

# TAINTED GRAIL

DER ROTE TOD



BUCH DER  
ENTDECKUNGEN



TAINTED GRAIL  
DER ROTE TOD

BUCH DER  
ENTDECKUNGEN

# SPIELMATERIAL

## FIGUREN

- 1 SEUCHENMONSTER
- 1 FOMORISCHER WACHSOLDAT
- 1 TÖTENTANZ

## PAPIERMATERIALIEN

- 20 SPEICHERBLÄTTER
- BUCH DER EITTDECKUNGEN
- 3 EINFÜHRUNGSBRIEFE

## KARTEN

### KARTEN IM STANDARDGRÖSSE (81):

- 11 GRÜNE BEGEGNUNGEN
- 12 GRAUE BEGEGNUNGEN
- 12 VIOLETTE BEGEGNUNGEN
- 12 BLAUE BEGEGNUNGEN
- 5 ZUFÄLLIGE EREIGNISSE
- 29 BEDEUTSAME EREIGNISSE

### GROSSE KARTEN (35):

- 32 ORTE
- 1 TÖTENTANZKARTE
- 1 MIASMAKARTE
- 1 ÜBERSICHTSKARTE

### KLEINE KARTEN (81):

- 17 VERBESSERTE FERTIGKEITEN
- 28 ANTIKE GEGENSTÄNDE
- 36 GEHEIMNISSE



## Einführung

Der Rote Tod ist eine zusätzliche Kampagne für *Tainted Grail*, die für erfahrene Spieler mit Charakteren, die bereits eine der Kampagnen *Der Niedergang Avalons*, *Der letzte Ritter* bzw. *Zeit der Legenden* absolviert haben, gedacht ist. Sie führt euch in die Heimatlande, in die mysteriöse Stadt Camlann, die einst vom Roten Tod heimgesucht wurde.

In *Der Rote Tod* gelten alle Regeln des Grundspiels. Alle Änderungen und Erweiterungen der Regeln sind im Folgenden erläutert.

Neue Regeln sind in schwarzer Schrift, veränderte Regeln in dunkelblauer Schrift dargestellt.

### Miasma

Während eure Charaktere tiefer in die geplagten Ruinen der verlorenen Hauptstadt Camlann vordringen, seid ihr den Gerüchen und Dünsten der Stadt ausgesetzt.

Miasma repräsentiert sowohl die physische Wirkung dieser schädlichen Gerüche in der Stadt als auch den mentalen Preis der dunklen Geheimnisse, die die Charaktere in der Kampagne erfahren.

Um die Intensität des Miasmas anzuzeigen, wird die Miasmakarte verwendet.

Ist die Intensität eures Miasmas höher, werdet ihr von vielen übernatürlichen Mächten der Stadt als einer von ihnen behandelt, was euch das Spiel erleichtert.

Einige Geheimnisse und Enden dieser Kampagne könnt ihr jedoch nur bei niedriger Intensität des Miasmas entdecken.

### Die Miasmakarte

Die Miasmakarte ist in 3 Abschnitte unterteilt: gering, moderat und intensiv. Jeder Abschnitt enthält 1 Feld für eine Scheibe und zusätzliche Regeln, die gelten, solange sich eine Scheibe in diesem Abschnitt befindet.

Sobald ihr die Miasmakarte zum ersten Mal auslegt, werdet ihr eine Scheibe auf den ersten der drei Abschnitte („gering“) platzieren und ihren Wert auf 1 stellen. (Solange sich die Scheibe in diesem Abschnitt befindet ist das Miasma gering usw.)

Die Karte gibt auch an, wann ihr die Intensität des Miasmas steigern müsst. Auch andere Effekte (wie z. B. *Erkunden*) können die Intensität des Miasmas steigern bzw. senken. (Dies wird im Text angegeben als „Steigert bzw. Senkt das Miasma um X.“ oder als +1 bzw. -1 Miasma.)

Um das Miasma zu steigern bzw. zu senken, erhöht bzw. reduziert den Wert der Scheibe um den entsprechenden Betrag.

Müsstet ihr das Miasma steigern, aber der Wert der Scheibe beträgt 8, legt sie zunächst auf den nächsthöheren Abschnitt und stellt ihren Wert auf 1. Steigert dann das Miasma entsprechend.

(Ihr müsst den Wert der Scheibe also insgesamt so oft erhöhen, um wie viel ihr das Miasma steigern müsst.)

Ist das Miasma **intensiv** und der Wert der Scheibe beträgt 8, lest **sofort** Vers 790 im Buch der Geheimnisse. (Auch wenn ihr den Wert noch weiter steigern müsstet.)

Müsstet ihr das Miasma senken, aber der Wert der Scheibe beträgt 1, legt sie zunächst auf den nächstniedrigeren Abschnitt und stellt ihren Wert auf 8. Senkt dann das Miasma entsprechend. (Ihr müsst den Wert der Scheibe also insgesamt so oft reduzieren, um wie viel ihr das Miasma senken müsst.)



Müsstet ihr das Miasma senken, aber der Wert der Scheibe beträgt bereits 1 UND das Miasma ist gering, passiert stattdessen nichts.



**Beispiel:** Das Miasma ist moderat und der Wert der Scheibe beträgt 6. Durch einen Effekt müsst ihr das Miasma um 3 steigern. Zuerst erhöht ihr also zweimal den Wert der Scheibe um 1. (Der Wert der Scheibe beträgt nun 8.) Da ihr das Miasma noch weiter steigern müsst (um 1) legt ihr die Scheibe in den Abschnitt intensiv und stellt ihren Wert auf 1. Dann steigert ihr das Miasma erneut um 1. Das Miasma ist nun intensiv, der Wert der Scheibe beträgt 2.

## Menhire, Wyrdnis und Orte

In den Heimatländern gibt es weder Wyrdnis, noch Menhire.

Deshalb ändern sich die entsprechenden Regeln wie folgt:

- Die Schritte 1–3 des Tagesabruchs entfallen. (Ihr erhaltet also keine und verliert keine , weil ihr euch „außerhalb der Reichweite eines aktiven Menhirs“ aufhaltet. Ortskarten werden nur abgelegt, wenn euch das Spiel dazu auffordert.)
- **Enthüllt neue Orte:** Legt **alle** Ortskarten mit entsprechenden Nummern an die zugehörigen Richtungspfeile an. (Die Abfrage „in Reichweite eines aktiven Menhirs“ entfällt, da es in dieser Erweiterung keine Menhire gibt.)
- Alle Regeln, Eigenschaften, Fertigkeiten, Effekte usw., die sich auf aktive oder inaktive Menhire (bzw. die Reichweite eines aktiven Menhirs) beziehen, werden so behandelt als befandet ihr euch stets in Reichweite eines aktiven Menhirs (nicht: an einem Ort mit Menhir oder mit Menhir-Symbol).

## Ruinen

RUINEN () sind eines von 2 neuen Ortssymbolen in *Der Rote Tod*.

Ein Charakter an einem Ort mit einem Ruinensymbol befindet sich in einer Ruine. Eine Ruine ist keine Siedlung. Alle Effekte, Regeln, usw. die sich auf „außerhalb einer Siedlung“ beziehen, beziehen sich in *Der Rote Tod* auf „außerhalb einer Siedlung und auch außerhalb einer Ruine“.

**Beispiel:** „Erhalte 1 **Nahrung** (nur außerhalb von Siedlungen).“ Arev darf seine entsprechende Charakteraktion nur durchführen, wenn er sich weder in einer Siedlung, noch in einer Ruine befindet.

Weitere Regeln gelten für Ruinen zunächst nicht. Einige Regeln, Effekte usw. in *Der Rote Tod* beziehen sich aber darauf.

## Kanalisation

Das zweite neue Ortssymbol ist die KANALISATION (.

Die Regeln für dieses neue Symbol werden im Spielverlauf erklärt. Ignoriert dieses Symbol so lange, bis die Regeln eingeführt werden.

## Totentanz

Eine entsetzliche Präsenz zieht durch die Straßen von Camlann und wiegt sich zum Klang von Pfeifen und Trommeln.

Die Regeln für den Totentanz werden im Spielverlauf erklärt.

## Verbesserte Fertigkeiten

Diese neuen Fertigkeitenkarten ermöglichen es euch, eure Charaktere weiter zu verbessern.

Verbesserte Fertigkeiten könnt ihr bei der Charakterverbesserung erwerben.

Sie erhöhen **nicht** den Wert in einem Attribut und hängen auch nicht von der Erhöhung eines Attributes ab.

Um eine Verbesserte Fertigkeit zu erwerben, wählt zuerst die gewünschte Fertigkeit aus den verfügbaren Fertigkeiten aus und prüft dann, ob ihr die notwendigen Voraussetzungen habt.

Verbesserte Fertigkeiten setzen einen bestimmten Wert in 1 oder mehreren Attributen voraus, wie links oben auf der entsprechenden Karte angegeben („Benötigt:“). Erfüllt ihr 1 oder mehrere der Voraussetzungen nicht, dürft ihr die Fertigkeit nicht erwerben. Zahlt dann die Kosten.

Die Kosten hängen davon ab, wie viele Verbesserte Fertigkeiten ihr bereits besitzt, wie in der folgenden Tabelle angegeben:

Anzahl der Verbesserten Fertigkeiten, die ihr bereits habt	Kosten
0	10 <b>EP</b>
1	15 <b>EP</b>
2 oder mehr	20 <b>EP</b>

Legt die erworbene Verbesserte Fertigkeit zuletzt unten oder oben (nicht an der Seite) an euer Spielertableau an.

**Beispiel:** Um *Gewagte Riposte* zu erwerben, benötigst du mindestens 4 und 3 .



## Antike Gegenstände

Antike Gegenstände sind seltene Objekte, die ihr in *Der Rote Tod* finden könnt.

Sie befinden sich auf einem eigenen Stapel und ihr könnt sie nur erhalten, wenn ihr explizit dazu aufgefordert werdet. Von allen anderen Regeln werden sie wie andere Gegenstände behandelt. Ihr könnt sie also weitergeben, ablegen und auch die Regeln für Schlüsselwörter betreffen sie.

## Neue Geheimniskarten: Mini-Begegnungen

*Der Rote Tod* führt auch eine neue Art von Geheimniskarten ein: Mini-Begegnungen.

Diese Karten stellen eine besondere, herausfordernde Phase normaler Begegnungen dar.


Manche Effekte im Spiel werden euch anweisen, eine solche Geheimniskarte abzuhandeln. Auf den Begegnungen ist dies durch ein Ausrufezeichen angegeben, z. B. „Geheimniskarte 151!“

Mini-Begegnungen können nie „alleine“ im Spiel sein, sie gehören stets zu einer Begegnungskarte; diese wird Hauptbegegnung genannt.


Wenn ihr eine Mini-Begegnung abhandeln sollt, legt ihre Karte auf die Hauptbegegnung. Ihr müsst nun zunächst gegen die Mini-Begegnung kämpfen. (Der Kampfpool der Hauptbegegnung wird nicht abgelegt. Besondere Regeln der Hauptbegegnung werden ignoriert.) Dabei gelten die gleichen Regeln, wie für die Hauptbegegnung, mit folgenden Ausnahmen:

Es gibt nur 1 Abfolge. Legt alle Karten wie gewohnt an die Abfolge bzw. die Hauptbegegnungskarte an.



Zieht keine neuen Karten; ihr bestreitet den Kampf mit den gleichen Karten, die ihr für die Hauptbegegnung gezogen hattet. Fahrt mit der laufenden Kampfrunde fort. Beginnt keine neue.

Legt alle , die ihr erhaltet in einen separaten Kampfpool (auf die Mini-Begegnung).

Verwendet für die entsprechenden Phasen und Schritte stets die entsprechenden Angaben auf der Mini-Begegnung.

Wenn ihr gegen die Mini-Begegnung gewinnt, legt ihre Karte so wie alle  aus ihrem Kampfpool ab. Fahrt dann (in der laufenden Kampfrunde) mit der Hauptbegegnung fort. Beginnt keine neue Kampfrunde.

Wenn ihr nicht gewinnt, legt die Mini-Begegnung ab.

**Beispiel:** Ihr kämpft gegen das Seuchenmonster und habt 11  im Kampfpool. Beim gegnerischen Angriff müsst ihr die Mini-Begegnung Beulenwucherung (Geheimniskarte 151) abhandeln. Ihr legt Geheimniskarte 151 auf das Seuchenmonster. Ab jetzt legt ihr jeden , den ihr erhaltet, auf Geheimniskarte 151. Sobald ihr die Beulenwucherung besiegt habt, legt sie ab und setzt den Kampf mit dem Seuchenmonster fort.

### Verwendung von Markern auf Ortskarten

Müsstet ihr die selbe Art Marker aufgrund von 2 unterschiedlichen Effekten auf die selbe Ortskarte platzieren, stellt sicher, dass ihr die Marker nicht verwechselt und ihr nachvollziehen könnt, welche Marker zu welchem Effekt gehören.





Effekte, die diese Zahl beeinflussen, zählen bzw. betreffen stets nur die Marker des entsprechenden Effektes, der sie platziert hat.

**Beispiel:** Bei einer Erkundung sollen „alle“ Marker auf einer Ortskarte abgelegt werden. Hierbei werde nur Marker abgelegt, die durch eine Erkundung darauf platziert wurden. (Marker, die durch Mabds negative Eigenschaft dort platziert wurden, werden z. B. nicht abgelegt.)

### Tipps zur Verwendung von Markern

Damit euch die Universalmarker nicht ausgehen, dürft ihr für Kampfpools auch Scheiben als Marker verwenden (da ihr die Scheiben nicht so oft anderweitig benötigt). Eine Scheibe mit der Schädelseite nach oben entspricht 10 Universalmarkern. Eine Scheibe mit der Gralseite nach oben entspricht 20 Universalmarkern.

### Veränderte Leisten bei Diplomatiebegegnungen

Einige der Diplomatiebegegnungen in dieser Kampagne haben ein  oder ein -Symbol auf Feldern ihrer Verhältnisleiste. Wird der Marker auf oder über eines dieser Felder bewegt bzw. gesetzt, erhält der aktive Charakter sofort 1  bzw. 1 .



### Tod

Die Regeln beim Tod eines Charakters ändern sich wie folgt:

Wenn mindestens 1 Charakter stirbt, lest Vers 500 im Buch der Geheimnisse. (Die Allmutter kann euch in dieser Kampagne nicht helfen.)

### Änderungen bei Begegnungen

Ist bei einer Belohnung, bei einem Fehlschlag bzw. beim Vermeiden der Zusatz „nur 1×“ angegeben, so wird dies nur 1× für die ganze Gruppe ausgeführt, nicht für jedes Gruppenmitglied, wie sonst üblich.

**Beispiel:** 2 Charaktere gewinnen die Begegnung mit den Siechen Spukgestalten. Als Belohnung ist angegeben: -1 Miasma (nur 1×). +1 . Also erhalten beide Charaktere jeweils 1  und das Miasma wird insgesamt um 1 gesenkt.


Zudem gibt es nun 1 Angriff, der alle Beteiligten betrifft, nicht nur den aktiven Charakter. Dies ist gekennzeichnet als „(jedes Gruppenmitglied)“.


### Regeln auf Ortskarten

Manche Ortskarten enthalten nun zusätzliche Regeln (auf ihrer Vorderseite). Diese Regeln gelten solange die Ortskarte enthüllt ist.

### Unvermeidbarer Schaden

Das neue Symbol  stellt unvermeidbaren Schaden dar.

 könnt ihr also weder verhindern, noch reduzieren, ignorieren oder anderweitig abwenden.

Effekte, die den gesamten Angriff bzw. die gesamte Reaktion ignorieren oder verhindern, können durchaus verhindern, dass ihr  erhaltet.

### Erinnerung: Scheiben

Wenn ihr eine Scheibe platzieren sollt und es ist kein Wert angegeben, so stellt den Wert der Scheibe auf 1.

### Klarstellung zum Timing

Fähigkeiten und Effekte, die ihr „Am Ende des Tages“ bzw. „bei Tagesanbruch“ abhandeln sollt bzw. dürft, müsst ihr vor allen anderen Effekten abhandeln (also noch vor allen Effekten von Schritt 1 der jeweiligen Phase).



### Optionale Questen

In dieser Erweiterung gibt es nun auch optionale Quests. Diese Quests könnt ihr abschließen; sie beenden jedoch nicht euer aktuelles Kapitel – ähnlich wie Aufgaben.


### Spielmaterial unbegrenzt


Die Anzahl der Scheiben und Marker im Spiel ist **nicht** begrenzt. Sollte das entsprechende Material nicht ausreichen, behelft euch bitte mit entsprechendem Ersatz.


### Neue Eigenschaften der Gegner



**Ätherisch** – Ihr erhaltet von jeder Karte nur dann 1 oder mehrere , wenn ihr das Magiesymbol aktiviert. Habt ihr das Magiesymbol der letzten Karte der Abfolge nicht aktiviert, erhaltet ihr auch keine  durch Gegenstände, Fertigkeiten usw.

**Ätzend** – Wenn ihr die Begegnung gewinnt, legen alle Kämpfer am Ende der Begegnung alle Gegenstände mit dem Schlüsselwort Rüstung ab, die sie während der Begegnung ausgerüstet hatten.


**Blutdurst** – Immer wenn ihr eine Ladung auf eine Karte legen würdet (z. B. weil ihr sie erhaltet), verliert stattdessen . (Ihr habt in dieser Begegnung also nie Ladungen zur Verfügung.)



**Furchteinflößend** – Jeder Charakter, der mehr als 0  hat, ist in Panik.

**Gedankenschinder** – Zu Beginn jeder Aktivierung legt der aktive Charakter so viele Karten ab, wie seiner  entspricht.


**Gestank** – Ist die  eines Kämpfers nicht auf dem Maximalwert, haben seine -Fähigkeiten keinen Effekt.


**Hungrig** – Hat der aktive Charakter ein *Rotes Zeichen* (Geheimniskarte 66), hat der Gegner während der Aktivierung die Eigenschaften *Raserei* und *Finte*.



**Konter** – Immer wenn ein Charakter durch 1 Kampfkarte  oder mehr erhält (einschließlich aller Boni aus Gegenständen und Fertigkeiten), bekommt der Gegner Gelegenheit. (Er führt also seinen Gelegenheitsangriff aus.)



**Mehrfachangriff** – In Phase II, Schritt 3 (Gegnerischer Angriff) erhält **jedes Gruppenmitglied**  und  durch den Angriff (anstatt nur der aktive Charakter). Karten in der Abfolge verändern den Angriff für alle Gruppenmitglieder. Gegenstände verändern nur den Angriff für den jeweiligen Charakter.

**Schlummernd** – Solange das Miasma intensiv und die Anzahl der Universalmarker im Kampfpool gerade ist, überspringt ihr jeden gegnerischen Angriff. (0 zählt nicht als gerade.)

**Verseucher** – Immer nachdem der aktive Charakter 1 Karte ausgelegt hat, erhält er 1 .

**Wendig** – Solange die Anzahl der Universalmarker im Kampfpool gerade ist, erhaltet ihr keine . (0 zählt nicht als gerade.)

**Wild (X)** – Der aktive Charakter legt alle , die er in Phase II, Schritt 2 (Karten auslegen) seiner Aktivierung erhält, zunächst beiseite. Sobald X oder mehr beiseite gelegt wurden, darf er keine weiteren Karten mehr auslegen. (Schritt 2b endet sofort.) Zu Beginn von Schritt 2c (Gelegenheitsangriff prüfen) fügt er die  dem Kampfpool hinzu.

**Zerstörerisch** – Immer wenn , verliert der aktive Charakter 1 .

## Kampagnenaufbau

Um die Kampagne *Der Rote Tod* vorzubereiten, führt die folgenden Schritte durch.

### I) Charaktere übertragen

Ihr könnt nur Charaktere übertragen, die bereits gemeinsam eine der drei Kampagnen *Der Niedergang Avalons*, *Der letzte Ritter* oder *Zeit der Legenden* abgeschlossen haben. (Sie benötigen ein gemeinsames Speicherblatt.) Alternativ dazu könnt ihr eine Gruppe speziell für diese Kampagne zusammenstellen (siehe Charaktererstellung).

Führt für jeden Charakter die folgenden Schritte durch.

1) Nehmt das Speicherblatt der abgeschlossenen Kampagne. Stellt anhand dessen eure Attribute wieder her.

Stellt, falls möglich, eure Fertigkeiten, sowie eure Kampf- und Diplomatiestapel wieder her.

Ist euch das nicht möglich, erhaltet ihr je 80 EP. Bestimmt, wie viele EP ihr für eure Attribute/Fertigkeiten bezahlt habt (bzw. zahlen müsstet) und subtrahiert diese EP von den 80 EP. Verwendet die übrigen EP um eure Fertigkeiten, sowie eure Kampf- und Diplomatiestapel jetzt (nach den üblichen Regeln) zu verbessern. Wählt ggf. neue Fertigkeiten (entsprechend eurer Attribute).

Legt überzählige EP ab.

2) Ihr dürft beliebig viele der folgenden Fertigkeiten ablegen, um euch je 1 andere Fertigkeit desselben Attributs zu nehmen: 9, 10, 24, 41, 61, 62, 63, 64, 65, 66. (Diese Fertigkeiten sind in Camlann weniger nützlich als auf Avalon.)

**Tip:** Wenn ihr im Laufe der Kampagne feststellt, dass auch andere Fertigkeiten weniger nützlich sind, als ihr dachtet, so haltet Ausschau nach dem Ort, der es euch erlaubt, eure Fertigkeiten zu verändern!

3) Hattet ihr eure Gegenstände und Geheimnisse ebenfalls gespeichert, nehmt sie euch. Legt dann alle Geheimnisse außer den Geheimniskarten 35, 43, 45, 62 und 94 ab.

Hattet ihr eure Gegenstände nicht gespeichert, nehmt euch je bis zu 5 Gegenstände eurer Wahl. Kein Charakter darf danach mehr als 1 Gegenstand mit jedem Schlüsselwort haben.

Fahrt dann mit dem Aufbau der Welt fort.

## II) Charaktererstellung

Wenn ihr diese Kampagne spielen wollt, ohne bestehende Charaktere zu übernehmen, führt folgende Schritte durch.

1) Nehmt euch je 1 Charakter aus 1 der anderen 3 Kampagnen (*Der Niedergang Avalons*, *Der letzte Ritter* oder *Zeit der Legenden*). (Ihr dürft also nur Charakter aus der **gleichen** Kampagne verwenden.)

2) Erhaltet je 80 EP und verbesserte eure Charaktere nach den üblichen Regeln. Legt überzählige EP ab.

3) Nehmt euch je bis zu 5 Gegenstände eurer Wahl. Kein Charakter darf danach mehr als 1 Gegenstand mit jedem Schlüsselwort haben.

Fahrt dann mit dem Aufbau der Welt fort


## III) Aufbau der Welt

Erstellt die Welt, wie im Grundspiel beschrieben, mit folgenden Änderungen:

1) Legt *Auf nebliger See* (Ortskarte 401) mit der Vorderseite nach oben in die Mitte der Spielfläche und stellt eure Charaktere darauf.

2) Platziert keinen Menhir.

3) Legt den *Alten Hafen* (Ortskarte 408) links an.

4) Sortiert alle Begegnungen aus dieser Kampagne () nach Farben und fügt zu jedem Stapel die folgenden Begegnungen aus dem Grundspiel hinzu:

Graue Begegnungen:

Schwierigkeit 3:

1× *Fahrender Ritter* (Schwierigkeit 3)

1× *Doppelgänger* (Schwierigkeit 3)

Grüne Begegnungen:

1× *Sumpfmaid* (Schwierigkeit 3)

1× *Mulchmann* (Schwierigkeit 4)

Violette Begegnungen:

1× *Körperlose Gier* (Schwierigkeit 3)

1× *Yr Hen Wräch* (Schwierigkeit 3)

Blaue Begegnungen:

1× *Ruhe vor dem Sturm* (Schwierigkeit 3)

Aus diesen Begegnungskarten werdet ihr die Begegnungsstapel für die entsprechenden Kapitel erstellen.

5) Fügt alle Geheimniskarten dieser Kampagne zu den Geheimniskarten des Grundspiels hinzu.

Legt alle Gegenstände außer der *Ritualkreide* und dem *Herz aus Wyrdrstein* als verdeckten Stapel bereit.

Legt alle Antiken Gegenstände als eigenen, verdeckten Stapel bereit.

Legt alle Fertigkeiten sowie die Verbesserten Fertigkeiten bereit.

Nehmt die 5 Zufälligen Ereignisse dieser Kampagne und fügt die folgenden Zufälligen Ereignisse aus dem Grundspiel hinzu:

- 2× Gutes Wetter
- 1× Schweres Gewitter
- 1× Dichter Nebel
- 1× Unnatürliche Kälte
- 1× Blutmond
- 1× Heulender Sturm
- 1× Starkregen

Mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Diese Karten werdet ihr verwenden, wenn ihr Zufällige Ereignisse benötigt.

6) Nehmt ein neues Speicherblatt, sofern ihr das nicht zuvor bereits getan habt.

7) Legt zusätzlich die Übersichtskarten dieser Kampagne bereit.

8) Keine Änderungen.

9) Bereitet das erste Kapitel anhand der Aufbaukarte wie gewohnt vor. Verwendet stets nur die Spezialereignisse dieser Kampagne.

10) Nehmt den entsprechenden Einführungsbrief und lest ihn:

- Spielt ihr mit Charakteren aus *Zeit der Legenden*, erhaltet Teil 1 des Status *Zeitalter* und lest den Einführungsbrief Nummer 1.
- Spielt ihr mit Charakteren aus *Der Niedergang Avalons*, erhaltet Teil 2 des Status *Zeitalter* und lest den Einführungsbrief Nummer 2.
- Spielt ihr mit Charakteren aus *Der letzte Ritter*, erhaltet Teil 3 des Status *Zeitalter* und lest den Einführungsbrief Nummer 3.

Beginnt nun mit dem Spiel, wie auf der Rückseite der Aufbaukarte für Kapitel 1 angegeben.

## Herausforderungsmodus für *Der Rote Tod*

Die Kampagne *Der Rote Tod* ist so gestaltet worden, dass sie eine schwierige Herausforderung darstellt. Falls sie euch trotzdem nicht schwer genug ist, verwendet die folgenden Anpassungen (nicht den Herausforderungsmodus des Grundspiels).

Verwendet beliebig viele der angegebenen Anpassungen.


### Aufbau

- Steckt den Gesundheitsanzeiger so in eure Gesundheitsleiste, dass das Herz auf dem Kopf steht.
- Nehmt euch zu Beginn des Spiels Geheimniskarte 42 und je 1 Geheimniskarte 66.

### Aus dem Kampf fliehen

Die Regeln zum Fliehen ändern sich wie folgt:

- Der aktive Charakter darf 1× pro Aktivierung versuchen zu fliehen.

Um dies zu versuchen, verliert er (wie gewohnt) 1  und gibt dem Gegner Gelegenheit. Außerdem steigert er das Miasma um 1 und wirft eine Scheibe:

Schädel - Der Charakter kann **nicht** fliehen!

Gral - Der Charakter flieht. (Er legt wie gewohnt seine Handkarten sowie den Ablagestapel auf seinen Kampfstapel und mischt diesen.)



### Begegnungs- und Ereignisstapel

- Wenn ihr Zufällige Ereignisse auf den Ereignisstapel legen sollt, legt stattdessen 1 Zufälliges Ereignis weniger als angegeben darauf.
- Beim Erstellen der Begegnungstapel (zu Beginn des Kapitels) gilt das Miasma stets als gering.

### Erschöpfung

- Sind vor dem Rasten 1 oder mehrere Charaktere erschöpft, steigert das Miasma um 1.

### Fertigkeiten, Gegenstände und Ressourcen

- Jeder Charakter darf höchstens 5 Gegenstände besitzen.
- Jeder Charakter darf höchstens 2 Antike Gegenstände gleichzeitig ausgerüstet haben.
- Kein Charakter darf 2 oder mehr Verbesserte Fertigkeiten haben, die dasselbe Attribut benötigen.
- Jeder Charakter darf höchstens 20 Ressourcen jedes Typs haben (ausgenommen **EP**).
- Die Verbesserte Fertigkeit *In Ruinen verbergen* wird folgendermaßen geändert:  
„Immer wenn du versuchst zu fliehen, darfst du zusätzlich 1  verlieren, um keinen Gelegenheitsangriff zu erleiden und das Miasma nicht zu steigern (nur in einer , nur im Kampf).“

### Wächter:

- Beim Werfen des Wächterwürfels zählt das Ergebnis „Ablegen“ als „Nichts“.

