



TAINTED
GRAIL

BUCH
DER
ERINNERUNGEN



STIMMEN DER
VERGANGENHEIT
BUCH DER ERINNERUNGEN



Einführung

Stimmen der Vergangenheit ist eine optionale Erweiterung für die 3 Kampagnen *Der Niedergang Avalons*, *Der Letzte Ritter* und *Zeit der Legenden*.

Ihr könnt sie jeder der 3 Kampagnen hinzufügen; sie ist aber nicht unabhängig spielbar.

Stimmen der Vergangenheit ermöglicht es den Charakteren im Laufe ihrer Kampagnen, Erinnerungen aufzudecken, die bisher verborgen waren und die ihre persönliche Geschichte und ihren Hintergrund erweitern. Dazu müssen sie bestimmte Errungenschaften erlangen.

Nachdem sie genug Erinnerungen aufgedeckt haben, werden die Charaktere dafür mit einmaligen, legendären Aktionen belohnt. Diese können sie zwar nur einmal im Spiel einsetzen, dafür können sie in den schlimmsten Situationen das Blatt wenden. Wem es gelingt, alle Erinnerungen aufzudecken, der erhält gar eine neue, zusätzliche, deutlich verbesserte Charakteraktion – passend zu seiner Geschichte.

Spielmaterial

- 52 Errungenschaftsblätter – (4 Blätter für jeden der 13 Charaktere)
- 39 Karten „Legendäre Aktion“ – (3 Karten für jeden der 13 Charaktere)
- 13 Tableaus „Verbesserte Charakteraktion“ – (1 Tableau für jeden der 13 Charaktere)

Stimmen der Vergangenheit enthält auch Material für die Erweiterungen von *Tainted Grail*. Wenn ihr die entsprechende Erweiterung nicht besitzt, könnt ihr dieses Material nicht verwenden.

Aufbau

Führt vor Schritt IX des Aufbaus der Welt folgende zusätzliche Schritte aus, ganz egal, welche der 3 Kampagnen ihr spielt.

Nehmt jeweils 1 Errungenschaftsblatt für euren Charakter.

Legt die Legendären Aktionen, die Verbesserten Charakteraktionen, sowie dieses Buch bereit.

Hinweise: Die Geschichten und Errungenschaften jedes Charakters sind an seine ursprüngliche Kampagne gebunden. Wenn ihr also den Modus „Freies Spiel“ verwendet, werden ihr viele der Errungenschaften nicht erlangen können.

Wenn ihr den Vermächtnismodus (siehe S. 6) verwendet, können zu Beginn der Kampagne bereits Errungenschaften erlangt (und auf dem Errungenschaftsblatt markiert) sein. Nehmt euch die entsprechenden Karten bzw. das Tableau zu Beginn des ersten Tages.

Errungenschaften erlangen

Ihr erlangt eine Errungenschaft, sobald ihr jeweils die auf dem Blatt aufgeführte(n) Anforderung(en) erfüllt (**Beispiele:** *Habe 10 oder mehr Reichtum*, *besiege eine violette Begegnung*, *erkunde Ort 190*), also ggf. vor allen anderen Effekten, die dadurch ausgelöst werden.

Dabei muss der entsprechende Charakter nicht nur Teil der Gruppe sein, sondern auch selbst die entsprechende Anforderung erfüllt bzw. die entsprechenden Kosten gezahlt haben.

Beispiele: *Gewinne gegen einen Wächter. Beor muss der aktive Charakter sein, wenn die Begegnung gewonnen wird, um diese Errungenschaft zu erlangen.*

Wähle beim Erkunden eine „Feilschen“-Möglichkeit. Dagan muss alleine diese Option wählen oder Teil einer Gruppe sein, die gemeinsam diese Möglichkeit wählt, um diese Errungenschaft zu erlangen.

Manche der Errungenschaften beinhalten die Anforderung, im Sterben zu liegen bzw. wahnsinnig zu werden. Um sie zu erfüllen muss sich die „Sterbend“- bzw. die „Wahnsinn“-Karte an eurem jeweiligen Spielertableau befinden.

Wer eine Errungenschaft erlangt, vermerkt dies sofort auf seinem Errungenschaftsblatt und darf sofort die dort angegebene Erinnerung lesen. Setzt danach das Spiel wie gewohnt fort.

Ihr dürft freigeschaltete Erinnerungen später jederzeit erneut lesen.

Legendäre Aktionen

Wenn ihr alle drei Errungenschaften in **einem** Abschnitt eures jeweiligen Errungenschaftsblatts erlangt habt, markiert das entsprechende Kästchen und nehmt euch sofort und einmalig die entsprechende Legendäre Aktion.

Jede Legendäre Aktion dürft ihr genau **einmal** in der Kampagne einsetzen. Last die Karte so lange offen vor euch liegen. (Ihr müsst und könnt sie also nie durch einen Effekt ablegen.)

Ihr dürft die Legendäre Aktion so verwenden, wie auf der Karte angegeben ist. (Viele der Karten sind Aktionen, die ihr während des Tages ausführen könnt, bei anderen ist der Zeitpunkt explizit angegeben.)

Nachdem ihr die Legendäre Aktion genutzt habt, entfernt die Karte aus dem Spiel. In einer späteren Kampagne könnt ihr die Karte erneut erhalten.

Finale Errungenschaften und Verbesserte Charakteraktionen

Sobald ihr jeweils alle 9 Errungenschaften eures Charakters (und die damit verbundenen 3 Legendären Aktionen) erlangt habt, dürft ihr versuchen, eure finale Errungenschaft zu erlangen. (Vorher dürft ihr das nicht.)

Die Anforderungen für die Finale Errungenschaft sind auf der linken unteren Seite des Errungenschaftsblatts angegeben.

Manche der finalen Errungenschaften beinhaltet die Anforderung, etwas zu zahlen, zu verlieren oder zu erhalten.



Dies dürft ihr jederzeit tun, sofern alle anderen Anforderungen erfüllt sind, auch während einer Begegnung bzw. Aktion. (Ihr müsst also **nicht** erst eine Möglichkeit finden, dies durch eine Aktion zu zahlen/verlieren/erhalten.)

Sobald ihr diese Anforderungen erfüllt, lest die dort angegebene Erinnerung (wie zuvor beschrieben) und nehmt euch eure Verbesserte Charakteraktion. Legt das Tableau neben euer Spielertableau. Ihr dürft diese Charakteraktion ab sofort nach den bekannten Regeln nutzen.

(In 3 Fällen handelt es sich dabei um eine positive Eigenschaft. Diese ist dauerhaft aktiv.)

Neue Regeln und Besonderheiten

Wenn du einen Gegenstand (z. B. eine Waffe) **deiner Wahl** erhalten sollst, darfst du dir alle Gegenstände dieser Art im Gegenstandsstapel ansehen und einen davon erhalten. Mische danach den Gegenstandsstapel.

Die Regeln für Charakteraktionen ändern sich **minimal**: Der Charakter, dessen *Charakteraktion* es ist, muss mindestens 1  zahlen, sofern die Aktion mindestens 1  kostet. Nur dieser Charakter erhält die Ergebnisse der Aktion, sofern nichts anderes angegeben ist.

Es gibt nun Anforderungen, die abfragen, ob ein bestimmtes Zufälliges Ereignis aktiv ist. Aktiv bedeutet in diesem Fall, dass die Karte aufgedeckt und im Spiel ist. Zufällige Ereignisse sind also höchstens 1 Tag lang aktiv.

Vermächtnis-Modus

In diesem optionalen Spielmodus dürft ihr beim Aufbau der Welt ein bereits zuvor in dieser Kampagne verwendetes Errungenschaftsblatt bereitlegen.

Dadurch könnt ihr die Errungenschaften schrittweise erlangen und müsst nicht alle in einem Durchlauf der Kampagne erlangen.

Denkt daran, dass ihr die bereits freigeschalteten Legendären Aktionen (und ggf. die Verbesserte Charakteraktion) zu Beginn des ersten Tages der Kampagne erhaltet.

Tainted Grail – Stimmen der Vergangenheit

Autoren: Krzysztof Piskorski, Dan Morley, Andrzej Betkiewicz

Editing: Matt Click, Krzysztof Piskorski

Korrekturleser: Dan Morley, Łukasz Potoczny

Tester und Entwickler: Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Ernest Kiedrowicz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Andrzej Betkiewicz, Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz und andere.

Grafikdesign: Jędrzej Cieślak, Maria Pinkowska-Porzycka, Andrzej Pótoranos, Adrian Radziun

Illustrationen: Piotr Foksowicz, Ewa Labak, Patryk Jędraszek

Deutsche Ausgabe:

Übersetzung: Robert Maier, Stefanie Schnitzler-Moll

Redaktion: Martin Zeeb, Emma Jakobi

Grafikdesign: Ralf Berszuck