



TAINTED
GRAIL
DER LETZTE RITTER

BUCH DER
ENTDECKUNGEN

TAINTED GRAIL
DER LETZTE RITTER

BUCH DER
ENTDECKUNGEN

SPIELMATERIAL

FIGUREN



1 DAGARI



1 FYUL

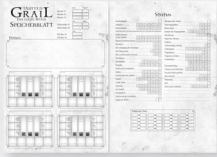


1 SLOANI



1 MABDI

PAPIERMATERIALIEN



30 SPEICHERBLÄTTER



BUCH DER ENTDECKUNGEN



4 EINFÜHRUNGSBRIEFE

TAFELN



4 CHARAKTERTAFELN

KARTEN

KARTEN IN STANDARDGRÖSSE (260)



18 GRÜNE BEGEGNUNGEN



17 GRAUE BEGEGNUNGEN



18 VIOLETTE BEGEGNUNGEN



18 BLAUE BEGEGNUNGEN



30 VERBESSERUNGSKARTEN FÜR DAGARI
(K1/15U-K15/15U, D1/15U-D15/15U)



30 VERBESSERUNGSKARTEN FÜR FYUL
(K1/15G-K15/15G, D1/15G-D15/15G)



30 VERBESSERUNGSKARTEN FÜR SLOANI
(K1/15Y-K15/15Y, D1/15Y-D15/15Y)



30 VERBESSERUNGSKARTEN FÜR MABDI
(K1/15B-K15/15B, D1/15B-D15/15B)



69 BEDEUTSAME EREIGNISSE
(47 Kapitel, 7 Spezialereignisse, 15 Aufbaukarten)

GROSSE KARTEN (69)



67 ORTE



2 ÜBERSICHTSKARTEN

KLEINE KARTEN (35)



35 GEHEIMNISSE

*Seit dem Verschwinden des Einen und Wahren
Königs sind vierhundert Jahre vergangen.*

*Bevor die Menhire vollständig ausbrannten und
die Menschen sich gezwungen sahen, ihre Zuflucht
in den wenigen noch bewohnbaren Gegenden
zu suchen, da erblühten manche Orte in einem
kurzen Augenblick des Ruhms. Es gab Helden. Es
gab Fürsten und Könige. All dies verblasst nun in
der Erinnerung der Lebenden, da der lange Herbst
sich gewandelt hat zu einem unendlichen Winter.*

*Nun liegt über allem Eis und Schnee. Selbst die
Wyrdnis ist nur noch ein fahler Schatten ihrer
selbst, schwächer denn einst, als ersticke die Kälte
selbst jene Kraft des reinen, unbedingten Wandels.
Obwohl es den Einstigen nicht gelang, ihr Land
zurückzuerobern, neigt die jahrhundertelange
Geschichte der Menschen auf Avalon sich dem Ende
zu, da etwas das zerbrechliche Gleichgewicht allen
Seins auf der Insel zu zerstören droht.*

Einführung

Der letzte Ritter ist eine zusätzliche Kampagne für Tainted Grail, die euch in die Zukunft Avalons entführt, welche von euren Entscheidungen in den anderen Kampagnen beeinflusst wird.

Ihr könnt die drei Hauptkampagnen von Tainted Grail in beliebiger Reihenfolge erleben. Wir empfehlen allerdings *Der letzte Ritter* **nach** dem *Niedergang Avalons* und **vor** der *Zeit der Legenden* zu spielen.

Der letzte Ritter enthält 4 neue Charaktere, deren Geschichte ihr in dieser Kampagne erleben könnt.

Wenn ihr *Der letzte Ritter* mit einem anderen Charakter spielen wollt, beachtet bitte die Hinweise zum Freien Spiel auf S. 22 der Anleitung des Grundspiels.

In *Der letzte Ritter* gelten alle Regeln des Grundspiels. Solltet ihr *Der Niedergang Avalons* noch nicht gespielt haben, macht euch bitte zunächst mit diesen Regeln vertraut.




Alle Änderungen und Erweiterungen der Regeln sind im Folgenden erläutert.

Neue und veränderte Regeln

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


Außerhalb der Reichweite eines aktiven Menhirs


In *Der letzte Ritter* wird es oft keine aktiven Menhire geben. Deshalb ändern sich die Regeln für Menhire und Wyrdis wie folgt:

- Legt in Schritt 2 des Tagesanbruchs alle Ortskarten auf denen sich ein Charakter und/oder ein Einstiger befindet **nicht** ab. Legt auch Ortskarten, die horizontal, vertikal und/oder diagonal an eine Ortskarte, auf der sich ein Charakter befindet, angrenzen **nicht** ab. (Diese Regel gilt **zusätzlich** zur Regel für Orte in Reichweite eines aktiven Menhirs.)
- Alle Charaktere, die sich in Schritt 2 des Tagesanbruchs auf einem Ort außerhalb der Reichweite eines aktiven Menhirs befinden, erhalten 1 , anstatt 2  zu verlieren und 2  zu erhalten. (Diese Regel ersetzt die entsprechende Regel des Grundspiels.)

Hinweis: Das Fehlen von Menhiren bedeutet auch, dass ihr angrenzende Orte meist **nicht** enthüllen könnt. Ihr müsst also eine Möglichkeit finden, neue Orte zu enthüllen.


Zuflucht


In *Der letzte Ritter* gibt es ein neues Ortssymbol – ZUFLUCHT () .

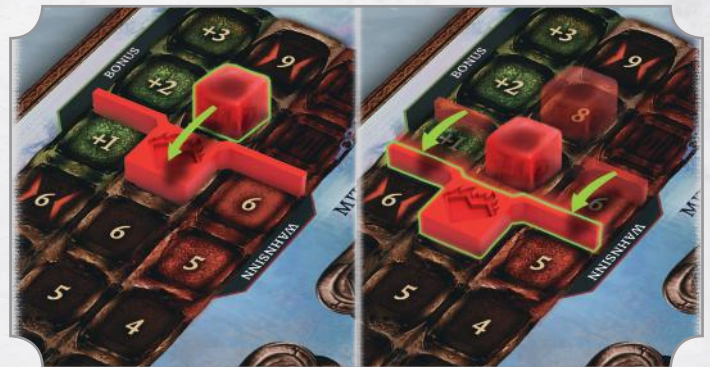
Charaktere, die sich an einem Ort mit diesem Symbol befinden, erhalten in Schritt 2 des Tagesanbruchs keine .





Hinweis: Die Regeln für Zufluchten in den Kampagnen *Der letzte Ritter* und *Zeit der Legenden* unterscheiden sich.

Unterkühlung

Unterkühlung stellt die Auswirkungen der extremen Kälte und des rauen Wetters dar. Sie verringert eure maximale .


- Wenn ihr 1 **Unterkühlung** erleidet und sich noch kein Unterkühlungsmarker auf eurer Gesundheitsleiste befindet, legt 1 roten Universalmarker als Unterkühlungsmarker in das oberste Feld dieser Leiste. Befindet sich bereits ein Unterkühlungsmarker auf eurer Gesundheitsleiste, verschiebt ihn um 1 Feld nach unten. Befindet sich in diesem Feld euer Gesundheitsanzeiger, verliert ihr zunächst 1  und verschiebt dann den Unterkühlungsmarker.
- Erleidet ihr mehr als 1 **Unterkühlung**, wiederholt dies entsprechend oft.




- Befindet sich der Unterkühlungsmarker im Feld 1 und ihr würdet **Unterkühlung** erleiden, passiert stattdessen nichts.
- Wenn ihr die **Unterkühlung** lindern dürft, verschiebt den Marker entsprechend viele Felder nach oben, sofern möglich.
- Ihr dürft den Unterkühlungsmarker nur dann ablegen, wenn ihr explizit dazu aufgefordert werdet.
- Euer Gesundheitsanzeiger darf sich niemals in demselben Feld oder oberhalb des Unterkühlungsmarkers befinden.
- Würdet ihr **beim Rasten** 1  erhalten und müsstet den Gesundheitsanzeiger auf das Feld mit dem Unterkühlungsmarker bewegen, lindert stattdessen 1 **Unterkühlung**. (Zu einem anderen Zeitpunkt erhaltet ihr stattdessen **keine** .)
- Erhaltet ihr mehr als 1  wiederholt dies ggf. entsprechend.
- Auf den Begegnungen wird das Erleiden bzw. Lindern von **Unterkühlung** mit + bzw. – abgekürzt.
- Habt ihr einen Unterkühlungsmarker und *reist* zu einem Ort **ohne** -Symbol, erleidet ihr vor der Ankunft 1 **Unterkühlung**. Habt ihr keinen Unterkühlungsmarker, passiert nichts.

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.


Dreifache Attributssymbole

Dreifache Attributssymbole () funktionieren genau so wie doppelte und einfache.


Um sie zu aktivieren müsst ihr sie mit einem Bonussymbol verbinden und mindestens die geforderte Attributsstufe (3) haben.

 bezeichnet nun auch Attributssymbole, die 3 Punkte des gezeigten Attributs benötigen.


Doppelte Magiesymbole

Um doppelte Magiesymbole () zu aktivieren, müsst ihr 2 **Magie** zahlen.

Aktivierte Bonussymbole

 bezeichnet die Anzahl der Bonussymbole des abgebildeten Typs in der gesamten Abfolge, die mit einem Symbol (auf der vorhergehenden Karte) verbunden sind, egal ob sie aktiviert wurden oder nicht. (Dabei werden Attributs-, Magie- und Kostenlose Symbole beachtet.)

Erweiterungssymbol

Alle Karten aus *Der letzte Ritter* (außer den Geheimnissen) sind mit dem Symbol () gekennzeichnet, sodass ihr sie leicht sortieren könnt. Die Geheimniskarten aller Kampagnen könnt ihr gemeinsam aufbewahren.

Neues Schlüsselwort *Gemeinschaftlich*

Die Regeln und Effekte von Geheimnissen mit dem Schlüsselwort *Gemeinschaftlich* gelten für alle Charaktere im Spiel, egal wo sie sich befinden.

Erinnerung: Wenn ein Vers eine Geheimniskarte „benötigt“, muss der Charakter, der diese Geheimniskarte hat, Teil der Gruppe sein. (Bei *Gemeinschaftlichen* Geheimnissen, müsst ihr das Geheimnis nur haben.)

Neue Abfragen und Kosten

Wenn im Spiel nach der Anzahl der Charaktere gefragt wird, so sind stets alle Charaktere im Spiel gemeint, nicht die Gruppenmitglieder.

Zusätzlich zu den bisherigen Kosten kann es in *Der Letzte Ritter* auch dazu kommen, dass ihr **EP** zahlen sollt. Das funktioniert genauso wie das Zahlen der anderen Ressourcen auch.

Neue Geheimnisse

Zusätzlich zu den geheimen Versen mit 3 Umrissen einer Scheibe gibt es in *Der Letzte Ritter* auch geheime Verse mit nur 2 Umrissen. Verwendet sie entsprechend und lest den (zweistelligen) Vers im Buch der Geheimnisse.


Klarstellung zum Timing

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

Optionale Quests

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


Karten mit 2


Hat eine Karte mehr als 1 , handelt beide Effekte in der angegebenen Reihenfolge ab.

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




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


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

Blutrausch – Immer wenn ein Charakter aktiviert wird, der keine Waffe ausgerüstet hat, bekommt der Gegner Gelegenheit. (Er führt also seinen Gelegenheitsangriff aus.)

Eiskalt – Immer wenn ein Charakter 1 oder mehr  erhält, erleidet er danach 1 **Unterkühlung**.

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

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.

Vergeltung – In Phase II, Schritt 3 (Gegnerischer Angriff) erhält der aktive Charakter zusätzlich 1  für je 2 Karten in seiner Hand.

Im Laufe der Kampagne werden euch weitere neue Regeln begegnen. Diese werden auch zur entsprechenden Zeit im Buch der Entdeckungen, sowie auf Geheimniskarten erläutert. Lasst euch insbesondere nicht von der neuen Aktion *Lege einen Ort an* auf der Übersichtskarte verwirren. Sie wird euch beizeiten erklärt.

Aufbau der Kampagne

Um die Kampagne *Der letzte Ritter* vorzubereiten, führt die folgenden Schritte durch.

I) Übertragt euer Spiel

Wenn ihr bisher weder *Der Niedergang Avalons* noch *Zeit der Legenden* gespielt habt, überspringt diesen Schritt und fahrt mit der Charaktererstellung (II) fort.

Nehmt ein neues Speicherblatt und legt alle Speicherblätter von zuvor gespielten Kampagnen bereit. (Habt ihr mehr als 1 Speicherblatt aus einer Kampagne, müsst ihr euch für 1 davon entscheiden.)

Übertragt dann eure Erlebnisse der anderen beiden Kampagnen.

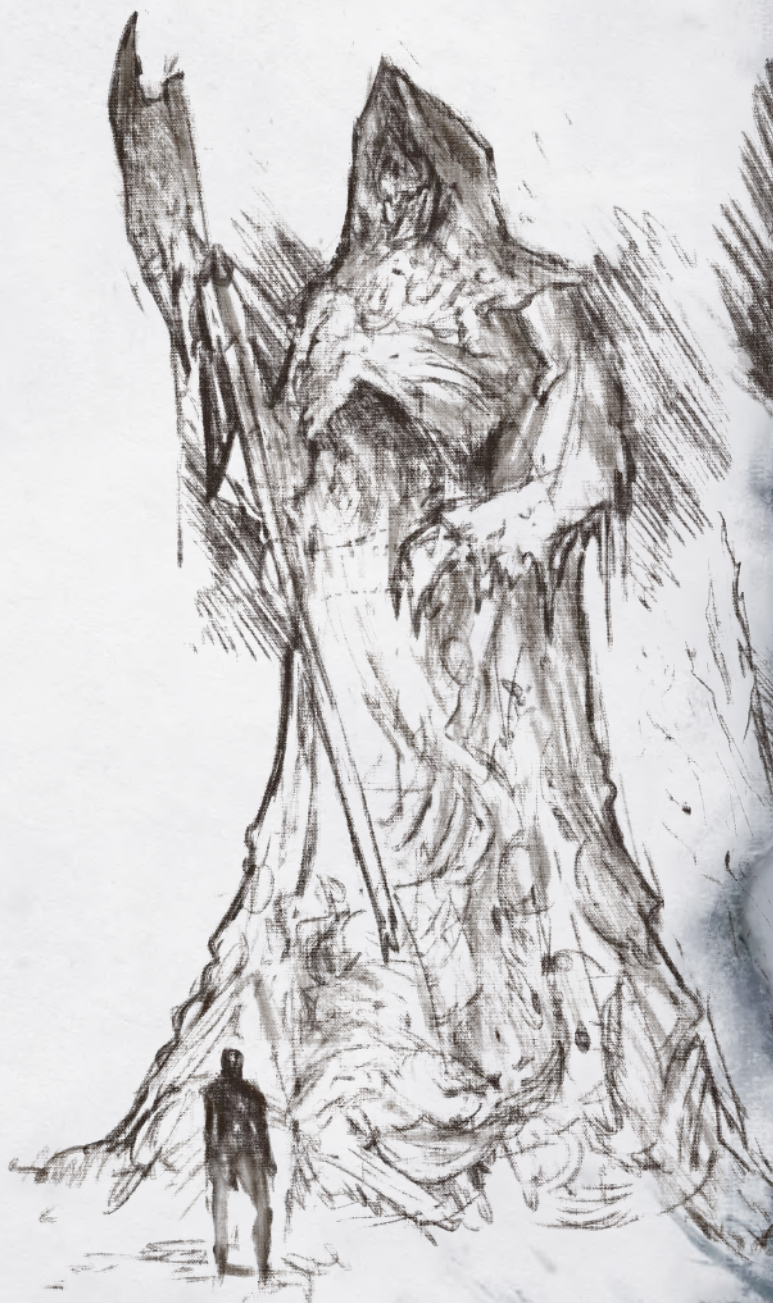
WARNUNG!

LEST DIE FOLGENDEN ABSCHNITTE NICHT, WENN IHR KEIN SPEICHERBLATT ZUM ÜBERTRAGEN HABT, DA IHR SONST TEILE DER GESCHICHTE ZU FRÜH ERFAHREN KÖNNTET.

Speicherblatt *Der Niedergang Avalons*

- Habt ihr den Status *Ende des Weges*, erhaltet Teil 1 des Status *Vermächtnis*. *Die Geschichte der Helden aus der Zeit des Niedergangs lebt in der Erinnerung der Menschen fort.*
- Habt ihr Teil 8 des Status *Sturz des Rittertums*, erhaltet Teil 2 des Status *Vermächtnis*. *Die Tafelrunde ist verschwunden und vergessen.*
- Habt ihr Teil 4 des Status *Finale Konfrontationen*, erhaltet Teil 3 des Status *Vermächtnis*. *Das Volk von Cuanacht lebte unter der Herrschaft Mordreds.*
- Habt ihr Teil 5 des Status *Glückliche Begegnungen*, erhaltet Teil 4 des Status *Vermächtnis*. *Noch immer treibt der Zwerg sein Unwesen auf der Insel.*
- Habt ihr Teil 5 des Status *Überreste*, erhaltet Teil 5 des Status *Vermächtnis*. *Im Antlitz der Erhabenheit ließen sich Menschen nieder und leben nun dort in seinem Schutz.*
- Habt ihr Teil 1 des Status *Verlorene und Gefallene*, erhaltet Teil 6 des Status *Vermächtnis*. *Lancelot und seine Begleiter rückten im Sturmangriff gegen Tuathan vor.*
- Habt ihr den Status *Muttermörder*, erhaltet Teil 7 des Status *Vermächtnis*. *Avalon hat eine seiner wichtigsten Unterstützerinnen verloren.*
- Habt ihr den Status *Held des Volkes*, erhaltet Teil 8 des Status *Vermächtnis*. *Die Tafelrunde ist dahin; das Volk hat nunmehr die Macht in Camelot.*
- Habt ihr Teil 8 des Status *Wiederherstellen des Ordens*, erhaltet Teil 9 des Status *Vermächtnis*. *Die Tafelrunde hat die Zeiten überdauert und stets waren Ritter auf Camelot.*
- Habt ihr Teil 6 des Status *Wiederherstellen des Ordens*, erhaltet Teil 10 des Status *Vermächtnis*. *Nach ihrem Ritterschlag verließ die Frau Camelot, um denen Hilfe zu bringen, die sie am nötigsten hatten.*

- Habt ihr Teil 1 des Status *Heilung*, erhaltet Teil 11 des Status *Vermächtnis*. *Nachdem seine Einwohner genesen waren, konnte Weißweide wieder gedeihen.*
- Habt ihr Teil 7 des Status *Verlorene und Gefallene*, erhaltet Teil 12 des Status *Vermächtnis*. *Das Mädchen aus Weitlathe wurde alt an Jahren.*
- Habt ihr Teil 1 des Status *Finale Konfrontationen*, entfernt Ortskarte 205 aus dem Spiel und ersetzt sie durch Ortskarte 285. *Morganas Traum hat sich erfüllt.*
- Habt ihr Teil 8 des Status *Zurückgelassen*, entfernt Ortskarte 210 aus dem Spiel und ersetzt sie durch Ortskarte 280. *Cuanacht ist nicht mehr.*
- Habt ihr Teil 2, aber **nicht** Teil 4 des Status *Helfende Hand*, entfernt Ortskarte 208 aus dem Spiel und ersetzt sie durch Ortskarte 288. *Auch Mitgefühl kann schwere Folgen haben.*
- Habt ihr Teil 2 des Status *Letzte Zuflucht*, entfernt Ortskarte **202** aus dem Spiel und ersetzt sie durch Ortskarte **282**. *Die Erste Landfestung hat neue Bewohner gefunden.*



- Habt ihr den Status *Rückforderung* **nicht**, entfernt Ortskarte 209 aus dem Spiel und ersetzt sie durch Ortskarte 289. *Helden der Vergangenheit geboten der Erhebung des Einstvolks Einhalt.*
- Habt ihr Teil 1 des Status *Überreste*, entfernt Ortskarte 206 aus dem Spiel und ersetzt sie durch Ortskarte 286. *Aus dem Flüchtlingslager am Fernkap erstand eine große Stadt.*
- Habt ihr den Status *Heiligtum geschützt*, entfernt Ortskarte 203 aus dem Spiel und ersetzt sie durch Ortskarte 283. *Der Tempel der Allmutter wurde vor den Flammen gerettet.*
- Habt ihr Ort **136** durch Ort **149** ersetzt, entfernt Ortskarte 204 aus dem Spiel und ersetzt sie durch Ortskarte 284. *Eine gewaltige Macht wurde aus ihrem Kerker freigelassen.*

Speicherblatt *Zeit der Legenden*

- Habt ihr Teil 6 des Status *Triumphe*, erhaltet Teil 13 des Status *Vermächtnis*. *Vor tausend Jahren besiegten eure Ahnen ein Geschöpf von jenseits der Sterne.*
- Habt ihr Teil 4 des Status *Grenzland*, erhaltet Teil 14 des Status *Vermächtnis*. *Die Dankbarkeit der Menschen überdauert das Jahrtausend. Obwohl alle längst dahingeshieden sind, wissen sie es noch immer zu wertschätzen, dass ihr ihnen einst Hoffnung gabt und einen Ort, wo sie leben konnten.*
- Habt ihr Teil 3 des Status *Triumphe*, erhaltet Teil 15 des Status *Vermächtnis*. *Längst ist der gehörnte Gott untergegangen, doch sein Verlangen nach Rache lebt fort.*
- Habt ihr Teil 8 des Status *Ausgleich*, erhaltet Teil 16 des Status *Vermächtnis*. *Der König der Sagen und Legenden starb in schmachvoller Verbannung.*
- Habt ihr Teil 1 des Status *Kasematten*, erhaltet Teil 17 des Status *Vermächtnis*. *Die Bauherren von Kamelot hörten seinerzeit auch auf militärische Ratgeber.*

Das Eine Geheimnis

Wenn ihr in *Der Niedergang Avalons* Geheimniskarte **90** hattet, erhaltet ihr zu Beginn dieser Kampagne Geheimniskarte 90.

Wenn ihr in *Zeit der Legenden* Geheimniskarte **92** hattet, erhaltet ihr zu Beginn dieser Kampagne Geheimniskarte 92.

II) Charaktererstellung

Um eure Charaktere für diese Kampagne zu erstellen, führt die Charaktererstellung wie im Grundspiel beschrieben durch, mit folgender Änderung:

I) Nehmt die Charaktertafel eines Charakters aus dieser Kampagne (**Dagan, Fyul, Mab, Sloan**) und ein gleichfarbiges Spielertableau.

Ihr dürft auch Niamh spielen, wenn ihr sie habt.

II-XI) Keine Änderungen.

III) Aufbau der Welt

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

I) Platziert Ort 201 in die Mitte der Spielfläche und stellt eure Charaktere darauf.

II) Platziert keinen Menhir.

III) Legt das *Zerklüftete Gebeinfeld* (211) rechts und den *Schimmernden Wald* (213) unten an. Dann legt die *Schwarzen Dünen* (212) unten an das *Zerklüftete Gebeinfeld* (211) an.

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

Graue Begegnungen:

Schwierigkeit 1:

- 2× Bande von Straßenräubern
- 1× Clankrieger
- 2× Wyrdnis-Träger

Schwierigkeit 2:

- 2× Erfahrener Krieger
- 2× Grabräuberin

Schwierigkeit 3:

- 1× Bestienjäger
- 1× Doppelgänger
- 1× Fahrender Ritter
- 2× Fanatiker

Schwierigkeit 4:

- 1× Wütender Mob

Grüne Begegnungen:

Schwierigkeit 1:

- 2× Streunendes Rudel
- 2× Verängstigtes Wildschwein
- 1× Wyrdbär

Schwierigkeit 2:

- 1× Papageientaucherschwarm
- 1× Wyrdbär

Schwierigkeit 3:

- 1× Erle
- 1× Selkie
- 2× Sumpfmagd
- 1× Zögling der Riesen

Schwierigkeit 4:

- 1× Fae
- 2× Wyrdigel

Violette Begegnungen:

Schwierigkeit 1:

- 3× Flüsterndes Irrlicht
- 2× Wyrdnis-Träger

Schwierigkeit 2:

- 1× Kind der Wyrdnis
- 2× Kriechendes Grauen

Schwierigkeit 3:

- 1× Abhartach
- 1× Geist eines Einstigen
- 1× Hammerschnabel
- 2× Yr Hen Wräch

Schwierigkeit 4:

- 1× Puca
- 1× Wilde Jagd

Blaue Begegnungen:

Schwierigkeit 1:

- 1× Ausgangssperre
- 1× Hauch der Wyrdnis
- 1× Pest
- 3× Ruhe vor dem Sturm
- 1× Trauergemeinde

Schwierigkeit 2:

- 1× Halluzinationen
- 2× Ruhe vor dem Sturm
- 1× Weinendes Waisenkind

Schwierigkeit 3:

- 1× Angeschwärzt
- 1× Omen
- 1× Unter falschem Verdacht

Schwierigkeit 4:

- 1× Ein Fest zum Sterben

Aus den genannten Begegnungskarten werdet ihr die Begegnungsstapel für die entsprechenden Kapitel erstellen.

Wenn ihr *Monsters of Avalon: Past and Future* und/oder das *Past and Future Alternative Encounters Card Pack* besitzt, könnt ihr alle Karten des gleichen Namens, gegen die Karten aus diesen Erweiterungen austauschen. Dies betrifft die folgenden Karten:

Irrer Krieger, Fackelträgerin, Fachan, Vermummter aus dem Krähenvolk, Glastig, Gigelorum, Fuath, Verwaistes Herz, Aillén Trechend, Inquisitoren des Allvaters

Alle diese neuen Begegnungen haben die Eigenschaft *Wächter*. Für Wächter, die keine Kampfbegegnungen sind, gelten alle bisherigen Regeln für Wächter. (Wenn ihr nicht gewinnt, bleibt die Karte auf dem entsprechenden Ort liegen, auch wenn ihr die Begegnung vermeidet.)

In *Der Letzte Ritter* befinden sich auch Diplomatiebegegnungen in anderen Stapeln außer dem blauen. Verwendet für diese Begegnungen eure Diplomatiestapel und die entsprechenden Regeln. Der Begegnungswert dieser Diplomatiebegegnungen beträgt 0.

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

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

VII) Legt zusätzlich die Übersichtskarten dieser Kampagne bereit.

VIII) Keine Änderungen.

IX) Bereitet das erste Kapitel anhand der Aufbaukarte wie gewohnt vor.

Verwendet stets nur die Spezialereignisse dieser Kampagne.

X) Keine Änderungen.

IV) Das Spiel speichern

Notiert beim Speichern unbedingt auch den Stand eures Unterkühlungsmarkers. Nutzt dazu das kleine Feld am oberen Rand der Gesundheitsleiste.

Diese Kampagne verwendet viel Material aus *Der Niedergang Avalons*. Speichert sie am besten in der Box des Grundspiels.

Legt alles Material aus *Der Niedergang Avalons*, das ihr nicht benötigt (nicht genannte Karten, Buch der Entdeckungen, Charaktertafeln) in die Erweiterungsbox.

Nutzt die 4 Schnellspeicherplätze in der Box des Grundspiels, um eure Kampf- und Diplomatiestapel, sowie eure Gegenstände und Geheimniskarten dieser Kampagne zu speichern.

Speichert Orte und alle anderen von der Kampagne verwendeten Karten in den entsprechenden Fächern der Box des Grundspiels.



Verwendet die Figurenbox aus dieser Erweiterung, um Figuren zu verstauen, die nicht in die Box des Grundspiels passen.

Erzählmodus für *Der letzte Ritter*

Wie auch im Grundspiel könnt ihr auch in *Der letzte Ritter* im Erzählmodus spielen. Das empfiehlt sich besonders, wenn euch *Der Niedergang Avalons* zu schwer war.

Es gelten die gleichen Regeln, wie im Grundspiel, mit einer Änderung:

Ihr könnt nicht mehr in Panik verfallen. (Dies galt bisher nur im Solo-Spiel, gilt nun aber für alle Spielerzahlen.)

Denkt außerdem besonders daran, den Gesundheitsanzeiger, durch einen Universalmarker zu ersetzen. Eure  begrenzt nicht eure .




Die Regeln der **Unterkühlung** sind davon nicht betroffen.




Herausforderungsmodus für *Der letzte Ritter*

Wie auch im Grundspiel könnt ihr auch in *Der letzte Ritter* im Herausforderungsmodus spielen. Das empfiehlt sich besonders, wenn euch *Der Niedergang Avalons* zu leicht war.



Es gelten die gleichen Regeln, wie im Grundspiel, mit folgenden Änderungen und Ergänzungen. Ihr dürft beliebig viele dieser Regeländerungen verwenden.

Zu Menschlich

Alle Charaktere, die sich in Schritt 2 des Tagesanbruchs auf einem Ort außerhalb der Reichweite eines aktiven Menhirs befinden, erhalten 1  und verlieren 1 , anstatt nur 1  zu erhalten.

Charaktere, die sich an einem Ort mit -Symbol befinden, erhalten in Schritt 2 des Tagesanbruchs keine  und verlieren keine .

Permafrost

Müsstet ihr beim Rasten **Unterkühlung** lindern, weil ihr  erhalten würdet, erhaltet ihr stattdessen keine  und lindert keine **Unterkühlung**.