

TAINTED GRAIL

Der Rote Tod

Änderungen und Klarstellungen


V2.3, Stand: März 2023

Besonders kritische Änderungen sind nun farbig markiert, damit ihr sie leichter erkennen könnt.

ORTSKARTEN

- **Ort 480, Eingestürzte Kanalisation, Soforteffekt.** Fehler aus dem englischen leider nicht korrigiert:

Alt: „Verliert 1 , wenn ihr nicht alle Teile des Status *Kanalarbeiter* habt.“

Neu: „Verliert 1 , wenn ihr nicht alle Teile des Status Abwasser habt.“

VERBESSERTE FERTIGKEITEN

- **Fertigkeit 12, Rüstungsgebrauch**

Alt: „Wähle beim Ausrüsten am Tagesanbruch 1 deiner Waffen oder 1 deiner Schilde.“

Neu: „Wähle beim Ausrüsten am Tagesanbruch 1 deiner Rüstungen oder 1 deiner Schilde.“

ANTIKE GEGENSTÄNDE

- Gegenstand *Turnierrüstung*:

Dieser Gegenstand hat das Schlüsselwort *Rüstung*, nicht *Waffe*.

EREIGNISKARTEN

- Aufbau **Kapitel 2 & 4**, Rückseite. Name des Wächters falsch.

Alt: „Platziert 1 graue Begegnung *Seuchenbestie* (Schwierigkeit 5) [...]“

Neu: „Platziert 1 graue Begegnung *Seuchenmonster* (Schwierigkeit 5) [...]“

BEGEGNUNGSKARTEN

- violette Begegnung *Tiefseemoräne*

Alt: „13–21 >>“

Neu: „16–21 >>“

SPEICHERBLATT

- **Status *Bizarre Hinweise*.** Dieser Status sollte 10 nummerierte Teile haben.

- **Status *Zeitalter*.** Dieser Status sollte 3 nummerierte Teile haben.

Alt:

--	--	--

Neu:

1	2	3
---	---	---

Das aktualisierte Speicherblatt könnt ihr auf unserer Webseite herunterladen.

BUCH DER ENTDECKUNGEN

- **Regeln zu Mini-Begegnungen.** Klarstellung.
Alt: „Wenn ihr gegen die Mini-Begegnung gewinnt, [...]. Fahrt dann (in der laufenden Kampfrunde) mit der Hauptbegegnung fort. Beginnt keine neue Kampfrunde.“
Neu: „Wenn ihr gegen die Mini-Begegnung gewinnt, [...]. Fahrt dann mit dem Prüfen der Bereitschaft mit der Hauptbegegnung fort. (Es beginnt also nur dann eine neue Kampfrunde, wenn bereits alle Kämpfer aktiv waren.)“
- **Ort 402, Treibgut, Vers 4.** Falscher Status:
Alt: „Habt ihr Teil 4 des Status *Bizarre Hinweise* **nicht**, erhält jedes Gruppenmitglied 1 EP. Erhaltet Teil 4 des Status *Bizarre Hinweise*.“
Neu: „Habt ihr Teil 10 des Status *Bizarre Hinweise* **nicht**, erhält jedes Gruppenmitglied 1 EP. Erhaltet Teil 10 des Status *Bizarre Hinweise*.“
- **Ort 406, Krumme Halde,**
Einleitung:
Alt: „Befindet sich ein Questemarker auf dieser Ortskarte – Lest Vers 3.“
Neu: „Habt ihr Teil 1 des Status *Pikten* und weder Teil 2 des Status *Pikten*, noch Teil 1 des Status *Kontaktaufnahme* – Lest Vers 3.“
Vers 3: Die ersten 3 Zeilen werden gestrichen.
Neu: „Habt ihr ~~Teil 2~~ des Status *Pikten* oder ~~Teil 1~~ des Status *Kontaktaufnahme* – Lest Vers 4.
Andernfalls lest weiter.“
Vers 4: Dieser Vers wird komplett gestrichen.
- **Ort 407, Büßerpark, Vers 3 und Vers 9.** Falscher Status:
Alt (Vers 3): „Erhaltet Teil 5 des Status *Bizarre Hinweise*.“
Neu (Vers 3): „Erhaltet Teil 9 des Status *Bizarre Hinweise*.“
Alt (Vers 9): „Habt ihr Teil 5 des Status *Bizarre Hinweise* **nicht** – Lest Vers 8.“
Neu (Vers 9): „Habt ihr Teil 9 des Status *Bizarre Hinweise* **nicht** – Lest Vers 8.“
- **Ort 421, Unterer Markt, Vers 4.** Ergänzung:
Alt: „Jeder Charakter auf einer angrenzenden, mit Richtungspfeilen verbundenen Ortskarte, [...]“
Neu: „Jeder Charakter auf dieser bzw. einer angrenzenden, mit Richtungspfeilen verbundenen Ortskarte, [...]“
- **Ort 453, Forum in der Tiefe, Einleitung.** Hier fehlt etwas:
Alt: „**Besucht den geheimen Ort** (nur wenn Ortskarte 454 enthüllt ist) – Bewegt alle Gruppenmitglieder auf Ortskarte 454.“
Neu: „**Besucht den geheimen Ort** (nur wenn Ortskarte 454 enthüllt ist) – Bewegt alle Gruppenmitglieder auf Ortskarte 454. Erkundet dann diesen Ort (kostenlos).“
- **Ort 490, Burg Camelot, Vers 22.** Falscher Status:
Alt: „Habt ihr Teil 7 des Status *Vergangene Pracht* **nicht**, [...]“
Neu: „Habt ihr Teil 7 des Status *Liegengebliebenes* **nicht**, [...]“

- **BdG Vers 216.** Klarstellung, was passiert wenn sich bereits eine Scheibe dort befindet:
Alt: „Platziert eine Zählscheibe auf dieser Ortskarte und stellt ihren Wert auf 4.“
Neu: „Befindet sich kein Zählscheibe auf dieser Ortskarte, platziert eine Zählscheibe darauf.
Stellt den Wert der Zählscheibe auf dieser Ortskarte auf 4.“
- **BdG Vers 216.** Klarstellung, was passiert wenn sich bereits eine Scheibe dort befindet:
Alt: „Platziert eine Zählscheibe auf dieser Ortskarte und stellt ihren Wert auf 4.“
Neu: „Platziert eine Zählscheibe auf dieser Ortskarte und stellt ihren Wert auf 4 bzw. stellt den Wert auf 4, falls sich bereits eine Zählscheibe dort befindet.“
- **BdG Vers 344.** Zahl beim Ortsnamen ist falsch:
Alt: „Andernfalls lest erneut Vers 7 des Ortes Stadtzentrum (431) und [...]“
Neu: „Andernfalls lest erneut Vers 7 des Ortes Stadtzentrum (434) und [...]“
- **BdG Vers 358.** Scheibe falsch:
Alt: „Platziert 1 Scheibe mit der Schädel-Seite nach oben auf dieser Ortskarte.“
Neu: „Platziert 1 Scheibe mit der Gral-Seite nach oben auf dieser Ortskarte.“
- **BdG Vers 555.** Die Nummer der Queste ist falsch:
Alt: „Ist die Queste *Zurück zum Schiff* (Kapitel 2, Teil 2) aktiv.“
Neu: „Ist die Queste *Zurück zum Schiff* (Kapitel 2, Teil 3) aktiv.“
- **BdG Vers 745.** Man sollte müde keine Nummern abtippen:
Alt: „Lest Vers 575 im BdG.“
Neu: „Lest Vers 757 im BdG.“
- **BdG Vers 870. Erst in Kapitel 7 lesen!**
Alt: „Reisen – Bewegt den Totentanz zu einem angrenzenden, mit Richtungspfeilen verbundenen Ort eurer Wahl. Ist die Nummer des Zielortes nicht auf der Totentanzkarte abgebildet, verliert 1 Willenskraft. Sind die Nummern des Ausgangs- und des Zielortes auf der Karte abgebildet, aber die Nummer des Zielortes folgt nicht direkt auf die Nummer eures Ausgangsortes, verliert 1 Willenskraft. (Prüft dazu auf der Totentanzkarte, wo sich der Totentanz aktuell befindet und welche Ortsnummer neben dem nächsten Halbkreis in Pfeilrichtung angegeben ist. Der Totentanz „möchte“ sich eigentlich zu diesem Ort bewegen.) In allen anderen Fällen verliert ihr nichts.“
Neu: „Reisen – Bewegt den Totentanz zu einem angrenzenden Ort eurer Wahl. (Ignoriert alle Regeln und Effekte auf dem Ort.) Folgt die Nummer des Zielortes auf der Totentanzkarte unmittelbar auf euren Ausgangsort, geschieht nichts. (Prüft dazu auf der Totentanzkarte, wo sich der Totentanz aktuell befindet und welche Ortsnummer neben dem nächsten Halbkreis in Pfeilrichtung angegeben ist. Der Totentanz „möchte“ sich eigentlich zu diesem Ort bewegen.) Befindet sich euer Ausgangsort nicht auf der Totentanzkarte, aber der Zielort schon, geschieht nichts. In allen anderen Fällen verliert ihr 1 Willenskraft.“