

TAINTED GRAIL

ZEIT DER LEGENDEN



BUCH DER
ENTDECKUNGEN

TAINTED GRAIL
ZEIT DER LEGENDEN

BUCH DER
ENTDECKUNGEN

SPIELMATERIAL

FIGUREN



1 CAOLIN



1 DUANA



1 MAAZER



1 THEBALT

PAPIERMATERIALIEN



30 SPEICHERBLÄTTER



BUCH DER ENTDECKUNGEN



4 EINFÜHRUNGSBRIEFE

TAFELN



4 CHARAKTERTAFELN

KARTEN

KARTEN IN STANDARDGRÖSSE (261)



18 GRÜNE BEGEGNUNGEN



17 GRAUE BEGEGNUNGEN



18 VIOLETTE BEGEGNUNGEN



18 BLAUE BEGEGNUNGEN



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



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



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



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



70 BEDEUTSAME EREIGNISSE
(38 Kapitel, 17 Spezialereignisse (kein Q), 15 Aufbaukarten)

GROSSE KARTEN (67)



66 ORTE



1 ÜBERSICHTSKARTE

KLEINE KARTEN (45)



45 GEHEIMNISSE

Vier Jahre sind vergangen, seit zum ersten Mal Menschen die Gestade dieses fremdartigen Landes betraten – vier Jahre voller erbitterter Kämpfe, voll entsetzlicher Furcht und bitterem Hunger.

Gegen den fortwährenden Ansturm der Avalonier, mit Kräften, wie selbst die mächtigsten Zauberer der Menschen sie nicht zu beherrschen vermögen, haben Artus und seine Recken sich in sicherer Stellung verschanzt – auf einem Streifen Landes, wo die Wyrdnis nicht hinreicht. Dort haben sie die Festung Tintagel errichteten.

Die Zeit aber brachte immer neue Schiffe und ganz allmählich wendete sich das Blatt zugunsten der Menschheit, bis sie weiter auf die Insel vorstoßen konnte. Daraus ergibt sich nun der nächste Schritt für die Menschen: Da nicht wenige Schiffe aus den Heimatländern im kaum zugänglichen westlichen Teil Avalons gelandet sind, will Merlin einen Südkorridor auskundschaften, vorbei an Tuathan, der Hauptstadt des Feindes.

Selbst ihr kommt euch nicht fremd vor zwischen den Hunderten und Aberhunderten von Soldaten, Pionieren, Siedlern und Abenteurern, die Merlin auf diese Expedition gefolgt sind ...

Einführung

Zeit der Legenden ist eine zusätzliche Kampagne für *Tainted Grail*, die euch in die Vergangenheit Avalons entführt, die eng mit den anderen Kampagnen zusammenhängt.

Erkundet das ursprüngliche Avalon und entdeckt dabei den Anstoß und die Wahrheiten hinter vielen der Mysterien, denen ihr in den folgenden Jahrhunderten begegnet.

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

Zeit der Legenden enthält 4 neue Charaktere, deren Geschichte ihr in dieser Kampagne erleben könnt.

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

In *Zeit der Legenden* 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.

Aktive Menhire

In dieser Kampagne sind die Zauber, die auf den Menhiren liegen, noch frisch und stark.

Menhire bleiben jeweils solange aktiv, bis ...

- sie von der Spielfläche entfernt werden, (z. B. weil die maximale Anzahl an Menhiren überschritten wird, siehe unten),
- sie vom gegnerischen Heer entladen werden (ihr erfahrt im Laufe der Kampagne mehr dazu),
- ihr euch entscheidet, Fertigkeiten oder Geheimnisse zu nutzen, die Menhire entfernen.

Entfernt inaktive Menhire wie bisher in Schritt 1 des Tagesanbruchs von der Spielfläche.

Beim Aufladen eines Menhirs werdet ihr Universalmarker hineinlegen.

Diese Marker stellen die Stabilität der Riten dar, die auf diese Statuen angewandt wurden. Die Marker können durch verschiedene Spieleffekte daraus entfernt werden.

Sobald sich in einem Menhir keine Universalmarker mehr befinden, entfernt den Menhir sofort von der Spielfläche.

Alle Fertigkeiten, die sich auf den Wert von 1 oder mehreren Menhir-Scheiben beziehen (41, 63, 64), beziehen sich stattdessen auf die Anzahl der Universalmarker darin.

Fertigkeiten, die sich auf die Menhir-Scheibe beziehen (61, 62) beziehen sich auf alle Universalmarker darin.





Mehr als 3 Menhire

Befinden sich bereits 3 Menhire auf der Spielfläche und ihr aktiviert einen weiteren, bestimmt zunächst für jeden Menhir, welche/r Charakter/e sich am nächsten daran befindet bzw. befinden. Entfernt dann den Menhir, dessen nächste/r Charakter/e am weitesten entfernt ist/sind. Gibt es mehrere Menhire mit gleicher Entfernung, entfernt den Menhir von dem Ort mit der niedrigsten Ortsnummer.

Außerhalb der Reichweite eines aktiven Menhirs


Es wird in dieser Kampagne vorkommen, dass sich kein aktiver Menhir auf der Spielfläche befindet.



Solange dies der Fall ist, gelten grundsätzlich die Regeln des Grundspiels (siehe Seite 12 der Anleitung) mit folgenden Änderungen:


- Wenn euch ein Ereignis oder ein Vers im Buch der Entdeckungen auffordert, einen neuen Ort zu enthüllen bzw. anzulegen, tut dies (selbst dann, wenn er sich außerhalb der Reichweite eines aktiven Menhirs befindet).
- Alle Charaktere, die sich in Schritt 2 des Tagesanbruchs auf einem Ort außerhalb der Reichweite eines aktiven Menhirs befinden, verlieren 1  und erhalten 1  (anstatt 2  zu verlieren und 2  zu erhalten).

Erinnerung: Enthüllte Ortskarten werden nicht abgelegt und bei der Ankunft an einem Ort werden keine neuen Orte enthüllt, solange es keine aktiven Menhire auf der Spielfläche gibt.

Zuflucht

In *Zeit der Legenden* gibt es ein neues Ortssymbol – ZUFLUCHT ().

Charaktere, die sich an einem Ort mit diesem Symbol befinden, erhalten in Schritt 2 des Tagesanbruchs weder  noch verlieren sie , wenn sie sich außerhalb der Reichweite eines aktiven Menhirs befinden.


Ortskarten mit , die sich außerhalb der Reichweite eines aktiven Menhirs befinden, werden in Schritt 2 des Tagesanbruchs **nicht** abgelegt, wenn sich

a) 1 oder mehr Charaktere auf dieser Ortskarte befinden und/oder



b) wenn sie an eine mit Richtungspfeilen verbundene Ortskarte in Reichweite eines aktiven Menhirs angrenzt.

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

Einheiten und Militärische Macht


In dieser Kampagne werdet ihr zeitweise Einheiten befehlen. Einheiten werden durch Geheimniskarten dargestellt. Die Schlagkraft von Einheiten spiegelt sich in ihrer Militärischen Macht  wider.

Die entsprechenden Regeln werden im Lauf der Kampagne eingeführt.

Alle Möglichkeiten, Optionen und Effekte, bei denen ihr  und/oder Einheiten benötigt, dürft ihr nicht auswählen bzw. nutzen, bis euch die entsprechenden Regeln erläutert wurden. „Benötigt 1 “ bedeutet, dass das Gruppenmitglied mit der höchsten Militärischen Macht **mindestens** 1 Militärische Macht haben muss, damit ihr diese Möglichkeit wählen dürft.


Gegnerisches Heer


Der Einstige stellt in dieser Kampagne das gegnerische Heer dar, das versucht, die Menschen zurück ins Meer zu drängen und Avalon zurückzuerobern. Zum gegnerischen Heer gehören meist auch Einheiten (bestimmte Geheimniskarten). Diese liegen meist verdeckt unter dem Einstigen oder neben einer Befehlskarte (eine neue Art Geheimniskarte), die angibt, wie das gegnerische Heer sich verhält. Die entsprechenden Regeln lernt ihr im Lauf der Kampagne.

Solange ihr selbst keine Einheiten (und damit ) habt, sind gegnerische Einheiten (und das gegnerische Heer) für euch nicht zu überwinden.

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.

Erweiterungssymbol

Alle Karten aus *Zeit der Legenden* (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 Geheimnisse

Zusätzlich zu den geheimen Versen mit 3 Umrissen einer Scheibe gibt es in *Zeit der Legenden* 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.

Positive Eigenschaften

3 Charaktere (Naazer, Duana, Thebalt) haben eine positive Eigenschaft statt einer Charakteraktion. Ihr dürft sie jeweils wie bei der Eigenschaft angegeben verwenden.

Neuer Effekt auf Begegnungen

Auf einigen Begegnungen in *Zeit der Legenden* wird eine Scheibe platziert.

Die Anweisung „Scheibe +1“ bedeutet: Erhöhe den Wert der Scheibe auf dieser Karte um 1.

Außerhalb deiner Aktivierung

Einige Karten dieser Erweiterung dürft ihr außerhalb eurer Aktivierung auslegen. („Du darfst diese Karte außerhalb deiner Aktivierung auslegen.“)

Das bedeutet, dass ihr die Karte immer dann auslegen dürft, wenn ein anderer Charakter Karten auslegen darf.

Die Karte wird von ihrem Besitzer ausgespielt, also ist auch er von ihren Effekten betroffen.

Änderungen bei Begegnungen

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

Beispiel: 2 Charaktere verlieren die Begegnung mit dem Barbarenstamm. Als Fehlschlag ist angegeben: Handelt als Gruppe 1 graue Begegnung Erfahrener Krieger (Schwierigkeit 2) ab (nur 1x). Also handeln die Charaktere gemeinsam einmalig diesen Kampf ab.

Zudem gibt es nun 1 Begegnung, deren Gelegenheitsangriff alle Beteiligten betrifft, nicht nur den aktiven Charakter.

Die Regeln für Schritt II.2.c der Begegnungsrunde ändern sich wie folgt: „Wurde weder in Schritt 2a noch in Schritt 2b der Aktivierung eine Karte ausgelegt, erhält der Gegner Gelegenheit. Danach zieht der aktive Spieler 1 Karte.“



Klarstellung: Bonussymbole

Alle rechten Teile eines Symbols sind Bonussymbole; also sowohl der rechte Teil der Attributs-, als auch der Magie-, als auch der Kostenlosen Symbole.

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.

Antimagie – Ihr dürft in dieser Begegnung keine Magiesymbole aktivieren.



Anführer (X) – Wenn ihr diese Begegnung nicht gewinnt, legt 1 Geheimniskarte X (eine gegnerische Einheit) auf eure aktuelle Ortskarte und handelt sofort die entsprechenden Regeln in Vers 10 im BoS ab.


Bedrohlich – Wird diese Begegnung durch ein Heer abgelegt, verliert jeder Kommandant in dieser Gruppe 5 **Ansehen**.


Fokus (X) – Bestimmt zu Beginn der ersten Kampfrunde anhand der Angabe in der Klammer 1 Gruppenmitglied, auf das der Gegner fokussiert. (Im Falle eines Gleichstandes, bestimmt das Gruppenmitglied zufällig aus den betroffenen.) Platziert 1 Scheibe mit der Schädel-Seite nach oben auf der Charaktertafel des fokussierten Gruppenmitglieds.



Alle gegnerischen Angriffe (Phase II, Schritt 3) richten sich gegen dieses Gruppenmitglied, anstatt gegen den aktiven Charakter.


Flieht das Gruppenmitglied mit der Scheibe auf der Charaktertafel aus dem Kampf, legt es die Scheibe ab. Bestimmt dann sofort nach den gleichen Regeln erneut 1 Gruppenmitglied, das nicht geflohen ist. Legt die Scheibe am Ende des Kampfes ab.

Beispiele: Fokus (niedrigste ). Legt die Scheibe auf die Charaktertafel des Charakters mit der geringsten  Fokus (zufällig). Legt die Scheibe auf die Charaktertafel eines zufälligen Charakters

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

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.

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



Aufbau der Kampagne

Um die Kampagne *Zeit der Legenden* vorzubereiten, führt die folgenden Schritte durch.

I) Übertragt euer Spiel

Wenn ihr bisher weder *Der Niedergang Avalons* noch *Der letzte Ritter* 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 Teil 1 des Status *Finale Konfrontationen*, erhaltet Teil 6 des Status *Vermächtnis. Eines fernen Tages wird einzig Kamelot sich noch gegen die Wyrdnis stemmen, umringt von gestohlenen Menhiren.*
- Habt ihr Teil 8 des Status *Wiederherstellen des Ordens*, erhaltet Teil 7 des Status *Vermächtnis. Die nach euch kommen, werden dereinst die Tafelrunde wiederherstellen.*
- Habt ihr Teil 8 des Status *Sturz des Rittertums*, erhaltet Teil 8 des Status *Vermächtnis. Die nach euch kommen, werden dereinst den Untergang der Tafelrunde besiegeln.*
- Habt ihr den Status *Rückforderung nicht*, erhaltet Teil 9 des Status *Vermächtnis. Die nach euch kommen, werden dereinst eine Aussöhnung anstreben und das Herz von Tuathan denen zurückgeben, denen es zusteht.*

Speicherblatt *Der letzte Ritter*

- Habt ihr Teil 1 und/oder Teil 5 des Status *Scheideweg*, erhaltet Teil 1 des Status *Vermächtnis. Eines fernen Tages wird Avalon befreit sein von der Wyrdnis und von allen Kreaturen, die nur durch diese bestehen können.*
- Habt ihr Teil 3 des Status *Scheideweg*, erhaltet Teil 2 des Status *Vermächtnis. Eines fernen Tages wird Avalon in die Wyrdnis zurückkehren und dann wird das Ende der Menschheit nahen.*
- Habt ihr Teil 2 des Status *Bewahrer*, erhaltet Teil 3 des Status *Vermächtnis. Eines fernen Tages wird ein einzelnes Wesen alle Geheimnisse Avalons kennen.*
- Habt ihr Teil 5 des Status *Kreidepferd*, erhaltet Teil 4 des Status *Vermächtnis. Neue Sterne werden erstehen und die Himmel werden sich öffnen für ein Pferd aus Kalk und Kreide.*

- Habt ihr Teil 8 des Status *Freunde*, erhaltet Teil 5 des Status *Vermächtnis*. *Zurückkehren wird der verirrte Reisende und ein Freund sein der Menschen*.

Das Eine Geheimnis

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

Wenn ihr in *Der letzte Ritter* Geheimniskarte 91 hattet, erhaltet ihr zu Beginn dieser Kampagne Geheimniskarte 91.

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 (Caolin, Thebalt, Naazer, Duana) 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) Legt Ort 301 in die Mitte der Spielfläche und stellt eure Charaktere darauf.

II) Platziert keinen Menhir.

III) Legt keine Ortskarten 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
- 1× Verrückter Knecht
- 2× Wyrdnis-Träger

Schwierigkeit 2:

- 1× Bogenmaid
- 2× Erfahrener Krieger

Schwierigkeit 3:

- 1× Bestienjäger

Grüne Begegnungen:

Schwierigkeit 1:

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

Schwierigkeit 2:

- 1× Dobhar-Chú
- 1× Monsterspinne
- 1× Papageientaucherschwarm
- 1× Wyrdbär

Schwierigkeit 3:

- 1× Erle
- 1× Selkie

Violette Begegnungen:

Schwierigkeit 1:

- 2× Flüsterndes Irrlicht
- 1× Geisterhafte Erscheinung
- 2× Nebelschleicher
- 1× Wyrdnis-Träger

Schwierigkeit 2:

- 1× Kind der Wyrdnis
- 2× Kriechendes Grauen
- 1× Vier Elstern

Schwierigkeit 3:

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

Blaue Begegnungen:

Schwierigkeit 1:

- 1× Ausgangssperre
- 1× Gastrecht
- 1× Hauch der Wyrdnis
- 1× Pest
- 1× Trauergemeinde

Schwierigkeit 2:

- 1× Betrunkener Ritter
- 2× Ruhe vor dem Sturm
- 1× Raffinierter Betrüger

Schwierigkeit 3:

- 1× Ausgeraubt!
- 1× Omen
- 1× Ruhe vor dem Sturm

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:

Entfesselte Kriechbestie, Kelpie, Verderbter Druide, Gehörnter Waldhüter, Lindwürmchen, Bean Chioch, Dearg Due, Hunderthänder, Todesflieger, Die Bleiche Dame (grau, grün und blau)

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.)

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 Übersichtskarte 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, ob sich das gegnerische Heer im Spiel befindet und wo. Notiert außerdem, welche Einheiten zur gegnerischen Armee gehören und ob sie verdeckt oder offen sind. Verwendet dazu den entsprechenden Bereich auf dem Speicherblatt.

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 Diplomatienstapel, 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 Zeit der Legenden

Wie auch im Grundspiel könnt ihr auch in *Zeit der Legenden* 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 .

Herausforderungsmodus für Zeit der Legenden

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

Es gelten die gleichen Regeln, wie im Grundspiel, mit der folgenden Änderung.

Mauer aus Eisen

Immer wenn ihr an einem Ort ankommt, auf dem sich eine gegnerische Einheit befindet und keine Einheit habt, bewegt euch zu dem Ort, von dem ihr gekommen seid, anstatt zu einem beliebigen, angrenzenden, mit Richtungspfeilen verbundenen Ort.

