Tainted Grail* voranzutreiben. Zu Beginn des Spiels werdet ihr aufgefordert, einen Ereignisstapel zusammenzustellen. Das Ereignisdeck besteht anfänglich nur aus bedeutsamen Ereignissen und Questen, aber im Laufe des Spiels werden auch zufällige Ereignisse hinzugefügt.

Entfernt bei Tagesanbruch alle Karten aus dem Bereich für aktive Ereignisse, die keine Questen enthalten, und zieht die oberste Karte des Ereignisstapels.

1. Kapitel-Aufbau. Diese Karten sagen euch, welche Begegnungen, Ereignisse und zusätzlichen Vorbereitungen für das jeweilige Kapitel erforderlich sind. Entfernt die Aufbaukarte aus dem Spiel, sobald ihr sie vollständig abgehandelt habt.

2. Ereignisstapel. Zieht bei Tagesanbruch die oberste Karte dieses Stapels. Er enthält Teile eures aktuellen Kapitels sowie alle Sonderereignisse und zufälligen Ereignisse, die im Laufe des Kapitels hinzugefügt werden. Bedeutsame Ereignisse und Sonderereignisse, die nicht verwendet werden oder bereits abgeschlossen wurden, werden in der Schachtel aufbewahrt.

3. Bedeutsame Ereignisse. Diese Karten bringen eure Geschichte in irgendeiner Weise voran oder verändern den Ereignisstapel.

4. Questen. Diese Karten sind die Hauptzweige eurer Geschichte – große, wichtige Missionen, die immer zum Ende des Kapitels führen und euch durch die Kampagne leiten. Questen sind immer auf bestimmten Ereigniskarten zu finden und durch ein -Symbol in der Ecke gekennzeichnet.

Den Überblick verloren?

Wenn ihr nicht wisst, wohin ihr gehen oder was ihr tun sollt, schaut euch zuerst noch einmal eure Questen an.

Ende eines Kapitels

Der Abschluss eines Kapitels (oder eines Teils davon) hat keine inhärenten Auswirkungen auf den Spielablauf. Weder wird dadurch der Tag beendet, noch die Gesundheit der Charaktere wiederhergestellt. Etwaige Belohnungen oder Effekte werden in den Anweisungen am Ende eures Kapitels ausdrücklich aufgeführt. Ihr könnt nach dem Kapitelende sofort weiterspielen oder das Spiel speichern.

5. Stapel der zufälligen Ereignisse. Dieser Stapel enthält alle zurzeit ungenutzten zufälligen Ereignisse. Während des Spiels werdet ihr oft angewiesen, Karten aus diesem Stapel auf den Ereignisstapel zu legen.

6. Zufällige Ereignisse. Diese Karten führen einmalige Effekte oder Regeln ein, die das Spiel im Laufe des aktuellen Tages beeinflussen.

Questen

Ein Beispiel für eine Questkarte:



1. Name.

2. Kapitel und Teil. Diese ermöglichen es euch, den Ereignisstapel richtig vorzubereiten.

3. Erzählende Beschreibung. Eine Einführung in das Ereignis, die euch erzählt, was passiert.

4. Queste. Erklärt, was ihr tun müsst, um die Geschichte der Kampagne fortzusetzen.

Wichtig: Legt niemals Karten ab, die eine Queste enthalten, es sei denn, ihr werdet ausdrücklich dazu aufgefordert.

Spuren

Abgesehen von den Hauptquesten wird eure Gruppe eine Vielzahl von Spuren finden. Diese Nebenmissionen oder Hinweise könnt ihr verfolgen, müsst es aber nicht. Spuren nachzugehen, ist oft gewinnbringend und kann euer Wissen über die Welt erweitern. Ihr könnt das Spiel aber auch ohne sie abschließen. Für solche Spuren gibt es keine Karten oder definierten Endbedingungen. Sie sind Wegweiser, die euch zu interessanten Orten und Geschichten führen. Anders als Questen sind sie nicht an das Kapitel gebunden und können jederzeit abgeschlossen werden – zumindest so lange, bis eure Aktionen die verknüpfte Ortskarte dauerhaft verändern.

Questemarker

Viele Questen und optionale Aufgaben verwenden Questemarker, um euren Fortschritt anzuzeigen. Beachtet, dass diese Questemarker nicht bei Tagesanbruch entfernt werden (siehe „Tagesablauf“ auf S. 8). Es gibt auch einige Begegnungen, bei denen ihr Questemarker verwendet.

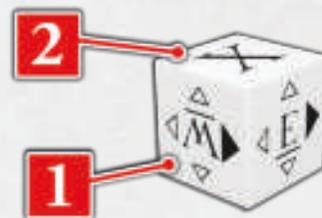
WÄCHTER

Diese Gegner durchstreifen das spielbare Gebiet. Sie verhindern vor allem, dass Charaktere mit Orten interagieren. Manchmal beginnen sie eine Kampf- oder Diplomatiebegegnung oder lassen Wegsteine erlöschen. Einige werden durch Ereignisse und Kampagnenentscheidungen aufgestellt. Andere erscheinen, wenn ihr ihre Begegnungskarte zieht und dann verliert.

Wenn es euch nicht gelingt, einen Wächter zu besiegen, stellt ihn an den Ort, an dem ihr ihn aktiviert habt. Legt seine Begegnungskarte für euren nächsten Versuch, ihn zu besiegen, in die Nähe der Spielfläche.

Wächterwürfel

Bei Tagesanbruch würfelt ihr für jeden einzelnen Wächter auf der Spielfläche mit dem Wächterwürfel. Führt je nach Ergebnis folgende Schritte durch:



1. Himmelsrichtung – Bewegt den Wächter an den verbundenen Ort in der angegebenen Richtung. Der obere Rand von Ortskarten ist dabei Norden. Falls dies nicht möglich ist, bewegt ihn stattdessen auf den Ort mit der höchsten Nummer, der durch Richtungspfeile mit dem aktuellen Ort des Wächters verbunden ist.

2. „X“ – Handelt das Erste ab, das zutrifft:

- Befindet sich der Wächter an einem Ort mit mindestens einem Charakter, handeln sofort alle dortigen Charaktere als Gruppe die Begegnung mit ihm ab.
- Befindet sich der Wächter an einem Ort mit einem Wegstein, erlischt dieser (bei mehr als einem Wegstein erlischt der Stein, der den Ort mit der niedrigsten Nummer berührt).
- Bewegt den Wächter zu dem mit Richtungspfeilen verbundenen Ort mit der höchsten Nummer.

An Orten mit einem Wächter dürfen die Charaktere keine Erkundungs- und Ortsaktionen durchführen. Durch ⚡-Effekte erzwungene oder vom Spiel ausgelöste Erkundungen werden ganz normal abgehandelt.

Um einen Wächter von eurem aktuellen Ort zu entfernen, müsst ihr die Begegnung mit diesem Wächter gewinnen. Diese Begegnung leitet ihr durch die Aktion „Wächter herausfordern“ ein.

GEGENSTÄNDE



Gegenstände umdrehen

Einige Gegenstände weisen euch an, die Karte während des Kampfes oder der Diplomatie umzudrehen, wenn ihr einen Effekt auslöst. Legt die Karte dann nach Verwendung mit der Rückseite nach oben, aber denkt daran, sie nach der Begegnung wieder auf die Vorderseite zu drehen!

Verfügbare Gegenstandskarten in Tainted Grail sind in 6 Stapel aufgeteilt. 5 dieser Stapel sind auf der Rückseite mit den Buchstaben A-E gekennzeichnet, an denen ihr ihre Qualität erkennen könnt (A steht für die schlechteste, E für die beste). Im Verlauf der Kampagne erhaltet ihr Zugang zu besseren und stärkeren Gegenständen.

Hinweis: Die Gegenstände der Stapel C und D sind gleichwertig, unterscheiden sich aber in ihrer regionalen Herkunft und ihren Fähigkeiten.

Der 6. Stapel, der auf der Rückseite mit VERBRAUCHSGEGENSTAND beschriftet ist, besteht aus einfachen, einmalig verwendbaren Karten, die während des gesamten Spiels hilfreich sind.

Da nicht alle Stapel gleichzeitig verwendet werden, weist euch das Spiel an, welche Stapel wann auf die Spielfläche gelegt werden sollten.

Einige Gegenstände und Geheimnisse tragen eines der folgenden Schlüsselwörter:

- Waffe
- Rüstung
- Schild
- 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. Die einzige Ausnahme sind die Schlüsselwörter **persönlich** und **gemeinschaftlich** (siehe „Geheimniskarten“ auf S. 20). Dreht alle Gegenstände, die ihr besitzt, aber nicht ausgerüstet habt, mit der Vorderseite nach unten.

Besitzt ein Charakter mehrere Gegenstände oder Geheimnisse mit demselben Schlüsselwort, kann er die ausgerüsteten Gegenstände wechseln, indem er die inaktiven umdreht. Dies muss geschehen, bevor dieser Charakter seine erste Aktion der Phase „Während des Tages“ ausführt (nicht während Aktionen, Begegnungen oder Effektabhandlungen). Wann immer ihr neue Gegenstände oder Geheimnisse erhaltet, die dasselbe Schlüsselwort haben wie andere eurer ausgerüsteten Karten, müsst ihr sofort entscheiden, welche der Karten mit diesem Schlüsselwort ihr benutzen wollt (auch während Aktionen). Auf diese Weise kann jeder Charakter immer nur eine Waffe, einen Schild, eine Rüstung und ein Relikt ausrüsten.

Hinweis: Manche Gegenstände und Geheimnisse können nur einmal pro Tag verwendet werden. Denkt daran, dass solche Karten auch dann nicht mehrmals am Tag verwendet werden dürfen, wenn ihr sie umdreht, aufdeckt oder tauscht.

In Tainted Grail gibt es folgende gegenstandsbezogene Anweisungen:

- Erhaltet 1 X-Gegenstand – Zieht die oberste Karte des Stapels mit dem genannten Buchstaben.
- Erhaltet 1 Verbrauchsgegenstand – Zieht die oberste Karte vom Verbrauchsgegenstandsstapel.
- Erhaltet 1 Gegenstand vom niedrigsten/höchsten verfügbaren Stapel – Zieht die oberste Karte vom niedrigsten/höchsten Stapel, der gerade auf der Spielfläche liegt (nicht vom Verbrauchsgegenstandsstapel).
- Legt 1 Gegenstand ab – Wählt 1 (offen oder verdeckt liegenden) Gegenstand aus eurem Besitz und legt ihn unter den entsprechenden Gegenstandsstapel.

Hinweis: In dem seltenen Fall, dass der angegebene Stapel leer ist, zieht ihr NICHT vom nächsten verfügbaren Stapel, sondern ignoriert die Belohnung einfach.

Manchmal könnt ihr Gegenstände von einem Stapel erhalten, der nicht auf der Spielfläche liegt. Zieht in diesem Fall einfach eine zufällige Karte dieses Stapels aus der Schachtel.

Gegenstände in Begegnungen

Gegenstände wie Waffen oder Rüstungen werden häufig in Kampf- und Diplomatiebegegnungen eingesetzt. Sofern die Gegenstandskarte nichts anderes vorgibt (im Text oder durch Symbole), dürfen Charaktere ihre ausgerüsteten Gegenstände während ihrer Aktivierung jederzeit benutzen.

Im Gegensatz zu Kampf- und Diplomatiekarten könnt ihr entscheiden, ob ihr ihre -Effekte auslösen möchtet oder nicht.

Beispiel: Ein Schild mit dem Effekt „ Lege diese Karte ab, um 2 zu verhindern“ wird nicht automatisch beim ersten gegnerischen Angriff benutzt, sondern ihr entscheidet, wann es sinnvoll ist.

Sofern nicht anders angegeben, gelten die Effekte von Gegenständen nur für den Charakter, der sie ausgerüstet hat.

Beispiel: Ein Schild mit dem Effekt „ Drehe diese Karte um, um 1 zu verhindern“ kann während jedes beliebigen gegnerischen Angriffs eingesetzt werden. Ihr könnt euch selbst also sowohl gegen Einzelangriffe als auch gegen -Effekte (die alle Gruppenmitglieder betreffen) schützen.

Der Effekt „Drehe diese Karte um, um zu erhalten“ kann hingegen nur während der eigenen Aktivierung ausgelöst werden.

Gegenstände weitergeben

Gegenstände dürfen beliebig zwischen den Charakteren weitergegeben werden, die sich am selben Ort befinden, solange keiner von ihnen gerade eine Aktion ausführt.

Geheimnisse mit Schlüsselwörtern

Beachtet, dass nicht nur Gegenstände, sondern auch Geheimnisse mit Schlüsselwörtern markiert sein können (z. B.: „Waffe“ oder „Relikt“). Solche Geheimnisse fallen ebenfalls unter die Beschränkung, dass jeweils nur 1 Karte mit demselben Schlüsselwort aktiv sein darf, wie im Abschnitt „Gegenstände“ beschrieben.

Beispiel: Wenn ihr ein Geheimnis mit dem Schlüsselwort „Rüstung“ und einen Gegenstand mit dem Schlüsselwort „Rüstung“ habt, könnt ihr sie nicht gleichzeitig ausrüsten.

ORTE

Diese großen Karten bilden die Abschnitte der Landkarte Avalons und zeigen euch die Orte, die ihr besuchen könnt.



1. Ortsname.

2. Ortsnummer und Zustand (passierbar/wyrdverformt). Anhand dieser Nummer findet ihr den Abschnitt des Ortes im Buch der Entdeckungen. Einige Orte haben einen Buchstaben neben ihrer Nummer. Das bedeutet, dass der ursprüngliche Ort durch Aktionen, Ereignisse oder Umstände in diese veränderte Ortsversion verwandelt wurde. Jeder Ort liegt entweder mit der passierbaren Seite (☉) oder der wyrdverformten Seite (☿) nach oben (siehe „Wyrdverformte Orte“ auf dieser Seite).

3. Ortssymbole. Jede Ortskarte kann unterschiedliche Symbole neben ihrem Namen haben:

- Vision ☀ – Wenn ihr euren Tag an einem solchen Ort beendet, könnt ihr im Schlaf prophetische Visionen haben (siehe „Visionen“ auf S. 12).
- Siedlung 🏠 – Dieses Symbol hat keine inhärenten Effekte, aber viele andere Effekte interagieren damit.
- Ritual 🕯 – Die Bedeutung dieses Symbols erfahrt ihr im Laufe des Spiels.

4. Ortsaktion. Eine Aktion, die an diesem Ort ausgeführt werden kann (nur wenn sich dort kein Wächter befindet).

5. Soforteffekt. Ein Effekt, der sofort angewendet wird, wenn Charaktere diesen Ort betreten (wird auch an Orten mit Wächter angewendet und kann eine Erkundung erzwingen).

6. Wegsteinfeld. Ein spezielles Feld für eine Wegsteinfigur, das auf 4 benachbarte Ortskarten aufgeteilt ist. Das heißt, jede Wegsteinfigur steht auf bis zu 4 Ortskarten gleichzeitig (siehe „Wegstein aktivieren“ auf S. 9).

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

8. Richtungspfeile. Pfeile mit Zahlen, die die angrenzenden Orte angeben.

Orte mit ⌚-Symbolen

An manchen Orten ist die Ortsaktion oder der ⚡-Effekt mit einem oder mehr ⌚-Symbolen kombiniert. Solange kein ⌚ auf einem solchen Ort liegt, könnt ihr diese Ortsaktionen ausführen und ⚡-Effekte normal auslösen, aber danach müsst ihr so viele ⌚ auf den Ort legen, wie als ⌚-Symbole angegeben sind. Dies zeigt an, dass die Aktion oder der Effekt (neben dem ⌚-Symbol) für entsprechend viele Tage nicht mehr verfügbar ist.



Beispiel: Ihr betretet den Ort 103 mit 1 ⌚ darauf und es gibt 2 ⌚-Symbole neben seinem ⚡-Effekt. Ihr handelt diesen ⚡-Effekt nicht ab, aber wenn ihr diesen Ort am nächsten Tag betretet, liegen keine ⌚ mehr darauf, also handelt ihr seinen ⚡-Effekt ab und legt 2 ⌚ auf Ort 103. Die Jagen-Aktion könnt ihr unabhängig von der Anzahl der Zeitmarker durchführen.

Orte enthüllen

Beim Reisen werdet ihr immer mehr Ortskarten aufdecken, sofern sie mit passenden Richtungspfeilen verbunden sind. Die Präsenz eines Wegsteins bestimmt, ob diese Orte mit der ☼ oder der ☉ Seite nach oben hingelegt werden (siehe „Reisen“ auf S. 8).

Falls die Ortskarte mit der am Richtungspfeil angegebenen Nummer nicht mehr verfügbar ist, verwendet stattdessen die erste verfügbare Ortskarte mit derselben Nummer und einem Buchstaben, beginnend mit „b“.

Beispiel: Ihr betretet einen Ort, dessen Richtungspfeil am östlichen (rechten) Kartenrand „190“ vorgibt. Ihr sucht nach Ort 190, aber er ist nicht mehr verfügbar. Ihr überprüft die Nummern und stellt fest, dass der Ort 190b noch im Spiel ist. Ihr legt Ort 190b rechts an den mit „190“ markierten Richtungspfeil.

Ortskarten umdrehen und ersetzen

Wann immer ihr eine Ortskarte umdrehen sollt, dürft ihr keine der darauf vorhandenen Spielmaterialien dauerhaft entfernen. Nach dem Umdrehen müssen alle Figuren (einschließlich Wegsteinen), Aufsteller, Marker (auch ⌚ und ⌚) sowie Karten wieder zurück auf die Ortskarte.

Wenn euch das Spiel hingegen anweist, einen Ort durch einen anderen zu ersetzen, werden alle Marker des alten Ortes abgelegt. Sie werden nicht auf den neuen Ort übertragen. Nur Figuren, Aufsteller und Karten werden wieder am neuen Ort platziert.

Wichtig: Beim Umdrehen oder Ersetzen von Orten werden keine ⚡-Effekte ausgelöst. Dieser Effekt wird nur angewendet, wenn die Charaktere den Ort betreten.

Wyrdverformte Orte (☿)

Orte, die mit ihrer ☿ Seite oben liegen, werden genauso behandelt wie ☉ Orte, mit 2 wichtigen Unterschieden:

- An diesen Orten könnt ihr keine Erkundungsaktion durchführen.
- Am Ende des Tages verliert jeder Charakter auf ☿ Orten 2 ❤️ und erhält 2 🗑️ (siehe „Ende des Tages“ auf S. 10).

Sobald ein Wegstein auf eine Ecke eines ☿ Ortes gestellt wird, dreht ihr die Ortskarte sofort auf ☉.

Jede ☉ Ortskarte ohne Wegstein wird bei Tagesanbruch auf ihre ☿ Seite gedreht.

Stellt euren Charakter auf den Ort (Spezialbewegung)

Einige Karten und Effekte weisen euch an, euren Charakter auf „den Ort mit der niedrigsten Nummer“ oder „einen mit Richtungspfeilen verbundenen Ort“ zu stellen. Diese Spezialbewegungen beziehen sich immer auf enthüllte Orte, gelten nicht als Reise, kosten keine 🗑️ und werden sofort ausgeführt, folgen aber ansonsten denselben Reiserregeln (Abhandlung von ⚡-Effekten und Enthüllung neuer Orte).

Große (violette) Universalmarker



Jeder violette Marker entspricht 5 roten Markern. Nutzt sie beliebig, um eure Ressourcen oder aktuellen  im Kampfpool nachzuhalten.

Verfügbarkeit von Markern

Die Anzahl der verwendeten Queste-, Zeit- und Universalmarker ist prinzipiell unbegrenzt. In dem seltenen Fall, dass nicht genug dieser Marker vorhanden sind, dürft ihr geeigneten Ersatz verwenden.

RESSOURCEN

Es gibt 4 verbrauchbare Ressourcen, die ihr sammeln und auf euren Reisen benutzen könnt. Jeder Charakter hat 4 Ressourcenfelder auf seinem Charaktertableau. Haltet eure aktuellen Ressourcen mit Universalmarkern nach.

Jeder Charakter darf jeweils maximal 20 von jeder Ressource besitzen (außer **EP**, welche unbegrenzt sind). Alle darüber hinausgehenden Ressourcen müssen an einen anderen Charakter am selben Ort weitergegeben werden, der noch Platz hat (gilt nur für **Nahrung** und **Reichtum**), oder sofort abgelegt werden.

Nahrung – Vorräte, die ihr braucht, um in Avalon zu überleben. Kann während des Erholungsschritts von Charakteren verzehrt werden.

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

Magie – Übernatürliche Kräfte, die euch bei Begegnungen helfen können und zur Aktivierung von Wegsteinen benötigt werden.

Erfahrung (Erfahrungspunkte, kurz **EP**) – Damit könnt ihr eure Attribute erhöhen und neue Kampf- und Diplomatiekarten kaufen. Im Gegensatz zu anderen Ressourcen erhalten immer alle Charaktere gleichzeitig dieselbe Menge **EP** (außer durch persönliche Questen), also teilt eure Gruppe ruhig auf.

Nahrung und **Reichtum** dürfen beliebig zwischen den Charakteren weitergegeben werden, die sich am selben Ort befinden, solange keiner von ihnen gerade eine Aktion ausführt oder an einer Begegnung beteiligt ist. **EP** und **Magie** können nicht weitergegeben werden, aber bei Begegnungen dürft ihr **Magiekosten** für andere Gruppenmitglieder zahlen.

SPEICHERN DES SPIELS

Das Spiel kann zu nahezu jedem beliebigen Zeitpunkt während des Tages gespeichert werden, solange die Charaktere gerade keine Aktionen durchführen. Der Einfachheit halber empfiehlt es sich, den Beginn des Tagesanbruchs als Speicherpunkt zu wählen.

Im Verlauf der Kampagne findet ihr auch empfohlene Speicherpunkte (meist zwischen Kapiteln oder nach wichtigen Teilen der Geschichte). Wenn ihr müde seid oder nur noch wenig Spielzeit zur Verfügung steht, ist es eine gute Idee, an diesen Stellen zu speichern.

Da ihr die offene Spielwelt von *Tainted Grail* frei erkunden könnt, ist schwer einschätzbar, wie viel Zeit ihr zwischen 2 empfohlenen Speicherpunkten verbringt, also denkt daran, dass ihr auch außerhalb dieser Punkte speichern könnt.

Befolgt dazu einfach die folgenden Anweisungen:

I. Jeder speichert den Status seines Charakters:

- Wählt je 1 Charaktertableau-Abbildung auf dem Speicherblatt. Notiert den Namen und den aktuellen Ort eures Charakters. Markiert dann folgende Werte:
 - Attributswerte und die Nummern etwaiger Fertigkeiten (notiert die Nummern neben dem verknüpften Attribut).
 - Ressourcen.
 - Energie, Gesundheit und Furcht.
- Entfernt alle Marker von eurem Charaktertableau und verstaut sie in der Schachtel.
- Legt euer persönliches Spielmaterial in dieser Reihenfolge jeweils in ein leeres Charakter-Speicherfach:
 - eure Diplomatie- und Kampfkarten.
 - eure Trenner für die Verbesserungsstapel.
 - eure Verbesserungsstapel.
 - eure Gegenstände und Geheimnisse (dafür ist ein kleineres Fach vorgesehen).
 - eure Fertigungsplättchen.

d) Notiert alle zusätzlichen Informationen, die ihr für wichtig haltet, im Abschnitt „Eigene Notizen“.

II. Der Chronist oder eine andere Person speichert den Status der Welt:

- Notiert die aktuelle Position aller Wegsteine, Wächter, Begleiter und der Könige des Untergangs (falls im Spiel).
- Notiert bei allen Orten mit Markern die Markeranzahl.
- Legt alle Figuren, Marker und Aufsteller in die Schachtel.
- Bewahrt alle aufgedeckten Orte und Übersichtskarten im großen Fach der Speicherschachtel auf. Dreht dabei keine Ortskarten um!
- Verstaut die Begegnungskarten aller aktiven Wächter, die drei aktuellen Begegnungsstapel und alle aktiven Geheimniskarten in Standardgröße (separiert durch entsprechende Trennkarten) im Standardgröße-Fach der Speicherschachtel.
- Verstaut eure Ereignisstapel und alle aktiven Questen und Ereignisse (separiert durch entsprechende Trennkarten) im Standardgröße-Fach der Speicherschachtel. Dreht dabei keine Ereigniskarten um!
- Verstaut die verfügbaren Gegenstandsstapel und den kleinen Geheimnisstapel im kleinen Fach der Speicherschachtel.
- Legt das übrige Spielmaterial in die entsprechenden Fächer der Basis-schachtel.

Um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen, kehrt ihr diesen Vorgang einfach um.

GEHEIMNISKARTEN

Kleine Geheimnisse (1-50)

Kleine Geheimniskarten sind geschichtsbezogene, nummerierte Objekte und Kräfte, die immer von den Gegenstandsstapeln getrennt gehalten werden. Wenn ihr ein Geheimnis habt, könnt ihr es nicht verlieren, verkaufen oder ablegen, es sei denn, die Regeln verlangen dies ausdrücklich. Geheimnisse sind keine Gegenstände, selbst wenn sie gegenstandsspezifische Schlüsselwörter enthalten.

Sie sind auch nicht von den Gegenstandsregeln (z. B. auf der „Sterbend“-Karte) oder gegenstandsbezogenen Effekten („Lege 1 Gegenstand ab“) betroffen, sofern nicht anders angegeben.

Beispiel: Ein Gegner zwingt euch, zwei Waffen abzulegen, während ihr einen normalen Waffen-Gegenstand und eine Geheimniskarte habt (die auch eine Waffe ist). In diesem Fall legt ihr nur den normalen Waffen-Gegenstand ab.

Geheimnisse (mit Ausnahme der unten genannten) dürfen beliebig zwischen den Charakteren weitergegeben werden, die sich am selben Ort befinden, solange keiner von ihnen gerade eine Aktion ausführt.

Es gibt zwei einzigartige Schlüsselwörter, die von Geheimnissen verwendet werden, die nicht weitergegeben werden dürfen:

- **Persönlich** – Diese Geheimnisse können niemals getauscht oder weitergegeben werden (es sei denn, dies ist in den Regeln ausdrücklich vermerkt).
- **Gemeinschaftlich** – Diese Geheimnisse gehören keinem Einzelnen, sondern sollten in der Mitte der Spielfläche liegen. Sie gelten für alle Charaktere bzw. für die gesamte Spielwelt gleichzeitig.

Nur Geheimnisse mit gegenstandsspezifischen Schlüsselwörtern (Waffe, Rüstung, Relikt) dürfen während des Spiels inaktiv sein oder mit der Vorderseite nach unten gelegt werden. Alle anderen erhaltenen Geheimnisse liegen grundsätzlich offen aus und sind immer aktiv. Wenn das Spiel abfragt, ob ein Geheimnis im Besitz eines Charakters ist, betrifft dies sowohl seine aktiven als auch seine inaktiven Geheimniskarten.

Beispiel: Ein Charakter erhält eine persönliche Geheimniskarte. Er legt sie offen auf die Spielfläche und sie ist aktiv, obwohl er bereits eine andere persönliche Geheimniskarte hat.

Geheimnisse in Standardgröße (105-325)

Die Geheimniskarten in Standardgröße tragen auf ihrer Vorderseite eine Nummer. Wenn ihr eine bestimmte Geheimniskarte in Standardgröße finden wollt, schaut euch nur die Nummern oben links an. Das Deckblatt dieses Stapels kann euch helfen, ungewollte Spoiler zu vermeiden. Aufgrund der Größe dieses Stapels empfiehlt es sich, ihn in der Speicherschachtel aufzubewahren.



Dieser Stapel enthält verschiedene Arten von Geheimnissen, darunter Kampfkarten, Diplomatiekarten, Begegnungen, Ereignisse und andere. Das Spiel weist euch an, welche ihr wann erhalten oder zurück zu den Geheimnissen legen sollt.

Das Spiel gibt üblicherweise vor, was ihr mit einer aus diesem Stapel stammenden Karte tun sollt und wann ihr sie zurücklegen müsst, aber im Zweifelsfall legt ihr sie zurück zu den Geheimnissen, sobald sie nicht mehr aktiv benutzt wird.

Beispiel: Kampfkarten werden dem entsprechenden Stapel des Charakters hinzugefügt und sollten nur auf ausdrückliche Anweisung des Spiels zu den Geheimnissen zurückgelegt werden. Wenn ihr eine Begegnung aus dem Geheimnisstapel abhandelt, legt sie nach Ende der Begegnung dorthin zurück.

FERTIGKEITEN



Fertigkeiten sind eine besondere Art der Charakterverbesserung. Jede Fertigkeit bietet euch eine zusätzliche Fähigkeit und ein freies Attributsfeld. Alle Fertigkeitssplättchen sind charakterspezifisch und jeweils einem Attribut zugeordnet.

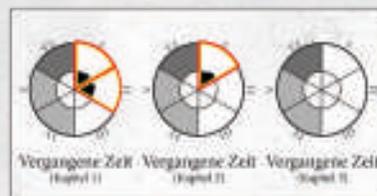
STATUSBLATT

Im Laufe der Kampagne werdet ihr oft aufgefordert, einen bestimmten Status (oder einen nummerierten Teil davon) auf dem Statusblatt zu markieren oder zu überprüfen.

Diese Status repräsentieren euren Einfluss auf die Welt. Sie sind nicht persönlich, sondern gelten für alle Charaktere gleichzeitig. Wenn ein Status (oder ein Teil davon) auf dem Statusblatt markiert ist, besitzen ihn alle.

Kaltes Herz	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Kartierung des Summées										
Kendrick	1	2	3	4	5	6	7			

Vergangene Zeit



Die Rückseite des Statusblattes enthält außerdem für jedes Kapitel des Spiels einen individuellen Status „Vergangene Zeit“.

Die Zeit vergeht in *Tainted Grail* ganz natürlich, während die Charaktere durch die Welt reisen. Es werden sich einige neue Möglichkeiten eröffnen, andere sind möglicherweise nicht mehr verfügbar oder verändern sich für immer.

Wann immer ihr aufgefordert werdet, einen Teil des Status „Vergangene Zeit“ zu erhalten, sucht diesen Status für das aktuelle Kapitel heraus und markiert das erste freie Sechstel im Uhrzeigersinn.

Ein paar Teile dieses Status zu erhalten ist ganz normal, wenn ihr jedoch im Laufe des Spiels zu viele davon sammelt, kann dies Konsequenzen haben.

WEGSTEINE

Wenn in Avalon ein Wegstein erlischt, versinken Teile des Landes bald in der Urgewalt der Wyrdrnis. Nur kleine, isolierte Nischen der Realität bleiben in der Nähe erloschener Wegsteine oder anderer mächtiger Relikte bestehen. Um dies darzustellen, dreht ihr bei jedem Tagesanbruch alle Orte ohne Wegstein auf ihre Seite.

Wegsteinaktivierung

Um einen Wegstein zu aktivieren, müssen Charaktere die Aktion „Wegstein aktivieren“ ausführen (siehe „Wegstein aktivieren“ auf S. 9). Dadurch werden alle Orte, die den entsprechenden Wegstein berühren, mit ihrer Seite nach oben gelegt.

Wenn ihr einen Wegstein aktiviert, stellt ihn so auf, dass er das Wegsteinfeld der Ortskarte abdeckt, auf der sich der aktivierende Charakter befindet. Jede Wegsteinfigur steht so auf bis zu 4 Ortskarten gleichzeitig.



Erlöschende Wegsteine

Einige Ereignisse und andere Effekte im Spiel können dazu führen, dass Wegsteine erlöschen.

Nehmt in diesem Fall den vom Erlöschen-Effekt genannten Wegstein (z. B. der Wegstein am Ort eines Wächters) und entfernt ihn aus dem Spiel. Das Erlöschen führt nicht dazu, dass Orte automatisch auf ihre Seite gedreht werden.

KAMPF

KAMPF-ÜBERSICHT

Der Kampf in *Tainted Grail* ist eine rundenbasierte Auseinandersetzung zwischen einem Charakter (oder einer Charaktergruppe) und einem Gegner, der durch die Begegnungskarte dargestellt wird. Alle Charaktere bilden zusammen eine lange Reihe von Karten (die Abfolge), mit dem Ziel, genügend Marker im Kampfpool anzusammeln, um den Gegner zu besiegen. Anhand der Anzahl der Marker im Kampfpool seht ihr jederzeit den Fortschritt, den ihr gegen euren Gegner macht.

Die detaillierten Kampfregeln werden weiter unten beschrieben, aber die meisten Kämpfe laufen folgendermaßen ab:

Kampfbeginn – Jedes Gruppenmitglied zieht 3 Karten und entscheidet, ob es eine reduzierte Starthand neu ziehen möchte oder nicht.

Kampfrunde

- Phase I – Die Gruppenmitglieder wählen, welcher Charakter aktiv wird.
- Phase II – Verzögerte Fähigkeiten werden ausgelöst und der aktive Charakter darf am Ende der Abfolge Kampfkarten auslegen.
- Phase III – Der Gegner führt einen Angriff gegen den aktiven Charakter oder (im Falle von -Effekten) gegen alle Gruppenmitglieder aus.
- Phase IV – Wenn es Beteiligte gibt, die in dieser Begegnungsrunde noch nicht aktiv waren, kehrt zu Phase I zurück.
- Phase V – Jedes Gruppenmitglied legt alle bis auf 3 Handkarten ab und zieht dann 1 Karte. Eine neue Runde beginnt.

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

Siegbedingungen

Sobald die Anzahl der Marker im Kampfpool während der Kampfbegegnung dem Wert der Begegnung entspricht oder diesen übersteigt, habt ihr sofort gewonnen! Etwaige verbleibende Effekte werden nicht mehr abgehandelt.

Beispiel: Es sind 4  im Kampfpool und der Begegnungswert ist 5. Der aktive Charakter legt eine Karte aus, deren kostenloses Symbol  hinzufügt, durch deren -Fähigkeit der Charakter aber 1  verliert. Da die Symbol-Boni vor dem Abhandeln der -Fähigkeit aktiviert werden, gewinnt ihr die Begegnung, sobald der Bonus des kostenlosen Symbols aktiviert wurde. Der Charakter verliert also keine  weil die -Fähigkeit der Karte nie ausgelöst wurde.

Aus dem Kampf fliehen

Der aktive Charakter darf jederzeit fliehen – er verliert in dem Fall 1  und löst den gegnerischen Angriff aus. Wenn er der letzte oder einzige Charakter in der Begegnung war, legt er die Begegnungskarte unter den entsprechenden Stapel, mischt seinen Kampfstack und legt ihn beiseite. Sobald der letzte Charakter aus einer Begegnung flieht, gilt sie als verloren.

In einer Gruppe: Wenn der aktive Charakter beschließt, aus dem Kampf zu fliehen, löst er den gegnerischen Angriff aus und verlässt den Kampf, wie oben beschrieben. Der Rest der Gruppe verbleibt in der Begegnung und geht zu Phase IV „Bereitschaft prüfen“ über. Die Karten geflohener Charaktere bleiben in der Abfolge, bis die Begegnung endet. Wenn der letzte Charakter flieht, wird die Begegnungskarte unter den Begegnungsstapel gesteckt und jeder mischt seinen Kampfstack.

Läuft weg

Charaktere sind nicht die einzigen, die aus einem Kampf fliehen können. Einige Gegner haben einen speziellen „Läuft weg“-Effekt, der die Begegnung sofort beendet, sobald er ausgelöst wird. Niemand erhält Beute. Für alle anderen Regeln gilt es als Sieg, einen Gegner zum Weglaufen zu zwingen.

Begegnungskarte



Diese Karte stellt eine typische Kampfbegegnung dar. Sie zeigt die folgenden Informationen:

- 1. Schwierigkeit.** Die Schwierigkeit jeder Standardbegegnung wird durch die Anzahl der  angezeigt (je mehr, desto schwerer).
- 2. Wächtersymbol** (). Gegner, die das Land durchstreifen, wenn sie nicht besiegt werden (siehe „Wächter“ auf S. 17).
- 3. Begegnungswert.** Die Widerstandsfähigkeit des Gegners – um zu gewinnen, muss die Anzahl der Marker im Kampfpool mindestens dieser Zahl entsprechen.
- 4. Kartentitel.**
- 5. Thematischer Zusatztext.**
- 6. Eigenschaften der Begegnung.** Einige Begegnungen verfügen über Modifikatoren, die während der gesamten Begegnung aktiv sind (siehe „Kampfeigenschaften“ auf S. 26). Der *Fluchegel* im obigen Beispiel hat keine solche Eigenschaft.
- 7. Kampftabelle.** Bestimmt, welchen Angriff der Gegner, abhängig von der Anzahl der Marker im Kampfpool, durchführen wird.
- 8. Gelegenheit.** Ein besonderer Gelegenheitsangriff, der abgehandelt wird, wenn ein aktiver Charakter in seinem Zug keine einzige Karte auslegt.
- 9. Beute.** Was ihr bekommt, wenn ihr diesen Gegner besiegt.
- 10, 11, 12. Symbole.** Wenn ihr diese Symbolhälften mit denen der nächsten Karte in der Abfolge verbindet, erhaltet ihr verschiedene Boni. Auf der nächsten Seite erfahrt ihr mehr über diese Symbole.

Beispiel einer Kampf-Abfolge



Dies ist ein Beispiel einer Kampf-Abfolge. Jeder Charakter legt seine Kampf-karten aus, indem er sie zu einer einzigen, gemeinsamen Abfolge hinzufügt. Die Karten bilden eine einzige waagrechte Reihe, sodass die untersten Symbole immer verbunden sind. Keines der Symbole darf verdeckt werden. Jede Karte enthält Öffnungs- und Anschlusshälften verschiedener Bonussymbole. Anschlusshälften sind links – sie können mit den Öffnungshälften der vorherigen Karte verbunden werden. Öffnungshälften sind rechts – sie können mit den Anschlusshälften der nächsten Karte verbunden werden.

Nicht jede Karte enthält alle möglichen Symbole, die meisten enthalten nur einige wenige.

Öffnungshälften: Enthalten eine Anforderung oder einen Modifikator für den Bonus des Symbols auf der Anschlusshälfte.

Anschlusshälften: Können verschiedene Arten von Boni enthalten.

Durch das Auslegen von Kampf-karten in der Abfolge werden einige Symbol-hälften miteinander verbunden. Wenn der auslegende Charakter die in der Öffnungshälfte gezeigte Anforderung erfüllt, erhält er den in der Anschluss-hälfte genannten Bonus.

Ungeachtet davon, ob ihr den Bonus erhaltet oder nicht, gelten solche aneinan-dergelegten Symbole aber immer als verbunden.

Kampfkarte



Es gibt zwei Arten von Kampf-karten: Standardkarten und dauerhafte Karten. Der einzige Unterschied besteht darin, dass die Fähigkeiten dauerhafter Karten aktiv bleiben, solange sie in der Abfolge liegen. Damit ihr Text nicht abgedeckt wird, befinden sich ihre Symbole an den gegenüberliegenden Rändern der Karte. Jede Kampf-karte besteht aus mehreren Elementen:

1. Name.

2. Attributssymbole. Die drei obersten Symbole entsprechen den Attributen des Charakters. Die Öffnungshälften dieser Attributssymbole zeigen das entsprechende Attribut. Wenn sie mit der Anschluss-hälfte verbunden werden, erhält der auslegende Charakter den gezeigten Bonus nur dann, wenn er den geforderten Wert des abgebildeten Attributs hat.

Beispiel: Ein Charakter verbindet  mit . Er erhält nur dann den -Bonus, wenn seine  mindestens den Wert 1 hat.

3. Magiesymbol. Ein zusätzliches Symbol, bei dem ihr **Magie** zahlen müsst, um den verbundenen Bonus zu erhalten. Die Öffnungshälfte zeigt immer das -Symbol. Wird es mit einer Anschluss-hälfte verbunden, erhält der auslegende Charakter den gezeigten Bonus nur dann, wenn jemand 1 **Magie** zahlt. Diese Kosten können nur einmal gezahlt werden und nur zu dem Zeitpunkt, wenn das Symbol verbunden wird.

In einer Gruppe: **Magie** kann von jedem beliebigen Gruppenmitglied gezahlt werden.

4. Kostenloses Symbol. Das unterste Symbol hat keine Anforderungen. Die Öffnungshälfte zeigt normalerweise einen Multiplikator. Der auslegende Charakter erhält den gezeigten Bonus (wenn vorhanden), sobald er mit einer Anschluss-hälfte verbunden wird (0x-Multiplikatoren gewähren keinen Bonus).

5. Fähigkeit. Aktive Fähigkeiten, die zu bestimmten Zeitpunkten ausgelöst werden (siehe „Kampf-Schlüsselwörter & -Symbole“ auf S. 25). Nur sichtbare, nicht abgedeckte Fähigkeiten sind aktiv und können ausgelöst werden.

6. Kartennummer. Zur eindeutigen Identifikation enthält jede Kampf- und Diplomatiekarte eine einzigartige Kartennummer und den Charakternamen. Der Buchstabe hinter der Nummer gibt den Kartentyp an (B – Basiskarte, V – verbesserte Karte, Q – durch Queste erhaltene Karte).

Ladungen

Einige Karten nutzen Ladungen, um anzugeben, wie oft bestimmte Karten-fähigkeiten ausgelöst werden können. Dazu wird die angegebene Anzahl an Markern auf die Karte gelegt.

Solche Fähigkeiten beginnen mit dem Text „Zahle X Ladungen“ und können jederzeit während der eigenen Charakteraktivierung eingesetzt werden (es sei denn, der Kartentext schränkt dies weiter ein). Solche Fähigkeiten können nur genutzt werden, wenn genügend Ladungen vorhanden sind, um die Kosten zu zahlen.

In einer Gruppe: Der aktive Charakter kann Fähigkeiten mit der Angabe „Zahle X Ladungen“ von beliebigen Karten in der Abfolge nutzen, aber der Charakter, der die Karte ursprünglich ausgelegt hat, muss zustimmen.



Kerzen und Bolzen

Einige Karten werden durch ein - oder -Symbol unter dem Kartennamen einem speziellen Untertyp zugeordnet. Diese Symbole haben keinen inhärenten Effekt, aber einige Karten und Fertigkeiten beziehen sich darauf.

Aktive Karten

Sofern nicht anders angegeben, sind alle Fähigkeiten von dauerhaften Karten und der jeweils letzten Karte in der Abfolge aktiv und können vom aktiven Charakter ausgelöst werden.

BEGINN DES KAMPFES

Sobald ihr in *Tainted Grail* eine Karte mit einer Kampfbegegnung zieht oder wählt (siehe „Begegnungskarte“ auf S. 22), die mindestens eine Symbol-Öffnungshälfte am rechten Rand hat, beginnt ein Kampf.

Legt die Begegnungskarte als erste Karte der Abfolge auf die Spielfläche. Lasst rechts davon genügend Platz für die weiteren Karten der Abfolge. Führt dann diese Schritte aus:

1. Jedes Gruppenmitglied zieht 3 Karten von seinem Kampfstapel. Ihr dürft eine reduzierte Starthand neu ziehen.
2. Prüft zunächst, ob die Begegnung über Eigenschaften verfügt, die zu Beginn des Kampfes aktiv werden, und wendet diese an (siehe „Kampf-Eigenschaften“ auf S. 26).

Neuziehen

Wem seine Starthand nicht gefällt, darf sie weglegen, eine neue, reduzierte Starthand ziehen und die vorherige Starthand wieder in den Kampfstapel mischen. Bei jedem Neuziehen reduziert sich die Starthand um eine Karte. Ihr dürft so oft neu ziehen, bis eure Starthand nur noch aus einer Karte besteht.

Beginnt dann mit Phase I der ersten Kampfrunde.

KAMPFRUNDE

Ein Kampf besteht in der Regel aus mehreren Kampfunden, wobei ihr in jeder Runde folgende Phasen durchlauft:

I. Aktiven Charakter wählen

Falls nur ein Charakter beteiligt ist, ist er nun aktiv. In einer Gruppe entscheiden die Mitglieder, wer der aktive Charakter ist. Sie können einen beliebigen Charakter wählen, der in dieser Kampfunde noch nicht aktiv war, also keinen  auf seinem Charaktertableau hat.

Legt einen  auf das Tableau des nun aktiven Charakters. Er zeigt euch, dass dieser Charakter erst in der nächsten Runde wieder aktiviert werden kann.

Hinweis: Denkt daran, dass alle Spieleffekte, die während der Runde angewendet werden (♥ verlieren, ♠ erhalten etc.), nur für den aktiven Charakter gelten, sofern nicht anders angegeben!

II. Charakteraktivierung

1. Verzögerte Fähigkeiten

Der aktive Charakter entfernt nacheinander von links nach rechts je einen  von der Begegnungskarte und jeder Kampfkarte in der Abfolge.

Sobald er auf diese Weise den letzten  von einer Karte mit einer verzögerten Fähigkeit entfernt, löst er diese aus.

2. Karten auslegen

In diesem Schritt legt der aktive Charakter seine Handkarten strategisch aus und fügt sie so der Abfolge hinzu. Falls der aktive Charakter keine Karten auslegen kann oder will, handelt ihr den Gelegenheitsangriff ab, der unten auf der Begegnungskarte angegeben ist, und löst dann den gegnerischen Angriff aus. Wenn der aktive Charakter in Panik ist, muss er möglicherweise eine zufällige Karte auslegen (siehe „Panik“ auf S. 26). Um diesen Schritt abzuschließen, darf der aktive Charakter Folgendes tun:

- a) **Die erste Kampfkarte auslegen.** Dem Charakter steht frei, welche seiner Handkarten er während seiner Aktivierung als allererste Kampfkarte auslegt. Sie wird einfach nur so an die vorherige Karte in der Abfolge angelegt, dass sich die Anschlusshälfte ihres untersten, kostenlosen Symbols mit der Öffnungshälfte desselben Symbols auf der vorherigen Karte verbindet (siehe „Beispiel einer Kampf-Abfolge“ auf S. 23).

Abhandeln von ausgelegten Karten

Unmittelbar nach dem Auslegen einer Karte wird sie in folgender Reihenfolge abgehandelt:

- Prüft, ob beide Hälften der Attributssymbole verbunden sind. Der aktive Charakter erhält (von oben nach unten) alle in den Anschlusshälften dieser Attributssymbole genannten Boni, aber nur, wenn er mindestens den in der Öffnungshälfte des Attributssymbols genannten Attributswert hat.

Ein darüber hinausgehender Attributswert steigert diese Boni nicht.

- Um den Bonus eines verbundenen **Magie**symbols zu erhalten, muss 1 **Magie** gezahlt werden.
- Der aktive Charakter erhält den Bonus des verbundenen kostenlosen Symbols (ganz unten), indem er den in der Anschlusshälfte genannten Bonus mit dem Multiplikator der Öffnungshälfte multipliziert.

Hinweis: 0x-Multiplikatoren gewähren keinen Bonus.

- Überprüft, ob die Fähigkeit ausgelöst wird, und handelt sie in dem Fall ab (siehe „Kampf-Schlüsselwörter & -Symbole“ auf S. 25).
- Prüft, ob das Auslegen dieser Karte Effekte einer anderen Karte oder Fähigkeit auslöst, und handelt diese ab.

Hinweis: Wenn der Fähigkeitstext einer Karte durch eine andere Karte abgedeckt wird, werden etwaige darauf liegende  sofort abgelegt, ohne die verzögerte Fähigkeit abzuhandeln.

- b) **Weitere Kampfkarten auslegen.** Um innerhalb einer Aktivierung mehr als eine Karte auszulegen, muss jede weitere Karte durch mindestens eines ihrer Symbole einen -Bonus erhalten. Wenn ihr keine Karten mit diesem Bonus habt oder keine Möglichkeit findet, ihn zu erhalten, dürft ihr keine weiteren Karten auslegen!

III. Gegnerischer Angriff

Der Gegner greift nun den letzten aktiven Charakter an. Der genaue Angriff hängt vom aktuellen Kampfpool ab.

- Sucht den Angriff aus der Kampftabelle der Begegnungskarte heraus, der der Anzahl von  im Kampfpool entspricht. Wendet den Angriff auf den letzten aktiven Charakter an und handelt die Effekte dabei nacheinander von links nach rechts ab.

In einer Gruppe: Einige Teile des gegnerischen Angriffs folgen direkt auf ein -Symbol. Wendet diese auf jedes Gruppenmitglied einzeln an.

- Wann immer der gegnerische Angriff euch anweist, mehr  aus dem Kampfpool zu entfernen, als dort vorhanden sind, legt der aktive Charakter stattdessen für jeden fehlenden  die jeweils oberste Karte seines Stapels ab.

Effekte mit Bezugnahme auf den gegnerischen Angriff

Ihr könnt folgende Effekte auf Karten finden:

: Verändert den gegnerischen Angriff, indem Effekte hinzugefügt oder Effekte des Gegners verhindert werden.

Vor : Wird nach dem Ende der Aktivierung, aber vor jeglichen -Effekten abgehandelt.

Nach : Wird abgehandelt, nachdem alle Teile des gegnerischen Angriffs angewendet wurden.

IV. Bereitschaft prüfen

Überprüft, ob alle Charaktere in dieser Runde aktiv waren (diese Charaktere haben  auf ihrem Tableau).

- Waren alle Charaktere aktiv, fährt mit Phase V „Runde beenden“ fort.
- Falls noch nicht alle aktiv waren, kehrt zu Phase I „Aktiven Charakter wählen“ zurück.

Besonderheiten beim Auslegen

Im normalen Spielverlauf legt ihr eure Handkarten ans Ende der Abfolge und handelt sie ab. Falls Karten durch Effekte an bestimmte Stellen in der Abfolge gelegt werden, ist jeweils angegeben, ob ihre Effekte normal abgehandelt werden oder nicht.

-Bonus

Um innerhalb einer Aktivierung mehr als eine Karte auszulegen, muss jede weitere Karte, die ihr auslegen möchtet (nicht die vorherige Karte), den -Bonus enthalten und erhalten. Zusätzliche -Boni haben keine weiteren Auswirkungen, und falls  mit 0x multipliziert wird, geht der Bonus verloren.

Kosten als Gruppe

Nahrung, Magie und Reichtum dürfen während einer Begegnung von beliebigen Gruppenmitgliedern bezahlt werden, aber etwaige  und  müssen jeweils vom aktiven Charakter bezahlt/erhalten werden.

V. Runde beenden

- Jedes Gruppenmitglied legt alle bis auf 3 Handkarten ab.
- Jedes Gruppenmitglied zieht 1 Karte von seinem Stapel. Für Charaktere in Panik weicht dies leicht ab (siehe „Panik“ auf S. 26).
- Entfernt alle  von den Charaktertableaus. Dies hat keine Auswirkungen auf , die auf Kampfkarten liegen!
- Beginnt eine neue Runde. Wählt dazu erneut einen aktiven Charakter (Phase I).

ENDE DER BEGEGNUNG

Siegbedingung prüfen

Sobald die Anzahl der  im Kampfpool dem Wert der Begegnung entspricht oder diesen übersteigt, habt ihr sofort gewonnen! Erhaltet die Beute, die unten auf der Begegnungskarte angegeben ist.

In einer Gruppe: Nur Effekte, die direkt nach  genannt werden, werden auf jedes Gruppenmitglied einzeln angewendet. Andere Effekte erhaltet ihr nur einmal pro Begegnung. Diese könnt ihr beliebig unter den Gruppenmitgliedern verteilen.

Tod, Fliehen und Weglaufen

Wenn ihr eine „Sterbend“-Karte erhalten habt oder geflohen seid, verliert ihr die Begegnung. Wenn ihr verliert oder der Gegner wegläuft, endet die Begegnung, aber ihr erhaltet keine Beute.

Nach der Begegnung

Wenn ihr gegen einen Wächter () verloren habt, stellt seinen Aufsteller an euren aktuellen Ort. Andernfalls legt ihr die Begegnungskarte unter den entsprechenden Begegnungsstapel (wenn sie aus dem Geheimnisstapel oder aus der Schachtel stammt, legt sie stattdessen dorthin zurück). Legt eure eigenen Karten aus der Abfolge, eurer Hand und eurem Ablagestapel auf euren jeweiligen Kampfstapel und mischt diesen. Entfernt alle  von den Charaktertableaus. Wenn diese Begegnung während der Erkundung stattgefunden hat, setzt diese nun fort und wendet etwaige zusätzliche Effekte an.

KAMPF-SCHLÜSSELWÖRTER & -SYMBOLE

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

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

 **Verzögerte Fähigkeit** – Legt beim Auslegen der Karte die genannte Anzahl an Zeitmarkern () darauf. Unabhängig davon, wer die Karte ausgelegt hat, handelt der aktive Charakter diese Fähigkeit ab, sobald der letzte  von der Karte entfernt wird. Wenn ihr eine verzögerte Fertigkeit mit einer anderen Karte abdeckt, gehen alle  der unten liegenden Karte verloren, ohne die verzögerte Fertigkeit auszulösen. Fertigkeiten dauerhafter Karten werden nicht abgedeckt.

 **Schaden** – Dieses Symbol bedeutet, dass der aktive Charakter seine  um den angegebenen Wert senken muss.

 **Unvermeidbarer Schaden** – Dieser Schaden kann nicht verhindert werden! Effekte, die den Angriff vollständig verhindern oder in andere Effekte umwandeln, können dennoch angewendet werden.

 **Verbundenes Attributssymbol** – Dieses Symbol bezieht sich auf die Anzahl der verbundenen Attributssymbole, egal ob sie aktiviert wurden oder nicht.

 **Verbundenes Magiesymbol** – Dieses Symbol bezieht sich auf die Anzahl der verbundenen Magiesymbole, egal ob sie aktiviert wurden oder nicht.

 **Gruppeneffekt** – Der Effekt, der direkt hinter diesem Symbol steht, wird auf jedes einzelne Gruppenmitglied angewendet.

 **Zerstören** – Legt die letzte Kampfkarte der Abfolge ab. Einige Karten enthalten den Text „wenn diese Karte  wird ...“. Sobald eine solche Karte aus der Abfolge abgelegt wird, handelt ihr den entsprechenden Effekt ab. -Effekte werden einzeln nacheinander abgehandelt.

 **Beim gegnerischen Angriff** – Einige Effekte werden während des gegnerischen Angriffs angewendet. Manche schützen euch vor dem Angriff, andere repräsentieren hingegen eure riskante Position nach gewagten Manövern.

Beispiele des -Effekts – Dies sind einige mögliche Interaktionen zwischen gegnerischen Angriffen und -Effekten:



1 und 6. Enthält der gegnerische Angriff einen mit dem -Effekt übereinstimmenden Effekt, wird der Effektwert beim Ausführen des gegnerischen Effekts addiert.

Die letzte Karte in der Abfolge enthält den Effekt „ +1 “. Der aktive Charakter erleidet also durch den gegnerischen Angriff 3  und verliert 1 .

2 und 6. Falls der gegnerische Angriff keinen mit dem -Effekt übereinstimmenden Effekt enthält, wird der -Effekt als letzter Teil des gegnerischen Angriffs abgehandelt.

Die letzte Karte in der Abfolge enthält den Effekt „ +1 “. Während des gegnerischen Angriffs werden 6 Marker aus dem Kampfpool entfernt und der aktive Charakter erleidet 1 .

3 und 6. In seltenen Fällen kann der gegnerische Angriff das Abhandeln des -Effekts verhindern.

Die letzte Karte in der Abfolge enthält den Effekt „ +1 “. Während des gegnerischen Angriffs läuft der Gegner weg und beendet den Kampf. Der aktive Charakter erleidet keinen , da die Begegnung sofort endet.

Hinweis: Hätte der gegnerische Angriff statt „Läuft weg“ einen -Effekt, würde „+1 “ ebenfalls nicht angewendet, da die Karte abgelegt wird, bevor ihr -Effekt abgehandelt werden kann.

4 und 6. Enthält der gegnerische Angriff einen mit dem -Effekt übereinstimmenden -Effekt, wird der Effektwert beim Ausführen auf jedes Gruppenmitglied angewendet.

Die letzte Karte in der Abfolge enthält den Effekt „ +1 “. Während des gegnerischen Angriffs erleidet also jedes Gruppenmitglied 4 , danach legt ihr insgesamt 3 Marker in den Kampfpool.

5 und 6. Enthält der gegnerische Angriff mehrere mit dem -Effekt übereinstimmende Effekte, wird der Effektwert beim Ausführen jeder Instanz dieses Effekts addiert.

Die letzte Karte in der Abfolge enthält den Effekt „ +1 “. Während des gegnerischen Angriffs erleidet der aktive Charakter 2  und 1 , dann erleidet jedes Gruppenmitglied 2  und schließlich erhält der letzte aktive Charakter 2 .

5 und 7. Wenn der -Effekt Effekte des gegnerischen Angriffs verhindert, wird er auf jede Instanz dieses Effekts angewendet.

Die letzte Karte in der Abfolge enthält den Effekt „ : Verhindere 2 “. Der letzte aktive Charakter erleidet also durch den gegnerischen Angriff 1  und erhält 2 .

-Effekte auf Gegenständen

Die meisten Effekte können nur als aktiver Charakter ausgelöst werden, aber Gegenstände mit -Effekt dürft ihr jederzeit beim gegnerischen Angriff verwenden, um euch selbst gegen Einzelangriffe und -Angriffe zu schützen. Ihr könnt sie jedoch nicht auf andere Charaktere anwenden (es sei denn, der Gegenstand gibt dies an).

Verhindern

Viele Karten und Fähigkeiten können Teile des gegnerischen Angriffs verhindern. Reicht der Verhindern-Effekt nicht aus, um den gegnerischen Effekt vollständig zu negieren, wendet ihr nur den nicht verhinderten Teil des Effekts an. Die häufigste Art dieses Effekts findet sich auf Schilden, Rüstungen oder einigen Kampfkarten und ermöglicht es euch,  zu verhindern.

 **Attributsanforderungen** – Um den mit diesem Symbol verbundenen Bonus zu erhalten, muss der Charakter, der die Anschlusshälfte anlegt, im abgebildeten Attribut mindestens 1/2/3 haben.

Kostenloses-Symbol-Multiplikator

 – Multipliziert den damit verbundenen Bonus.

Beispiel:   bedeutet, dass ihr 2 Marker in den Kampfpool legt.

Symbol-Boni

Alle Boni auf Symbolen sind verpflichtend. Wenn ein Charakter sie erhalten kann, muss er sie erhalten! Die folgenden Effekte sind in der Regel auf Symbol-Boni zu finden, kommen aber auch in Kartenfähigkeiten vor:

 – Marker im Kampfpool. Diese Marker weisen euch über Plus-/Minuszeichen oder die Worte „erhalte“ oder „verliere“ an, die genannte Anzahl  in den Kampfpool zu legen oder daraus zu entfernen. Bei Symbol-Boni bedeutet  immer, dass ihr dem Kampfpool die entsprechende Anzahl hinzufügt.

 – Eine Karte ziehen.

 – Dieses einzigartige Bonus-Symbol wird vor allen anderen Symbolen überprüft. Jede Karte nach der ersten, die ihr innerhalb einer Aktivierung auslegen möchtet, muss diesen Bonus erhalten. Zusätzliche Boni mit diesem Symbol haben keine weiteren Auswirkungen, und falls ein solcher Bonus mit 0x multipliziert wird, geht er verloren.

WEITERE KAMPFREGELN

Panik

Ein Charakter ist immer dann in Panik, wenn sein -Marker auf einem rot markierten Feld der Furchtleiste seines Tableaus liegt.

Für einen Charakter in Panik ändern sich die Regeln wie folgt:

- Anstatt in Phase II, Schritt 2 „Karten auslegen“ die erste Karte aus der Hand auszulegen, zieht er die oberste Karte seines Stapels, legt sie ans Ende der Abfolge und handelt sie ab. Dann darf er wie gewohnt weitere Karten aus der Hand auslegen (sie erfordern einen -Bonus).
- In Phase III „Runde beenden“ zieht er keine Karten. Alle anderen Effekte, durch die er Karten ziehen darf oder muss, werden wie gewohnt angewendet.

Sterbend

Sobald die  eines Charakters auf 0 fällt, legt er eine „Sterbend“-Karte an sein Tableau. Unter anderem entfernt diese Karte den Charakter sofort aus der aktuellen Begegnung (weitere Details findet ihr auf der „Sterbend“-Karte). Die anderen Gruppenmitglieder setzen die Begegnung fort.

Ablegen aus einer leeren Hand

Wann immer ein Charakter eine Karte aus seiner Hand ablegen müsste, aber keine Karten auf der Hand hat, legt er stattdessen die oberste Karte seines Kampfstapels ab.

Leerer Kampfpool

Wann immer ein gegnerischer Angriff oder ein anderer Effekt einen Charakter auffordert,  aus dem Kampfpool zu entfernen, aber dort nicht genügend Marker sind, legt der letzte aktive Charakter stattdessen für jeden fehlenden  die oberste Karte seines Kampfstapels ab.

Beispiel: 2 Marker liegen im Kampfpool. Durch den Angriff sollen 4 Marker aus dem Kampfpool entfernt werden. Der letzte aktive Charakter entfernt 2 Marker und legt die 2 obersten Karten seines Stapels ab.

Leerer Stapel

Wenn ein Charakter eine oder mehr Karten von seinem Kampfstapel ziehen soll, aber nicht genügend Karten vorhanden sind, zieht er einfach so viele wie möglich und setzt die Begegnung dann fort.

KAMPF-EIGENSCHAFTEN

Viele Begegnungen werden durch eine oder mehr Eigenschaften beeinflusst. Die häufigsten sind:

Grauen – Wenn der aktive Charakter vor  0-1 Handkarten hat, erhält er sofort 1 .

Fallenstellen – Zu Beginn der Begegnung legt jedes Gruppenmitglied 1 Handkarte ab oder verliert 1 .

Erschöpfend – Der aktive Charakter legt vor  die oberste Karte seines Stapels ab.

Bedrängen (X-Y) – Effekt – Handelt den angegebenen Effekt sofort ab, wenn vor  mindestens X Karten, aber nicht mehr als Y Karten in der Abfolge liegen.

Hast – Jeder Charakter darf während seiner Aktivierung höchstens 3 Karten auslegen.

Zerschmettern – Nach einem Sieg legt jedes noch verbliebene Gruppenmitglied 1 beliebige von ihm verwendete Waffe ab.

KAMPFPOOL-ZÄHLER



Anstatt würfelförmige  in den Kampfpool zu legen, könnt ihr den in *Tainted Grail: Könige des Untergangs* enthaltenen Kampfpool-Zähler verwenden. Wann immer ihr  erhaltet oder verliert, erhöht oder verringert ihr den angezeigten Wert des Kampfpools einfach durch Drehen der Zahlenscheiben.

DIPLOMATIE

In *Tainted Grail* enden nicht alle Begegnungen im Kampf. Der blaue Stapel besteht fast ausschließlich aus diplomatischen Herausforderungen und sozialen Konflikten, die ihr bewältigen müsst. Diplomatiebegegnungen laufen ähnlich ab wie Kampfbegegnungen, wenn ihr also bereits damit vertraut seid, ist es nicht allzu schwierig, Diplomatie zu erlernen.

DIPLOMATIE-ÜBERSICHT

Die Diplomatie in *Tainted Grail* ist eine rundenbasierte Auseinandersetzung zwischen einem Charakter (oder einer Charaktergruppe) und einem Gegner, der durch die Begegnungskarte dargestellt wird. Alle Charaktere bilden zusammen eine lange Reihe von Karten (die Abfolge), um den Marker auf der Verhältnisleiste der Begegnungskarte so zu bewegen, dass er bei Ablauf der Dauer (C) auf einem grünen Feld liegt.

Hinweis: Ihr habt die Begegnung nicht automatisch gewonnen, sobald der Marker auf dem grünen Feld der Verhältnisleiste liegt. Das Resultat wird erst abgehandelt, wenn die Dauer 0 erreicht.

Die detaillierten Diplomatieregeln werden weiter unten beschrieben, aber die meisten dieser Begegnungen laufen folgendermaßen ab:

Diplomatiebeginn – Jedes Gruppenmitglied zieht 3 Karten und entscheidet, ob es eine reduzierte Starthand neu ziehen möchte oder nicht. Dreht den Dauerwürfel auf die neben dem C-Symbol (oben auf der Begegnung) angegebene Zahl. Legt 1 Universalmarker auf das Startfeld (S) der Verhältnisleiste.

Diplomaterunde

- Phase I – Die Gruppenmitglieder wählen, welcher Charakter aktiv wird.
- Phase II – Verzögerte Fähigkeiten werden ausgelöst und der aktive Charakter darf am Ende der Abfolge Diplomatiekarten auslegen.
- Phase III – Der Gegner reagiert auf den aktiven Charakter oder (im Falle von -Effekten) auf alle Gruppenmitglieder.
- Phase IV – Wenn es Beteiligte gibt, die in dieser Begegnungsrunde noch nicht aktiv waren, kehrt zu Phase I zurück.
- Phase V – Jedes Gruppenmitglied legt alle bis auf 3 Karten ab und zieht dann 1 Karte. Eine neue Runde beginnt.

Tipp: Wenn ihr das Gefühl habt, dass euer Charakter einer diplomatischen Herausforderung nicht gewachsen ist, dürft ihr versuchen, sie zu vermeiden.

Begegnungsdauer



Die Dauer definiert, wann die Begegnung endet, und wird mit dem Dauerwürfel nachgehalten. Einige Effekte (z. B. die gegnerische Reaktion) können die Dauer verringern oder erhöhen. Dreht den Würfel in dem Fall auf die entsprechende Seite. Wenn die Dauer 0 erreicht, endet die Begegnung sofort (verbleibende Effekte verfallen) und das erreichte Resultat wird abgehandelt.

Die Dauer kann nie auf mehr als 10 erhöht werden. Wenn ihr die Dauer erhöhen müsstet, während der Dauerwürfel bereits 10 zeigt, passiert nichts.

Resultat der Begegnung

Das Ergebnis der Diplomatiebegegnung wird durch ein oder mehr Resultate dargestellt. Sobald die Dauer 0 erreicht, überprüft ihr, welche Farbe das Feld der Verhältnisleiste hat, auf der der Marker momentan liegt. Handelt dann das Resultat ab, das dieser Farbe entspricht. Danach ist die Diplomatie beendet. Legt die Begegnungskarte unter den entsprechenden Begegnungsstapel (wenn sie aus dem Geheimnisstapel stammt, legt sie stattdessen dorthin zurück).

Es gibt drei mögliche Resultate:

– Vorteilhaftes Ergebnis. Erfordert Anstrengung, wird in der Regel aber entsprechend belohnt.

– Neutrales Ergebnis. Normalerweise leicht zu erreichen. Entweder gibt es eine kleine Belohnung oder milde Konsequenzen.

– Katastrophales Ergebnis. Die Konsequenzen können schwerwiegend sein.

Diplomatie vermeiden

Während der Charakteraktivierung kann der Charakter oder die Gruppe die Diplomatiebegegnung vermeiden, aber die Entscheidung muss einstimmig sein. Schiebt in diesem Fall den Marker auf der Verhältnisleiste 4 Felder nach unten und verliert sämtliche C. Die Begegnung endet sofort (verbleibende Effekte verfallen) und das erreichte Resultat wird abgehandelt.

Das Vermeiden einer diplomatischen Begegnung ist eine Entscheidung, die immer für alle Charaktere in der Begegnung gilt. Wenn das Vermeiden nicht einstimmig beschlossen wird, muss die Gruppe die Begegnung abhandeln.

Begegnungskarte



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

1. Schwierigkeit. Die Schwierigkeit jeder Diplomatiebegegnung wird durch die Anzahl der angezeigt (je mehr, desto schwerer).

2. Wächtersymbol (). Gegner, die das Land durchstreifen, wenn kein vorteilhaftes Resultat erzielt wird (siehe „Wächter“ auf S. 17). Der *Trunkene Ritter* im obigen Beispiel ist kein Wächter.

3. Begegnungsdauer. Bestimmt die Dauer zu Beginn der Begegnung.

4. Kartennamen.

5. Verhältnisleiste. Viele Effekte bewegen den Marker auf dieser Leiste nach oben oder unten. Einige Fähigkeiten fragen auch ab, ob der Marker gerade auf einem grünen, grauen oder roten Feld liegt. Das „S“ markiert das Startfeld.

6. Thematischer Zusatztext.

7. Eigenschaften der Begegnung. Einige Begegnungen verfügen über Modifikatoren, die während der gesamten Begegnung aktiv sind (siehe „Diplomatie-Eigenschaften“ auf S. 31). Der *Trunkene Ritter* im vorherigen Beispiel hat keine solche Eigenschaft.

8. Diplomatiertabelle. Der linke Teil bestimmt die Effekte beim Verbinden von -Symbolen und der rechte Teil die gegnerische Reaktion.

9. Resultat. Am Ende der Begegnung wird nur das Resultat abgehandelt, dessen Farbe dem erreichten Feld der Verhältnisleiste entspricht.

10, 11, 12. Symbole. Wenn ihr diese Symbolhälften mit denen der nächsten Karte in der Abfolge verbindet, erhaltet ihr verschiedene Boni. Unten erfahrt ihr mehr über diese Symbole.

Beispiel einer Diplomatie-Abfolge



Dies ist ein Beispiel einer Diplomatie-Abfolge. Jeder Charakter legt seine Diplomatiekarten aus, indem er sie zu einer einzigen, gemeinsamen Abfolge hinzufügt. Die Karten bilden eine einzige waagrechte Reihe, sodass die untersten Symbole immer verbunden sind. Keines der Symbole darf verdeckt werden. Jede Karte enthält Öffnungs- und Anschlusshälften verschiedener Bonussymbole. Anschlusshälften sind links – sie können mit den Öffnungshälften der vorherigen Karte verbunden werden. Öffnungshälften sind rechts – sie können mit den Anschlusshälften der nächsten Karte verbunden werden.

Nicht jede Karte enthält alle möglichen Symbole, die meisten enthalten nur einige wenige.

Öffnungshälften: Enthalten eine Anforderung oder einen Modifikator für den Bonus des Symbols auf der Anschlusshälfte.

Anschlusshälften: Können verschiedene Arten von Boni enthalten.

Durch das Auslegen von Diplomatiekarten in der Abfolge werden einige Symbolhälften miteinander verbunden. Wenn der auslegende Charakter die in der Öffnungshälfte gezeigte Anforderung erfüllt, erhält er den in der Anschlusshälfte genannten Bonus.

Ungeachtet davon, ob ihr den Bonus erhaltet oder nicht, gelten solche aneinandergelegten Symbole aber immer als verbunden.

Diplomatiekarte



Es gibt zwei Arten von Diplomatiekarten: Standardkarten und dauerhafte Karten. Der einzige Unterschied besteht darin, dass die Fähigkeiten dauerhafter Karten aktiv bleiben, solange sie in der Abfolge liegen. Damit ihr Text nicht abgedeckt wird, befinden sich ihre Symbole an den gegenüberliegenden Rändern der Karte. Jede Diplomatiekarte besteht aus mehreren Elementen:

1. Name.

2. Attributssymbole. Die drei obersten Symbole entsprechen den Attributen des Charakters. Die Öffnungshälften dieser Attributssymbole zeigen das entsprechende Attribut. Wenn sie mit der Anschlusshälfte verbunden werden, erhält der auslegende Charakter den gezeigten Bonus nur dann, wenn er den geforderten Wert des abgebildeten Attributs hat.

Beispiel: Ein Charakter verbindet  mit . Er erhält nur dann den -Bonus, wenn sein  mindestens den Wert 2 hat.

3. Magiesymbol. Ein zusätzliches Symbol, bei dem ihr **Magie** zahlen müsst, um den verbundenen Bonus zu erhalten. Die Öffnungshälfte zeigt immer das -Symbol. Wird es mit einer Anschlusshälfte verbunden, erhält der auslegende Charakter den gezeigten Bonus nur dann, wenn jemand 1 **Magie** zahlt. Diese Kosten können nur einmal gezahlt werden und nur zu dem Zeitpunkt, wenn das Symbol verbunden wird.

In einer Gruppe: **Magie** kann von jedem beliebigen Gruppenmitglied gezahlt werden.

4. Kostenloses Symbol. Das unterste Symbol hat keine Anforderungen. Die Öffnungshälfte zeigt normalerweise einen Multiplikator. Der auslegende Charakter erhält den gezeigten Bonus (wenn vorhanden), sobald er mit einer Anschlusshälfte verbunden wird (0x-Multiplikatoren gewähren keinen Bonus).

5. Fähigkeit. Spezielle Regeltexte, die zu bestimmten Zeitpunkten ausgelöst werden (siehe „Diplomatie-Schlüsselwörter & -Symbole“ auf S. 30). Nur sichtbarer, nicht abgedeckter Fähigkeitstext ist aktiv und kann ausgelöst werden.

6. Kartennummer. Zur eindeutigen Identifikation enthält jede Kampf- und Diplomatiekarte eine Kartennummer und den Charakternamen. Der Buchstabe hinter der Nummer gibt den Kartentyp an (B – Basiskarte, V – verbesserte Karte, Q – durch Queste erhaltene Karte).

Ladungen

Einige Karten nutzen Ladungen, um anzugeben, wie oft bestimmte Kartenfähigkeiten ausgelöst werden können. Dazu wird die angegebene Anzahl an Markern auf die Karte gelegt.

Solche Fähigkeiten beginnen mit dem Text „Zahle X Ladungen“ und können jederzeit während der eigenen Charakteraktivierung eingesetzt werden (es sei denn, der Kartentext schränkt dies weiter ein). Die Ladungsanzahl dieser Fähigkeiten ist festgelegt und die Fähigkeiten können nur genutzt werden, wenn genügend Ladungen vorhanden sind, um die Kosten zu zahlen.

In einer Gruppe: Der aktive Charakter kann Fähigkeiten mit der Angabe „Zahle X Ladungen“ von beliebigen Karten in der Abfolge nutzen, aber der Charakter, der die Karte ursprünglich ausgelegt hat, muss zustimmen.

Kerzen -Karten

Einige Karten werden durch ein -Symbol unter dem Kartennamen einem speziellen Untertyp zugeordnet. Dies hat keinen inhärenten Effekt, aber einige Karten und Fertigkeiten beziehen sich darauf.

Aktive Karten

Sofern nicht anders angegeben, sind alle Fähigkeiten von dauerhaften Karten und der jeweils letzten Karte in der Abfolge aktiv und können vom aktiven Charakter ausgelöst werden.

BEGINN DER DIPLOMATIE

Sobald ihr in *Tainted Grail* eine Karte mit einer Diplomatiebegegnung zieht oder wählt, die mindestens eine Symbol-Öffnungshälfte am rechten Rand hat, beginnt die Diplomatie.

Legt die Begegnungskarte als erste Karte der Abfolge auf die Spielfläche. Lasst rechts davon genügend Platz für die weiteren Karten der Abfolge. Führt dann diese Schritte aus:

1. Jedes Gruppenmitglied zieht 3 Karten von seinem Diplomatiestapel. Ihr dürft eine reduzierte Starthand neu ziehen.
2. Dreht den Dauerwürfel auf die neben dem -Symbol (oben auf der Begegnung) angegebene Zahl.
3. Legt 1 Universalmarker auf das Startfeld (S) der Verhältnisleiste.
4. Prüft zunächst, ob die Begegnung über Eigenschaften verfügt, die zu Beginn der Diplomatie aktiv werden, und wendet diese an (siehe „Diplomatie-Eigenschaften“ auf S. 31).

Neuziehen

Wem seine Starthand nicht gefällt, darf sie weglegen, eine neue, reduzierte Starthand ziehen und die vorherige Starthand wieder in den Diplomatiestapel mischen. Bei jedem Neuziehen reduziert sich die Starthand um eine Karte. Ihr dürft so oft neu ziehen, bis eure Starthand nur noch aus einer Karte besteht. Beginnt dann mit Phase I der ersten Diplomaterunde.

DIPLOMATIERUNDE

Diplomatie besteht in der Regel aus mehreren Diplomaterunden, wobei ihr in jeder Runde folgende Phasen durchlauft:

I. Aktiven Charakter wählen

Falls nur ein Charakter beteiligt ist, ist er nun aktiv. In einer Gruppe entscheiden die Mitglieder, wer der aktive Charakter ist. Sie können einen beliebigen Charakter wählen, der in dieser Diplomaterunde noch nicht aktiv war, also keinen  auf seinem Charaktertableau hat.

Legt einen  auf das Tableau des nun aktiven Charakters. Er zeigt euch, dass dieser Charakter erst in der nächsten Runde wieder aktiviert werden kann.

Hinweis: Denkt daran, dass alle Spieleffekte, die während der Runde angewendet werden (verlieren, erhalten etc.), nur für den aktiven Charakter gelten, sofern nicht anders angegeben!

II. Charakteraktivierung

1) Verzögerte Fähigkeiten

Der aktive Charakter entfernt nacheinander von links nach rechts je einen  von der Begegnungskarte und jeder Diplomatiekarte in der Abfolge.

Sobald er auf diese Weise den letzten  von einer Karte mit einer verzögerten Fähigkeit entfernt, löst er diese aus.

2) Karten auslegen

In diesem Schritt legt der aktive Charakter seine Handkarten strategisch aus und fügt sie so der Abfolge hinzu. Wenn der aktive Charakter in Panik ist, muss er möglicherweise eine zufällige Karte auslegen (siehe „Panik“ auf S. 31). Um diesen Schritt abzuschließen, darf der aktive Charakter Folgendes tun:

- a) **Die erste Diplomatiekarte auslegen.** Dem Charakter steht frei, welche seiner Handkarten er während seiner Aktivierung als allererste Diplomatiekarte auslegt. Sie wird einfach nur so an die vorherige Karte in der Abfolge angelegt, dass sich die Anschlusshälfte ihres untersten, kostenlosen Symbols mit der Öffnungshälfte desselben Symbols auf der vorherigen Karte verbindet (siehe „Beispiel einer Diplomatie-Abfolge“ auf S. 28). Falls der aktive Charakter keine Karten auslegen kann oder will, geht ihr zum nächsten Schritt über.

Abhandeln von ausgelegten Karten

Unmittelbar nach dem Auslegen einer Karte wird sie in folgender Reihenfolge abgehandelt:

- Prüft, ob beide Hälften der Attributssymbole verbunden sind. Der aktive Charakter erhält (von oben nach unten) alle in den Anschlusshälften dieser Attributssymbole genannten Boni. Denkt daran, dass ihr den verbundenen Bonus nur dann erhaltet, wenn ihr den entsprechenden Attributswert in der Öffnungshälfte des Attributssymbols habt.

Ein darüber hinausgehender Attributswert steigert diese Boni nicht.

Der häufigste Bonus bei Attributssymbolen ist . Dieser Bonus kann je nach Begegnung einen anderen Effekt (oder gar keinen) haben. Lest euch die Bonusbeschreibung der Begegnungskarte genau durch.

- Um den Bonus eines verbundenen **Magie**symbols zu erhalten, muss 1 **Magie** gezahlt werden.
- Der aktive Charakter erhält den Bonus des verbundenen kostenlosen Symbols (ganz unten), indem er den in der Anschlusshälfte genannten Bonus mit dem Multiplikator der Öffnungshälfte multipliziert.

Hinweis: 0x-Multiplikatoren gewähren keinen Bonus.

- Überprüft, ob die Fähigkeit ausgelöst wird, und handelt sie in dem Fall ab (siehe „Diplomatie-Schlüsselwörter & -Symbole“ auf S. 30).
- Prüft, ob das Auslegen dieser Karte Effekte einer anderen Karte oder Fähigkeit auslöst, und handelt diese ab.

Hinweis: Wenn der Fähigkeitstext einer Karte durch eine andere Karte abgedeckt wird, werden etwaige darauf liegende  sofort abgelegt, ohne die verzögerte Fähigkeit abzuhandeln.

- b) **Weitere Diplomatiekarten auslegen.** Um innerhalb einer Aktivierung mehr als eine Karte auszulegen, muss jede weitere Karte durch mindestens eines ihrer Symbole einen -Bonus erhalten. Wenn ihr keine Karten mit diesem Bonus habt oder keine Möglichkeit findet, ihn zu erhalten, dürft ihr keine weiteren Karten auslegen!

III. Gegnerische Reaktion

Der Gegner reagiert nun auf den letzten aktiven Charakter. Die gegnerische Reaktion beeinflusst meistens die Verhältnisleiste (bewegt z. B. den Marker nach unten) und die Begegnungsdauer.

- Wendet die Effekte der gegnerischen Reaktion auf den letzten aktiven Charakter an und handelt sie dabei nacheinander von links nach rechts ab.

In einer Gruppe: Einige Teile der gegnerischen Reaktion folgen direkt auf ein -Symbol. Wendet diese auf jedes Gruppenmitglied einzeln an.

- Wann immer die gegnerische Reaktion den Marker über die Verhältnisleiste hinaus nach unten bewegen würde, legt der aktive Charakter stattdessen für jedes , das den Marker unter das unterste Feld schieben würde, die jeweils oberste Karte seines Stapels ab.

Effekte mit Bezugnahme auf die gegnerische Reaktion

Ihr könnt folgende Effekte auf Karten finden:

- : Verändert die gegnerische Reaktion, indem Effekte hinzugefügt oder Effekte des Gegners verhindert werden.
- Vor : Wird nach dem Ende der Aktivierung, aber vor jeglichen -Effekten abgehandelt.
- Nach : Wird abgehandelt, nachdem alle Teile der gegnerischen Reaktion angewendet wurden.

Besonderheiten beim Auslegen

Im normalen Spielverlauf legt ihr eure Handkarten ans Ende der Abfolge und handelt sie ab. Falls Karten durch Effekte an bestimmte Stellen in der Abfolge gelegt werden, ist jeweils angegeben, ob ihre Effekte normal abgehandelt werden oder nicht.

-Bonus

Um innerhalb einer Aktivierung mehr als eine Karte auszulegen, muss jede weitere Karte, die ihr auslegen möchtet (nicht die vorherige Karte), den -Bonus enthalten und erhalten. Zusätzliche -Boni haben keine weiteren Auswirkungen, und falls  mit 0x multipliziert wird, geht der Bonus verloren.

Kosten als Gruppe

Nahrung, Magie und Reichtum dürfen während einer Begegnung von beliebigen Gruppenmitgliedern bezahlt werden, aber etwaige ,  und  müssen jeweils vom aktiven Charakter bezahlt/erhalten werden.

IV. Bereitschaft prüfen

Überprüft, ob alle Charaktere in dieser Runde aktiv waren (diese Charaktere haben  auf ihrem Tableau).

- Waren alle Charaktere aktiv, fährt mit Phase V „Runde beenden“ fort.
- Falls noch nicht alle aktiv waren, kehrt zu Phase I „Aktiven Charakter wählen“ zurück.

V. Runde beenden

- Jedes Gruppenmitglied legt alle bis auf 3 Handkarten ab.
- Jedes Gruppenmitglied zieht 1 Karte von seinem Stapel. Für Charaktere in Panik weicht dies leicht ab (siehe „Panik“ auf S. 31).
- Entfernt alle  von den Charaktertableaus. Dies hat keine Auswirkungen auf , die auf Diplomatiekarten liegen!
- Beginnt eine neue Runde. Wählt dazu erneut einen aktiven Charakter (Phase I).

Verhindern

Viele Karten und Fähigkeiten können Teile der gegnerischen Reaktion verhindern. Reicht der Verhindern-Effekt nicht aus, um den gegnerischen Effekt vollständig zu negieren, wendet ihr nur den nicht verhinderten Teil des Effekts an.

In Diplomatiebegegnungen ermöglicht euch die häufigste Art dieses Effekts,  zu verhindern.

ENDE DER BEGEGNUNG

Resultat prüfen

Sobald die Dauer 0 erreicht, endet die Begegnung und das Resultat wird abgehandelt (verbleibende Effekte verfallen). Diplomatiebegegnungen enden grundsätzlich erst dann, wenn die Dauer 0 erreicht oder der letzte Charakter in einer Begegnung eine „Sterbend“-Karte erhält.

Beispiel: Die gegnerische Reaktion ist „-1 , “. Wenn der Verlust von 1  zur Folge hätte, dass die Dauer 0 erreicht, wird  nicht mehr abgehandelt, sondern ihr geht sofort zum Resultat über.

Resultateffekte

Wendet den Resultateffekt (siehe: „Begegnungskarte“ auf S. 27) an, dessen Farbe dem erreichten Feld der Verhältnisleiste entspricht. Es gibt dreimögliche Resultate: ,  und .

In einer Gruppe: Nur Effekte, die direkt nach  genannt werden, werden auf jedes Gruppenmitglied einzeln angewendet. Andere Effekte erhaltet ihr nur einmal pro Begegnung. Diese könnt ihr beliebig unter den Gruppenmitgliedern verteilen.

Nach der Begegnung

Legt die Begegnungskarte unter den entsprechenden Begegnungsstapel (wenn sie aus dem Geheimnisstapel oder aus der Schachtel stammt, legt sie stattdessen dorthin zurück). Legt eure eigenen Karten aus der Abfolge, eurer Hand und eurem Ablagestapel auf euren jeweiligen Diplomatiestapel und mischt diesen. Entfernt alle  von den Charaktertableaus. Wenn diese Begegnung während der Erkundung stattgefunden hat, setzt diese nun fort und wendet etwaige zusätzliche Effekte an.

DIPLOMATIE-SCHLÜSSELWÖRTER & -SYMBOLE

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

 **Dauer** – Definiert, wann die Begegnung endet. Einige Effekte können die Dauer verringern oder erhöhen.

 **Bei gegnerischer Reaktion** – Einige Effekte werden während der gegnerischen Reaktion angewendet.

Enthält die gegnerische Reaktion einen mit dem -Effekt übereinstimmenden Effekt, wird der Effektwert beim Ausführen des gegnerischen Effekts addiert.

Falls die gegnerische Reaktion keinen mit dem -Effekt übereinstimmenden Effekt enthält, wird der -Effekt als letzter Teil der gegnerischen Reaktion abgehandelt (siehe „Beispiele des -Effekts“ auf S. 25).

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

 **Verzögerte Fähigkeit** – Legt beim Auslegen der Karte die genannte Anzahl an Zeitmarkern () darauf. Unabhängig davon, wer die Karte ausgelegt hat, handelt der aktive Charakter diese Fähigkeit ab, sobald der letzte  von der Karte entfernt wird. Wenn ihr eine verzögerte Fertigkeit mit einer anderen Karte abdeckt, gehen alle  der unten liegenden Karte verloren, ohne die verzögerte Fertigkeit auszulösen. Fertigkeiten dauerhafter Karten werden nicht abgedeckt.

 **Schaden** – Dieses Symbol bedeutet, dass der aktive Charakter seine  um den angegebenen Wert senken muss.

 **Unvermeidbarer Schaden** – Dieser Schaden kann nicht verhindert werden! Effekte, die die Reaktion vollständig verhindern oder in andere Effekte umwandeln, können dennoch angewendet werden.

 **Verbundenes Attributssymbol** – Dieses Symbol bezieht sich auf die Anzahl der verbundenen Attributssymbole, egal ob sie aktiviert wurden oder nicht.

 **Verbundenes Magiesymbol** – Dieses Symbol bezieht sich auf die Anzahl der verbundenen Magiesymbole, egal ob sie aktiviert wurden oder nicht.

 **Gruppeneffekt** – Der Effekt, der direkt hinter diesem Symbol steht, wird auf jedes einzelne Gruppenmitglied angewendet.

 **Wächter** – Manche Begegnungen enthalten dieses Symbol in ihren Resultaten. Bei einem solchen Ergebnis wird die Begegnung als Wächter an den aktuellen Ort gelegt.

 **Zerstören** – Legt die letzte Diplomatiekarte der Abfolge ab. Auf manchen Karten findet sich der Effekt „Wenn diese Karte  wird ...“. Sobald eine solche Karte aus der Abfolge abgelegt wird, handelt ihr den entsprechenden Effekt ab. -Effekte werden einzeln nacheinander abgehandelt.

   **Attributsanforderungen** – Um den mit diesem Symbol verbundenen Bonus zu erhalten, muss der Charakter, der die Anschlusshälfte anlegt, im abgebildeten Attribut mindestens 1/2/3 haben.

Kostenloses-Symbol-Multiplikator

  – Multipliziert den damit verbundenen Bonus.

Beispiel:   bedeutet, dass ihr den Marker auf der Verhältnisleiste 2 Felder nach oben bewegt.

Symbol-Boni

↑ / ↓ – Bewegt den Marker auf der Verhältnisleiste 1 Feld nach oben oder unten.

☞ – Dieser Bonus wird auf der Begegnungskarte definiert. Überprüft beim Abhandeln des ☞-Bonus immer, ob die Begegnungskarte einen Effekt enthält, der dem mit diesem Bonus verbundenen Attribut entspricht. Ist das der Fall, wendet diesen Effekt einmal an. Hier sind ein paar Beispiele verschiedener ☞-Effekte:

Hinweis: Ein darüber hinausgehender Attributswert multipliziert nicht den ☞-Effekt!



1. Wenn ihr durch das ☞-Symbol den ☞-Bonus erhaltet, zieht eine Karte.
2. Wenn ihr durch das ☞-Symbol den ☞-Bonus erhaltet, dürft ihr diese Karte als zweite oder spätere Karte während dieser Aktivierung auslegen (als hättet ihr den ☞-Bonus auf dem üblichen Weg erhalten).
3. Wenn ihr durch das ☞-Symbol den ☞-Bonus erhaltet, verliert ihr 1 ☞, wodurch die Begegnung potentiell beendet wird, bevor weitere Effekte abgehandelt werden.
4. Wenn ihr durch das ☞-Symbol den ☞-Bonus erhaltet, bewegt ihr den Marker auf der Verhältnisleiste ein Feld nach oben. Außerdem wird die Begegnung um 1 ☞ verlängert, wenn ihr ☞ durch das ☞-Symbol erhaltet.

☞ – Der aktive Charakter zieht eine Karte.

☞ – Dieses einzigartige Bonus-Symbol wird vor allen anderen Symbolen überprüft. Jede Karte nach der ersten, die ihr innerhalb einer Aktivierung auslegen möchtet, muss diesen Bonus erhalten. Zusätzliche Boni mit diesem Symbol haben keine weiteren Auswirkungen, und falls ein solcher Bonus mit 0x multipliziert wird, geht er verloren.

WEITERE DIPLOMATIEREGELN

Panik

Ein Charakter ist immer dann in Panik, wenn sein ☞-Marker auf einem rot markierten Feld der Furchtleiste seines Tableaus liegt.

Für einen Charakter in Panik ändern sich die Regeln wie folgt:

- Anstatt in Phase II, Schritt 2 „Karten auslegen“ die erste Karte aus der Hand auszulegen, zieht er die oberste Karte seines Stapels, legt sie ans Ende der Abfolge und handelt sie ab. Dann darf er wie gewohnt weitere Karten aus der Hand auslegen (sie erfordern einen ☞-Bonus).
- In Phase III „Runde beenden“ zieht er keine Karten. Alle anderen Effekte, durch die er Karten ziehen darf oder muss, werden wie gewohnt angewendet.

Sterbend

Sobald die ☞ eines Charakters auf 0 fällt, legt er eine „Sterbend“-Karte an sein Tableau. Unter anderem entfernt diese Karte den Charakter sofort aus der aktuellen Begegnung (weitere Details findet ihr auf der „Sterbend“-Karte). Die anderen Gruppenmitglieder setzen die Begegnung fort.

Ablegen aus einer leeren Hand

Wann immer ein Charakter eine Karte aus seiner Hand ablegen müsste, aber keine Karten auf der Hand hat, legt er stattdessen die oberste Karte seines Diplomatienstapels ab.

Verschieben des Markers über die Verhältnisleiste hinaus

Der Marker kann niemals nach oben oder unten über die Verhältnisleiste hinaus bewegt werden.

Wann immer euch eine gegnerische Reaktion oder ein anderer Effekt auffordert, den Marker über das unterste Feld hinaus zu ↓, legt der letzte aktive Charakter stattdessen für jedes ↓-Symbol die oberste Karte seines Diplomatienstapels ab.

Wann immer euch eine gegnerische Reaktion oder ein anderer Effekt auffordert, den Marker über das oberste Feld hinaus zu ↑, verfällt dieser Teil des Effekts.

Beispiel: Der Marker liegt auf dem zweiten Feld von unten. Die gegnerische Reaktion ist „↓↓↓“. Der letzte aktive Charakter bewegt den Marker auf das unterste Feld der Verhältnisleiste und legt die 2 obersten Karten seines Stapels ab.

Leerer Stapel

Wenn ein Charakter eine oder mehr Karten von seinem Diplomatienstapel ziehen soll, aber nicht genügend Karten vorhanden sind, zieht er einfach so viele wie möglich und setzt die Begegnung dann fort.

DIPLOMATIE-EIGENSCHAFTEN

Viele Begegnungen werden durch eine oder mehr Eigenschaften beeinflusst. Die häufigsten sind:

Entmutigend – Handelt beim Vermeiden immer ☞ ab.

Grauen – Wenn der aktive Charakter vor ☞ 0-1 Handkarten hat, erhält er sofort 1 ☞.

Habgierig – Zahlt zu Beginn der Diplomatie insgesamt 1 Reichtum oder erhält 1 ☞.

Bedrängen (X-Y) – Effekt – Handelt den angegebenen Effekt sofort ab, wenn vor ☞ mindestens X Karten, aber nicht mehr als Y Karten in der Abfolge liegen.

Hast – Jeder Charakter darf während seiner Aktivierung höchstens 3 Karten auslegen.

DIPLOMATIE-SCHIEBER



Anstatt die Position auf der Verhältnisleiste durch einen würfelförmigen ☞ anzuzeigen, könnt ihr den in *Tainted Grail: Könige des Untergangs* enthaltenen Diplomatie-Schieber verwenden. Schiebt ihn zu Beginn der Begegnung auf das Startfeld der Verhältnisleiste und bewegt ihn für jedes ↑ und ↓ jeweils ein Feld in die angegebene Richtung.

KAMPFBEISPIEL

Junis und Elgan ziehen als Gruppe eine grüne Begegnung – einen furchterregenden Wyrdbären! Die Gruppe meint, die Herausforderung meistern zu können, und nimmt sie an.

BEGINN DES KAMPFES

Jedes Gruppenmitglied zieht 3 Karten von seinem Kampfstapel und verzichtet aufs Neuziehen, behält sie also als jeweilige Starthand.

Runde 1

Die Gruppe bestimmt Junis zum ersten aktiven Charakter, die daraufhin einen Zeitmarker (⌚) auf ihr Charaktertableau legt.



Während jeder Aktivierung darf der Charakter als erste Karte eine beliebige Handkarte auslegen und Junis entscheidet sich für *Schlagabtausch*. Da ihr -Wert 2 beträgt, erhält sie den mit dem -Symbol verbundenen Bonus und legt in den Kampfpool. Die übrigen verbundenen Symbole gewähren Junis keine Boni, daher handelt sie die „Beim Auslegen“-Fähigkeit der Karte ab und beschließt, 3 zu zahlen, um zu erhalten, die sie in den Kampfpool legt. Weil sie 3 gezahlt hat, darf sie außerdem eine Karte ziehen. Die zweite Fähigkeit auf dieser Karte gewährt einen „Nach “-Effekt, der erst nach dem gegnerischen Angriff ausgelöst wird. Junis möchte keine weiteren Karten auslegen. Damit ist es nun Zeit für den gegnerischen Angriff.



Junis führt als letzter aktiver Charakter den Angriff aus der Kampftabelle der Begegnungskarte aus. Im Kampfpool liegen , also fügt der Wyrdbär Junis 3 zu und entfernt 1 Marker aus dem Kampfpool. Als Nächstes wendet Junis den „Nach “-Effekt ihrer Kampfkarte an, der ein -Symbol enthält. Dies bedeutet, dass die letzte Karte der Abfolge abgelegt werden muss. In diesem Fall ist dies genau die Karte mit dem Symbol, also legt Junis *Schlagabtausch* aus der Abfolge ab.

Elgan ist der nächste aktive Charakter und legt deshalb einen Zeitmarker (⌚) auf sein Tableau.



Er legt *Giftige Kerze* aus, erhält aber keine Boni durch verbundene Symbole, weil sein -Wert 0 ist und die Anschlusshälfte des kostenlosen Symbols leer ist. Als Nächstes handelt Elgan die „Beim Auslegen“-Fähigkeit der Karte ab, die ihn anweist, 3 daraufzulegen. Diese Karte enthält eine durch gekennzeichnete verzögerte Fähigkeit. Erst wenn der letzte entfernt wurde, handelt Elgan sie ab und legt in den Kampfpool.

Elgan beschließt, als weitere Karte *Funke* auszulegen. Dies ist durch den -Bonus der Karte möglich, wodurch diese Karte als zweite oder spätere Karte ausgelegt werden darf. Elgan hat 1 , erhält also diesen Bonus. Er zahlt 1 *Magie*, um den verbundenen -Bonus zu erhalten, und legt in den Kampfpool. Anschließend wendet er die „Beim Auslegen“-Fähigkeit an, um 1 von *Giftige Kerze* zu entfernen, damit ihre verzögerte Fähigkeit schneller ausgeführt wird. Da noch 2 auf der Karte liegen, wird diese Fähigkeit aber noch nicht abgehandelt.



Der Gegner greift an und fügt Elgan 3  zu, weil  im Kampfpool liegen. Danach wird wieder ein  entfernt.

Die Gruppe prüft ihre Bereitschaft, und da beide Charaktere einen  auf ihrem Tableau haben, endet die Runde. Weil niemand mehr als 3 Karten auf der Hand hat, werden keine Karten abgelegt. Als Nächstes zieht jeder 1 Karte von seinem Kampfstapel. Alle Gruppenmitglieder entfernen die  von ihren Charaktertableaus und eine neue Runde beginnt.

Runde 2

Die Gruppe bestimmt erneut Junis zum ersten aktiven Charakter, also legt sie einen  auf ihr Charaktertableau.



Bisher wurden keine verzögerten Fähigkeiten abgehandelt, weil keine Karten mit  in der Abfolge lagen. Diesmal verhält es sich jedoch anders, daher entfernt Junis 1  von *Giftige Kerze*. Es ist aber immer noch 1  übrig, deshalb passiert weiter nichts.



Junis legt *Wirbelnde Hiebe* als erste Karte während dieser Aktivierung aus. Sie enthält nur den -Bonus des verbundenen -Symbols und legt einen Marker in den Kampfpool. Dann handelt Junis die „Beim Auslegen“-Fähigkeit ab, um 1  zu erhalten und der Karte eine Ladung hinzuzufügen.

Anschließend legt sie *Wurf* als weitere Karte, indem sie den durch das verbundene -Symbol erhaltenen -Bonus nutzt. Durch das verbundene kostenlose Symbol erhält sie außerdem einen -Bonus und legt diese beiden Marker in den Kampfpool. Die „Beim Auslegen“-Fähigkeit dieser Karte kann nicht genutzt werden, weil Junis weder Waffe noch Schild hat.

Nun folgt der Angriff des Wyrdbären ...



... und da nun 6  im Kampfpool liegen, weicht dieser Angriff von den vorherigen ab. Das -Symbol direkt vor  bedeutet, dass dieser Schaden jedem einzelnen Gruppenmitglied zugefügt wird, daher bewegen beide ihren Gesundheitsanzeiger um 1 Feld nach unten. Das -Symbol gilt nicht mehr für „-“, also wird insgesamt nur 1 Marker aus dem Kampfpool entfernt, sodass noch  verbleiben. Nach dem Angriff muss Junis die Karte *Wurf* gemäß der zweiten Fähigkeit ablegen.

Jetzt übernimmt Elgan als aktiver Charakter. Er legt einen  auf sein Charaktertableau.



Als Erstes prüft Elgan alle verzögerten Fähigkeiten und entfernt den letzten  von *Giftige Kerze*. Dies löst die Fähigkeit aus und erhöht den Kampfpool um . Zusammen mit den bereits vorhandenen  liegen jetzt also 8 Marker im Kampfpool, was dem Begegnungswert entspricht.

Herzlichen Glückwunsch! Der Wyrdbär ist besiegt und die Begegnung endet sofort. Die Gruppe erhält die unten auf der Begegnungskarte angegebene Beute. Sie dürfen die insgesamt 3 **Nahrung** beliebig unter den Gruppenmitgliedern verteilen. Abschließend wird die Begegnung unter den grünen Begegnungstapel gelegt. Jedes Gruppenmitglied legt seine eigenen Karten aus der Abfolge, der Hand und dem Ablagestapel auf seinen Kampfstapel und mischt ihn.

DIPLOMATIEBEISPIEL

Osbert und Gerdwyn ziehen als Gruppe eine blaue Begegnung – einen heftig angetrunkenen Trunkenen Ritter. Die Gruppe betrachtet den Mann und beschließt, dass sie ihn gemeinsam zur Besinnung bringen können.

BEGINN DER DIPLOMATIE

Zu Beginn einer Diplomatiebegegnung legt die Gruppe den Dauerwürfel auf die Begegnungskarte und dreht ihn auf die oben auf der Karte neben dem -Symbol angegebene Zahl – in diesem Fall 3. Außerdem legen sie einen Universalmarker auf das mit S markierte Startfeld der Verhältnisleiste.

Jedes Gruppenmitglied zieht 3 Karten von seinem Diplomatiestapel und verzichtet aufs Neuziehen, behält sie also als jeweilige Starthand.

Runde 1

Die Gruppe bestimmt Gerdwyn zum ersten aktiven Charakter, die daraufhin einen Zeitmarker () auf ihr Charaktertableau legt.



Während jeder Aktivierung darf der Charakter als erste Karte eine beliebige Handkarte auslegen und Gerdwyn entscheidet sich für *Ungeduld*. Das verbundene kostenlose Symbol gewährt einen -Bonus, sodass Gerdwyn den Marker auf der Verhältnisleiste ein Feld nach oben bewegt. Die „Beim Auslegen“-Fähigkeit von *Ungeduld* weist Gerdwyn an, 2 Universalmarker auf die Karte zu legen, um die Ladungen darzustellen. Diese Ladungen kann sie später nutzen, um eine Karte der Abfolge abzulegen ().

Gerdwyn beschließt, als zweite Karte *Strenger Befehl* auszulegen. Ermöglicht wird dies durch den verbundenen -Bonus der Karte, den Gerdwyn erhält, weil sie 1 hat. Sie kann keinen anderen Bonus der verbundenen Symbole erhalten, daher handelt sie die „Beim Auslegen“-Fähigkeit der Karte ab. Das aktuelle Verhältnis ist , deshalb entscheidet sie sich, 1 zu verlieren, indem sie den Dauerwürfel auf 2 dreht. Gerdwyn möchte außerdem die Fähigkeit von *Strenger Befehl* nutzen, die ausgelöst wird, wenn die Karte wird.



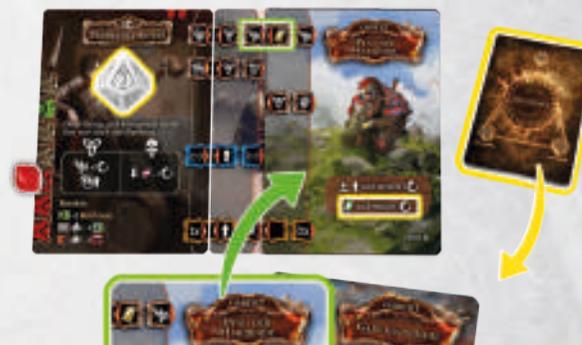
Gerdwyn zahlt also 1 Ladung der *Ungeduld*-Karte und legt *Strenger Befehl* auf ihren Ablagestapel. Nun wird die Fähigkeit ausgelöst und der Marker auf der Verhältnisleiste 1 Feld nach oben bewegt. Anschließend möchte Gerdwyn keine weiteren Karten mehr auslegen, sondern geht zur gegnerischen Reaktion über.

Der letzte aktive Charakter führt die Reaktion des Trunkenen Ritters aus der rechten, mit dem -Symbol markierten Seite der Diplomatietabelle aus. Gerdwyn bewegt also den Marker auf der Verhältnisleiste ein Feld nach unten () , legt die letzte Karte der Abfolge ab, in diesem Fall *Ungeduld*, und dreht den Dauerwürfel auf 1.

Osbert ist der nächste aktive Charakter und legt deshalb einen Zeitmarker () auf sein Tableau.



Osbert ist ein Glücksspieler und legt daher als erste Karte *Riskante Wette* aus. Er erhält durch das -Symbol und durch das kostenlose Symbol jeweils einen -Bonus, sodass er den Marker auf der Verhältnisleiste zwei Felder nach oben bewegt, auf . Das bedeutet, Osbert kann die „Beim Auslegen“-Fähigkeit von *Riskante Wette* auslösen, und er beschließt, die Gelegenheit zu nutzen – Er erhält 2 **Reichtum** und bewegt den Marker auf das S-Feld.



Nun müssen sie den Ritter von Neuem überzeugen, doch die Zeit wird knapp, daher legt Osbert mithilfe des -Bonus des verbundenen -Symbols die Karte *Pfad der Harmonie* aus. Die „Beim Auslegen“-Fähigkeit lässt Osbert die Wahl und er entscheidet sich für und erhalte 1 , um den Dauerwürfel auf 2 drehen zu können.

Da es Osbert dabei belässt, folgt nun die gegnerische Reaktion – der Marker wird auf der Verhältnisleiste ein Feld nach unten bewegt, die letzte Karte der Abfolge wird ablegt und um 1 verringert.

Die Gruppe prüft ihre Bereitschaft, und da beide Charaktere einen auf ihrem Tableau haben, endet die Runde. Weil niemand mehr als 3 Karten auf der Hand hat, werden keine Karten abgelegt. Als Nächstes zieht jeder 1 Karte von seinem Diplomatiestapel. Alle Gruppenmitglieder entfernen die von ihren Charaktertableaus und eine neue Runde beginnt.

Runde 2

Die Gruppenmitglieder bestimmen dieses Mal Osbert zum ersten aktiven Charakter, also legt er einen ⚡ auf sein Charaktertableau.

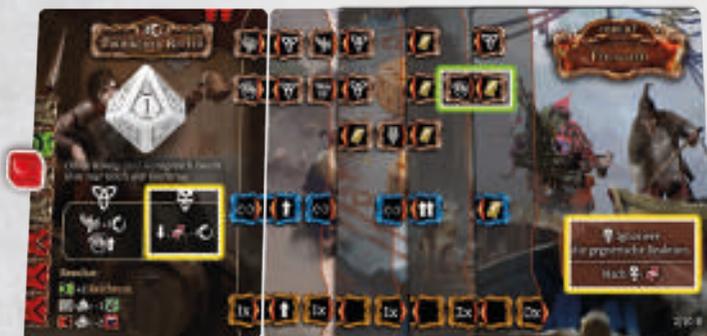
Es müssen keine verzögerten Fähigkeiten abgehandelt werden, weil keine Karten mit ⚡ in der Abfolge liegen.



Osbert legt *Glückssträhne* als erste Karte während dieser Aktivierung aus. Durch den ⚡-Bonus erhält er 1 ⚡ und dreht den Dauerwürfel auf 2. Um die „Beim Auslegen“-Fähigkeit abzuhandeln, muss er würfeln. Osbert würfelt eine 4 und wählt die Option „↑“, wodurch der Marker auf der Leiste 1 Feld nach oben bewegt wird.



Als Nächstes nutzt er den ⚡-Bonus des verbundenen ⚡-Symbols, um *Münztrick* auszulegen. Er zahlt 1 **Magie**, um den verbundenen ⚡-Bonus zu erhalten, und bewegt den Marker auf der Leiste 2 Felder nach oben. Auch dieses Mal muss er für die „Beim Auslegen“-Fähigkeit eine Wahl treffen. Da er ungern irgendetwas zahlen möchte, entscheidet er sich für „verliere 1 ⚡“ und dreht den Würfel auf 1.



Osbert hat noch eine weitere Karte auf der Hand, die er nun mithilfe des ⚡-Bonus des verbundenen ⚡-Symbols auslegt – *Feilschen*. Die Fähigkeit dieser Karte wird erst bei der gegnerischen Reaktion (⚡) ausgelöst.

Eigentlich wäre es nun Zeit für die gegnerische Reaktion. In diesem Fall findet sie allerdings nicht statt, weil die Fähigkeit der Karte *Feilschen* „Ignoriere die gegnerische Reaktion.“ vorgibt. Nach ⚡ muss Osbert diese Karte ablegen.

Jetzt übernimmt Gerdwyn als aktiver Charakter. Sie legt einen ⚡ auf ihr Charaktertableau.



Als erste Karte legt sie *Einschüchterung* aus und erhält den Bonus des verbundenen kostenlosen Symbols, sodass der den Marker auf der Verhältnisleiste 2 Felder nach oben bewegt wird. Dann wendet sie die „Beim Auslegen“-Fähigkeit an und legt die soeben von ihr gespielte Karte sowie Osberts *Münztrick* ab. Gerdwyn genügt dies, und sie geht zur gegnerischen Reaktion über.



Die Reaktion des Trunkenen Ritters bewegt den Marker 1 Feld nach unten, legt *Glückssträhne* ab und verringert die Dauer auf 0, was die Begegnung beendet.

Herzlichen Glückwunsch! Da der Marker auf dem grünen Feld liegt, erhält die Gruppe die im Resultatsbereich für ⚡ angegebene Belohnung. Sie haben es geschafft, dem Trunkenen Ritter 2 **Reichtum** abzuluchsen und teilen diese untereinander auf. Abschließend wird die Begegnung unter den blauen Begegnungstapel gelegt. Jedes Gruppenmitglied legt seine eigenen Karten aus der Abfolge, der Hand und dem Ablagestapel auf seinen Diplomatstapel und mischt ihn.

ALTERNATIVE MODI

Dieser Abschnitt enthält Tipps, um den Schwierigkeitsgrad eurer Kampagne anzupassen.

ERZÄHLMODUS

Das Überleben in West-Avalon ist nicht einfach! Wenn ihr die Geschichte der Kampagne genießen wollt, ohne ständig Angst vor dem Scheitern zu haben, könnt ihr die folgenden Spielanpassungen vornehmen – wahlweise alle oder auch nur einige davon.

Startgegenstände

Während der im Abschnitt „Aufbau der Welt“ auf S. 6 beschriebenen Vorbereitung des Geheimnis- und des Gegenstandsstapels erhält jeder Charakter 1 **A**-Gegenstand.

Taktisches Genie

Erhaltet Geheimniskarte **49**. Sie ermöglicht euch, während des Zugs zusätzliche Karten auszulegen, ohne den -Bonus zu erhalten, was den Aufbau eurer Abfolge erleichtert.

Begegnungen & Ereignisse

Tut beim Vorbereiten des Begegnungsstapels zum Kapitelbeginn oder beim Auflegen zufälliger Ereignisse auf den Ereignisstapel so, als würde 1 Person weniger am Spiel teilnehmen (aber mindestens 1).

Gesundheitsanzeiger

Ersetzt beim Spielaufbau den T-förmigen -Anzeiger durch einen Universalmarker. Auf diese Weise ist eure nicht mehr durch eure begrenzt.

Wegstein-Kosten

Ändert die Kosten der Wegsteinaktivierung zu:

- Zahlt 1 **Magie** pro Charakter.
- Zahlt den „Blutpreis“. Zahlt 2 pro Charakter und erhaltet 1 pro Charakter.

Die -Kosten bleiben gleich.

Charakterverbesserung

Wann immer ihr den Kampf- oder Diplomatiestapel verbessert, zieht eine zusätzliche Karte zur Auswahl.

Lauf der Zeit

Erhaltet beim jeweils ersten Mal pro Kapitel, wenn ihr mindestens 1 Teil des Status „**Vergangene Zeit**“ erhalten würdet, 1 Teil weniger.

HERAUSFORDERUNGSMODUS

Wenn ihr den Schwierigkeitsgrad erhöhen möchtet, könnt ihr den Herausforderungsmodus verwenden. Wählt dazu beliebig viele der nachfolgend angegebenen Regeländerungen aus.

Denkt dran: Je mehr Änderungen, desto schwieriger wird das Spiel!

Erschwerte Begegnungen

Erhaltet Geheimniskarte **48**. Sie fügt allen Angriffen und Reaktionen des Gegners einen zusätzlichen Effekt hinzu.

Fliehen (Kampf) und Vermeiden (Diplomatie)

Würfelt beim Fliehen nach dem gegnerischen Angriff:

1-3: Charakter bleibt im Kampf!

4-6: Die Flucht gelingt.

Handelt beim Vermeiden von Diplomatiebegegnungen ab (sofern die Begegnung nichts anderes vorgibt).

Ereignisse

Tut beim Auflegen zufälliger Ereignisse auf den Ereignisstapel so, als würde 1 Person mehr am Spiel teilnehmen.

Wegstein-Kosten

Die Kosten der Wegsteinaktivierung erhöhen sich um 1 pro Charakter. Dies gilt sowohl für die normalen Kosten als auch für den „Blutpreis“.

Charakterverbesserung

Verwendet statt der normalen **EP**-Kosten (siehe „Attribute & Charakterverbesserung“ auf S. 13) die folgende **EP**-Kosten:

3 **EP** ⇒ Zieht 2 Kampf- oder Diplomatiekarten von eurem Verbesserungsstapel. Wählt 1 und mischt den Rest zurück in den Stapel.

Attribut um 1 erhöhen ⇒ **EP** in Höhe des Gesamtwerts des Attributspaars + 3 **EP**.

Attributsfertigkeit erwerben ⇒ 5 **EP** pro vorhandener Fertigkeit des Attributspaars + 5 **EP**.

Gegenstände

Jeder Charakter kann bis zu 5 Gegenstände (plus Geheimnisse) tragen.

Klassisches Rasten

Ändert die Regeln für den Erholungsschritt am Ende des Tages zu:

- Jeder Charakter MUSS während des Erholungsschritts 1 **Nahrung** zahlen. Dafür erhält der Charakter wie üblich 1 und verliert 1 , erhält aber dadurch keine .
- Für jeden Charakter, der während des Erholungsschritts nicht 1 **Nahrung** zahlt, gilt:

- Wenn er erschöpft ist, verliert er 1 .
- Wenn er nicht erschöpft ist, setzt er seine auf 4.

Eingeschränkte Stabilität

Wann immer ihr einen Teil des Status „**Vergangene Zeit**“ erhaltet, erlischt der von allen Charakteren am weitesten entfernte Wegstein.

GEHEIME REGELN

TOD

Wenn ein beliebiger Charakter stirbt und ihr Geheimniskarte 6, 8 oder 9 habt, wird das Königssucher-Mal seinen Körper langsam wieder regenerieren, bevor es ihn drängt, seine Queste fortzusetzen. Hierzu zapft das Mal die Lebenskraft von Königssuchern in der Nähe an, die durch diesen Vorgang traumatisiert werden.

Wenn die  des Charakters auf 0 fällt und dann die auf der „Sterbend“-Karte angegebenen Bedingungen eintreffen, führt diese Schritte nacheinander aus:

- Jeder andere Charakter im Spiel verliert 1  und erhält 2 .
- Erhält einen Teil des Status „Vergangene Zeit“ für das aktuelle Kapitel.
- Der sterbende Charakter erhält 4  und legt die „Sterbend“-Karte ab.
- Alle Charaktere platzieren ihre -Marker auf dem Feld „0“.
- Falls zu diesem Zeitpunkt keine Wegsteine im Spiel sind, lest Vers 1100 im Buch der Geheimnisse, das ihr im Buch der Entdeckungen findet.

WICHTIG: Sich darauf zu verlassen, dass höhere Mächte euer Leben schützen, ist keine beabsichtigte Spielweise! Wenn ihr häufig sterbt, zieht den Erzählmodus in Betracht (siehe: „Alternative Modi“ auf S. 36).

BEGLEITER

Im Verlauf von *Tainted Grail: Könige des Untergangs* werdet ihr auf verschiedene interessante Begleiter treffen. Ob sie euch auf eurem Abenteuer begleiten, entscheidet ihr selbst. Jeder von ihnen hat eine einzigartige persönliche Geschichte und spezielle Fähigkeiten. Werden sie euch behilflich oder hinderlich sein?

Schwarze Ziege aus dem Moor

Diese dämonische Schwarze Ziege ist eine ungewöhnliche, aber hilfreiche Begleiterin – sofern ihr euch nicht an ihrer fragwürdigen Herkunft stört. Die Ziege folgt dem Futter, wird euch also gern begleiten, solange ihr **Nahrung** habt. Sie trägt verzauberte Beutel und Taschen bei sich, die ihr jeden Tag nach einem kleinen Fundgegenstand durchstöbern könnt. Oh, und euch beim Schlafen in ihr Fell zu kuscheln, könnte euch helfen, bei Sinnen zu bleiben.

Befindet sich die Schwarze Ziege an eurem aktuellen Ort, wenn ihr in eine Kampfbegegnung verwickelt werdet, kann sie euch gegen Bezahlung beistehen. Ihre Aktion, die euch  gewährt, kann sie nur einmal pro Kampf einsetzen. Unabhängig von der Anzahl der Beteiligten kann die Ziege also jeden Gegner nur einmal angreifen. Sofern eure Nahrungsvorräte ausreichen, könnt ihr die Aktion jedoch mehrmals am Tag nutzen.

Kendrick, der geisterhafte Gelehrte

Dieser freundliche Geist, der davon überzeugt ist, gar kein Geist zu sein, kann euch über weite Teile eures Abenteuers begleiten. Sein akademischer Hintergrund erweist sich als nützlich, wenn ihr mehr über die Orte im Spiel erfahren möchtet oder bei eurer aktuellen Queste nicht weiterwisst.

Wichtig: Wenn ihr „Um Hilfe bei der aktuellen Queste bitten“ wählt, wird euch Kendrick ein paar recht detaillierte Hinweise geben. Wollt ihr den Dingen lieber selbst auf den Grund gehen, dann verzichtet auf diese Aktion.

Mit der Aktion „Mehr über den Ort herausfinden“ könnt ihr weitere Informationen über den aktuellen Ort erhalten oder dort neue Interaktionen entdecken.



Wann immer ihr und Kendrick am selben Ort seid, solltet ihr nachschauen, ob in der Grafik der Ortskarte einer der verfallenen Menhire West-Avalons zu sehen ist. An solchen seltenen Orten kann Kendrick euch Magie verleihen. Links im Beispiel seht ihr, nach welchem Geländemerkmale ihr Ausschau halten solltet.

Der Kerzengolem

Dieser hilfreiche Verbündete ist im Grunde eine wandelnde Wyrddkerze, die die Wyrdnis erhellt. Je häufiger ihr seine Dienste in Anspruch nehmt, desto mehr erfahrt ihr über seine persönliche Geschichte, während sein Leib langsam dahinschmilzt.

Wenn ihr die Aktion des Kerzengolems ausgeführt habt, könnt ihr sie erst wieder verwenden, nachdem ihr seine Kräfte durch eine Wegsteinaktivierung wiederhergestellt habt.

Isolut mit der Goldmaske

Diese edle Maid steht in starkem Kontrast zu den vielen grimmigen Reisenden, die auf den Pfaden Avalons wandeln. Sie ist unerschütterlich optimistisch und stimmt selbst in unpassendsten Momenten gern fröhliche Lieder an.

Befindet sich Isolut an eurem aktuellen Ort, wenn ihr in eine Kampfbegegnung verwickelt werdet, ermöglicht sie euch einmal pro Begegnung, den gegnerischen Angriff oder die gegnerische Reaktion zu ignorieren. Da dieser Effekt keinen weiteren Einschränkungen unterliegt, kann Isolut euch innerhalb eines Tages bei mehreren Begegnungen unterstützen.

Wichtig: Wenn ihr am selben Ort übernachtet wie Isolut, müsst ihr etwaige Visionen zwingend lesen – den Grund dafür erfahrt ihr im Laufe eurer Reise mit ihr.

Der Fuchsgott

An zufälliger Stelle in der Kampagne wird der Fuchsgott an euch herantreten und großes Interesse an euch und eurer Mission bekunden. Er ist ein launisches Wesen und wird euch nicht wie andere Begleiter folgen. Oft verschwindet er taugelang. Wenn ihr ihn jedoch mit kleinen Opfergaben besänftigt, kann er euch verschiedene Segen zuteilwerden lassen.

Der Fuchsgott ist der einzige Begleiter, den ihr nicht durch das Buch der Entdeckungen kennenlernt – stattdessen begegnet ihr ihm durch die Nutzung des Ereignisstapels zufällig.

Wenn ihr mit ihm interagiert, wird der Fuchsgott an verschiedenen Orten auftauchen und diverse Opfergaben fordern. Doch Vorsicht: Solltet ihr ihm erst opfern und ihn dann ignorieren, könntet ihr einem seiner Flüche anheimfallen.

WYRDFORMEN

Während eures Abenteuers werdet ihr irgendwann von der Wyrdnis verformt und erhaltet entsprechende Karten, Fertigkeiten, Charaktertafeln und Figuren. Sie spiegeln wider, wie sich euer Charakter verändert, wenn er längere Zeit der Wyrdnis ausgesetzt ist.

Wyrdforn-Charaktertafel

Der Formwandel beeinflusst auch die Aktionen und negativen Eigenschaften eurer Charaktere. Solange ihr in Wyrdforn seid, müsst ihr die neue Charaktertafel verwenden, die ihr soeben erhalten habt.

Wyrdforn-Karten

Diese Karten sind durch ihre einzigartige weiße Farbe und das „W“ neben der Kartenummer am unteren Kartenrand von den anderen zu unterscheiden.

Sie führen einige wichtige neue Regeln ein:

Stapelzusammensetzung

Sobald ein Charakter Wyrdforn-Karten erhält, **müssen** sie den Stapeln des Charakters dauerhaft hinzugefügt werden und dürfen nur dann entfernt werden, wenn dies ausdrücklich gestattet ist. Sie zählen für die Untergrenze von mindestens 10 Karten pro Stapel mit.

Kosten

Jede Wyrdforn-Karte enthält unter dem Kartennamen einen Bereich mit Zusatzkosten. Um als aktiver Charakter in Begegnungen eine Wyrdforn-Karte aus der Hand auszulegen, müsst ihr zunächst diese Kartenkosten begleichen (Z, M oder Magie zahlen oder P erhalten). Erst dann kann die Karte abgehandelt werden. Falls ein Charakter die auf der Karte angegebenen Kosten nicht selbst vollständig begleichen kann, darf er die Karte nicht spielen.

Beispiel: Wenn ein Charakter bereits das oberste Feld seiner Furchtleiste erreicht hat, kann er keine Karte auslegen, für die er P erhalten müsste.

Hinweis: Durch manche Effekte wie Panik werden automatisch Karten von eurem Stapel oder Ablagestapel an das Ende der Abfolge gelegt. In solchen Fällen ignoriert ihr die Kosten von Wyrdforn-Karten, da sie nicht aus der Hand ausgelegt werden.

Wyrdforn-Fertigkeiten

Diese Fertigkeiten bieten euch in Begegnungen neue Möglichkeiten. Sie sind an ihren hellen Plättchen und weißlichen Rahmen erkennbar.

Jeder Charakter in Wyrdforn besitzt 1 Wyrdforn-Fertigkeit. Für die Verbesserungskosten wird sie ganz normal als Fertigkeit des entsprechenden Attributspaares mitgezählt, sie ermöglicht dem Charakter aber auch, das entsprechende Attribut auf 5 zu erhöhen.

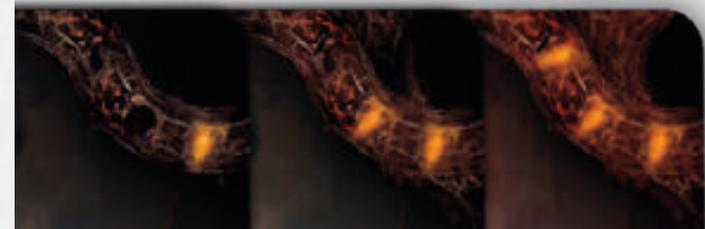
Hinweis: Damit die Wyrdforn-Fertigkeit korrekt verbunden ist, sollte sie stets ganz außen liegen. Wenn ihr eine normale Fertigkeit desselben Attributs erwerbt, legt ihr sie an den Platz der Wyrdforn-Fertigkeit, verschiebt den Attributsmarker von der Wyrdforn-Fertigkeit auf die neue Fertigkeit und legt die Wyrdforn-Fertigkeit wieder ganz außen an.

KÖNIGE DES UNTERGANGS

Die Könige des Untergangs sind Bossgegner, denen ihr während eures Spiels begegnen werdet. Zu jedem König des Untergangs gehören 6 große Begegnungskarten, die seine 3 Diplomatie- und 3 Kampfbegegnungen darstellen.



Jede dieser Karten repräsentiert eine Begegnung mit einem bestimmten König in einer spezifischen Phase des Spiels. Der Schwierigkeitsgrad dieser Begegnungen wird durch die Grafik in der oberen rechten Ecke angegeben:



Wann immer ihr auf einen König des Untergangs trefft, weist euch das Spiel explizit an, welche Karte zum Abhandeln der Begegnung benutzt werden sollte.

Die Könige des Untergangs werden auch häufig in der Spielwelt auftauchen. Die Regeln, die für sie gelten, ähneln denen der Wächter, sind jedoch leicht an ihre persönliche Agenda angepasst. Wenn ein König des Untergangs zum ersten Mal aufgestellt wird, erhaltet ihr gleichzeitig eine Regelkarte als Merkhilfe, die genauen Regeln findet ihr jedoch nur in der Spielanleitung.

Zudem führt jeder König des Untergangs eine einzigartige Spielmechanik in Kampf- und Diplomatiebegegnungen ein. Diese Spielmechanik kommt auch in einigen anderen Begegnungen in Zusammenhang mit dem jeweiligen König zum Einsatz, etwa bei seinem Gefolge. Die einzelnen Mechaniken sind in den Abschnitten der jeweiligen Könige des Untergangs beschrieben, sollten aber erst dann gelesen werden, wenn der erste Charakter auf den entsprechenden König (oder sein Gefolge) trifft.

Außerdem hängen ein paar Regeln vom Schwierigkeitsgrad des Königs (1, 2 oder 3) ab.

CLAUDYNE DER UNGEADELTE

Bewegung

Wenn Claudyne im Spiel ist, bewegt er sich ähnlich wie die Wächter.

Würfelt bei Tagesanbruch nach der Wächterbewegung für Claudyne mit dem Wächterwürfel.

1. Himmelsrichtung – Bewegt *Claudyne der Ungeadelte* an den verbundenen Ort in der angegebenen Richtung. Der obere Rand von Ortskarten ist dabei Norden. Falls dies nicht möglich ist, bewegt ihn stattdessen auf den Ort mit der niedrigsten Nummer, der durch Richtungspfeile mit Claudynes aktuellem Ort verbunden ist.

Hinweis: Falls die erwürfelte Himmelsrichtung nicht zugänglich ist, bewegt ihr ihn also in die entgegengesetzte Richtung wie bei den Wächtern.

2. „X“ – Handelt diese beiden Schritte nacheinander ab:

- Befindet sich *Claudyne der Ungeadelte* an einem Ort mit einem Wegstein, erlischt dieser (bei mehr als einem Wegstein erlischt der Stein, der den Ort mit der höchsten Nummer berührt).
- Bewegt *Claudyne der Ungeadelte* 2 Ortskarten weit auf den nahegelegensten Charakter zu. Falls mehrere Charaktere gleich weit entfernt sind, bewegt sich Claudyne in Richtung des Charakters an dem Ort mit der niedrigsten Nummer.

Sobald sich ein Charakter am selben Ort befindet wie *Claudyne der Ungeadelte*, beginnt sofort seine Begegnung (vor etwaigen ⚡-Effekten) –  Vers 200 im Buch der Geheimnisse.

Begegnungsregeln für Claudyne

Claudynes einzigartige Mechanik führt gegnerische Kampf- und Diplomatiekarten ein. Erstellt gemäß den Anweisungen im Buch der Entdeckungen zu Beginn der Begegnung einen verdeckten Stapel für Claudyne.

Im Verlauf der Begegnung werden Karten von diesem Stapel an das Ende der Abfolge gelegt, wie in der Eigenschaft der Begegnung angegeben. Diese Eigenschaft kann bei den verschiedenen Begegnungen mit Claudyne oder seinem Gefolge variieren.

Einschlag – Effekt

Entfernt nach der Abhandlung verzögerter Fähigkeiten 1  von der Begegnungskarte von *Claudyne der Ungeadelte*. Sobald der letzte  von der Karte entfernt wird, handelt ihr den mit der Einschlag-Eigenschaft verbundenen Effekt ab.

Gegnerische Kampf- und Diplomatiekarten funktionieren genauso wie die entsprechenden Karten der spielbaren Charaktere. Sie werden in die Abfolge gelegt und können beim Auslegen Boni gewähren. Sie werden bei der Regel zur ersten gespielten Karte innerhalb einer Aktivierung ignoriert, verhalten sich ansonsten jedoch wie gewohnt – ihre Fähigkeiten bleiben so lange aktiv, wie der Kartentext in der Abfolge sichtbar ist.

Wenn gegnerische Kampf- und Diplomatiekarten im Verlauf der Begegnung aus der Abfolge entfernt werden, legt sie neben die Spielfläche, bis die Begegnung endet, und legt sie danach wieder zurück in den Geheimnisstapel.

Claudynes Stapel neu mischen

Wann immer ihr aufgefordert werdet, eine Karte von Claudynes Stapel auszu-legen, obwohl sein Stapel leer ist, geht ihr stattdessen folgendermaßen vor:

- Legt alle Karten aus der Abfolge und den Ablagestapeln zurück in ihre Stapel und mischt diese separat.
- Erstellt Claudynes Stapel erneut gemäß den Anweisungen des Verses, der die Begegnung eingeleitet hat.
- Legt 1  auf die Begegnungskarte.
- Jedes Gruppenmitglied verliert 1  und erhält 1 .

Könige des Untergangs und Wächter

Die Könige des Untergangs haben Gemeinsamkeiten mit Wächtern, gelten aber für Spieeffekte NICHT als Wächter.

Neu mischen

Das Mischen der gesamten Abfolge durch den Bossgegner löst keine -Effekte aus.

BERNSTEINKÖNIGIN VENEDA

Bewegung

Wenn Geheimniskarte **160** im Spiel ist und ihr Teil **7** des Status „**Ruhreiche Taten**“ habt, würfelt ihr bei Tagesanbruch nach der Wächterbewegung für Veneda mit dem Wächterwürfel:

1. Himmelsrichtung – Bewegt die *Bernsteinkönigin Veneda* an den verbundenen Ort in der angegebenen Richtung. Der obere Rand von Ortskarten ist dabei Norden. Falls dies nicht möglich ist, bewegt sie stattdessen auf den Ort mit der höchsten Nummer, der durch Richtungspfeile mit ihrem aktuellen Ort verbunden ist.

2. „X“ – Handelt diese beiden Schritte nacheinander ab:

- Befindet sich die *Bernsteinkönigin Veneda* an einem Ort mit einem Wegstein, erlischt dieser (bei mehr als einem Wegstein erlischt der Stein, der den Ort mit der höchsten Nummer berührt).
- Falls keine Begegnung *Bernsteinhexe* im Spiel ist, legt Geheimniskarte **233** (violette Begegnung *Bernsteinhexe*, Schwierigkeit 3) an den mit Richtungspfeilen verbundenen Ort mit der höchsten Nummer. Andernfalls würfelt ihr mit dem Wächterwürfel für die *Bernsteinhexe* und wendet den entsprechenden Effekt an.

Sobald sich ein Charakter am selben Ort befindet wie die *Bernsteinkönigin Veneda*, beginnt sofort ihre Begegnung (vor etwaigen ⚡-Effekten) – den auf Geheimniskarte **160** oder **174** angegebenen Vers im Buch der Geheimnisse.

Bernsteinlinge

Begegnungen mit Veneda und ihrer Sippe werden von einem oder mehr Bernsteinlingen begleitet, die eure Gegner unterstützen. Für Bossgegner-Begegnungen ist im Buch der Entdeckungen angegeben, wie ihr Venedas speziellen Stapel aus Bernsteinlingen erstellt. Normale Begegnungen beginnen mit einem in ihrem Eigenschaftsbereich genannten Bernsteinling.

Um Bernsteinlinge zu besiegen, müsst ihr darauf legen. Die Art und Weise, wie ihr darauf legt, variiert bei Kampf- und Diplomatiebegegnungen ein wenig.



1. Wert. Um diesen Bernsteinling zu besiegen, müsst ihr die genannte Anzahl darauf legen.

2. Eigenschaft. Manche Bernsteinlinge verfügen über eine einzigartige Eigenschaft, die einige Begegnungsregeln verändert.

3. Kampf- oder Diplomatiertabelle. Abhängig davon, wie viele auf dem jeweiligen Bernsteinling liegen, unterstützt er Veneda in der dort genannten Weise.

4. Beute. Nach einem Sieg über den Bernsteinling erhaltet ihr diese Belohnung.

Beim Abhandeln des gegnerischen Angriffs werden alle Effekte in den Kampf- und Diplomatiertabellen der Bernsteinlinge genauso behandelt wie -Effekte auf Gegenständen oder Kampf- bzw. Diplomatiekarten.

Sobald die Anzahl der auf dem Bernsteinling seinem Wert entspricht, ist er besiegt und ihr erhaltet seine Beute. Wenn ihr gegen Veneda kämpft, legt ihr die Karten besiegtter Bernsteinlinge auf den Ablagestapel neben Venedas Stapel. In normalen Begegnungen legt ihr die Karten besiegtter Bernsteinlinge zurück zu den Geheimnissen.

Kampf

Wann immer ihr während des Kampfes erhaltet, könnt ihr stattdessen auf einen beliebigen Bernsteinling legen. Dort abgelegte können nicht mehr von dem Bernsteinling entfernt werden.

Diplomatie

Wann immer ihr während der Diplomatie dürft, könnt ihr stattdessen auf einen beliebigen Bernsteinling legen. Dort abgelegte können nicht mehr von dem Bernsteinling entfernt werden.

Begegnungsregeln für Veneda

Bernsteinbrut

Nachdem ihr alle verzögerten Fähigkeiten in der Abfolge abgehandelt habt, wird die oberste Karte von Venedas Stapel (ein Bernsteinling) neben Veneda ausgelegt. Legt anschließend 1 auf die *Bernsteinkönigin Veneda*.

Wann immer ihr angewiesen werdet, die oberste Karte von Venedas Stapel auszulegen, obwohl ihr Stapel leer ist, legt ihr nur 1 auf die *Bernsteinkönigin Veneda*.

Veränderliche Kampf- und Diplomatiertabelle

Venedas Aktionen hängen von der Anzahl der auf ihrer Karte ab. Während Diplomatiebegegnungen verändert sich Venedas gesamte Reaktion. Während des Kampfes wendet sie Effekte wie „“ an, was bedeutet, dass Veneda so viel verursacht, wie momentan auf ihrer Karte liegen.



Neu mischen

Wenn ihr angewiesen werdet, neu zu mischen, dreht sämtliche abgelegte Bernsteinlinge um und steckt sie nacheinander unter Venedas Stapel (sodass der erste besiegte Bernsteinling auch als Erster wieder auftaucht). Legt anschließend alle Karten aus der Abfolge und den Ablagestapeln zurück in ihre Stapel und mischt diese separat. Danach verliert jedes Gruppenmitglied 1 und erhält 1 .

Veneda bei Schwierigkeit 2

Neu mischen

Wenn ihr während einer Veneda-Begegnung der Schwierigkeit 2 aufgefordert werdet, neu zu mischen, ignoriert ihr abgelegte Bernsteinlinge. Also legt ihr einfach die Karten aus der Abfolge und den Ablagestapeln zurück in ihre Stapel und mischt diese separat. Danach verliert jedes Gruppenmitglied 1 und erhält 1 . Ihr erstellt keinen neuen Stapel für Veneda.

NONUS, BISCHOF DER TIEFE

Bewegung

Nonus darf sich bei Tagesanbruch nach der Wächterbewegung gemäß den Anweisungen auf Geheimniskarte **175** oder **189** bewegen, wenn diese im Spiel sind.

Erläuterung zu Geheimniskarte **175**:

Steht Nonus, Bischof der Tiefe auf einem Ort mit , stellt ihn auf den nächsten Ort mit  (in aufsteigender Reihenfolge der Ortsnummern). Steht er an dem Ort mit  mit der höchsten Nummer, stellt ihn auf den Ort mit  mit der niedrigsten Nummer.

Erläuterung zu Geheimniskarte **175** und **189**:

Würfelt für Nonus mit dem Wächterwürfel:

1. Himmelsrichtung – Bewegt Nonus an den verbundenen Ort in der angegebenen Richtung. Der obere Rand von Ortskarten ist dabei Norden. Falls dies nicht möglich ist, bewegt ihn stattdessen auf den Ort mit der niedrigsten Nummer, der durch Richtungspfeile mit Nonus' aktuellem Ort verbunden ist.

Hinweis: Falls die erwürfelte Himmelsrichtung nicht zugänglich ist, bewegt ihr ihn also in die entgegengesetzte Richtung wie bei den Wächtern.

2. „X“ – Handelt diese beiden Schritte nacheinander ab:

- Befindet sich *Nonus, Bischof der Tiefe* an einem Ort mit einem Wegstein, erlischt dieser (bei mehr als einem Wegstein erlischt der Stein, der den Ort mit der niedrigsten Nummer berührt).
- Legt Geheimniskarte **176** (das zufällige Ereignis *Chaotisches Wetter*) in den Bereich für aktive Ereignisse, sofern sie noch nicht dort liegt.

Sobald sich ein Charakter am selben Ort befindet wie *Nonus, Bischof der Tiefe*,  sofort den auf Geheimniskarte **175** oder **189** angegebenen Vers im Buch der Geheimnisse.

Wetterkarten

Nonus und seine Sippe verändern das Wetter in ihrer Umgebung und beeinflussen so die entsprechende Begegnung.



1. Charaktermodifikator. Das Kampfwetter verändert die Attributsanforderungen. Das Diplomatiwetter fügt allen -Boni zusätzliche Effekte hinzu.

2. Begegnungsmodifikator. Das Wetter kann Begegnungen zusätzliche Eigenschaften hinzufügen oder die Angriffe und Reaktionen des Gegners verändern.

3. Dauer. Jedes Wetter hält lediglich ein paar Runden an. Sobald der letzte  von einer Wetterkarte entfernt wird, wird sie durch eine neue ersetzt.

Begegnungsregeln für Nonus

Wetterwandler

Diese Eigenschaft zeigt an, dass Nonus' Wetterstapel in der aktuellen Begegnung zum Einsatz kommt. Für Bossgegner-Begegnungen ist im Buch der Entdeckungen angegeben, welche Karten verwendet werden. In normalen Begegnungen gibt die Eigenschaft „Wetterwandler (X,Y)“ an, dass ein verdeckter Stapel aus Geheimniskarte **X** (oben) und Geheimniskarte **Y** (unten) verwendet wird.

Legt nach der Abhandlung verzögerter Fähigkeiten während der ersten Charakteraktivierung die oberste Wetterkarte offen neben die Begegnung und handelt ihren -Effekt ab.

Sobald der letzte  von der aktuellen Wetterkarte entfernt wird, wird sie abgelegt und durch die oberste Karte des Wetterstapels ersetzt. Wenn der Wetterstapel leer ist, mischt ihr alle abgelegten Wetterkarten zu einem neuen Wetterstapel.

Wetterstapel neu mischen

Wann immer ihr den Wetterstapel während einer Begegnung mit Nonus neu mischen sollt, legt alle Karten aus der Abfolge und den Ablagestapeln zurück in ihre Stapel und mischt diese separat.

Danach verliert jedes Gruppenmitglied 1  und erhält 1 .

REGELN DER LETZTEN BEGEGNUNG

In der allerletzten Begegnung mit jedem Bossgegner gelten leicht abgewandelte Regeln. Der Stapel des Bossgegners wird anders zusammengestellt und kann sich während der Begegnung ändern.

Diplomatiebegegnung

Diese Begegnungen werden NICHT durch  beendet. Beim Abhandeln dieses Resultats wendet ihr seinen Effekt an, setzt die Begegnung aber fort.

Fliehen, Vermeiden und Fehlschlag

Ihr dürft aus diesen Begegnungen weder fliehen, noch sie vermeiden, aber ihr könnt scheitern. Wenn die  eines Charakters auf 0 fällt, erhält er die „Sterbend!“-Karte und wird wie gewohnt aus der Begegnung entfernt.

Wenn alle Gruppenmitglieder im Sterben liegen oder ihr glaubt, keine Chance mehr zu haben,  den Vers im Buch der Geheimnisse, der unter „Fehlschlag“ auf der Begegnungskarte angegeben ist.

Begegnung im Zeitraffer

Im weiteren Verlauf dieser Begegnungen werdet ihr einige Szenen der Geschichte lesen. Sie führen ein paar Spieländerungen für die Begegnung ein, ihr müsst aber nicht alle Möglichkeiten abhandeln, um die Begegnung zu beenden.

Außerdem werdet ihr in Begegnungen mit *Nonus, Bischof der Tiefe* und der *Bernsteinkönigin Veneda* nach jeder Szene aufgefordert, einen sechsseitigen Standardwürfel auf eine bestimmte Seite zu drehen. Damit wird euer Fortschritt im Verlauf dieser Begegnung nachgehalten, um euch korrekt durch das Buch der Entdeckungen zu leiten. Wenn ihr während dieser Begegnung für einen beliebigen anderen Spieleffekt würfeln müsst, denkt daran, diesen Würfel anschließend wieder mit der korrekten Seite nach oben auf die Begegnungskarte zurückzulegen.

SPIELMATERIAL-SPOILER

Folgende Karten sind Bestandteil des Schnellstartstapels. Wenn ihr ihn neu zusammensetzen wollt, geht in der dieser Reihenfolge vor:

- 1 Schnellstart-Deckblatt
- 10 Basis-Kampfkarten für Gerdwyn, von 1 (oben) bis 10 (unten) gestapelt
- 10 Basis-Diplomatiekarten für Gerdwyn, von 1 (oben) bis 10 (unten) gestapelt
- 1 Große Wyrdratte – Eure erste grüne Begegnungskarte
- 1 Bauernrüpel – Eure erste blaue Begegnungskarte
- 1 Leuchtmotte – Eure erste violette Begegnungskarte

Die folgenden Spielmaterialien sind zu Beginn des Spiels verborgen:

- 4 Wyrdforn-Charaktertafeln (im Geheimnis-Umschlag)
- 4 Wyrdforn-Fertigkeitsplättchen (im Geheimnis-Umschlag)
- 1 Blauer Farbfilter (in einem Geheimfach unter dem Schachteleinsatz).



IMPRESSUM

Kreative Leitung: Krzysztof Piskorski

Projektleitung: Tomasz Zawadzki

Spieldesign: Krzysztof Piskorski, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Andrzej Betkiewicz

Design „Verlorene Kapitel“: Konrad Sulżycki, Wojciech Frelich

Design „In die Nebel“: Jan Truchanowicz

Entwicklungsleitung: Michał Lach

Tests und Entwicklung: Michał Lach, Wiktoria Ślusarczyk, Paulina Włodarczyk, Konrad Sulżycki, Łukasz Styrna, Tomasz Zawadzki, Piotr Krejner, Filip Tomaszewski, Andrzej Betkiewicz, Adrian Krawczyk

Spielanleitung, Schnellstart: Krzysztof Piskorski, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Paulina Włodarczyk

Erzähldesign: Krzysztof Piskorski

Texte: Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Marcin Mortka, Wiktoria Ślusarczyk

Redaktion: Matt Click

Korrektorat: Tyler Brown, Wiktoria Ślusarczyk, Paulina Włodarczyk, Konrad Sulżycki

Künstlerische Leitung: Patryk Jędraszek

Grafikdesign: Adrian Radziun, Michał Lechowski, Łukasz Styrna, Klaudia Wójcik, Andrzej Pótoranos

Illustrationen: Piotr Foksowicz, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Weronika Kordeusz, Agnieszka Szade, Patryk Jędraszek, Michał Peitsch, Dawid Jurek, Mateusz Bielski, Maciej Wierzychowski, Jakub Jagoda

3D-Modelle: Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Michał Lisek, Marek Kondratowicz, Marta Biernacka, Jędrzej Chomicki

DTP: Aneta Koperkiewicz, Kinga Janik, Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Marysia Pinkowska-Porzycka, Andrzej Pótoranos

Produktion: Jacek Szczypiński, Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Olga Baraniak, Witold Chudy, Zofia Jerzyńska, Tomasz Kilan, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Moralische Unterstützung: Marzena Tusińska

Besonderer Dank an: Rigo Garcia, Ashley Hightower, John Garcia, Sandra Smiljanić, Vedran Jerbić, Ricky Patel, Brijul Patel, Krzysztof Socha, Agnieszka Holuń, Przemysław Winnicki, Mariusz Nowak, Aleksandra Otremba, Markus Küpper, Tobias Eder, Marco Orts, Eike Bergmann, Jeffrey Campbell, Marie-Lou Tremblay, Jonathan Blais, Audrey Duplain, Sylwia Alaba, Bartłomiej Wilk, Piotr Mader, Anna Walentynowicz, Wojciech Walentynowicz, Aleksandra Tokarska, Roy de Waal, Timo Kandolin, Jami Kandolin, Meletios-Nikolaos Doulgkeroglou, Shane Cosgrove, Caomhan Lyons, Christopher Rothgery, Carl Tuisku, Corey Hughes, Michael Dustal, Grzegorz Flis, Cyprian Obtułowicz, Carolin Berger, Bernhard Berger, Christian Grewel, Thorsten Kilimann – und viele mehr.

Deutsche Ausgabe:

Deutsche Übersetzung: Effective Media

Redaktion der deutschen Ausgabe: Damaris Reinke

Korrektorat der deutschen Ausgabe: Effective Media

DTP-Betreuung der deutschen Ausgabe: Aneta Koperkiewicz

Tests der deutschen Ausgabe: Matthias Hauser

Koordination der Übersetzungen: Anna Czajka, Adrianna Kocięcka, Łukasz Kilian

GLOSSAR

Ablegen.....	15	Furcht 	8, 10, 14	Rote Dreiecke.....	6
Aggression 	13	Gegenstand.....	18	Schaden  	25, 30
Aktion.....	8, 9	Gegenstandsaktion.....	9	Siegbedingung.....	25
Aktiver Charakter.....	24, 29	Gegnerische Reaktion 	29	Soforteffekt 	9, 19
Anforderungen.....	11, 23, 28	Gegnerischer Angriff 	24	Speichern des Spiels.....	20
Attribute verbessern.....	13	Geheimniskarte.....	20	Spielmaterial-Verfügbarkeit.....	20
Attribute.....	6, 11, 13, 26, 30	Gelegenheitsangriff.....	22, 24	Spiritualität 	13
Aufbau.....	6	Gemeinschaftlich.....	20	Spuren.....	17
Aus dem Spiel entfernen.....	15	Gesundheit 	8, 10, 14	Status.....	11, 21
Basiskarten.....	6, 23, 28	Gesundheitsanzeiger.....	6, 14	Statusblatt.....	21
Begegnung.....	16	Goldene Regeln.....	4	Stimmen des Untergangs.....	15
Begleiter.....	37	Gruppe verlassen.....	9	Symbole (Boni).....	26, 31
Beim Auslegen 	25, 30	Gruppe.....	9	Symbole (Orte).....	19
Bereitschaft.....	24, 30	Gruppeneffekt 	25, 30	Tagesablauf.....	8
Bernsteinkönigin Veneda.....	40	Herausforderungsmodus.....	36	Tagesanbruch.....	8
Bernsteinlinge.....	40	Kampf-Abfolge.....	23	Tod.....	14, 37
Beute.....	22, 25	Kampf.....	22	Überlebensleisten.....	14
Blitzbonus 	24, 26, 29, 31	Kampfbeispiel.....	32	Umdrehen (Gegenstände).....	18
Bolzen 	23	Kampfkarte.....	23	Umdrehen (Orte).....	19
Bonussympole.....	22, 23, 28	Kampfpool.....	22, 25, 26	Verbesserte Charakteraktion.....	15
Buch der Entdeckungen.....	11	Kampfsymbole.....	25	Verbesserungsstapel.....	6, 13
Charakteraktion.....	6, 9	Kerzen 	23, 28	Verborgene Inhalte.....	12
Charaktertafel.....	6, 38	Ladungen.....	23, 28	Verbunden.....	19, 23, 28
Charakterverbesserung.....	10, 13	Läuft weg.....	22	Vergangene Zeit.....	21
Chronist.....	10	Leerer Stapel.....	26, 31	Verhältnisleiste.....	27, 28
Claudyne der Ungeadelte.....	39	Legendäre Aktion.....	15	Verlieren (Kampf).....	25
Dauer 	27, 30	Magie.....	20, 24, 29	Verlieren (Ressource).....	12
Diplomatie-Abfolge.....	28	Mitgefühl 	13	Vermeiden.....	27
Diplomatie.....	27	Mut 	13	Verzögerte Fähigkeiten 	25, 30
Diplomatiebeispiel.....	34	Nach 	24, 29	Vision 	10, 12, 19
Diplomatiekarte.....	28	Nahrung.....	10, 20	Vor 	24, 29
Diplomatiesymbole.....	30	Negative Charaktereigenschaften.....	6	Vorsicht 	13
Eigenschaft (Begegnungen).....	26, 31	Neu mischen.....	39, 40, 41	Wächter 	17
Ende des Tages.....	10	Neuziehen.....	24, 29	Wächter herausfordern 	9
Energie 	8, 10, 12, 14	Nonus, Bischof der Tiefe.....	41	Wahnsinn.....	14
EP (Erfahrungspunkte).....	20	Orte.....	19	Während des Tages.....	8, 9
Ereignis.....	8, 16	Ortsaktion.....	9, 19	Wegstein.....	9, 19, 21
Erholen.....	10	Panik.....	26, 31	Wegsteinaktivierung.....	9, 21
Erkunden.....	8, 11	Persönlich.....	20	Wetterwandler.....	41
Erlöschen.....	21	Pragmatik 	13	Würfel.....	11, 17, 27
Erschöpfung.....	10, 14	Queste.....	17	Würfeln.....	11, 17
Ersetzen (Orte).....	19	Questemarker 	17	Wyrdformen.....	38
Erzählmodus.....	36	Rasten.....	10	Wyrdnis.....	8, 10, 19
Fertigkeiten erwerben.....	13	Reichtum.....	20	Zahlen.....	8, 12, 24, 29
Fertigkeiten.....	13, 21	Reisen.....	8, 19	Zeitmarker 	8, 19
Fertigkeitsaktion.....	9	Ressourcen.....	20	Zerstören 	25, 30
Fliehen.....	22	Resultat.....	30		

REGELZUSAMMENFASSUNG

TAGESABLAUF

I. Tagesanbruch

1. Handelt Effekte zum Tagesanbruch ab.
2. Entfernt 1 und 1 von jeder Karte.
3. Dreht Ortskarten, die keinen Wegstein berühren, auf ihre Seite.
4. Würfelt für jeden Wächter.
 - Himmelsrichtung – Bewegt diesen Wächter an den verbundenen Ort in der angegebenen Richtung. Der obere Rand von Ortskarten ist dabei Norden. Falls dies nicht möglich ist, bewegt ihn stattdessen auf den Ort mit der höchsten Nummer, der durch Richtungspfeile mit dem aktuellen Ort des Wächters verbunden ist.
 - „X“ – Handelt das Erste ab, das zutrifft:
 - Befindet sich der Wächter an einem Ort mit mindestens einem Charakter, handelt die Begegnung mit ihm ab.
 - Befindet sich der Wächter an einem Ort mit einem Wegstein, erlischt dieser.
 - Bewegt diesen Wächter zu dem mit Richtungspfeilen verbundenen Ort mit der höchsten Nummer.
5. Leert den Bereich für aktive Ereignisse (außer).
6. Deckt eine neue Ereigniskarte auf und lest sie.

II. Während des Tages

Führt in beliebiger Reihenfolge Aktionen aus, bis alle entscheiden, den Tag zu beenden.

III. Ende des Tages

1. Effekte zum Ende des Tages abhandeln.
2. Rasten – Wer erschöpft ist, erhält 4 , alle anderen setzen ihre auf den Anfangswert (die darf den -Anzeiger nicht übersteigen).
3. Erholen – Jeder darf 1 **Nahrung** zahlen, um 1 und 1 zu erhalten sowie 1 zu verlieren.
4. Wyrdnis-Beeinträchtigung – Jeder Charakter an einem Ort verliert 2 und erhält 2 .
5. Charakter verbessern – Ihr könnt **EP** zahlen, um Fertigkeiten und Karten zu erwerben sowie Attribute zu erhöhen.
6. Stapel anpassen – Jeder Stapel muss mindestens 10 Karten enthalten.
7. An Orten mit dürft ihr die Vision auf der letzten Seite des Ortsabschnitts im Buch der Entdeckungen lesen.
8. Beginnt den nächsten Tag (zurück zu Phase 1).

KAMPF/DIPLOMATIE

Beginn der Kampf-/Diplomatiebegegnung

- Jedes Gruppenmitglied zieht 3 Karten von seinem Stapel. Ihr dürft eine reduzierte Starthand neu ziehen.
- Nur Diplomatie:
 - Dreht den Würfel auf die angegebene Begegnungsdauer ().
 - Legt 1 Universalmarker auf das Startfeld (S) der Verhältnisleiste.
- Überprüft die Eigenschaften der Begegnung.

I. Aktiven Charakter wählen – Legt einen auf das Tableau des nun aktiven Charakters.

II. Charakteraktivierung

1. Verzögerte Fähigkeiten – Entfernt 1 von jeder Karte und handelt ab, wenn es der letzte war.
 2. Karten auslegen – Der aktive Charakter legt Handkarten aus (alle außer der 1. Karte müssen den -Bonus erhalten).
- Nur Kampf:
 - Wenn keine Karten ausgelegt wurden, handelt den Gelegenheitsangriff ab.
 - Flihen ist jederzeit optional ⇒ Weiter zu Phase III und wenn das letzte Gruppenmitglied flieht, endet die Begegnung.
 - Nur Diplomatie:
 - Vermeiden ist jederzeit optional, gilt aber für die gesamte Gruppe ⇒ und verliert sämtliche .

III. Angriff/Reaktion des Gegners

- Handelt den auf der Begegnungskarte angegebenen Angriff bzw. die Reaktion ab.

IV. Bereitschaft prüfen

- War jedes Gruppenmitglied aktiv (liegt auf dem Charaktertableau), weiter zu Phase V „Runde beenden“. Andernfalls zurück zu Phase I „Aktiven Charakter wählen“.

V. Runde beenden

- Ablegen – Jedes Gruppenmitglied legt alle bis auf 3 Handkarten ab.
- Ziehen – Jedes Gruppenmitglied zieht 1 Karte (). Gruppenmitglieder in Panik überspringen diesen Schritt.
- Aktivierungen zurücksetzen – Entfernt alle von den Charaktertableaus.
- Nächste Runde beginnen – Zurück zu Phase I „Aktiven Charakter wählen“.

Ende der Begegnung

Während des Kampfes – Sobald die Anzahl der im Kampfpool dem Begegnungswert entspricht, gewinnt ihr und erhaltet die Beute!

Während der Diplomatie – Bei = 0 handelt ihr das Resultat ab und beendet die Begegnung.

Tod, Flihen und Weglaufen

Wenn ihr eine „Sterbend“-Karte erhalten habt, geflohen seid oder den Gegner zum Weglaufen gezwungen habt, endet die Begegnung, ohne dass ihr Beute erhaltet.

Nach der Begegnung

Wenn ihr gegen einen Wächter () verloren habt, stellt seinen Aufsteller an euren aktuellen Ort. Andernfalls legt ihr die Begegnungskarte unter den entsprechenden Begegnungsstapel (wenn sie aus dem Geheimnisstapel oder aus der Schachtel stammt, legt sie stattdessen dorthin zurück). Legt eure eigenen Karten aus der Abfolge, eurer Hand und eurem Ablagestapel auf euren jeweiligen Kampfstapel und mischt diesen. Entfernt alle von den Charaktertableaus. Wenn diese Begegnung während der Erkundung stattgefunden hat, setzt diese nun fort und wendet etwaige zusätzliche Effekte an.

Panik

Wann immer ein Charakter wahnsinnig wird, gerät er auch in Panik. Für einen Charakter in Panik ändern sich die Regeln wie folgt:

- Anstatt in Phase II, Schritt 2 „Karten auslegen“ die erste Karte aus der Hand auszulegen, zieht er die oberste Karte seines Stapels, legt sie ans Ende der Abfolge und handelt sie ab. Dann darf er wie gewohnt weitere Karten aus der Hand auslegen (sie erfordern einen -Bonus).
- Er überspringt in Phase III „Runde beenden“.

Karten vom Kampf-/Diplomatiestapel ablegen

Folgende Effekte weisen euch an, die obersten 1 oder mehr Karten eures Stapels abzulegen:

- Wann immer ihr eine Handkarte ablegen müsstet, aber keine Karten auf der Hand habt.
- Wann immer aus dem Kampfpool entfernt werden müssten, dort aber keine vorhanden sind, legt der zuletzt aktive Charakter entsprechend viele Karten ab.
- Wann immer ein Effekt den Marker der Verhältnisleiste über das unterste Feld hinaus legt, legt der zuletzt aktive Charakter entsprechend viele Karten ab.

Leerer Stapel

Wann immer ein Charakter eine oder mehr Karten von seinem Kampf- oder Diplomatiestapel ziehen soll, aber nicht genügend Karten vorhanden sind, zieht er einfach so viele wie möglich und setzt die Begegnung dann fort.