

TAINTED GRAIL

LA CADUTA DI AVALON

Inizia Qui!

QUESTA GUIDA APRI & GIOCA TI AIUTERÀ A PREPARARE E INIZIARE LA TUA PRIMA AVVENTURA IN SOLITARIO AD AVALON, E TI INSEGNERÀ TUTTE LE REGOLE BASE DEL GIOCO. PENSATA PER CIRCA UN'ORA DI GIOCO, NON PRESENTA ALCUNO SPOILER DELLA CAMPAGNA PRINCIPALE.

Continuano a chiamarla "tenuta rurale", sebbene i campi aridi offrano poco cibo e le mura cadenti non diano alcun riparo. L'ultima reliquia dei giorni di gloria di Cuanacht è il suo menhir, sempre addobbato con flocchi rossi e illuminato da candele; ogni giorno una nuova offerta viene lasciata innanzi ai suoi piedi nodosi. Finché il menhir terrà lontana l'anomalia, i paesani sono pronti a resistere a qualsiasi cosa.

Tuttavia, la notte scorsa l'anomalia si è fatta più vicina che mai. Un uomo è scomparso, seguendo il richiamo del suo io futuro. Una casa alla periferia della cittadina ha espulso i suoi interni, con i suoi mobili emersi come un gonfio rivestimento esterno, alla maniera delle conchiglie su di una imbarcazione. Per ore l'aria ha avuto sapore di metallo e di latte acido.

Ora il popolo sostiene che il vostro menhir di guardia stia cedendo, come molti degli altri nel territorio.

Per te, la notte è stata anche peggio. La ferita infetta al fianco vibrava come se cercasse di liberarsi violentemente e unirsi alle nubi anomale che si addensano fuori della cittadina.

Al mattino, un giovane giunge di corsa al tuo capanno. "Mastro Erfyr ha bisogno di te! Muoviti, babbeo!" Cacci il monello con un lancio ben mirato di uno stivale e te ne inizi immediatamente a pentire, dato che il calzare si schianta in una grossa pozzanghera fuori della tua porta di casa.

D Prendi le Tue MiniatuRe



Per iniziare, prendi dalla scatola le tue miniature Personaggio, una miniatura Menhir e un Quadrante (moneta di plastica ottagonale).

I quattro viaggiatori sono i PERSONAGGI di cui si possono vestire i panni nel gioco: eroi improbabili, persone comuni dell'isola, malvista ognuna a modo suo e quindi impossibilitate a unirsi alla compagnia di campioni che di recente ha lasciato la loro cittadina natale.

- o BEOR è il fabbro locale, noto per il carattere irascibile. Fa del suo meglio per tener celata una ferita che ha al fianco, inguaribile e infetta, che ha subito in circostanze misteriose.
- o AILEI è un'emarginata la cui intera famiglia è morta nell'anomalia. Si procura faticosamente da vivere fornendo erbe e radici curative agli abitanti del posto.
- o VERME è un rinnegato dell'ordine druidico, i cui poteri innati sono frenati dalla sua devastante dipendenza da misture e funghi allucinogeni.
- o AREV è un semplice contadino dal passato difficile. Era un mercenario che si è sporcato troppe volte le mani di sangue, e ora è perseguitato da una misteriosa maledizione.

La statua incappucciata è il MENHIR. La sua origine e il suo scopo verranno rivelate nel corso della tua avventura ma, per il momento, ti serve sapere questo:

- o Puoi esplorare solo quelle parti dell'isola a portata di un Menhir Attivo.
- o Ciascun Menhir ha uno spazio per inserire un Quadrante. Questi gettoni ottagonali hanno diverse funzioni: segnano il momento in cui il Menhir svanisce, possono essere lanciati come delle monete e vengono impiegati da molte regole speciali.

In questo tutorial Apri & Gioca, interpreti Beor. La grande Salute e l'abilità di combattimento di Beor possono salvare i giocatori inesperti da alcuni errori che sono destinati a compiere durante il loro primo viaggio, mentre la sua Azione Artigianato gli permette di partire con dell'equipaggiamento decente.

Metti la miniatura di Beor (un uomo che trasporta un martello), un Menhir e un Quadrante dinanzi a te. Rimetti il resto delle miniature nella scatola.

II) Prendi i Segnalini Universali



I SEGNALINI universali rossi vengono impiegati in molti modi diversi nel corso del gioco. Prendine alcuni dalla scatola e mettili da parte formando una pila.

I segnalini viola valgono cinque segnalini rossi e vengono usati per rappresentare grosse pile di Risorse. Per il momento lasciali nella scatola.

III) Prendi la Plancia Personaggio Blu



Prendi dalla scatola la PLANCIA PERSONAGGIO blu (vedi sopra). La spiegazione completa di tutte le icone sulla Plancia Personaggio si trovano nel REGOLAMENTO, ma la parte più importante della Plancia è la triplice TRACCIA usata per gestire la tua:



ENERGIA – la tua resistenza di base che viene consumata da Viaggi, Combattimenti ed Esplorazioni. Si rigenera ogni giorno (purché tu riesca a mangiare **Cibo** e a Riposare).



SALUTE – la tua condizione fisica. La tua Energia non potrà mai essere più alta della tua Salute. Ogni volta che la tua Salute giunge nella zona rossa, sei sul ciglio della morte, e aggiungi la carta "STAI MORENDO!" alla tua Plancia Personaggio.



TERRORRE – la tua serpeggiante follia. Una volta fuori controllo, inizi a impazzire, rendendo difficili tutte le Azioni. Inoltre, se il tuo Terrore è superiore alla tua Salute, cadi preda del panico in Combattimento e in Diplomazia. Ogni volta che il tuo Terrore entra nella zona rossa, sei sul ciglio della follia e aggiungi la carta "STAI IMPAZZENDO!" alla tua Plancia Personaggio.

IV) Prepara il Tuo Personaggio



Prendi la TESSERA PERSONAGGIO di Beor, mostrata sopra. Gira la Tessera in modo che la faccia Preparazione: Beor sia all'insù. Ti illustra come organizzare la Plancia Personaggio blu per Beor.

Per prima cosa, segna il livello iniziale degli ATTRIBUTI di Beor. Piazza i segnalini rossi negli slot Attributo lungo i margini sinistro e destro della Plancia, secondo le istruzioni sulla Tessera Personaggio.

Ciò vuol dire che Beor parte con 2 Aggressività, 1 Coraggio, 1 Praticità e 1 Cautela.

Trova quindi, all'interno della scatola, il LIMITATORE DI SALUTE a forma di T.



Piazza il segnalino sullo slot iniziale della traccia della Salute, evidenziato da due galloni rossi (per Beor, lo slot 9). Adesso, trova le tracce Energia e Terrore sulla tua Plancia Personaggio,

poste a destra e a sinistra della traccia della Salute. Piazza i segnalini universali negli slot iniziali, evidenziati da due galloni rossi su queste due tracce.



Ciò vuol dire che Beor parte con 6 Energia e 0 Terrore.

Infine, piazza 3 segnalini rossi nello slot **Cibo** della Plancia e 1 segnalino rosso sullo slot **Ricchezza**.

V) Inserisci la Tessera nella Plancia



Inserisci la Tessera Personaggio di Beor nella Plancia Personaggio blu.

IMPORTANTE: il lato Preparazione della Tessera adesso deve trovarsi a faccia in giù!

Prendi nota della specifica Azione del Personaggio (Artigianato) di Beor e del suo tratto negativo (Ferita Infetta) sul davanti della sua Tessera.

VI) Prendi il Mazzo Apri & Gioca



La scatola contiene un mazzo di 35 carte contrassegnate in maniera speciale. Include tutte le carte di dimensioni standard di cui avrai bisogno in questo tutorial. Adesso trovalo e aprilo. **Per favore non mescolarlo o non modificarne i contenuti in alcun modo!**

VII) Prepara i Mazzi Combattimento e Diplomazia

Rimuovi la carta in cima al tuo mazzo Apri & Gioca.

Sotto di essa, puoi trovare il tuo MAZZO COMBATTIMENTO. Prendi tutte le 15 carte con il retro COMBATTIMENTO e disponile alla sinistra della tua Plancia Personaggio (non mischiarle).

Sotto le carte Combattimento, c'è il tuo MAZZO DIPLOMAZIA. Prendi tutte le 15 carte con il retro DIPLOMAZIA e disponile alla destra della tua Plancia Personaggio, accanto agli Attributi versati alla Diplomazia.

VIII) Prepara il Tuo Mazzo Incontri



Le ultime carte Apri & Gioca rimanenti sono le quattro carte Incontri, di altrettanti colori diversi. Mettete da parte a faccia in giù (verso l'alto dovrebbe esserci il testo "Il Tuo Primo Incontro").

In una normale partita a **Tainted Grail**, ti verrà chiesto di preparare quattro mazzi Incontro prima di ciascun Capitolo:

- Il mazzo VERDE viene usato prevalentemente nella selva e contiene minacce naturali come animali selvatici o bestie leggendarie. Molte di esse forniscono **Cibo**.
- Il mazzo GRIGIO contiene i pericoli relativi agli esseri umani, come briganti e persone impazzite a causa dell'anomalia. Molti di questi Incontri forniscono Oggetti o **Ricchezza**.
- Il mazzo VIOLA contiene minacce soprannaturali. Dovrai scoprirne da solo il significato.
- Il mazzo BLU è dove troverai le sfide non di combattimento in cui puoi incappare ogni volta che visiti un Insegiamento. Vengono risolte usando lo speciale mazzo Diplomazia.

Tuttavia, in questo tutorial, ciascuno di questi mazzi conterrà un'unica carta!

IX) Prendi le 7 Carte Luogo Iniziali



Cerca nella scatola il mazzo di carte di grandi dimensioni. Queste grosse carte sono i LUOGHI che esplorerai durante il gioco. Ciascuno di essi contiene un'AZIONE sul davanti e può essere ESPORATO, rivelando la sua storia e le ulteriori interazioni che si trovano sul retro della carta.

Prendi i Luoghi numero **101, 102, 103, 104, 105, 106 e 107**. Mettili da parte a formare il tuo mazzo Luoghi per la partita tutorial.

X) Prepara il Tuo Luogo Iniziale

Piazza la Tenuta Rurale di Cuanacht (Luogo 101) dinanzi a te, sopra la Plancia Personaggio, con il lato mappa all'insù.

Questa è la tua dimora. Piazza la tua miniatura Personaggio su questa carta Luogo. Poi, piazza il Menhir sulla carta Luogo. Metti un Quadrante nella base del Menhir in modo che il numero 8 sia davanti (*questo Menhir si oscurerà entro otto giorni da oggi!*).

Ogni volta che riveli un nuovo Luogo, prendi familiarità con l'AZIONE sul davanti – per esempio, Cuanacht ti permette di guadagnare Reputazione una volta al giorno.

Inoltre, prendi nota dei simboli sotto il nome del Luogo. Tre sono le possibilità:



Menhir indica che si può attivare e piazzare un Menhir su questa carta.



Insegiamento indica che l'area è abitata – alcune Azioni sono possibili solo all'interno degli Insegiamenti e altre solo all'esterno.



Sogni indica che trascorrendo la notte in questo Luogo si rivela un Sogno o un Incubo.

XI) Forma la Sezione di Mappa Iniziale



È arrivato il momento di espandere la tua mappa. In una normale partita, ogni volta che VIAGGI verso un nuovo Luogo, AGGIUNGERAI le nuove carte Luogo a uno dei margini di quella che stai lasciando, in modo che le loro Chiavi corrispondano a quelle sul lato del Luogo in cui ti trovi.

IMPORTANTE! Potrai aggiungere solo Luoghi che sono adiacenti (direttamente o in diagonale) a un Luogo con un Menhir ATTIVO!

Per adesso:

- Aggiungi il Conclave Bruciato (104) al margine destro del tuo Luogo Iniziale (101, Tenuta Rurale di Cuanacht).
- Aggiungi la Fiera dei Guerrieri (103) al margine sinistro.
- Aggiungi Spade Dimenticate (105) al margine inferiore.
- Aggiungi Bosco dei Cacciatori (102) al margine superiore.

Lascia i luoghi 106 e 107 nel mazzo Luoghi – il tuo personaggio li rivelerà più avanti.

XII) Carte Riferimento e Regolamento

Metti tre differenti CARTE RIFERIMENTO di grandi dimensioni davanti a te. Riportano le azioni disponibili, l'ordine di turno, spiegano le icone incontrate nel corso del gioco e contengono altre informazioni utili!

Puoi anche far riferimento al REGOLAMENTO per approfondire diversi aspetti del gioco.

XIII) Ricontrolla la Tua Preparazione

Dovrebbe avere questo aspetto:



XIV) Fatto!

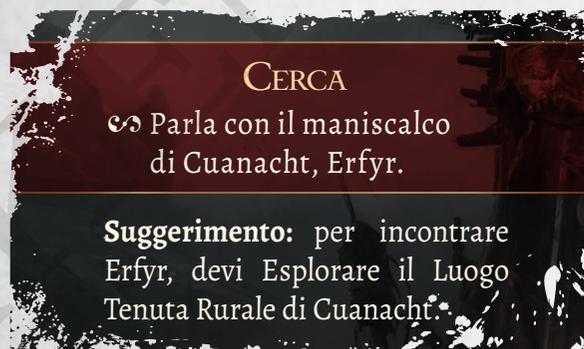
Una normale partita di **Tainted Grail** fa uso di molte altre componenti, come le carte Evento che ti forniscono le Cerche o le carte Preparazione Capitolo. Tuttavia, per questo tutorial, troverai tutto quello che ti serve in questo documento e nel Diario di Esplorazione del Tutorial a cui si fa riferimento più avanti.

Se ancora non hai letto l'introduzione narrativa all'inizio di questa guida, fallo subito. Poi, vai alla pagina successiva e inizia il tuo viaggio.

Parte 1: Inizio della Giornata

È l'alba. Beor è pronto a iniziare il suo viaggio. Svolgi la tua prima routine Inizio della Giornata, seguendo l'ordine riportata sulla **Carta Riferimento verde**.

- La carta ti chiede innanzitutto di rimuovere i Menhir estinti e i Luoghi fuori della portata del Menhir - l'unico Menhir sulla mappa ha un Quadrante (non è estinto) e tutti i Luoghi rivelati sono adiacenti a questo Menhir (quindi non devi scartarli).
- Adesso, **riduci il Quadrante del Menhir di 1**. Dovrebbe, in questo modo, mostrare il numero 7. La Carta Riferimento fa menzione anche dei Gettoni Tempo, ma, al momento, in gioco non ce ne sono.
- In una normale partita, adesso **riveleresti una carta Evento**, ma questo tutorial ha la propria carta Evento, stampata qui sotto. Leggila:



- Non ci sono Guardiani da muovere e non hai alcun Oggetto con te, quindi puoi saltare le fasi restanti dell'Inizio della Giornata.

Parte 2: Prima Esplorazione

Dopo l'Inizio della Giornata, i Personaggi possono svolgere le AZIONI. Ogni Azione in **Tainted Grail** è contrassegnata da un'icona speciale che ne indica anche il costo.



Come sua prima Azione, Beor dovrebbe recarsi in visita da Erfyr - per farlo, **Esplora** il luogo **Tenuta Rurale di Cuanacht**. Per iniziare questa Azione, **paga 1** (sposta di uno slot più in basso il segnalino sulla tua traccia Energia).

In una normale partita, l'Esplorazione ti porterebbe al testo sull'altro lato della carta Luogo, ma questo tutorial non farà spoiler di alcuna vicenda della Campagna. Invece, **vai al Diario di Esplorazione del Tutorial**, stampato all'ultima pagina del libro Diario di Esplorazione. Lì, **troverai la sezione appropriata** (101 Tenuta Rurale di Cuanacht) e potrai **cominciare a leggere**.

Parte 3: Primo Viaggio

La tua Esplorazione è ora completa e hai un nuovo compito. È ora di iniziare a muovere Beor verso la sua destinazione - la tenuta rurale maledetta nota come la Sbiancata. Come hai scoperto nel Diario di Esplorazione, la Sbiancata si trova a nord-est del tuo villaggio. Per pianificare il viaggio, **studiamo tutti i Luoghi rivelati**.

A est c'è il Conclave Bruciato, un luogo pericoloso che innescherà un Incontro automatico non appena Beor vi entrerà (la regola contrassegnata dall'icona ⚡).

A nord c'è il Bosco dei Cacciatori, un luogo in cui Beor può raccogliere un po' di Cibo. Molto meglio, vero?

Esegui l'**Azione Viaggiare** - **paga 1** e **muovi Beor sul Bosco dei Cacciatori** (102). Non appena vi arrivi, verifica se ci sono dei Luoghi collegati al Bosco dei Cacciatori che potresti rivelare. Puoi rivelare qualsiasi Luogo che sia:

- Collegato al tuo Luogo attuale con delle Chiavi di Direzione (i numeri ai margini della carta, per maggiori informazioni vedi pagina 10 del Regolamento).

- A portata di un Menhir attivo (sono adiacenti, in linea retta o in diagonale, a un Luogo con la miniatura di un Menhir).

In questo caso, dovresti aggiungere il Luogo 106 (Tumuli dei Predecessori) e 107 (Sbiancata) ai lati del Bosco dei Cacciatori, giacché entrambi soddisfano i criteri citati prima. Non aggiungere il Luogo 113 in cima al Bosco dei Cacciatori, dato che sarebbe troppo lontano dal tuo unico Menhir.

Parte 4: Luogo della Prima Azione

Il nuovo Luogo di Beor presenta un'Azione: "Raccogliere Cibo". Il **Cibo** è una risorsa importante, che consumi al termine di ogni giornata, quindi raccoglierne altro non ti farà certo male. Per attivare l'Azione del Luogo, **paga il costo (2)**. Beor **ottiene 2 Cibo** - prendi 2 segnalini e piazzali nello slot Cibo della tua Plancia Personaggio. L'Azione ti chiede anche di **pescare 1 Incontro verde**.

Prendi la carta Incontro verde che hai disposto vicino alla mappa durante la preparazione. Disponila a faccia in su, in modo da lasciarti ampio spazio alla destra della carta Incontro.

Parte 5: Primo Turno di Combattimento



Leggi attentamente la carta Incontro. Per vincere, devi raccogliere un numero di segnalini nella Riserva di Combattimento pari o superiore al Valore dell'Incontro. Per procurarti questi segnalini, giochi le carte Combattimento della tua mano. **Prepara due Carte**

Riferimento - quella con il Riassunto del Combattimento e quella con le Icone Combattimento e Diplomazia. Ora, vediamo passo dopo passo il tuo primo Combattimento, seguendo la carta riferimento **Riassunto del Combattimento**.

Ricorda: se vuoi saperne di più, puoi trovare una descrizione dettagliata di tutte le carte e le icone nella sezione Combattimento (pagina 14) del Regolamento!

- Pesca 3 carte** dal tuo mazzo Combattimento. Ricorda che in questo tutorial non devi mescolare il mazzo!

Se hai alterato il mazzo, puoi riformarlo com'era in origine disponendo le carte Combattimento di Beor da 1 (carta in cima) a 15 (carta in fondo). I numeri delle carte sono collocati lungo il bordo inferiore.

- Non devi verificare il Tratto dell'Incontro (non ne ha) e non devi selezionare un Personaggio Attivo (sei da solo, quindi solo Beor può Attivarsi). Puoi inoltre ignorare anche la fase Capacità Ritardate (non ci sono ancora Capacità in gioco).

Ora di combattere! Gioca la carta **Attacco**. Aggiungila al margine destro della carta Incontro come mostrato sopra. In questo modo le due metà della Chiave e della Chiave dorata in fondo si uniranno.

- Puoi collegare le chiavi con un'icona Attributo solo se possiedi tale Attributo. Beor ha 2 sulla sua Plancia Personaggio, quindi la **chiave** si collega e ti conferisce il suo Bonus. **Piazza un nella tua Riserva di Combattimento!**

- La Chiave dorata sul fondo si collega sempre e non ha requisiti - **piazza un altro nella tua Riserva di Combattimento**.

- Adesso, **verifichiamo il testo della carta Attacco**. Ha **due Capacità**. La prima Capacità fa sì che Boer perda 1 ogni volta che diventa Esausto. La seconda Capacità ti dice di **piazzare un sulla carta Attacco** - la Capacità si risolverà durante la prossima fase Capacità Ritardate a meno che tu non la copra prima con un'altra carta.

- Ogni turno, puoi giocare solo una carta, più tutte le carte aggiuntive che puoi collegare usando le loro icone Bonus. Ciò vuol dire che le ulteriori carte che giochi in questo turno ti richiederebbero di collegarle al Bonus.

- Gioca **Ignora Dolore** - contiene un che si collega alla Chiave della carta precedente. Prima di piazzare questa carta, rimuovi da **Attacco**. Le Capacità Ritardate non si innescheranno se le copri, e non devi mai piazzare le carte sopra i gettoni o i segnalini.

- Ignora Dolore** ha due altre Chiavi. La Chiave Magia blu richiede 1 **Magia** per collegarsi. Al momento non hai **Magia**, quindi non puoi collegarla.

- La Chiave Libera contiene un'icona Bonus, **quindi pesca una carta**.

- Ignora Dolore** contiene anche una Capacità testuale. Proprio come la Capacità di **Attacco**, si innesca durante la fase Attacco del nemico.

- Ti rimangono in mano due carte, ma per il momento non copriamo la carta **Ignora Dolore**. Proseguiamo alla fase successiva.

- Una rapida **Verifica di Vittoria** ci mostra che Beor non ha ancora vinto (ha 2 segnalini nella Riserva di Combattimento dei 4 necessari).

- È il momento dell'Attacco del nemico. In **Tainted Grail**, ciascun nemico dispone di mosse differenti a seconda del valore della Riserva di Combattimento. Al momento, Beor ha 2 segnalini nella Riserva di Combattimento. Verifica la **Tabella di Combattimento** - l'Attacco da 0 a 2 segnalini infligge 1. **Abbassa di uno la traccia Salute di Beor**. Ma non è finita! La carta **Ignora Dolore** di Beor modifica l'Attacco del nemico. Ti dice di aggiungere un per ogni punto di ricevuto dall'Attacco, e quindi puoi aggiungerne uno alla Riserva di Combattimento.

- Durante la Fine del Turno, devi scartare carte dalla tua mano finché non te ne rimangono 3. Al momento hai solo 2 carte in mano, quindi non devi fare nulla. Adesso, **pesca 1 carta Combattimento**.

Parte 6: Secondo Turno di Combattimento

- Inizia il turno successivo. Potresti finire rapidamente lo scontro giocando **Colpo Potente**, ma in questo modo perderesti come indicato sulla carta. Iniziamo invece con **Urlo di Battaglia**. La sua Chiave Libera contiene un Bonus, il che vuol dire che puoi pescare un'altra carta.

Adesso hai pescato la carta perfetta per porre fine all'Incontro. Gioca la carta **Lancio**. Ha l'icona nella sua chiave. Inoltre, la sua Chiave Libera ti fornisce ulteriori.

- Esegui adesso la **Verifica di Vittoria** - ci sono 4 segnalini nella Riserva di Combattimento, il che vuol dire che Beor ha vinto! Il Bottino è 1 **Cibo** - piazza un segnalino nella sezione Cibo della Plancia Personaggio di Beor.

- Ora, metti la carta Incontro sconfitta in fondo al suo mazzo (in questo tutorial, piazzala a faccia in giù vicino agli altri mazzi Incontro). Rimetti tutte le carte giocate, pescate o scartate nel tuo mazzo Combattimento e mescolale.
- Se lo desideri, puoi rigiocare questo Incontro, ignorando le perdite di  o , per prendere familiarità con le meccaniche di Combattimento. Se non ti è chiara qualche regola, verificala nel Regolamento (pagine 14-17).

Parte 7: Fine della Giornata

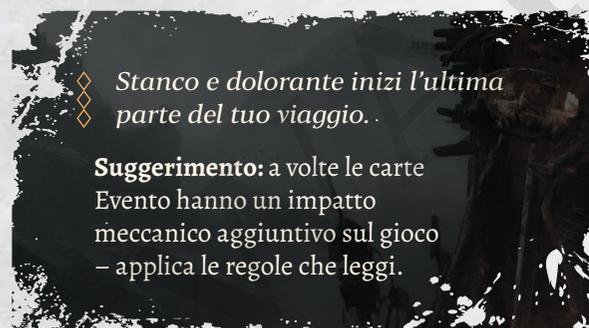
Beor è ferito e gli restano solo 2 . Se osservi la traccia Energia, gli slot contrassegnati 0 e 1 sono rossi e hanno l'indicazione "Esausto". Per il momento, non vuoi che Beor diventi Esausto, quindi dovresti Riposare. **Effettua l'Azione Passare** – in questo modo potrai terminare alla tua giornata in gioco.

- Riposare e mangiare – scarta un segnalino **Cibo** dalla Plancia di Beor. Beor ottiene 1  (sposta in alto di 1 slot il suo segnalino Salute). Non perde alcun  dato che il suo Terrore è già a 0.
- Riportare al Massimo l'Energia di Beor – **riporta il segnalino della traccia Energia a 6**.
- Non hai alcun punto Esperienza, e quindi non puoi far progredire il tuo Personaggio. Non possiedi neppure alcuna carta migliorata per modificare i tuoi mazzi.
- Sei in un Luogo con il simbolo , quindi in una normale partita, adesso apriresti il Diario di Esplorazione di questo Luogo per scoprire di quale Sogno si tratta. In questo tutorial, **leggi**, invece, **il Sogno** del Diario di Esplorazione del Tutorial (ricorda di guardare nella sezione giusta del Diario di Esplorazione del Tutorial - 102, Bosco dei Cacciatori). Il Sogno contiene sia parti narrative che di regole. Ricordati di applicare le regole di questo sogno (perdi 1 ).
- Dopo aver letto il Sogno, ha inizio una nuova giornata.

Parte 8: Inizio della Seconda Giornata

Svolgi l'Inizio della Giornata, come fatto in precedenza.

- **Riduci il Quadrante del Menhir** (portalo a 6)
- **Leggi la prossima carta Evento:**



Parte 9: Entrare alla Sbiancata

Viaggia fino al Luogo 107 – **pagina 1**  e **muovi Beor sulla carta Sbiancata**.

- Non si rivela nessun nuovo luogo, perché si è troppo lontani dal Menhir di Cuanacht!
- Sbiancata ha l'icona  – si tratta di una regola istantanea che si deve risolvere non appena si entra nel Luogo. L'Azione ti istruisce di pescare un Incontro blu. A differenza del precedente Incontro, si tratta di una sfida Diplomatica! Una guardia molto curiosa ti ferma non appena entri nel Luogo.

- Disponi la carta Incontro blu a faccia in su, in modo da lasciarti ampio spazio alla sua destra.

Parte 10: Primo Turno di Diplomazia



Gli Incontri Diplomatici sono simili agli Incontri di Combattimento. La differenza principale è che invece di raccogliere punti in una Riserva di Combattimento, ti impegnerai in una sorta di tiro alla fune sulla traccia Affinità, visibile lungo il margine sinistro della carta Incontro.

Inoltre, gli Incontri Diplomatici non hanno una Tabella di Combattimento – sono fatti invece da più Stadi. Per vincere devi "spingere" il segnalino in cima alla traccia Affinità durante ogni Stadio. Fortunatamente, questo Incontro ha solo uno Stadio.

Preparare due Carte Riferimento – quella con il Riassunto della Diplomazia e quella con le icone Combattimento e Diplomazia. Poi:

- Disponi un segnalino sullo **slot grigio** della traccia Affinità. È il punto di partenza.
- Pesca 3 carte.



◦ **Gioca la carta Attenzione al Dettaglio** – collega solo una Chiave. Ha il simbolo  – uno speciale bonus di diplomazia che varia in base alla carta Incontro e allo Stadio dell'Incontro. In questo Stadio, ciascun  produce un

↑. Ciò vuol dire che devi spostare in alto di 1 slot il segnalino sulla traccia Affinità. Poi **disponi**  sulla carta **Attenzione al Dettaglio**, in quanto ha una Capacità Ritardata.

- È il momento della **Verifica di Affinità** – il segnalino non si trova sullo slot più alto o più basso della traccia Affinità, quindi non accade nulla.
- **L'avversario Reagisce** (). Abbassa il segnalino di 1 slot. Il turno finisce!
- Scarta carte finché ti rimangono **3 carte** in mano, poi **pesca** 1 carta Diplomazia.

Parte 11: Secondo Turno di Diplomazia

- Ha inizio il nuovo turno e Beor ha qualcosa di cui preoccuparsi nella fase Capacità Ritardate! **Rimuovi** il  dalla carta **Attenzione al Dettaglio**. Poi, **pesca 1 carta**.



◦ **Gioca Fuorviare** come tua prima carta – la parte inferiore si collega con un moltiplicatore 2x, che ti conferisce due incrementi di . Sposta **verso l'alto** il segnalino della traccia Affinità di **due slot**.

- Poi, gioca **Voce Minacciosa** come tua seconda carta (l'icona  necessaria si trova sulla Chiave inferiore di questa carta e si collega).
- Il testo di questa carta ti dice di perdere 1 **Rep**, ma dato che non ne hai, non accade nulla. Inoltre, se il Personaggio ha almeno 2  (come ha Beor), sposta **verso l'alto** il segnalino della traccia Affinità di **1 slot**.
- Svolgi la Verifica di Affinità. Il segnalino adesso si trova sullo slot più alto della traccia Affinità. Era l'ultimo (e unico) Stadio, il che significa che Beor ha la meglio e ottiene la Ricompensa. **Piazza 1 segnalino nello slot Reputazione** della Plancia Personaggio di Beor.

- Metti la carta Incontro in fondo al mazzo blu. Rimetti tutte le carte giocate, pescate o scartate nel mazzo Diplomazia di Beor e mescolale.
- Se lo desideri, puoi rigiocare questo Incontro, ignorando le perdite di ,  o **Rep**, per prendere familiarità con le meccaniche di Diplomazia. Se non ti è chiara qualche regola, verificala nel Regolamento (pagine 16-19S).

Parte 12: Entrare alla Sbiancata

Nella parte 1 di questo tutorial, Erfyr ha chiesto a Beor di portargli un lingotto di meteorite dalla Sbiancata, quindi è arrivato il momento di **Esplorare questo Luogo**. **Pagina 1**  ma invece di girare la vera carta Luogo Sbiancata, recati alla sezione appropriata del Diario di Esplorazione del Tutorial, al termine del Diario di Esplorazione.

Parte 13: Il Ritorno

Devi sbrigarti a tornare a Cuanacht! Viaggia, come hai fatto prima, fino al Bosco dei Cacciatori. Svolgi un'Azione **Viaggio**, **pagina 1**  e **muovi Beor al Luogo 102**.

A Beor restano solo 2  proprio come il giorno prima, ma questa volta Beor vuole muoversi il più fretta possibile, anche al costo di affaticarsi. Svolgi un altro **Viaggio**, **pagina 1**  e **muovilo fino al Luogo 101**. Beor è finalmente tornato in città, Esausto. Dai un'occhiata al tratto negativo di Beor riportato sulla sua Tessera Personaggio. Secondo le regole, **Beor perde 1** .

Stanco e dolorante, Beor è pronto a terminare il suo viaggio. **Pagina 1**  per **Esplorare Cuanacht**. Come fatto prima, vai direttamente al Diario di Esplorazione del Tutorial.

IMPORTANTE! *Sebbene questo tutorial ti fornisca una infarinatura generale del gioco, ci sono molte altre regole che non affronta, come le Compagnie e le Azioni di Compagnia, le carte Evento, la preparazione del Capitolo, i Luoghi con lasciti, i Trattati degli Incontri e così via. Prima di iniziare a giocare una vera e propria campagna, ti invitiamo a leggere il Regolamento completo almeno una volta!*

Scheda Salvataggio del Tutorial

In **Tainted Grail**, le Schede Salvataggio vengono usate per salvare lo stato della tua Campagna e segnare i vari inneschi narrativi (status) che cambiano il modo in cui i Luoghi e i personaggi non giocanti ti reagiscono. A seguire, trovi l'unico status usato nella partita tutorial. È composto da due parti. Se hai ottenuto la parte 1 dello status "**Incarico Sorprendente**", spunta il riquadro numerato "1". Se hai ottenuto la parte 2, spunta il secondo riquadro.

