

TAINTED GRAIL

DER NIEDERANG AVALONS

DIESE SCHNELLSTARTREGELN HELFEN DIR BEIM AUFBAU UND DEM START DEINES ERSTEN SOLO-ABENTEUERS IN AVALON UND BRINGEN DIR ALLE GRUNDLEGENDE SPIELREGELN BEI. DEIN ERSTES ABENTEUER WIRD CA. 1 STUNDE DAUERN UND ENTHÄLT KEINE SPOILER FÜR DIE HAUPTKAMPAGNE.

Noch immer nennt man den Ort eine „Landfestung“, obwohl die kargen Felder kaum noch Frucht tragen und die einstürzenden Mauern keinen Schutz mehr bieten. Das letzte Überbleibsel aus den ruhmreichen Tagen von Cuanacht ist sein Menhir – stets schmücken ihn rote Bänder, Kerzen beleuchten ihn und täglich liegt eine Opfergabe zu seinen knorrigen Füßen. Solange der Menhir die Wyrdnis fernhält, sind die Leute aus dem Ort willens, alles auf sich zu nehmen.

Doch vergangene Nacht kam die Wyrdnis näher denn je. Ein Mann verschwand, da er einem Ruf seiner selbst aus der Zukunft folgte. Ein Haus am Ortsrand hat sich von innen nach außen gestülpt – seine Möbel zu aufgedunsenen Außenschalen geworden, wie Seepocken am Rumpf eines Bootes. Viele Stunden lang hing ein Geruch nach Metall und saurer Milch in der Luft.

Für dich war die Nacht noch schlimmer. Die schwärende Wunde in deiner Flanke pochte, als wolle sich etwas herausreißen und unter das wirbelnde Gewölk der Wyrdnis draußen vor der Stadt mengen. Am Morgen kommt ein Junge zu deiner Hütte gelaufen. „Du musst zu Meister Erfyr kommen! Mach schon, du Tölpel!“

Mittels eines wohlgezielten Stiefelwurfes verscheuchst du die Range. Doch gleich tut es dir wieder leid, denn vor deiner Tür landet der Stiefel in einer tiefen Schlammpfütze.

D Pack die Figuren aus



Nimm die Charakterfiguren, 1 Menhir (eine der großen Figuren) und 1 Scheibe (die achteckige Kunststoffmünze) aus der Schachtel.

Im Spiel sind 4 CHARAKTERE verfügbar – ungewöhnliche Helden, einfache Menschen der Insel, jeder mit einem Makel, der es ihm unmöglich machte, zur Gruppe der Helden zu gehören, die kürzlich ihren Heimatort verlassen haben.

- BEOR ist ein Schmied aus dem Ort, bekannt für seine Ungeduld und Körperkraft. Er hat eine schwärende, unheilbare Wunde an seiner Seite, die er sich unter geheimnisvollen Umständen zuzog und sorgsam verborgen hält.
- AILEI ist eine Außenseiterin, deren gesamte Familie in der Wyrdnis umkam. Sie lebt mühsam davon, im Dorf heilsame Kräuter und Wurzeln zu verkaufen.
- WURM ist ein abtrünniger Druide mit selbstzerstörerischer Sucht nach den Tinkturen und Pilzen, die für die Riten seines Ordens erforderlich sind.
- AREV ist ein einfacher Bauer mit komplizierter Vergangenheit. Als junger Söldner hat er seine Hände einmal zu oft mit unschuldigem Blut befleckt und nun leidet er unter einem mysteriösen Fluch.

Die Statue mit Kapuze ist ein MENHIR. Ihr Ursprung und Zweck wird während deines Abenteuers offenbart. Im Moment musst du dir nur Folgendes merken:

- Du kannst nur Teile der Insel in der Reichweite eines aktiven Menhirs erkunden.
- Jeder Menhir kann eine Scheibe enthalten. Die achteckigen Scheiben werden für verschiedene Zwecke verwendet: Sie zählen die Zeit, bis der Menhir erlischt, können wie Münzen geworfen werden und werden in vielen Sonderregeln verwendet.

In diesem Schnellstart-Tutorial spielst du Beor. Beors hohe Gesundheit und seine Kampffertigkeiten können unerfahrene Spieler vor schwerwiegenden Konsequenzen der Fehler, die sie auf ihrer ersten Reise machen werden, bewahren.

Seine Charakteraktion sorgt außerdem für eine ordentliche Startausrüstung.

Platziere Beors Figur (ein Mann, der einen Hammer trägt), 1 Menhir und 1 Scheibe vor dir. Lege den Rest der Figuren zurück in die Schachtel.

II) Packe die Universalmarker aus



Die roten UNIVERSALMARKER werden auf vielfältige Weise eingesetzt. Nimm sie aus der Schachtel und lege sie als Vorrat bereit.

Die violetten, großen Marker entsprechen 5 Universalmarkern und werden verwendet, um große Mengen an Ressourcen darzustellen. Lass sie für den Moment in der Schachtel. Legt außerdem die Zeitmarker bereit.

III) Nimm das blaue Spielertableau



Nimm das blaue SPIELERTABLEAU aus der Schachtel. Der wichtigste Teil des Tableaus sind die 3 LEISTEN für ...



ENERGIE – Ausdauer, die durch Reisen, Kämpfe und Erkundungen verbraucht wird. Sie regeneriert sich jeden Tag (wenn Beor sich ausruht).



GESUNDHEIT – Beors körperliche Verfassung. Die Energie kann nie höher sein als die Gesundheit. Wenn die Gesundheit das unterste, rot markierte Feld erreicht, steht Beor kurz vor dem Tod und du musst die „Sterbend“-Karte neben dein Spielertableau legen.



FURCHT – Beors schleicher Wahnsinn. Wenn die Furcht eines der beiden oberen, rot markierten Felder erreicht, fängt Beor an, wahnsinnig zu werden und du musst eine „Wahnsinn“-Karte neben dein Spielertableau legen. Wenn deine Furcht größer ist als deine Gesundheit, gerätst du in Panik. Das beeinträchtigt Kampf und Diplomatie.

Die vollständige Erklärung aller Symbole findest du in der ANLEITUNG.

IV) Erstelle deinen Charakter



Nimm dir Beors Charaktertafel. Drehe sie so, dass „Aufbau: Beor“ offen liegt. Bereite dein Spielertableau wie dort beschrieben vor.

Markiere zunächst den Startwert für Beors ATTRIBUTE. Platziere rote Marker in die Attributfelder am linken und rechten Rand des Tableaus, wie auf der Charaktertafel abgebildet.

Beor startet das Spiel mit 2 Aggression, 1 Mut, 1 Pragmatik und 1 Vorsicht.



Nimm dann 1 T-förmigen GESUNDHEITSANZEIGER und lege ihn so in das durch 2 rote Dreiecke hervorgehobene Anfangsfeld der Gesundheits-Leiste (Feld 9), dass das Herz nicht auf dem Kopf steht.

Lege je 1 Universalmarker in das durch 2 rote Dreiecke hervorgehobene Anfangsfeld der Energie- und der Furcht-Leiste.



Beor startet das Spiel mit 6 Energie und 0 Furcht.

Platziere zum Schluss 3 rote Universalmarker in das Nahrungsfeld des Spielertableaus und 1 Universalmarker in das Reichtumsfeld.

V) Lege die Tafel auf das Tableau



Lege Beors Charakertafel auf das blaue Spielertableau.

WICHTIG: Die Seite mit dem Aufbau sollte nun verdeckt sein!

Schau dir nun Beors Charakteraktion (Herstellen) und seine negative Eigenschaft (Eiternde Wunde) an.

VD Packe den Schnellstartstapel aus



In der Schachtel findest du einen speziell gekennzeichneten Stapel mit 35 Karten.. Darin sind alle Karten in Standardgröße, die du in diesem Tutorial benötigst. Öffne diesen Stapel jetzt. **Misch ihn nicht und füge nichts hinzu oder entferne etwas daraus!**

VID Erstelle den Kampf- und Diplomatiestapel

Lege die oberste Karte des Schnellstartstapels in die Schachtel zurück.

Darunter befindet sich dein Start-KAMPFSTAPEL. Nimm alle 15 Karten mit der Rückseite KAMPF und lege sie links neben dein Spielertableau. Misch sie aber nicht!

Unter den Kampfkarten befindet sich dein Start-DIPLOMATIE-STAPEL. Nimm alle 15 Karten mit der Rückseite DIPLOMATIE und lege sie rechts neben dein Spielertableau.

VIII) Bereite deine Begegnungsstapel vor



Die letzten verbliebenen Schnellstartkarten sind 4 Begegnungen, je 1 pro Farbe. Lege sie verdeckt, einzeln zur Seite. Der Text „Die erste Begegnung“ sollte sichtbar sein.

In einem *Tainted Grail*-Standardspiel wirst du die 4 Begegnungsstapel vor jedem Kapitel vorbereiten:

- Der GRÜNE Stapel wird hauptsächlich in der Wildnis verwendet und enthält natürliche Bedrohungen wie Wildtiere oder legendäre Kreaturen. Viele von ihnen geben dir **Nahrung**.
- Der GRAUE Stapel enthält Gefahren, die mit der Welt der Menschen zusammenhängen, wie z. B. Räuber und Menschen, die durch die Wyrdnis in den Wahnsinn getrieben wurden. Viele dieser Begegnungen bringen Gegenstände oder **Reichtum**.
- Der VIOLETTE Stapel enthält übernatürliche Bedrohungen. Du wirst ihre Bedeutung selbst herausfinden müssen.
- Der BLAUE Stapel enthält diplomatische Herausforderungen, die z. B. beim Besuch einer Siedlung entstehen können. Sie werden mit deinem Diplomatiestapel gelöst, nicht durch Kampf.

In diesem Tutorial enthält jeder dieser Stapel nur 1 Karte.

IX) Nimm die 7 Start-Ortskarten



Nimm den Stapel mit übergroßen Karten aus der Schachtel. Diese Karten repräsentieren die ORTE Avalons. Die meisten ermöglichen dir eine AKTION (auf der Vorderseite) und alle können *erkundet* werden, um die Geschichte und zusätzliche Interaktionen zu enthüllen (auf der Rückseite).

Nimm die Orte mit den Ortsnummern 101–107 und lege sie bereit. Dies ist dein Ortsstapel für das Tutorial. (Lass alle anderen Orte unbesehen in der Schachtel.)

X) Baue deinen Startort auf

Lege die *Landfestung Cuanacht* (Ortsnummer 101) mit der Vorderseite (die Seite mit den 4 Richtungspfeilen an den Rändern) auf die Spielfläche. *Cuanacht* ist deine Heimat. Platziere deine Charakterfigur darauf. Platziere dann den Menhir auf die Ortskarte und lege 1 Scheibe in den Schlitz unter diesem Menhir. Dreh die Scheibe so, dass die 8 gerade nach vorne zeigt. (Dieser Menhir wird in acht Tagen erlöschen).

Immer wenn du einen neuen Ort aufdeckst, solltest du dich mit der ORTSAKTION auf der Vorderseite vertraut machen. In *Cuanacht* kannst du dir zum Beispiel einmal am Tag etwas **Ansehen** verdienen.

Beachte auch die Symbole unter dem Namen des Ortes. Es gibt 3 davon:



Menhir bedeutet, dass ein Menhir auf dieser Karte platziert und aufgeladen werden kann.



Siedlung bedeutet, dass dieses Gebiet bewohnt ist – manche Aktionen sind nur in Siedlungen möglich und andere nur außerhalb von ihnen.



Traum bedeutet, dass eine Nacht an diesem Ort entweder einen Traum oder einen Albtraum offenbart.

XI) Erstelle den Anfangsabschnitt der Landkarte



Immer wenn du in einem Standardspiel an einen neuen Ort kommst, z. B. wenn du *REIST*, *LEGST* du neue Ortskarten an den Seiten AN, deren Ortsnummern in den Richtungspfeilen angegeben sind.

Hinweis: Alle Orte müssen stets waagrecht, senkrecht oder diagonal benachbart zu einem AKTIVEN Menhir sein, sonst darfst du sie nicht anlegen!

- Lege den Ort Verkohlter Weidenmann (104) am rechten Rand der Landfestung Cuanacht (101) an.
 - Lege den Ort Kriegerlager (103) an den linken Rand.
 - Lege den Ort Verlorene Schwerter (105) an die Unterseite.
 - Lege den Ort Jägerhain (102) an die Oberseite.
- Belasse die Orte 106 und 107 im Ortsstapel – Beor wird sie später entdecken.

XII) Übersichtskarten und Anleitung

Lege je 1 der 3 unterschiedlichen, übergroßen Übersichtskarten vor dich. Sie informieren dich über verfügbare Aktionen und den Tagesablauf, erklären Symbole, die dir während des Spiels begegnen, und enthalten andere hilfreiche Informationen!

Du kannst auch in der ANLEITUNG nachschlagen, um mehr über verschiedene Aspekte des Spiels zu erfahren.

XIII) Kontrolliere deinen Aufbau

Er sollte etwa so aussehen:



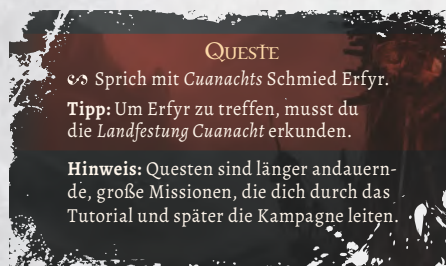
XIV) Das war's!

Ein Standardspiel von *Tainted Grail* enthält noch weiteres Spielmaterial, wie z. B. bedeutsame Ereigniskarten, bei denen du dich größeren Questen stellen wirst. Alles was du für dieses Tutorial brauchst, findest du in dieser Anleitung und im Tutorial-Abschnitt im Buch der Entdeckungen. Wenn du die Einführungsgeschichte am Anfang dieser Anleitung noch nicht gelesen hast, tue dies jetzt. Blättere dann um und beginne deine Reise.

Teil 1: Tagesanbruch

Es dämmt gerade. Beor ist bereit, seine Reise zu beginnen. Führe deine Tagesanbruch-Routine in der Reihenfolge durch, wie sie auf der Übersichtskarte angegeben ist.

- Du musst zunächst erloschene Menhire und Orte außerhalb der Reichweite eines Menhirs entfernen. Der einzige Menhir auf dem Spielfeld (die Landschaft, die aus den Ortskarten aufgebaut wird) enthält eine Scheibe; also ist der Menhir noch aktiv. Alle enthüllten Orte sind in Reichweite dieses Menhirs (waagrecht, senkrecht oder diagonal benachbart), also legst du sie nicht ab.
- Reduziere nun den Wert der Menhir-Scheibe um 1; nun sollte also die Zahl 7 nach vorne zeigen. Auf der Übersichtskarte werden auch Zeitscheiben erwähnt, aber es sind zurzeit keine im Spiel.
- In einem Standardspiel würdest du nun 1 Ereigniskarte aufdecken, aber dieses Tutorial hat seine eigene Ereigniskarte, die unten abgedruckt ist. Lies sie:




- Es gibt keine Wächter, die sich bewegen können, und du hast keine Gegenstände, so dass du die restlichen Schritte am Tagesanbruch überspringen kannst.

Teil 2: Deine erste Erkundung

Nach dem Tagesanbruch führen die Spieler AKTIONEN durch. Jede Aktion in *Tainted Grail* ist mit einem speziellen Symbol gekennzeichnet, das angibt, wieviel Energie dafür gezahlt werden muss.




Der Tag endet, wenn alle gepasst haben (siehe unten). Als seine erste Aktion sollte Beor Erfyr besuchen – um dies zu tun, *erkunde die Landfestung Cuanacht*. Um diese Aktion durchzuführen, musst du 1  zahlen (bewege den Marker auf deiner Energie-Leiste um 1 Feld nach unten).

In einem Standardspiel würde die *Erkundung* dich dazu auffordern, die Rückseite der Ortskarte anzusehen, aber dieses Tutorial wird dir noch keine Geschichten aus der Kampagne verraten. Öffne deshalb stattdessen den Tutorial-Abschnitt im Buch der Entdeckungen (BET, im Buch der Entdeckungen ganz hinten) und lies dort den Abschnitt zur *Landfestung Cuanacht* (101). Komm hierher zurück, wenn „die *Erkundung* endet“.


Bei der *Erkundung* hast du deinen ersten Status erhalten. Lies deshalb jetzt den Abschnitt zum Tutorial-Speicherblatt am Ende dieser Schnellstartregeln.

Teil 3: Deine erste Reise

Deine *Erkundung* ist nun abgeschlossen und du hast eine neue Aufgabe. Es ist an der Zeit, Beor zu seinem Reiseziel zu bewegen, der verfluchten Landfestung, die *Weißweite* genannt wird. *Weißweite* befindet sich nordöstlich von deinem Dorf. Schau dir also zunächst die enthüllten Orte an.

Im Osten befindet sich der *Verkohlte Weidenmann*, ein gefährlicher Ort, der einen Soforteffekt auslöst, sobald Beor ihn betritt (erkennbar durch den  auf der Karte).


Im Norden befindet sich der *Jägerhain*, ein Ort, an dem Beor *Nahrung* finden kann. Das klingt besser, nicht wahr?

Führe die Aktion *Reisen* durch. Zahle 1  und bewege Beor zum *Jägerhain* (102). Überprüfe nach seiner Ankunft, ob es Orte gibt, die mit dem *Jägerhain* verbunden sind, die du enthüllen musst. Lege alle Orte an, ...

- die mit einem Richtungssymbol mit deinem aktuellen Ort verbunden sind (die Zahlen an den Rändern der Karte, siehe Orte in der Anleitung) UND
- die in Reichweite eines aktiven Menhirs sind (also waagrecht, senkrecht oder diagonal an einen Ort mit einem Menhir angrenzen).

In diesem Fall musst du die Orte *Grabhügel des Einstvolks* (106) und *Weißweite* (107) links bzw. rechts an den Rändern des *Jägerhains* anlegen. (Beide erfüllen die oben genannten Kriterien.) Den Ort 113 darfst du nicht anlegen, da er außerhalb der Reichweite deines einzigen Menhirs ist.

Teil 4: Deine erste Ortsaktion

Beors neuer Ort bietet eine Aktion: Sammle *Nahrung*. *Nahrung* ist eine wichtige Ressource, da du am Ende jedes Tages 1 *Nahrung* essen solltest. Es wird also nicht schaden, mehr davon zu sammeln. Um die *Ortsaktion* durchzuführen, zahle die Kosten (2 ) und führe sie dann, wie beschrieben durch. Beor erhält 2 *Nahrung*. Nimm 2 Universalmarker und platziere sie in das Nahrungsfeld deines Spielertableaus. Die Aktion fordert dich auch auf, 1 grüne Begegnung zu ziehen.

Nimm die grüne Begegnungskarte, die du während des Aufbaus beiseitegelegt hast. Decke sie auf und lege sie vor dir ab, so dass du rechts neben der Begegnungskarte genug Platz hast.

Teil 5: Deine erste Kampfrunde



Lies die Begegnungskarte sorgfältig durch. Um zu gewinnen, musst du eine Anzahl von Markern im Kampfpool sammeln, die gleich oder höher ist, als der Begegnungswert. Um diese Marker zu erhalten, spielst du Kampfkarten aus deiner Hand. Lege dir die 2 Übersichtskarten mit der Kampfübersicht und den Symbolen für Kampf und Diplomatie bereit. Gehen wir nun deinen ersten Kampf Schritt für Schritt durch, indem wir die Übersichtskarte für den Kampf nutzen.


Denke daran: Wenn du mehr wissen willst, findest du detaillierte Beschreibungen aller Karten und Symbole im Abschnitt *Kampf der Anleitung*.


- Ziehe 3 Karten von deinem Kampfstapel. Denke daran, deinen Stapel nicht zu mischen!



Wenn du den Stapel verändert hast, kannst du ihn wieder herstellen, indem du Beors Kampfkarten von K1/25U (oberste Karte) bis K15/25U (untere Karte) sortierst. Die Kartennummern befinden sich am unteren rechten Rand.















- Diese erste Begegnung hat keine Eigenschaft, so dass du sie auch nicht überprüfen musst. Da du alleine spielst, wird Beor automatisch der aktive Charakter, du musst also auch keinen wählen. Du kannst auch den Schritt *Verzögerte Fähigkeiten ignorieren*, da noch keine Fähigkeiten im Spiel sind.
- Zeit zu kämpfen! Leg die Karte *Angriff* aus. Lege sie dazu,




wie abgebildet, an den rechten Rand der Begegnungskarte, so dass die beiden Hälften des untersten Symbols verbunden sind. (Dadurch wird automatisch auch das oberste Symbol, mit dem  verbunden sein.)

- Prüfe dann, welche der verbundenen Symbole aktiviert werden:
- Symbole mit einem Attributsymbol werden nur dann aktiviert, wenn dein Charakter so viele Punkte in diesem Attribut hat, wie auf der Karte gefordert. Beors -Wert beträgt 2 (wie du auf deinem Spielertableau erkennen

kannst). Also wird das -Symbol aktiviert und du erhältst seinen Bonus: Füge 1  zu deinem Kampfpool hinzu.




- Das unterste („kostenlose“) Symbol hat keine Bedingungen. Es wird also ebenfalls aktiviert: Füge deinem Kampfpool 1 weiteren  hinzu.
- Überprüfe nun den Text des Angriffs. Er hat 2 Fähigkeiten. Die erste Fähigkeit sorgt dafür, dass Beor durch alle feindlichen Angriffe 1 zusätzlichen Schaden () erhält. Die zweite Fähigkeit weist dich an, 1 Zeitmarker () auf die Angriffskarte zu legen. Diese Fähigkeit wird in der nächsten Kampfunde während des Schrittes *Verzögerte Fähigkeiten* abgehandelt, es sei denn, du deckst sie bis dahin mit einer anderen Karte ab.
- In jeder Runde darfst du zunächst nur 1 Karte auslegen. Danach darfst du beliebig viele weitere Karten auslegen, wenn du mit ihnen jeweils mindestens 1  verbinden und aktivieren kannst.
- Lege daher nun *Schmerzen ignorieren*. Diese Karte enthält 1 , der sich mit dem -Symbol auf der vorherigen Karte verbindet. Da Beors -Wert 1 beträgt, wird das Symbol aktiviert. Du darfst die Karte also auslegen. Entferne dann den  vom Angriff, weil er verdeckt wird. Die verzögerte Fähigkeit wird dabei nicht ausgelöst.
- *Schmerzen ignorieren* hat 2 weitere Symbole. Um das blaue, verbundene Magiesymbol zu aktivieren, müsstest du 1 *Magie* zahlen. Da du im Moment keine *Magie* besitzt, kannst du das Symbol nicht aktivieren.
- Das kostenlose Symbol zeigt als Bonus . Ziehe deshalb 1 Karte.
- *Schmerzen ignorieren* enthält auch eine Fähigkeit. Genau wie die Fähigkeit des Angriffs, wird sie beim gegnerischen Angriff () ausgelöst. (Abgedeckte Fähigkeiten werden nicht mehr ausgelöst.)
- Du hast zwar noch 2 Karten auf der Hand, solltest aber *Schmerzen ignorieren* trotzdem vorerst noch nicht abdecken. Fahre stattdessen mit der nächsten Phase fort.
- Die Prüfung der Siegbedingungen zeigt, dass Beor noch nicht gewonnen hat (er hat 2 der 4 erforderlichen Marker im Kampfpool).
- Nun folgt der gegnerische Angriff. Der Angriff des Gegners hängt davon ab, wie viele Marker sich derzeit im Kampfpool befinden, in diesem Fall 2. Schau auf der Kampftabelle der Begegnungskarte, welchen Angriff der Gegner ausführt. Bei 0 bis 2 Markern im Kampfpool fügt der Angriff dieses Gegners 1  zu. Verschiebe Beors Gesundheitsanzeiger 1 Feld nach unten. Nun wird auch die Fähigkeit der Karte *Schmerzen ignorieren* aktiviert. Beor erhält 1  in den Kampfpool, für jeden durch den Angriff erhaltenen . Füge dem Kampfpool also 1  hinzu.
- Am Rundenende musst du Karten ablegen, bis du nur noch 3 Karten auf deiner Hand hast. Du hast nur 2 Karten auf der Hand, also geschieht nichts. Ziehe danach 1 Kampfkarte.

Teil 6: Deine zweite Kampfunde

- Die nächste Kampfunde beginnt. Du könntest den Kampf schnell beenden, indem du *Kraftvoller Schlag* spielst. Beim Auslegen würdest du aber 1  verlieren. Leg stattdessen den Kampfschrei. Der Bonus seines kostenlosen Symbols erlaubt es dir, 1 Karte zu ziehen.

- Zum Glück hast du die perfekte Karte gezogen, um diese Begegnung zu beenden. Lege den Wurf. Er hat das



-Symbol, das sich mit dem -Symbol verbindet und somit aktiviert wird. Zusätzlich erhältst du durch das kostenlose Symbol 1 .

- o Prüfe die Siegbedingung. Es befinden sich 4 Marker im Kampfpool, also hat Beor gewonnen! Als Beute erhält er 1 **Nahrung**. Platziere 1 Universalmarker im Nahrungsfeld auf Beors Tableau.
- o Lege nun die besiegte Begegnungskarte zurück unter ihren Stapel. (In diesem Tutorial legst du sie einfach verdeckt neben die anderen Begegnungskarten.) Lege alle ausgelegten Karten, sowie die Karten auf deiner Hand auf deinen Kampfstapel und mische ihn. Wenn du möchtest, kannst du diese Begegnung auch noch einmal spielen, um beim Ablauf des Kampfes sicherer zu werden. Ignoriere dabei einfach alle - oder -Verluste (damit das Tutorial nicht durcheinandergerät).

Wenn du dir bei einigen Regeln nicht sicher bist, lies in der Anleitung nach.

Beor ist verwundet und hat nur noch 2 übrig. Wie du siehst, sind die untersten 2 Felder (1 und 0) der Energie-Leiste rot. Daneben steht „Erschöpft“. Fürs Erste willst du nicht, dass Beor erschöpft wird, also solltest du dich ausruhen. Deshalb führst du die Aktion *Passen* durch und beendest damit deinen ersten Tag.

Teil 7: Ende des Tages

- o Rasten - Beor sollte nun 1 **Nahrung** essen. Entferne dazu 1 Marker vom Nahrungsfeld auf Beors Tableau. Beor erhält 1 (verschiebe seinen Gesundheitsanzeiger um 1 Feld nach oben). Er verliert keine , da seine Furcht bereits bei 0 ist.
- o Regeneration - Setze Beors Energie zurück auf ihren Anfangswert (6). (Beachte, dass deine nie höher sein darf, als deine .)
- o Du hast keine Erfahrungspunkte, also kannst du deinen Charakter nicht verbessern. Du hast auch keine Karten in deinem Verfügbare-Karten-Stapel, um deinen Kampf- oder Diplomatiestapel zu modifizieren.
- o Du befindest dich an einem Ort mit dem -Symbol. In einem Standardspiel würdest du jetzt im Buch der Entdeckungen im Abschnitt deines aktuellen Ortes den Traum lesen. Lies in diesem Tutorial den Traum aus dem Abschnitt des Tutorials (BET). Denk daran, den Abschnitt des richtigen Ortes zu öffnen - Jägerhain (102). Träume enthalten sowohl Geschichtentext als auch Regeln. Denke stets daran, die Regeln des Traums anzuwenden. In diesem Fall verlierst du 1 .
- o Nachdem du den Traum gelesen hast, beginnt ein neuer Tag.

Teil 8: Anbruch des zweiten Tages

Führe den Tagesanbruch durch, wie zuvor beschrieben:

- o Reduziere den Wert der Menhirscheibe (auf 6).
- o Lies die nächste Ereigniskarte:

Müde und unter Schmerzen machst dich an den letzten Teil der Reise.

Hinweis: Manchmal enthalten Ereigniskarten neue Regeln und Anweisungen. Wende einfach die Regeln an, wenn du sie liest.

Teil 9: Ankunft in Weißweite

Reise nach rechts zu Ort 107. Zahle 1 und bewege Beor auf die Karte *Weißweite*.

- o Es werden keine neuen Orte aufgedeckt - sie wären zu weit von dem Menhir in Cuanacht entfernt!
- o Weißweite hat ein -Symbol. Es kennzeichnet einen Soforteffekt, den du abhandeln musst, sobald du den Ort betrittst: Ziehe 1 blaue Begegnung. Im Gegensatz zu deiner vorherigen Begegnung ist dies eine diplomatische Begegnung. Eine sehr neugierige Wache hält dich auf. Decke die blaue Begegnungskarte auf und lege sie vor dir ab, so dass du Platz rechts neben der Karte hast.

Teil 10: Deine erste Diplomatierrunde



Diplomatiebegegnungen sind ähnlich wie Kampf- begegnungen. Der Hauptunterschied besteht darin, dass du keine Marker im Kampfpool ansammeln musst. Stattdessen musst du 1 Marker auf der Verhältnisleiste ganz nach oben bewegen. Die Leiste befindet sich am linken Rand der Begegnungskarte.

Diplomatiebegegnungen haben keine Kampftabelle. Stattdessen sind auf der Karte 1 oder mehrere Etappen abgebildet. Jede Etappe hat rechts eine Nummer. Um eine Etappe zu gewinnen, musst du den Marker auf der Verhältnisleiste auf das oberste Feld bewegen. Um die Begegnung zu gewinnen, musst du alle Etappen, einschließlich der letzten, nacheinander gewinnen. Glücklicherweise hat diese Begegnung nur eine Etappe.

Lege die 2 Übersichtskarten mit der Diplomatieübersicht und den Symbolen für Kampf und Diplomatie bereit.

- o Ziehe 3 Karten.
- o Platziere 1 Universalmarker auf dem grauen Feld der Verhältnisleiste.
- o Lege die Karte *Auge fürs Detail*. Nur das -Symbol wird verbunden und aktiviert. (Das kostenlose Symbol auch, aber es enthält keinen Bonus.) Der Bonus zeigt das -Symbol - ein besonderer Diplomatiebonus. Prüfe anhand der Tabelle auf der Begegnungskarte unter , welchen Bonus du in der aktuellen Etappe erhältst. In dieser Etappe erhältst du für jede aktivierte 1 . Auch der Pfeil ist ein besonderer Diplomatiebonus. Immer wenn du 1 erhältst, bewege den Marker auf der Verhältnisleiste um 1 Feld nach oben. Die Fähigkeit von *Auge fürs Detail* ist eine verzögerte Fähigkeit. Lege also 1 auf die Karte.

- o Da du keine weitere Karte legst, prüfst du nun das Verhältnis. Der Marker befindet sich weder auf dem obersten, noch dem untersten Feld der Verhältnisleiste, also hast du weder gewonnen (oberstes Feld) noch verloren (unterstes Feld).
- o Deshalb reagiert nun der Gegner (). Wie er reagiert kannst du auf der Begegnungskarte bei der aktuellen Etappe unter dem -Symbol nachsehen. Bewege den Marker um 1 Feld nach unten.
- o Damit ist die erste Diplomatierrunde beendet.
- o Leg alle bis auf 3 Karten aus deiner Hand ab (keine) und ziehe dann 1 Diplomatiekarte.

Teil 11: Deine zweite Diplomatierrunde

- o Die nächste Runde beginnt und du hast im Schritt *Verzögerte Fähigkeiten* etwas zu erledigen: Entferne 1 von der Karte *Auge fürs Detail*. Da es der letzte Zeitmarker war, handelst du die Fähigkeit ab und ziehst 1 Karte.

- o Lege nun *Irreführung* als deine erste Karte dieser Runde. Das kostenlose Symbol wird mit einem 2x-Multiplikator verbunden. Dieser verdoppelt den Effekt des Bonus. Also erhältst du 2 und bewegst den Marker auf der Verhältnisleiste um 2 Felder nach oben.



- o Leg dann *Bedrohliche Stimme* als deine zweite Karte. Das benötigte -Symbol erhältst du vom kostenlosen Symbol.
- o Die Fähigkeit der Karte lässt dich 1 **Ansehen** verlieren, aber da du keines hast, musst du auch keines abgeben. Da Beors -Wert 2 beträgt (und die Karte mindestens 2 davon fordert), bewege den Marker um 1 Feld auf der Verhältnisleiste nach oben.
- o Prüfe nun das Verhältnis. Der Marker befindet sich nun auf dem obersten Feld der Verhältnisleiste. Dies war die letzte (und einzige) Etappe der Begegnung, was bedeutet, dass Beor gewinnt und die Belohnung erhält. Platziere 1 Universalmarker im Ansehensfeld auf Beors Tableau.
- o Lege die Begegnungskarte zurück unter den blauen Stapel (hier: zu den anderen Begegnungskarten). Lege alle ausgelegten Karten, sowie die Karten auf deiner Hand auf deinen Diplomatiestapel und mische ihn. Wenn du möchtest, kannst du diese Begegnung auch noch einmal spielen, um in den Diplomatiemechaniken sicherer zu werden. Ignoriere dabei einfach alle , - oder Ansehensverluste.
- o Wenn du dir bei einigen Regeln nicht sicher bist, lies in der Anleitung nach.

Teil 12: Weißweite betreten

In Teil 2 dieses Tutorials hat Erfyr Beor, ihm einen Barren Sterneneisen aus *Weißweite* zu bringen. Deshalb solltest du diesen Ort *erkunden*. Zahle 1 . Drehe aber nicht die Karte um, sondern lies im Tutorial-Abschnitt des Buches der Entdeckungen (BET), was dich in *Weißweite* erwartet.

Teil 13: Der Weg zurück

Du musst schnell nach *Cuanacht* zurückkehren! *Reise* zum *Jägerhain*, wie zuvor. Zahle 1 und bewege Beor dorthin.

Beor hat nur noch 2 übrig, genau wie am Vortag. Aber diesmal will Beor so schnell wie möglich ankommen und nimmt dabei alle Strapazen auf sich. *Reise* erneut, zahle 1 und bewege Beor nach *Cuanacht*. Beor ist jetzt wieder in seiner Heimat, aber erschöpft.

Wirf einen Blick auf Beors negative Eigenschaft, auf seinem Spielertableau. Gemäß dieser Regel verliert Beor 1 .

Zahle 1 , um *Cuanacht* zu *erkunden*. Lies, wie zuvor auch, im Tutorial-Abschnitt des Buches der Entdeckungen nach.

Hinweis: Dieses Tutorial gibt dir einen allgemeinen Überblick, wie das Spiel funktioniert. Es gibt noch weitere Regeln, die hier nicht beschrieben sind, wie z. B. die Regeln für Gruppen, Gruppenaktionen, Ereigniskarten, den Kapitel-Aufbau, Veränderte Orte, Eigenschaften der Gegner usw. Bevor du ein Standardspiel beginnst, empfehlen wir dir, die Anleitung mindestens einmal zu lesen!

Tutorial-Speicherblatt

In *Tainted Grail* werden Speicherblätter sowohl für die Speicherung deines Kampagnenstatus genutzt, als auch dazu, verschiedene Auslöser in der Geschichte (Status) festzuhalten. Status sind die Mechanik, mit der sich das Spiel „merkt“, was du bereits erlebt hast. Sie verändern die Art und Weise, wie Orte und Nicht-Spieler-Charaktere reagieren. Nachfolgend findest du den einzigen Status, der im Tutorial genutzt wird. Er besteht aus 2 Teilen. Wenn du Teil 1 des Status *Überraschender Auftrag* erhältst, markiere das Feld mit der Nummer 1. Wenn du Teil 2 erhältst, markiere nur das entsprechende Feld.

Überraschender Auftrag

1 2