Tainted Grail

Der Niedergang Avalons

Buch der Entdeckungen

Tainted Grail
Der Niedergang Avalons

Buch der Entdeckungen

Was ist das Buch der Entdeckungen?

Im Buch der Entdeckungen werdet ihr den Großteil der Geschichte entdecken und erleben.

Jeder Ort hat sein eigenes Kapitel im Buch. Die Orte sind nach aufsteigenden Ortsnummern sortiert; die Ortsnummern findet ihr am Rand jeder Seite, sowie auf jeder Ortskarte.

Ist auf der Ortskarte ein Traum- und/oder Menhirsymbol abgebildet, findet ihr dazu jeweils einen Abschnitt im Buch der Entdeckungen – stets am Ende des Kapitels des entsprechenden Ortes.

Wie man das Buch der Entdeckungen verwendet

Das Buch der Entdeckungen werdet ihr meist beim *Erkunden* brauchen.

Wenn das Umdrehen der Karte beim *Erkunden* unpraktisch wäre, findet ihr den Text auf der Rückseite der Karte auch am Anfang des entsprechenden Kapitels im Buch der Entdeckungen.

Nehmt das Buch der Entdeckung auch immer dann zur Hand, wenn ihr dieses Symbol im Spiel seht.

Werdet ihr dabei dazu aufgefordert, einen bestimmten Vers zu lesen (z.B. Vers 2), geht direkt dorthin und lest zunächst nur den genannten Vers.

Ist kein Vers genannt, lest beim *Erkunden* zunächst den ersten, grau hinterlegten Abschnitt des entsprechenden Ortes. Wenn ihr den *Menhir untersucht* oder träumt, lest den entsprechenden Abschnitt eures aktuellen Ortes.

Wenn ein Vers dazu führt, dass 1 oder mehrere Charaktere *passen*, bedeutet dies, dass sie sobald wie möglich nach dem Ende der *Erkundung* die Aktion *Passen* ausführen müssen und bis dahin **nichts** anderes tun dürfen.

I) Allein oder als Gruppe

Wie ihr schnell merken werdet, lohnt es sich oft, *Erkundungen* gemeinsam (als Gruppe) auszuführen. Daher haben wir uns entschieden, allgemein zugängliche Texte in diesem Buch im Plural zu verfassen. Solltet ihr euch alleine auf *Erkundung* begeben, passt die Texte einfach für euch alleine an.

Insbesondere gilt das für die Formulierung „Gruppenmitglied“ – wenn ihr alleine *erkundet*, gelten Effekte die sonst nur für Gruppenmitglieder gelten auch für den einzelnen Charakter.

II) Weiterleitungen

Viele Abschnitte des Buches weisen euch an, einen bestimmten Vers zu lesen, abhängig von euren Status, euren Attributen oder anderen Dingen. Ihr müsst dabei stets die **erste** zutreffende Anweisung befolgen. Die anderen Abschnitte solltet ihr dann gar nicht mehr lesen. Diese Weiterleitungen erkennt ihr an dem Zeichen „–“.

> ***Beispiel:*** *Ihr erkundet einen Ort und die erste Zeile lautet: Habt ihr den Status Schwarzer Kessel – Lest Vers 10. Habt ihr den genannten Status, müsst ihr also sofort bei Vers 10 weiterlesen.*

III) Entscheidungen und Anforderungen

Einige Verse fordern euch auf zwischen mehreren Möglichkeiten zu wählen.

Möglichkeiten erkennt ihr daran, dass sie stets mit Aufzählungspunkten gekennzeichnet sind. Wählt gemeinsam **1 davon** und führt sie wie beschrieben durch. Ihr dürft eure Gruppe also nicht „aufteilen“. Es ist erlaubt, zuerst alle Möglichkeiten (und deren Auswirkungen) zu lesen und euch dann zu entscheiden, sofern ihr dabei nur euren aktuellen Vers lest.

Wenn ihr den Ort erneut *erkundet*, dürft ihr euch für dieselbe Möglichkeit entscheiden oder eine andere wählen – ganz wie ihr wollt. Das gilt auch, wenn ihr von einer der Möglichkeiten dazu aufgefordert werdet, noch einmal zu wählen. All dies gilt natürlich nur, sofern nichts anderes angegeben ist.

Manchmal fragt euch ein Vers oder eine Möglichkeit nach einem bestimmten Attribut (oder seinem Wert), nach einem Status, nach einem bestimmten Charakter usw. Dabei gelten Status stets für alle Charaktere. Für Attribute, Werte von Überlebensleisten und **Ressourcen** beachtet stets das Attribut, den Wert bzw. die **Ressource** des Gruppenmitglieds, das den **höchsten Wert** in diesem Attribut/auf dieser Überlebensleiste bzw. am meisten der gefragten **Ressource** hat.

„Benötigt 1 .“ bedeutet also, dass das Gruppenmitglied mit dem höchsten Wert in Aggression mindestens einen Wert von 1 in Aggression haben muss, damit ihr dies durchführen dürft.

> ***Beispiele:***
>
> *Eine der Möglichkeiten eines Verses lautet: „(benötigt Geheimniskarte 27 und 5* **Ansehen***)“. Eure Gruppe besteht aus 2 Charakteren. Davon besitzt einer die erforderliche Karte und der andere hat 6* **Ansehen***. Also dürft ihr diese Möglichkeit wählen.*
>
> *Eine der Möglichkeiten eines Verses lautet: „(benötigt 3)“. Ein Gruppenmitglied hat einen Wert von 4 in). Also dürft ihr diese Möglichkeit wählen.*

Fragt euch eine Option nach mehreren Dingen (getrennt mit „oder“), so **müsst** ihr **eines**, **dürft** aber auch **mehrere** davon haben bzw. erfüllen, um dies durchführen zu dürfen.

Manche Möglichkeiten benötigen alle Charaktere. Um sie wählen zu können, müssen alle Charaktere, die am Spiel teilnehmen, Mitglieder der Gruppe sein.

IV) Würfel- und Scheibenwürfe

Einige Verse erfordern, dass ihr einen Würfel oder eine Scheibe werft.

Scheibenwürfe funktionieren genauso, wie in der Spielanleitung beschrieben.

Für einen Würfelwurf, werft den beiliegenden Zahlenwürfel. Oft müsst ihr zusätzlich noch einen Wert in einem Attribut oder andere Modifikatoren hinzuaddieren.

Immer wenn ihr aufgefordert werdet einen Wert in einem Attribut oder einer Leiste oder die Menge einer **Ressource** zu etwas hinzuzuaddieren, verwendet ihr stets den **höchsten Wert** eines einzelnen Gruppenmitglieds (**nicht** die Summe).

Beispiel: Beor (2) und Ailei (3) erkunden als Gruppe. Sie müssen würfeln und ihren addieren. Der Würfel zeigt eine 1, also ist das Ergebnis 4 (1 plus der höchste –Wert, hier Aileis 3).

V) Entschlüsseln von Geheimnissen

Manche Geheimnisse sind verborgen, damit ihr sie nicht aus Versehen lest oder seht. Ihr findet sie im Buch der Geheimnisse (BdG) – einem Kapitel im hinteren Teil des Buches der Entdeckungen.

Immer wenn im Buch der Entdeckungen 3 Umrisse einer Scheibe abgebildet sind, habt ihr ein solches Geheimnis gefunden. Entschlüsselt seine Nummer, indem ihr die Scheiben so auf die Umrisse legt, dass die Richtung der Schädel exakt mit denen im Buch übereinstimmt. So könnt ihr die Ziffern entschlüsseln, die durch Pfeile unter den Scheiben angegeben sind. Lest dann den entsprechenden Abschnitt im Buch der Geheimnisse (BdG). (Manchmal werdet ihr auch direkt dazu aufgefordert einen Vers im Buch der Geheimnisse zu lesen.

Beispiel:

Dies bedeutet, dass ihr Vers 352 im Buch der Geheimnisse lesen sollt.

VI) Erhalten, zahlen und verlieren

Beim *Erkunden* erhaltet ihr oft **Ressourcen**, verliert sie oder zahlt mit ihnen.

Ihr erhaltet/verliert das Genannte stets exakt in der angegebenen Reihenfolge.

Das meiste, was ihr beim *Erkunden* erhaltet, hängt nicht von der Anzahl der Gruppenmitglieder ab, sofern nicht anders angegeben. Ihr erhaltet genau das, was angegeben ist, und müsst es unter den Gruppenmitgliedern aufteilen. Könnt ihr euch nicht einigen, wer etwas erhält, trifft der Chronist die endgültige Entscheidung. (Gibt es keinen Chronisten, entscheidet der Spieler mit der niedrigsten Charakternummer).

Erhaltet ihr eine Geheimnis- oder Gegenstandskarte dürft ihr stets entscheiden, welches Gruppenmitglied sie erhält, sofern nichts anderes angegeben ist.

Allein zu erkunden ist gefährlicher, aber zumindest müsst ihr so nicht teilen!

Beispiel: *Eine Gruppe von 3 Spielern erhält 1* **Reichtum** *und 1 Gegenstand. Jedes Gruppenmitglied erhält 1* **EP**. *Das bedeutet, dass ihr als Gruppe zuerst 1* **Reichtum** *und 1 Gegenstandskarte erhaltet und diese unter euch aufteilen müsst. Danach erhält jedes Gruppenmitglied 1* **EP**.

Bedenkt: Es gibt einen wichtigen Unterschied zwischen „zahlen“ und „verlieren“.

Habt ihr nicht genügend **Ressourcen** (oder , usw.), um etwas zu **zahlen** (und kein Gruppenmitglied zahlt für euch), dürft ihr diese Möglichkeit nicht wählen. Etwas zu zahlen ist immer freiwillig – es gibt stets auch eine andere Option. Wenn ihr euch entscheidet, zu zahlen müsst ihr aber stets **alle geforderten Kosten** zahlen.

Habt ihr nicht genügend **Ressourcen** (oder , usw.), um etwas zu **verlieren**, dürft ihr die Möglichkeit dennoch immer auswählen. Verliert einfach so viel wie möglich (ggf. auch 0) und fahrt dann fort.

VII) Begegnungen

Manchmal lösen eure Entscheidungen im Buch der Entdeckungen eine bestimmte, benannte Begegnung in einer der vier Farben aus. Durchsucht in diesem Fall den jeweiligen Begegnungsstapel nach dieser Karte und handelt die Begegnung sofort ab.

Beachtet: Je nach Kapitel des Spiels befindet sich diese Karte möglicherweise nicht im Begegnungsstapel; nehmt sie dann einfach aus der Schachtel und handelt sie ab.

Mischt die Begegnungskarte nach dem Abhandeln wieder in ihren Stapel zurück bzw. legt sie in die Schachtel.

Es gibt auch einige Begegnungen, die direkt im Buch der Geheimnisse abgedruckt sind. Behandelt sie genauso wie die üblichen Begegnungskarten.

VIII) Ende der Erkundung

Immer wenn ihr zu dem Satz „Die *Erkundung* endet“ gelangt, schließt ihr das Buch der Entdeckungen (und dreht die Ortskarte zurück, wenn ihr sie beim Erkunden umgedreht habt).

Notizen der Spieler

Wir empfehlen euch sehr, während des Spiels Notizen zu machen. Verwendet dazu euer Speicherblatt, das Notizbuch des Abenteurers oder einen zusätzlichen Zettel.

Manchmal werdet ihr z. B. nicht in der Lage sein, eine bestimmte Möglichkeit zu wählen, da euch die nötigen **Ressourcen** fehlen. Das Notieren der Ortsnummer und der dort geforderten **Ressourcen** kann euch helfen, euch daran zu erinnern, wohin ihr später erneut gehen solltet.

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