

TAINTED GRAIL

P Ā D A V A L O N U

Začnu zde!

TENTO TUTORIÁL TI POMŮŽE PŘIPRAVIT A ZAHÁJIT TVÉ PRVNÍ SÓLOVÉ DOBRODRUŽSTVÍ NA OSTROVĚ AVALON A NAUČÍ TĚ VŠECHNA ZÁKLADNÍ PRAVIDLA. JEHO ODEHRÁNÍ TI ZABERE PŘIBLIŽNĚ HODINU A NEPROZRADÍ ŽÁDNÉ PŘEKVAPENÍ Z HLAVNÍ KAMPANĚ.

Ještě pořád tomu tady říkají hradiště, i když holá pole nedávají téměř žádnou úrodu a drolící se zdi neskýtají žádnou ochranu. Jedinou připomínkou slavných dnů Cuanachtu je jeho menhir, za všech okolností ozdobený rudými pentlemi, hořícími svícemi a každodenní obětinou ležící u pokroucených chodidel. Dokud jeho moc zapuzuje Divnotu, jsou místní obyvatelé připraveni vydržet cokoliv.

Předešlou noc se však Divnota připlížila blíže než kdykoli před tím. Jeden se prý vydal za voláním svého dvojníka z budoucnosti a nikdo ho už neviděl. Dům na okraji vesnice se obrátil naruby, takže z jeho nafouknutých stěn trčely kusy nábytku jako vilejší přísáti na trupu lodi. Vzduch dlouhé hodiny páchl po rzi a zkyslém mléce. A teď se šíří zvěsti, že strážný menhir vypovídá službu tak jako mnohé další po celé zemi.

Tvá noc však byla ještě útrpnější než ostatních. Zanícená rána na tvém boku pulzovala, jako by se z ní chtělo cosi vydrat a připojit k mračnům Divna vířících za vesnicí.

Je nedlouho po rozbrěsku, když do tvé chatrče vběhne jakýsi klučna. „Mistr Erfyr s tebou potřebuje mluvit!“

Pohni sebou, ty natvrdlá hroudo masa!“

Přesně mířená rána botou sprátka spolehlivě zažene na útěk. Cena za klid je však těžce vykoupená.

Potichu nastvaně zakleješ, když s cakanutím dopadne do hluboké louže přede dveřmi tvého obydlí.

D Vybal figurky



Začni tím, že z krabice vytáhneš figurky postav, jeden menhir a jednu minci (osmiúhelníkový žeton z plastu).

Čtyři modely poutníků představují hlavní POSTAVY hry – nepravděpodobné hrdiny, obyčejné ostrovany. Každý z nich si s sebou nese nějakou vadu, kvůli níž se nemohl připojit k družině bojovníků, jež před nedávnem opustila tvou rodnou vesnici.

- BEOR je místním kovářem, známým svou vznětlivou povahou. Snaží se všemožně skrývat hnisající, nehojitelné zranění na boku, které utržil za záhadných okolností.
- AILEI žije životem vyhnance poté, co celou její rodinu pohltila Divnota. Jakž takž se užívá sběrem a prodejem léčivých bylin a kořinek pro místní.
- ČERV představuje odpadlíka druidského řádu. Jeho vrozené schopnosti však trpí zhoubnou závislostí na halucinogenních směsích a houbách.
- AREV je obyčejným sedlákem s ne tak obyčejnou minulostí. Býval žoldněrem, jehož rukou bylo prolito příliš mnoho krve. Nyní si s sebou nese záhadnou kletbu.

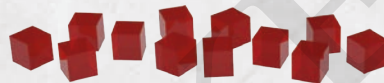
Socha s kápi je MENHIR. Jeho původ a účel ti bude odhalen během dobrodružství. Pro tuto chvíli bys však měl vědět toto:

- Můžeš prozkoumávat pouze části ostrova nacházející se v dosahu aktivního menhiru.
- Každý menhir má ve své základně prostor pro umístění mince. Tyto osmiúhelníkové žetony slouží několika účelům: odpočítávají čas zbývající do chvíle, kdy menhir vyhasne, slouží k házení jako běžná mince a využívají se u různých dalších pravidel.

V tomto tutoriálu hraješ za Beora. Beorovo silné zdraví a bojová zdatnost pomohou nezkušeným hráčům překonat chyby, jež na své první cestě nevyhnutelně udělají. Díky jeho akci „Řemeslo“ navíc můžeš získat slušné počáteční vybavení.

Polož si před sebe figurku Beora (muže třímajícího kladivo), jeden menhir a jednu minci. Ostatní figurky vrať zpět do krabice.

II) Vybal univerzální ukazatele



Červené kostičky univerzálních UKAZATELŮ se ve hře využívají k mnoha různým účelům. Hrst si jich vezmi a odlož stranou na hromádku.

Fialové ukazatele mají hodnotu pěti červených ukazatelů. Hodí se tak pro zaznamenávání větších množství zdrojů. Prozatím je ponech v krabici.

III) Vezmi si modrou desku postavy



Vytáhni z krabice modrou DESKU POSTAVY (obrázek výše). Popis veškerých symbolů na desce postavy najdeš v PRAVIDLECH. Nejdůležitější část však představují tři STUPNICE zaznamenávající tvou/tvé:



VÝDRŽ – tvou energii, již budeš spotřebovávat při cestování, boji a průzkumu. Výdrž se obnovuje každý den (pokud se najíš a odpočineš si).



ZDRAVÍ – tvůj fyzický stav. Tvá výdrž nemůže být nikdy vyšší než tvé zdraví. Kdykoli tvé zdraví klesne do červené oblasti, ocitneš se na prahu smrti a k desce své postavy připojíš kartu „UMÍRÁŠ!“.



HRŮZU – tvé plíživé šílenství. Jakmile dosáhne vrcholu, začneš ztrácet rozum a bude těžké vykonat jakoukoli akci. Pokud navíc bude tvá hrůza větší než

tvé zdraví, začneš panikařit v boji a diplomacii. Kdykoli tvá hrůza dosáhne červené oblasti, ocitneš se na prahu šílenství a k desce své postavy připojíš kartu „PROPADÁŠ ŠÍLENSTVÍ“.

IV) Připrav svou postavu



Vezmi si Beorovu kartu vyobrazenou na obrázku výše. Otoč ji stranou Příprava: Beor nahoru. V textu na kartě nalezněš pokyny pro přípravu modré desky pro Beora.

Nejprve zaznamej výchozí úroveň Beorových VLASTNOSTÍ. Na pozice vlastností podél levého a pravého okraje desky polož dle pokynů na kartě postavy červené kostičky ukazatelů.

Beor tedy bude začínat s těmito hodnotami:

agresivita: 2, odvaha: 1, praktičnost: 1 a opatrnost: 1.

Poté v krabici najdi OMEZOVAČ ZDRAVÍ ve tvaru písmene T.



Umísti jej na výchozí pozici stupnice zdraví označenou dvěma červenými šipkami (u Beora je to pozice 9). Nyní přejdeme ke stupnicím výdrže a hrůzy, jež se nachází po levé a pravé straně stupnice zdraví. Na výchozí pozice těchto stupnic, označené z obou stran červenými šipkami, rovněž polož univerzální ukazatele.



Beor tedy bude začínat s výdrží na hodnotě 6 a hrůzou na hodnotě 0. Nakonec polož 3 červené ukazatele na pole **pokrmů** na desce a 1 červený ukazatel na pole **cenností**.

V) Vlož kartu postavy do desky



Vlož kartu Beora do rámu v modré desce postavy. **DŮLEŽITÉ:** Strana s přípravou na vkládané kartě nyní směřuje dolů!

Na přední straně karty tak bude viditelná Beorova jedinečná osobní akce (Řemeslo) a jeho záporná vlastnost (Hnisající rána).

VI) Vybal tutorialový balíček



V krabici nalezněš speciálně označený balíček s 35 kartami. Obsahuje všechny běžné karty, jež budeš v tomto tutorialu potřebovat. Balíček teď vyhledej a vybal. **Nemíchej ani nijak nepřerovnávej jeho obsah!**

VII) Příprav balíčky boje a diplomacie

Odeber horní kartu balíčku tutorialu.

Pod ní se nachází tvůj **BOJOVÝ BALÍČEK**. Vezmi všech 15 karet s rubem **BOJOVÝCH** karet a polož je nalevo od desky postavy (nemíchej je).

Pod kartami boje je připraven tvůj **DIPLOMATICKÝ BALÍČEK**. Vezmi všech 15 karet s rubem **DIPLOMATICKÝCH** karet a polož je napravo od desky postavy vedle vlastností zaměřených na diplomacii.

VIII) Příprav balíčky střetnutí



Jako poslední jsou v tutorialovém balíčku zařazeny čtyři střetnutí, každé s jinou barvou. Odlož je stranou, lícem dolů (tak, aby byl vidět text „Tvoje první střetnutí“).

Ve standardní hře **Tainted Grail** budeš před každým aktem připravovat čtyři balíčky střetnutí:

- **ZELENÝ** balíček se většinou používá pro setkání v divočině a obsahuje nástrahy přírody, jako jsou divoká zvířata nebo bájné bytosti. Mnohé z nich ti poskytnou **pokrmu**.
- **ŠEDÝ** balíček obsahuje nebezpečí ze světa lidí, jako jsou bandité a lidé, jež Divnota připravila o rozum. Mnohé z těchto střetnutí tě odmění předměty či **cennostmi**.
- **FIALOVÝ** balíček obsahuje nadpřirozené hrozby. Jeho obsah budeš muset odhalit sám.
- **MODRÝ** balíček představuje setkání, jež se neřeší bojem. Naraziš na ně při návštěvách sídel. K jejich vyřešení se používá zvláštní balíček diplomacie.

V tomto tutorialu však bude každý z těchto balíčků střetnutí obsahovat pouze jedinou kartu!

IX) Příprav 7 karet výchozích lokací



Vyhledej v krabici balíček velkých karet. Na těchto rozměrných kartách jsou vyobrazeny **LOKACE**, jež budete v průběhu hry prozkoumávat. Každá z nich na své přední straně obsahuje **AKCI** a lze ji **PROZKOUMAT**, a odhalit tak část příběhu a další interakce popsané na její zadní straně.

Vezmi lokace s čísly **101, 102, 103, 104, 105, 106** a **107**. Odlož je prozatím stranou. Toto je balíček lokací pro tvou výukovou hru.

X) Příprav výchozí lokaci

Na stůl, nad desku své postavy, vlož Hradiště Cuanacht (lokaci 101) stranou s mapou nahoru.

Toto je tvůj domov. Polož na kartu této lokace figurku své postavy. Umísti tam také menhir. Zasuň do základny menhiru minci tak, aby stěna vpředu ukazovala číslici 8 (*tento menhir vyhasne za osm dní*).

Kdykoli odhalíš novou lokaci, nezapomeň se seznámit s **AKCI** na její přední straně – V Cuanachtu si například můžeš jednou za den vylepšit svou pověst.

Věnuj také pozornost symbolům pod názvem lokace. Může jít o tyto tři emblémy:



Menhir znamená, že je na této kartě možné aktivovat a umístit menhir.



Sídlo značí obydlenou oblast – některé akce je možné provádět pouze uvnitř sídel a některé naopak jen mimo ně.



Sny znamenají, že pokud strávíš noc v této lokaci, budeš mít sen nebo noční můru.

XI) Sestav počáteční část mapy



Nastal čas rozšířit mapu. Pokaždé, když ve standardní hře **CESTUJEŠ** do nové lokace, **PŘIPOJÍŠ** k jejím stranám čerstvé karty lokace s čísly, jež odpovídají číslům na okrajích nové lokace.

DŮLEŽITÉ! Takto můžeš připojovat pouze lokace, jež sousedí (pravoúhle či diagonálně) s lokací obsahující **AKTIVNÍ** menhir!

Prozatím:

- Připoj Spálené konkláve (104) k pravému okraji své výchozí lokace (101 – Hradiště Cuanacht).
- K levému okraji připoj Válečnický jarmark (103).
- K dolnímu okraji připoj Opuštěné meče (105).
- K hornímu okraji připoj Lovcův háj (102).

Lokace 106 a 107 ponech v balíčku lokací – tvá postava je objeví později.

XII) Přehledové karty a pravidla

Polož si před sebe tři velké **PŘEHLEDOVÉ KARTY**. Uvádí akce, jež můžeš provést, shrnují průběh tahu, vysvětlují symboly na kartách a poskytují další užitečné informace!

V případě potřeby samozřejmě nahlédni do **PRAVIDEL** hry.

XIII) Zkontroluj připravenou hru

Měla by vypadat takto:



XIV) A je to!

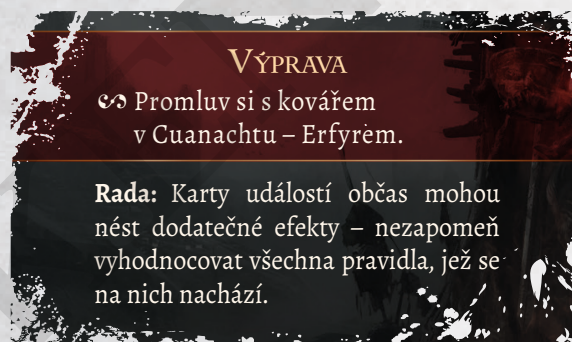
Standardní hra **Tainted Grail** využívá mnoho dalších herních součástí, jako jsou karty příběhových událostí nabízející výpravy nebo karty s přípravou aktu. V tomto tutorialu si však vystačíš s tím, co se nachází v této brožuře a v Deníku výpravy tutorialu, o kterém bude řeč později.

Pokud sis ještě nepřečetl uvedení do příběhu na začátku tohoto průvodce, učiň tak nyní. Poté přejdi na další stranu, aby ses mohl konečně vydat na cestu!

Část 1: Začátek dne

Přišlo svítání. Beor je připraven vydat se na cestu. Proveď poprvé obvyklou ranní proceduru tak, jak je shrnutá na zelené **přehledové kartě**.

- o Jako první karta říká, abys odstranil vyhaslé menhiry a lokace mimo dosah menhiru. Jediný menhir na tvé mapě má stále svou minci (není vyhaslý) a všechny odhalené lokace sousedí s tímto menhirem (takže se neodstraňují).
- o **Nyní sniž hodnotu na minci menhiru o 1.** Měla by ukazovat číslo 7. Přehledová karta se také zmiňuje o žetonech času, jež ve hře zatím nejsou.
- o Ve standardní hře bys nyní odhalil kartu události, tutoriál však má svou vlastní kartu události, vytištěnou níže.
- o Přeči si ji:



- o Na mapě nejsou žádní strážci, se kterými by se muselo hýbat, a ty u sebe nemáš žádné předměty. Zbývající kroky začátku dne tedy můžeš přeskočit.

Část 2: První průzkum

Po fázi začátku dne mohou postavy provádět AKCE. Ve hře **Tainted Grail** je každá akce označená speciálním symbolem, jenž zároveň udává její cenu.



Jako svou první akci by měl Beor navštívit Erfyřa. Proveď to tak, že prozkoumáš lokaci Hradiště Cuanacht. Zahájení této akce stojí 1 (posuň ukazatel na své stupnici výdrže o jednu pozici dolů).

Ve standardní hře by tě průzkum odkázal na text na druhé straně karty lokace. My tě však tímto tutoriálem nechceme připravit o žádné překvapení. Místo toho si **otevři poslední dvě strany Deníku výpravy** vyhrazené tomuto tutoriálu. Zde **vyhledej odpovídající oddíl** (101 - Hradiště Cuanacht) a dej se do čtení!

Část 3: První cestování

Provedl jsi svůj průzkum a obdržel úkol. Je čas vyrazit s Beorem vstříc jeho novému cíli - prokletému hradišti nazývanému Bělina. Z Deníku výpravy ses dozvěděl, že se Bělina nachází na severovýchod od tvé vesnice. **Zkusme si cestu nejdříve naplánovat na základě lokací, jež jsou již odhalené.**

Na východě leží Spálené konkláve - nebezpečné místo, jež automaticky spustí střetnutí, jakmile do něj Beor vstoupí (pravidlo označené symbolem).

Na severu se prostírá Lovcův háj - místo, jež by mohlo Beorovi poskytnout nějakou potravu. To vypadá o dost lépe, že?

Proveď **akci cestování - zaplať 1 a přesuň Beora do Lovcova háje** (102). Po příchodu musíš zkontrolovat, zda k

Lovcovu háji nepřiléhají nějaké lokace, jež bys mohl odhalit. Odhalit lze všechny lokace, jež:

- jsou propojené s tvou aktuální lokací prostřednictvím směrového čísla (vytištěného u okrajů karty, více viz strana 10 pravidel),

- se zároveň nacházejí v dosahu aktivního menhiru (sousedí buďto pravouhle, nebo diagonálně s lokací obsahující figurku menhiru).

V našem případě bys měl ke stranám Lovcova háje připojit lokaci 106 (Mohyly Předchůdců) a 107 (Bělina). Obě lokace splňují výše zmíněné požadavky. Nepřipojuj lokaci 113 k horní straně Lovcova háje, jelikož je **příliš vzdálená od tvého jediného menhiru**.

Část 4: První místní akce

Beorova nová lokace nabízí akci „Sežeň jídlo“. **Pokrmy** představují důležitý zdroj, jelikož na konci každého dne musíš jíst. Proto neuškodí, když si opatříš nějaké zásoby. Místní akci aktivuj **uhrazením její ceny** (2). Beor získá 2 **pokrmy** - vezmi si 2 ukazatele a polož je na pole pokrmů na desce postavy. Akce tě rovněž vyzývá k tažení 1 **zeleného střetnutí**.

Vezmi si kartu zeleného střetnutí, jež sis při přípravě hry odložil vedle mapy. Otoč ji lícem nahoru tak, aby napravo od karty zůstal dostatek místa.

Část 5: První bojový tah



Přeči si pozorně text na kartě střetnutí. K vítězství budeš potřebovat do bojové bilance nashromáždit stejný počet či více kostiček ukazatelů, než udává hodnota střetnutí. Tyto ukazatele získáš vykládáním bojových karet z ruky. **Připrav si dvě přehledové karty:** jednu s přehledem boje a druhou vysvětlující symboly boje a diplomacie. Nyní s pomocí přehledové karty boje projdeme krok za krokem náš první boj.

Pamatuj: Pokud bys narazil na jakoukoliv nejasnost, nahlédni do podrobného popisu všech typů karet a jejich symbolů v pravidlech (strana 14), v kapitole pojednávající o boji!

- o **Dober si 3 karty** ze svého balíčku boje. Pamatuj, že svůj balíček nesmíš v tomto tutoriálu míchat!

Pokud se pořadí v balíčku změnilo, můžeš jej vrátit do původního stavu seřazením Beorových bojových karet od 1 (horní karta) po 15 (spodní karta). Číslo karty je vytištěné u jejího dolního okraje.



o Povahu střetnutí nemusíš kontrolovat (žádnou nemá) a také nemusíš vybírat aktivní postavu (jsi sám, Beor je tedy jediný, kdo se může aktivovat). Můžeš přeskočit také krok Zpožděné schopnosti (žádné schopnosti zatím nejsou ve hře).

- o Čas prolít krev! Vlož kartu **Útok**. Přilož ji k pravému okraji karty střetnutí tak, jak ukazuje obrázek výše. Tím se setkají obě poloviny zámku s a zlatého zámku naspodu karty.
- o Zámky se symbolem vlastnosti můžeš propojit, pouze pokud máš tuto vlastnost. Beor má na své desce vyznačené 2 , takže se zámek s **propojí** a ty získáš jeho **bonus**. **Umísti do bojové bilance jednu !**
 - o Volný zámek naspodu karty se propojí vždy a nemá žádné požadavky. **Umísti tedy do bojové bilance další .**
 - o Nyní se podívejme na **text karty „Útok“**. Disponuje

dvěma schopnostmi. První schopnost přidává všem útokům protivníka 1 navíc. Druhá schopnost říká, abys na kartu Útok **položil** . Samotná schopnost se tak vyhodnotí až během příštího kroku Zpožděné schopnosti, pokud ji mezitím nezakryje jiná karta.

- o Každý tah můžeš vyložit pouze jednu kartu plus tolik dalších karet, kolik můžeš připojit symbolem . U všech dalších karet, jež v tomto tahu vyložíš, tedy budeš muset propojit zámek s bonusem .
- o Vlož kartu „Nedbaje bolesti“ - obsahuje jenž můžeš propojit se zámekem s na předcházející kartě. Než tuto kartu položíš, odeber z karty **Útok** . Pokud některou zpožděnou schopnost zakryješ, nespustí se. Navíc bys nikdy neměl pokládat karty na žetony či ukazatele.
- o Karta „Nedbaje bolesti“ má další dva zámky. Modrý zámek čar k propojení vyžaduje 1 bod **čar**. Ty žádné **čary** zatím nemáš, takže jej nemůžeš propojit.
- o Volný zámek obsahuje symbol bonusu . **Dober si tedy jednu kartu.**
- o Karta „Nedbaje bolesti“ má také svou schopnost. Stejně jako u schopnosti karty „Útok“ se spouští během útoku protivníka ().
- o V ruce ti zbývají dvě karty. Zatím však kartu „Nedbaje bolesti“ nezakrýváš. Pokračuj následující fází.
- o Rychlá **kontrola vítězství** ukáže, že Beor zatím nezvítězil (v bojové bilanci jsou z požadovaných 4 ukazatelů zatím pouze 2).
- o Přichází řada na útok protivníka. Hra Tainted Grail každého protivníka obdařila různými reakcemi pro různé hodnoty bojové bilance. Beor má v této chvíli v bojové bilanci 2 ukazatele. Podívej se do bojové tabulky: útok pro 0 až 2 ukazatele způsobí 1 . **Posuň ukazatel na Beorově stupnici zdraví** o jednu pozici dolů. To není vše! Beorova karta „Nedbaje bolesti“ útok protivníka upravuje. Říká, že máš za každý bod utržený při útoku nepříteli přidat 1 ukazatel. Přidej tedy do bojové bilance .
- o Během fáze Konec tahu musíš odhodit tolik karet, aby ti na ruce zbyly 3. Jelikož máš na ruce pouze 2 karty, žádné neodhazuješ. **Nyní si dober 1 bojovou kartu.**








Část 6: Druhý bojový tah

o Začíná další tah. Boj bys mohl rychle ukončit vyložením karty

- „**Tvrký úder**“. To by však podle textu na kartě znamenalo ztrátu . Spustíme místo toho „**Volání do zbraně**“. Jeho volný zámek obsahuje bonus , jenž znamená dobrání 1 karty.
- o Do ruky ti přišla dokonalá karta pro ukončení tohoto střetnutí! Vlož kartu „**Vrh zbraní**“. Její zámek s obsahuje symbol . Její volný zámek ti kromě toho dává 1 navíc.
- o Proveď **kontrolu vítězství: Bojová bilance obsahuje 4 ukazatele**. Beor zvítězil! Kořist sestává z 1 **pokrmu** - polož jeden ukazatel na pole pokrmů na Beorově desce.
- o Nyní vrať kartu poraženého střetnutí dospod příslušného balíčku (v tomto tutoriálu jej prostě polož lícem dolů vedle ostatních balíčků střetnutí). Vrať všechny vyložené, dobrané či odhozené karty do svého bojového balíčku a ten poté zamíchej.
- o Pokud chceš, můžeš si pro procvičení stejné střetnutí odehrát ještě jednou a ignorovat všechny ztráty či . V případě, že by ti některé z pravidel nebylo jasné, přeči si jejich podrobné vysvětlení v pravidlech (strany 14-17).

Část 7: Konec dne

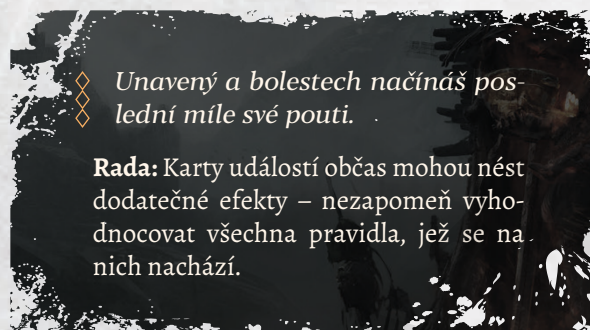
Beor je zraněný a zbývají mu jen 2 body . Když se podíváš na stupnici výdrže, zjistíš, že pozice 1 a 0 jsou červeně podbarvené a opatřené nápisem „Vyčerpání“. Pokud nechceš Beora vyčerpat, měl by sis odpočinout. **Proveď akci vzdát se tahu** – tím ukončíš svůj herní den.

- Odpočiň si a najež se: Odhoď jeden ukazatel z pole **pokrmů** na Beorově desce. Beor si obnoví 1  (posuň jeho ukazatel zdraví o 1 pozici nahoru). Jeho hrůza  se nesníží, protože je již na 0.
- Obnov Beorovu výdrž na maximální hodnotu: **posuň ukazatel na jeho stupnici výdrže zpět na hodnotu 6**.
- Zatím nemáš žádné body zkušenosti, takže nemůžeš vylepšovat svou postavu. Také nemáš žádné karty, kterými by sis vylepšil balíčky.
- Lokace, v níž se právě nacházíš, je označena emblémem . V normální hře bys nyní nalistoval oddíl této lokace v Deníku výpravy a **přečetl sen**. Místo toho si přečti sen připravený v tutoriálovém deníku (podívej se do správného oddílu: 102 – Lovcův háj). Sny obsahují jak příběhový text, tak herní efekty. Nezapomeň uplatnit efekt tohoto snu (ztrácíš 1 ).
- Po přečtení snu nastane nový den.

Část 8: Začátek druhého dne

Proveď kroky začátku dne stejně jako předtím:


- Sniž hodnotu mince u menhiru (na 6).
- Přečti následující kartu události:




Unavený a bolestech začínáš poslední míle své pouti.

Rada: Karty událostí občas mohou nést dodatečné efekty – nezapomeň vyhodnocovat všechna pravidla, jež se na nich nachází.

Část 9: Příklad do Běliny

Cestuj přímo do lokace 107: – Zaplať 1  a přesuň Beora na kartu Bělina.

- Žádné nové lokace se neodhalují – byly by příliš daleko od cuanachtského menhiru!
- Bělina je označena symbolem  – jde o okamžité pravidlo, jež musíš vyhodnotit ihned, jak vstoupíš do lokace. Akce ti říká, abys táhl modré střetnutí. Na rozdíl od tvého předchozího střetnutí tě nyní čeká diplomatická výzva! Při příchodu do lokace tě zastavil hodně zvědavý strážný.
- Polož kartu střetnutí lícem nahoru tak, aby napravo od karty zůstal dostatek místa.

Část 10: První diplomatický tah






Diplomatická střetnutí se podobají bojovým střetnutím. Liší se především v tom, že namísto shromažďování bodů v bojové bilanci se zapojuješ do přetahované na stupnici náklonnosti, jež se nachází u levého okraje karty.


Diplomatická střetnutí také nepoužívají bojovou tabulku. Místo ní mohou mít několik etap. Chceš-li zvítězit, musíš v každé etapě „dotlačit“ ukazatel na vrchol stupnice náklonnosti. Toto střetnutí má naštěstí jen jednu etapu.


Příprav si dvě přehledové karty: jednu s přehledem diplomacie a druhou vysvětlující symboly boje a diplomacie. Poté:

- Na **šedou pozici** stupnice náklonnosti polož kostičku ukazatele. To je výchozí bod.
- Táhni 3 karty.




Vlož kartu „**Smysl pro detail**“: Propojí se pouze jeden zámek. Má symbol  – zvláštní diplomatický bonus, jež se liší v závislosti na kartě a etapě střetnutí. V této etapě každý  přinese jedno . Znamená


to, že **posuneš ukazatel na stupnici náklonnosti o 1 pozici nahoru. Poté na kartu „Smysl pro detail“** polož , protože má zpožděnou schopnost.





- Nastává čas **zkontrolovat náklonnost**: Ukazatel se nenachází ani na nejvyšší, ani na nejnižší pozici stupnice náklonnosti, takže se nic neděje.
- **Protivník reaguje** (). Posuň ukazatel **o 1 pozici dolů**. Čas ukončit tah!
- Odhoď karty tak, aby ti v ruce zůstaly **3 karty**, a poté **táhni 1 diplomatickou kartu**.

Část 11: Druhý diplomatický tah


- Začíná nový tah a Beor se musí postarat o vyřešení kroku Zpožděné schopnosti! **Odstraň**  z karty „Smysl pro detail“. Díky tomu táhni 1 kartu.




○ Jako svou první kartu vylož „**Svést ze stopy**“: Spodní zámek se propojí s násobitelem 2x, čímž získáš dvě zvýšení . Posuň ukazatel na stupnici náklonnosti **o 2 pozice nahoru**.




- Poté jako svou druhou kartu vylož „**Hrozivý tón**“ (požadovaný symbol  je ve spodním zámku této karty a propojí se).
- Text na kartě ti říká, abys ztratil 1 bod **pověsti**. Ty ale žádný nemáš, takže se neděje nic. Zároveň však text říká, že má-li postava alespoň 2  (a Beor má), posuň ukazatel na stupnici náklonnosti **o 1 pozici nahoru**.
- Proveď kontrolu náklonnosti. Ukazatel se nyní nachází na nejvyšší pozici stupnice náklonnosti. Toto byla poslední (a jediná) etapa, což znamená, že Beor vítězí a získává odměnu. **Polož 1 ukazatel na pole pověsti na Beorově desce**.
- Kartu střetnutí vrať dospod balíčku modrých střetnutí. Vrať všechny vyložené, dobrané či odhozené karty do Beorova diplomatického balíčku a ten poté zamíchej.
- Pokud chceš, můžeš si pro procvičení stejné střetnutí odehrát ještě jednou a ignorovat všechny ztráty ,  nebo pověsti. V případě, že by ti některé z pravidel nebylo jasné, přečti si jejich podrobné vysvětlení v pravidlech (strany 16–19).


Část 12: Příklad do Běliny

V části 1 tohoto tutoriálu požádal Erfyr Beora, aby mu z Běliny přinesl meteorický ingot. Nastal tedy čas trochu tuto lokaci prozkoumat. **Zaplať 1 **, avšak namísto otočení skutečné karty lokace otevři tutoriálovou část na posledních stránkách Deníku výpravy v oddíle věnovaném Bělině.

Část 13: Cesta zpět

Musíš se co nejrychleji vrátit zpět do Cuanachtu! Cestuj do Lovcova háje. **Proveď akci cestování: zaplať 1 ** a **přesuň Beora do lokace 102**.

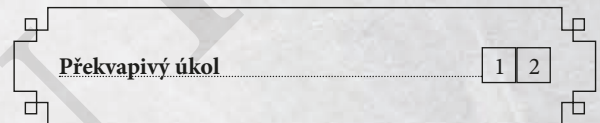
Beorovi nyní zbývají pouze 2 body  stejně jako den předtím. Tentokrát však má Beor v úmyslu cestovat tak rychle, jak je to jen možné, i za cenu větší námahy. **Proveď další cestování: zaplať 1 ** a **přesuň se do lokace 101**. Beor se nyní nachází zpět ve své rodné vesnici, vyčerpaný. Podívej se na Beorovu zápornou vlastnost popsanou na jeho kartě. Podle jejího textu **Beor ztratí 1 **.

Unavený a trpící bolestí se Beor odhodlá dokončit svou cestu. **Zaplať 1 **, abys **prozkoumal Cuanacht**. Stejně jako před tím přejdi přímo do tutoriálové části Deníku výpravy.

DŮLEŽITÉ! Tento tutoriál ti sice umožní osvojit si základní mechanismy hry, nepopisuje však mnoho dalších pravidel týkajících se například družin a jejich akcí, karet událostí, přípravy kapitol, původními lokacemi, povahou střetnutí a dalšími. Než se pustíš do hraní kampaně, doporučujeme vám pročíst si alespoň jednou celá pravidla!

Tutoriálový ukládací list

Hra **Tainted Grail** využívá ukládací listy k zaznamenání stavu vaší kampaně a evidenci různých příběhových stavů měnících lokace a chování nehráčských postav. Obrázek níže ukazuje jediný stav, jež lze v tutoriálu získat. Má dvě části. Pokud jsi právě získal část 1 stavu „Překvapivý úkol“, zaškrtni okénko s číslem 1. Získal-li jsi část 2, zaškrtni druhé okénko.



Překvapivý úkol

1 2

