

TAINTED GRAIL

LA CAÍDA DE ÁVALON



REGLAMENTO



COMPONENTES

CONTENIDO

- 2 CRÉDITOS
- 2-3 COMPONENTES
- 4 INFORMACIÓN BÁSICA
- 5 DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES
- 6-7 PREPARACIÓN DE LA CAMPAÑA
- 8-9 CÓMO JUGAR
- 10-13 REGLAS BÁSICAS
- 14-17 COMBATE
- 18-21 DIPLOMACIA
- 22 MODOS ALTERNATIVOS DE JUEGO
- 23 ÍNDICE
- 24 RESUMEN DE LAS REGLAS

CRÉDITOS

Autores: Krzysztof Piskorski y Marcin Świerkot.

Dirección de arte: Marcin Świerkot y Piotr Foksowicz.

Testeadores y desarrolladores: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Marcin Świerkot, Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Krzysztof Belczyk y Michał Lach.

Reglamento: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Łukasz Krawiec y Michał Lach.

Ilustraciones: Piotr Foksowicz, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Michał Peitsch, Piotr Orleański, Jakub Kaźmierczak, Andrzej Półtoranos y Piotr Kryński.

Diseño gráfico: Jędrzej Cieślak, Adrian Radziun y Andrzej Półtoranos.

Gráficos 3D: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Agnieszka Pogan, Mateusz Modzelewski y Jakub Ziółkowski.

Diseño de narración: Krzysztof Piskorski.

Textos: Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz y Dan Morley

Editores: Matt Click y Krzysztof Piskorski.

Revisión: Hervé Daubert, Dan Morley, Matt Click, Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Krzysztof Belczyk, Michał Lach, con la inigualable ayuda de nuestra comunidad, incluyendo a Frank Calcagno, Christi Kropf, Denis Poisson, Ricky Patel y otros.

Testeos adicionales: Todos los jugadores que han probado el juego en Eventos como AR-Bar, UK Games Expo '19, Essen '18...

Traducción: Ángel Martínez Murillo y Meeple Foundry.

Revisión: Claudia González Pablos, José Antonio Alonso Barrueco y Paula Lozano de Lemus.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES:

A todos los mecenas de Kickstarter que nos han ayudado a hacer este juego realidad, a Michał Oracz por guiarnos, a Adam Kwapiński por sus críticas constructivas, a toda la comunidad de revisores, y a la gente que ha invertido su tiempo y esfuerzo participando en el desarrollo del juego.

Por último, a Jordan Luminais, por ser el mejor robot del mundo.

MINIATURAS



1 MINIATURA DE BEOR



1 MINIATURA DE AILEI



1 MINIATURA DE AREV



1 MINIATURA DE GUSANO



1 MINIATURA DE PRIMER MORADOR



3 MINIATURAS DE MENHIRES

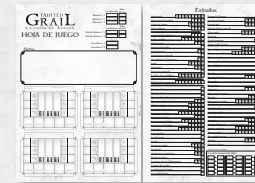
COMPONENTES IMPRESOS



4 MISIVAS INTRODUCTORIAS



4 MAPAS DE AVENTURA



30 HOJAS DE JUEGO



GUÍA DE INICIO RÁPIDO



REGLAMENTO



DIARIO DE EXPLORACIÓN

TABLEROS Y LOSETAS



1 TABLERO VERDE



1 TABLERO AZUL



1 TABLERO MARRÓN



1 TABLERO GRIS



4 LOSETAS DE PERSONAJE

COMPONENTES DE PLÁSTICO



10 DIALES



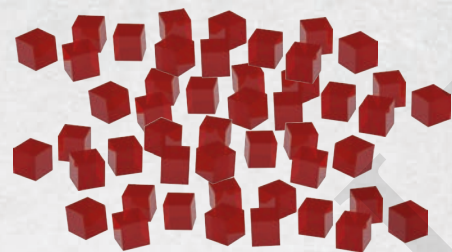
8 FICHAS DE TIEMPO



4 FICHAS DE MISIÓN



4 MARCADORES DE SALUD



90 MARCADORES COMUNES



25 MARCADORES GRANDES



1 DADO NORMAL



1 DADO DE GUARDIÁN

CARTAS:

CARTAS ESTÁNDAR (556):



31 ENCUEUNTOS VERDES



31 ENCUEUNTOS GRIS



50 CARTAS AZULES BÁSICAS DE COMBATE/DIPLOMACIA



50 CARTAS VERDES BÁSICAS DE COMBATE/DIPLOMACIA



30 CARTAS DE BEOR



30 CARTAS DE AILEI



31 ENCUEUNTOS PÚRPURAS



31 ENCUEUNTOS AZULES



50 CARTAS GRIS BÁSICAS DE COMBATE/DIPLOMACIA



50 CARTAS MARRONES BÁSICAS DE COMBATE/DIPLOMACIA



30 CARTAS DE AREV



30 CARTAS DE GUSATIO



4 CARTAS DE «ESTÁS ENLOQUECIENDO»



4 CARTAS DE «TE ESTÁS MURIENDO» (COOPERATIVO)



1 CARTA DE «TE ESTÁS MURIENDO»



8 CARTAS DIVISORAS DE LAS RESERVAS AVANZADAS



22 CARTAS DE EVENTO ALEATORIO



70 CARTAS DE EVENTO DE HISTORIA

CARTAS GRANDES (72):



63 CARTAS DE LOCALIZACIÓN



9 CARTAS DE AYUDA

CARTAS PEQUEÑAS (143):



42 CARTAS DE SECRETO



65 CARTAS DE OBJETO



36 CARTAS DE HABILIDAD



OTRAS 3 CARTAS DIVISORAS

INFORMACIÓN BÁSICA

Esta sección del reglamento te dará una perspectiva general del juego y de sus componentes. Si lo deseas, puedes saltarte esta parte y comenzar tu viaje en la sección «Preparación de la Campaña». También puedes aprender cómo se juega en el vídeo explicativo que encontrarás en: www.malditogames.com/como-jugar/tainted-grail

INTRODUCCIÓN

Tainted Grail es un juego de mesa narrativo de exploración y supervivencia, para 1-4 jugadores, ambientado en un universo sombrío que mezcla leyendas artúricas y mitología celta con una visión oscura única de los artistas y escritores de *Awaken Realms*.

Cada jugador controla a uno de los cuatro extraños héroes que deben enfrentarse a situaciones imposibles, en las que campeones más fuertes y sabios han fallado. Perseguidos por el retorcido e invasor poder de la *Rareza*, deben luchar una desigual batalla agotando recursos en desafiantes Encuentros, intentando lo imposible y muriendo muchas veces en el proceso.

Las diferentes campañas de **Tainted Grail** están distanciadas entre ellas por muchos años, revelando consecuencias a largo plazo de las acciones que realizan los jugadores, y la profunda y ramificada historia permite abordar los problemas de diferentes maneras, haciendo que no haya dos partidas iguales.

DESCRIPCIÓN DE LA PARTIDA

En una partida estándar de **Tainted Grail** pasarás la mayor parte del tiempo viajando por la peligrosa isla de Ávalon. Tu personaje **Viajará** de una carta de **Localización** a otra, gastando **Energía** y revelando nuevas Localizaciones. Para avanzar, a menudo tendrás que activar uno de los **Menhires** dispersos por el reino. Estos monumentos se apagan después de un tiempo, y activarlos requiere un gran número de **recursos**. Planificar tu recorrido pondrá a prueba tus habilidades de organización y logística.

Podrás **Explorar** en cualquier momento la Localización que visites. Esto te llevará a una historia no lineal recogida en el **Diario de Exploración**, que a menudo hará que el mundo del juego cambie por completo, intercambiando algunas cartas de Localización por versiones diferentes, u otorgándote **Estados** o cartas de **Secreto** que tendrán un gran impacto en la partida.

En algún momento, tu Día acabará. Al comienzo de un nuevo Día, se revela una nueva carta de **Evento**, que hará que el tiempo avance un poco y te ofrecerá nuevas **Misiones**.

Durante la partida, también tendrás **Encuentros** aleatorios. Para resolverlos, usarás tus mazos de **Combate** y **Diplomacia**, empleando tus habilidades tácticas y de construcción de mazo.

Las recompensas de estos Encuentros harán que tu personaje reciba mejoras, permitiéndote aumentar y optimizar tus dos mazos, obtener **Habilidades** interesantes, incrementar tus **Atributos**, acceder a partes remotas de la isla y, finalmente, completar un **Capítulo** o llegar al final de la **campaña**.

Pero solo si antes no sucumbes a la **muerte** o a la **locura**. Sus sombras te seguirán desde el comienzo de la partida. Después de todo, la caída de Ávalon no es el mejor momento para estar vivo...

Cuando regreses, ¡ojalá seas aún más sabio y estés mejor preparado!

Esta isla nunca fue para humanos. Al borde entre nuestra realidad y el antiguo poder conocido como «la Rareza», estuvo poblada por una misteriosa raza legendaria. Sin embargo, los humanos la invadieron con sus barcos de madera, su ambicioso rey y sus caballeros. Huyendo de una devastadora plaga en su lejana tierra natal, conquistaron la isla palmo a palmo, alzando menhires de imponentes siluetas y con un misterioso propósito. Los antiguos maestros de la isla se volvieron leyenda.

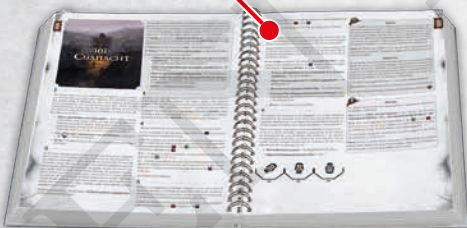
Cuatrocientos años más tarde, no quedan ni tan siquiera sus nombres; la gente de Ávalon los llama los Primeros Moradores. Corren tiempos difíciles. La Muerte Roja ha vuelto. Los menhires están muriendo, y sin su poder la tierra se desmorona y la Rareza regresa. Por eso se reunió a cinco de los héroes más fuertes y sabios, y se enviaron para buscar ayuda en la distante Nueva Camelot. Mientras estos campeones parten para luchar contra los peligros de esta salvaje tierra, tú te quedas mirando desde lejos.

Tú NO eres uno de ellos.

DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES

Esta página muestra la preparación de una partida.
También ofrece una descripción general de cada componente.

DIARIO DE EXPLORACIÓN
Cada carta de Localización tiene una sección correspondiente en el diario.



CARTAS DE LOCALIZACIÓN
El tablero modular del juego.

MENHIRES
Guardianes de piedra de Avalon. Limitan el número de cartas de Localización reveladas.

ENCUENTRO DE GUARDIÁN
Una poderosa bestia que persigue a los personajes.

MAZO DE SECRETOS
Estas cartas numeradas pueden contener cualquier cosa, como Objetos únicos o reglas adicionales.

MAZO DE OBJETOS
Equipamiento estándar, desde una armadura hasta cuerda.

DIALES
Se colocan y rotan dentro de los Menhires para indicar hasta cuándo se quedan en juego. También se pueden usar para contar otros valores, descifrar Secretos o para lanzarlos como una moneda.

MAZO DE HABILIDADES
Una reserva de Habilidades de entre las que elegir cuando los personajes mejoren.

MAZO DE ENCUENTROS
Cuatro tipos de peligros, algunos resueltos por Combate, otros por Diplomacia.

MISIVAS INTRODUCTORIAS, MAPAS Y HOJAS DE JUEGO
Material adicional que se usa durante la partida.



CARTAS DE MUERTE Y LOCURA
Se adjuntan a los tableros de los personajes muertos o locos.



MAZO DE LOCALIZACIONES
Contiene cartas de Localización no reveladas aún.



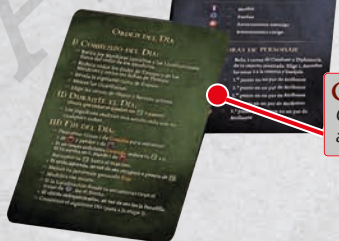
TABLEROS DE PERSONAJE
Contienen la loseta de personaje, recursos, Atributos y los medidores de Supervivencia.



CARTAS DE HABILIDAD
Se compran con experiencia y se adjuntan a los tableros.



CARTAS DE AYUDA
Glosario de iconos, orden de turno, acciones básicas y otras ayudas.



MAZOS DE COMBATE Y DIPLOMACIA
Cada personaje tiene su propio mazo para resolver Encuentros de Combate y Diplomacia.



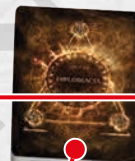
MAZO DE EVENTOS Y PILA DE DESCARTE
Cartas que guían la historia o proporcionan efectos aleatorios.



MISIÓN ACTIVA
Una carta que contiene una Misión importante.

MINIATURAS DE PERSONAJES
Vuestros personajes; a cada uno le corresponde un tablero de personaje, una loseta de personaje y un conjunto de cartas de Combate y Diplomacia.

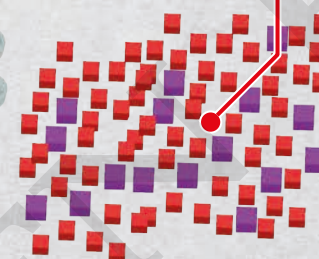
MARCADOR DE SALUD
Una pieza especial en forma de «T», colocada en el medidor de Salud en el tablero de personaje.



FICHAS DE TIEMPO Y MISIÓN
Se colocan en varios componentes o se usan como indicadores en los diales.



MARCADORES Y MARCADORES GRANDES
Los marcadores grandes valen como 5 marcadores de los comunes.



PREPARACIÓN DE LA CAMPAÑA

Para aprender a jugar de la manera más sencilla posible, te animamos a que uses la Guía de inicio rápido, que explica lo básico de una partida de aventura introductoria en solitario. Para preparar las siguientes campañas, sigue los pasos a continuación. Si retomas una campaña en curso, no debes seguir la preparación completa, sino ir directamente al Capítulo «Guardar la partida» de la sección de reglas básicas de este manual.





PREPARACIÓN DE LOS PERSONAJES

Cada jugador completa los siguientes pasos:

I) Elige tu personaje. Coge su loseta correspondiente y el tablero de personaje del mismo color.



Recomendación: La principal diferencia entre los personajes es su acción de personaje y rasgos negativos, presentes en la parte delantera de sus losetas, la longitud de sus medidores de Supervivencia de su tablero de personaje correspondiente, y sus cartas únicas de Combate y Diplomacia.

La expansión del personaje Niamh tiene una loseta roja y puede usarse con cualquiera de los tableros de personaje.

II) Marca tus niveles iniciales de  (Energía) y  (Terror). Busca los medidores de  y  en tu tablero de personaje, y coloca los marcadores comunes en los espacios iniciales, destacados con dos flechas rojas en cada medidor:



III) Coloca el marcador en forma de T  (Salud) en el espacio del medidor de . También está destacado con flechas rojas.

La forma del marcador te ayudará a recordar el efecto que tu  tiene sobre los otros dos medidores (ver: «Reglas básicas: », página 10).



IV) Marca tus Atributos iniciales. Encontrarás sus valores iniciales en la cara trasera de la loseta de tu personaje.

V) Marca tus recursos iniciales. Estos también se encuentran en la parte trasera de la loseta de tu personaje. Coloca el número correspondiente de marcadores comunes en los espacios de recursos del tablero de personaje.



VI) Aparta las 80 cartas de Combate y Diplomacia que se correspondan con el color del tablero de tu personaje. Hay 50 cartas básicas de Combate y Diplomacia que se corresponden con tu tablero de personaje, y 30 cartas de Combate y Diplomacia con el nombre de tu personaje en la parte superior del título.

Puedes ayudarte de los números de las cartas para agruparlas. Por ejemplo, Ailei (color verde) debería agrupar las cartas de Combate de 1-25 V, las cartas de Diplomacia de 1-25 V, las cartas avanzadas de Combate con su nombre, numeradas de 1-15 V, y las cartas avanzadas de Diplomacia con su nombre, de 1-15 V.

Si aún no sabes cómo separar las cartas, lee las secciones detalladas de las cartas de Combate y Diplomacia de este reglamento.

VII) Crea tus mazos iniciales, formados por 15 cartas de Combate y Diplomacia.

Coge las 15 cartas básicas de Combate y las 15 cartas básicas de Diplomacia con el estandarte del color correspondiente al tablero de tu personaje (ver ilustración). El estandarte se encuentra debajo del nombre de la carta. Baraja estas cartas y coloca las de Combate a la izquierda de tu tablero de personaje, y las de Diplomacia a la derecha.

Los personajes de otras campañas deben guiarse por las listas de mazo inicial de la cara trasera de su loseta de personaje.

En la campaña La caída de Ávalon, las cartas que se usan en este paso son las numeradas como 1-15/25.

¡Las cartas iniciales NO TIENEN nombres de personajes en ellas!



VIII) Crea tus reservas Avanzadas de 25 cartas de Combate y Diplomacia. Coge las 15 cartas avanzadas de Combate que tienen el nombre de tu personaje. Luego, coge las 10 cartas básicas restantes de Combate del color correspondiente a tu tablero de personaje (las que no tienen señalado el color, es decir, las que no se usan en el paso mencionado anteriormente). Baraja las 15 cartas avanzadas con las cartas básicas. Esta será tu reserva de 25 cartas avanzadas de Combate. A lo largo de la partida las usarás para comprar cartas adicionales y mejorar tu mazo.

Repite el proceso para las cartas de Diplomacia y para formar tu reserva Avanzada de Diplomacia.

Coloca las 2 reservas Avanzadas en uno de los compartimentos de la caja, o tápalas con la carta de «reserva Avanzada».

IX) Coloca la loseta de personaje en el tablero de personaje. La información de la preparación debe quedar bocabajo, y la acción de tu personaje deberá estar bocarriba.



X) Lee la misiva introductoria de tu personaje. Esta misiva fue escrita por tu anterior mentor, quien desapareció en la última expedición, y revela más información sobre tu situación inicial.

Estas misivas también contienen un número único de personaje, usado en ocasiones para desempatar o tomar decisiones.

XI) Coge tu mapa de aventura. Si no sabes mucho sobre Ávalon, te ayudará a llegar a los puntos de interés más importantes de la isla. Pero ten cuidado, el cartógrafo que ha creado el mapa vivió hace más de un siglo ¡y puede que sus dibujos no sean precisos!

PREPARACIÓN DEL MUNDO

Cuando todos los personajes estén preparados, sigue estos pasos.

I) Coloca la Localización inicial. Para La caída de Ávalon es la carta de Localización 101. Coloca la Localización inicial en el centro del área de juego y pon en esa carta todos los personajes que iniciarán la campaña.

Otras campañas usan las Localizaciones 201, 301 y 401 como las iniciales.

II) Coloca un Menhir en la Localización inicial y pon un dial en la ranura que hay en la base del Menhir. Gira el dial para que el siguiente número quede a la vista: 8 (1 jugador), 7 (2 jugadores), 6 (3 jugadores) o 5 (4 jugadores).

Este dial es importante, porque señala los Días disponibles antes de que el Menhir se apague (ver: «Menhires y Rareza», página 11).



III) Construye la sección inicial en el mapa. Observa las 4 Claves de Dirección en los 4 lados de tu Localización inicial. Encuentra las cuatro cartas de Localización con el número correspondiente, y une cada carta a su Clave de Dirección.

Ejemplo: En la campaña La caída de Ávalon, debes unir la Arboleda del cazador (102) con el lado superior de tu Localización inicial (101), la Feria del Guerrero (103) con el lado izquierdo, el Cónclave Calcinado (104) con el lado derecho y las Espadas Olvidadas (105) con el lado inferior.



IV) Prepara las cartas de Encuentro. Coge todos los Encuentros y sepálos por colores en cuatro pilas. Cada uno contiene 31 cartas, incluyendo un Encuentro especial llamado «Tu primer encuentro».

Usarás estas pilas para construir tus mazos de Encuentros en el paso IX.

V) Prepara los mazos de Secretos y de Objetos. Coge todas las cartas de Objeto y de Secreto y colócalas en dos mazos, cerca de los Encuentros. Es aconsejable separar las cartas de Secreto por número, para encontrarlas más fácilmente durante la partida. Baraja el mazo de Objetos.

VI) Coge una nueva Hoja de Juego.

La usarás para guardar tu partida y marcar los Estados, que cambian continuamente la manera en la que algunas Localizaciones y personas responden a tu grupo.

VII) Reparte las cartas de ayuda. Cada jugador recibe una carta de glosario de iconos y una carta de orden de turno con la lista de acciones en su cara trasera. Deja en la mesa la carta de ayuda de Combate/Diplomacia.

VIII) Opcional: elige al narrador. Asignar a uno de los jugadores como narrador ayuda a mantener el juego fluido y disminuye los parones. Las responsabilidades del narrador quedan detalladas en el cuadro que hay al final de esta página.

IX) Prepara el primer Capítulo. Busca la carta de Preparación del Capítulo 1 en las cartas de Evento y sigue las instrucciones, empezando por el anverso, hasta construir el mazo de Eventos y los mazos de Encuentros.

Luego, coge todas las cartas de Evento Aleatorio, barájalas y déjalas a un lado del área de juego o en la caja. A veces, las cartas de Evento te pedirán que coloques un cierto número de estas cartas de Evento Aleatorio encima del mazo de Eventos. Cuando tengas que robar un Evento, siempre lo harás del mazo y nunca del mazo de Eventos Aleatorios.

Cuando completes un Capítulo, se te indicará que sigas las instrucciones de preparación de un nuevo Capítulo y modifiques tus mazos de Encuentros, retirando las cartas fáciles e introduciendo otras más difíciles.



X) El primer Día de tu odisea ha comenzado. Ve a la sección «Cómo jugar» de este reglamento y empieza tu aventura.

Recomendación: Explorar tu Localización inicial es un buen primer paso que te permitirá ver las opciones disponibles.

Recomendación: Para tus primeros Días de la partida, mantén cerca la carta de ayuda del orden del Día y sigue los pasos indicados, uno a uno. Los jugadores nuevos pueden olvidarse fácilmente de acciones importantes, como por ejemplo disminuir cada dial o revelar una carta de Evento nueva al Comienzo de cada Día.

NARRADOR (OPCIONAL)

En partidas cooperativas de 2 a 4 jugadores, se sugiere que un jugador se preste como narrador voluntario. Además de jugar, el narrador se convierte en el director de juego de **Tainted Grail** y sus responsabilidades son:



- Leer (o relatar) en voz alta, para los demás jugadores, el Diario de Exploración.
- Mantener el juego en orden: revelar nuevas cartas de Evento o reducir el número de los diales al inicio del Día.
- Encargarse de la Hoja de Juego, marcando los Estados obtenidos por los jugadores, y verificarlos cuando se le pida.
- Añadir nuevas cartas de Localización y retirar cartas de Localización que ya no están al alcance del Menhir activo.
- Repartir las cartas de Objeto y Secreto de sus mazos.
- Resolver los empates y tomar la decisión final en una situación de conflicto.

El narrador no tiene impacto en la partida y no es obligatorio que exista, pero elegir a una persona que se encargue de este puesto reducirá los tiempos y llevará a menos errores. Además, oír lo que ocurre con otros personajes durante su Exploración ayuda a mantener al resto ocupado e inmerso en la historia.

CÓMO JUGAR

Esta sección explica cómo jugar a Tainted Grail. Comienza siguiendo los pasos del Orden del Día y aprende las reglas básicas.

ORDEN DEL DÍA

El Día es la unidad de tiempo más importante de Tainted Grail, y representa un turno completo en la partida. Durante el Día (etapa II), los personajes gastan  para realizar acciones hasta que no les quede  o decidan pasar. Después de eso se realiza la secuencia de Fin del Día (etapa III), en la que los personajes descansan, se recuperan, leen Sueños y mejoran sus Atributos y mazos. Después empieza un nuevo Día, con la secuencia de Comienzo del Día (etapa I) que incluye algunas tareas de mantenimiento y en la que se revela 1 nueva carta de Evento.

En Tainted Grail, realizarás constantemente las siguientes tres etapas, en orden:

D COMIENZO DEL DÍA

1) Retira los Menhires inactivos. Si un Menhir no tiene un dial en el espacio de su base, se vuelve inactivo (se apaga) inmediatamente. Retira todos los Menhires inactivos. Los que queden en pie se denominan «Menhires activos».


2) Retira las Localizaciones fuera del radio de los Menhires. Cada carta de Localización debe estar adyacente (en línea recta o diagonal) a una con un Menhir activo. Si hay alguna carta de Localización que deja de tocar otra Localización con un Menhir activo, se descartan inmediatamente (ver: «Menhires y Rareza», página 11).

3) Reduce los diales de los Menhires. Reduce el número de cada dial en 1. Si un dial ya estaba en 1, debes retirarlo de la base del Menhir. Ten en cuenta que el Menhir no desaparece ni tampoco se vuelve inactivo hasta el próximo Comienzo del Día.

4) Reduce los diales de Tiempo y retira las fichas de Tiempo. Si hay diales con fichas de Tiempo en cualquier sitio, incluyendo las cartas de Secreto o junto a los personajes, redúcelos en 1. Si un dial no se puede reducir, se retira de la partida.

Retira también las fichas de Tiempo de las cartas de Localización.

Solo los diales con fichas de Tiempo se reducirán en este paso. Los diales con fichas de Misión se mueven de acuerdo a reglas distintas. Tampoco se retiran las fichas de Misión de las Localizaciones.

5) Revela y lee una nueva carta de Evento. Si contiene un texto de Misión y un símbolo de candado rojo , debes moverla al desplegado de Misiones, junto al mazo de Eventos.

Al contrario que los Eventos normales, activos durante 1 Día, los que contengan una Misión se quedan en la mesa hasta que la carta lo indique.

6) Mueve los Guardianes. Los Guardianes son unos Encuentros especiales que vagan por el mapa. Si hay alguno en juego, lanza el dado de Dirección por cada Guardián y muévelo siguiendo las reglas de la sección de Guardianes en las Reglas básicas.




7) Debate tus planes. Si juegas en modo cooperativo, todos los jugadores debéis planear vuestros movimientos y logística con cuidado. ¡Ganaréis o perderéis juntos!

8) Equipate para tu viaje. Asegúrate de que tu personaje no tiene más de un Objeto con la misma palabra clave bocarriba (ver: «Objetos», página 12). Deja los sobrantes bocabajo.

II DURANTE EL DÍA


Cuando comienza esta etapa, cada jugador realiza una acción, en el orden que prefieran. Si los jugadores no se ponen de acuerdo, el personaje con el número más bajo (en la carta de introducción) será el inicial, y se seguirá en orden ascendente. Cada acción disponible está marcada con un icono de acción especial que indica el coste de esa acción.



Todas las acciones vienen precedidas por este icono. La X indica el coste en  de la acción. Por el contrario, algunas acciones pueden tener coste de  o .



Dos o más jugadores que compartan la misma Localización pueden decidir realizar la misma acción a la vez, como un equipo: fíjate en las reglas de equipo en azul, junto a cada acción.

Cuando todos los jugadores hayan hecho su acción, ya sea individualmente o en grupo, o si han pasado el turno, cada uno podrá realizar otra acción.


Esto continúa hasta que todos los jugadores pasen o no les queden más  para gastar. Cuando eso ocurra, se pasa a la etapa III, el Fin del Día.

Recomendación: Para reducir el entretorno, un jugador que haya tenido un Encuentro puede resolverlo mientras que otros jugadores hacen su propia acción. Además, los jugadores deben planear cómo gastar su Exp o cómo modificar sus mazos de Combate y Diplomacia de antemano, para reducir los parones durante la etapa del Fin del Día.



Las seis acciones más importantes también se encuentran en la cara de acción de la carta de ayuda. Estas son:


1  EXPLORAR - cuesta 1 de . Cada carta de Localización contiene un texto de ambientación, secretos o tareas, y la manera de descubrirlos es Explorando. Dale la vuelta a tu carta de Localización actual y lee el texto de su cara trasera. Algunas cartas son concluyentes, pero otras hacen referencia a partes concretas del Diario de Exploración. Continúa hasta que llegues a la parte «La Exploración finaliza». Luego, dale la vuelta a la carta de nuevo y continúa la partida.

Recuerda leer la sección «Cómo usar el Diario de Exploración» al inicio del Diario antes de tu primera Exploración.


En equipo: Si Exploras en equipo, el coste de la Exploración será 1 de  por cada miembro del equipo. La mayoría de los efectos positivos y negativos se aplicarán a todos los personajes del equipo. Sin embargo, la mayor parte de las recompensas no escalarán y deberán ser compartidas por los miembros del grupo. Para saber más, ver la sección «Cómo usar el Diario de Exploración» en las primeras páginas del Diario.

Recomendación: Si voltear la carta es difícil por tener varias miniaturas sobre ella, puedes ir directamente al Diario de Exploración. Cada sección de Localización empieza con el mismo texto que el del reverso de la carta.

1  VIAJAR - cuesta 1 de . Mueve la miniatura de tu personaje hasta cualquier carta de Localización conectada a la tuya en ese momento (ver: «Localizaciones», página 10). Si hay dos Localizaciones adyacentes, pero no están conectadas mediante Claves de Dirección, no puedes Viajar de una a otra (normalmente esto es debido a la presencia de montañas, muros, ríos anchos y otros elementos de la naturaleza).

Al llegar a la nueva Localización, comprueba si has revelado alguna carta de Localización (ver: «Localizaciones», pág. 10). Fíjate en si tu nueva Localización tiene el símbolo de un rayo  en cualquier parte de la carta. Cuando se presente este símbolo, se resuelve inmediatamente al entrar en esa Localización.


Ejemplo: Si la carta de Localización tiene un icono de rayo junto a la frase «Roba un Encuentro gris», debes robar inmediatamente 1 Encuentro del mazo gris, antes de que cualquier otro jugador realice una acción.

En equipo: Si Viajáis en equipo, cualquier acción automática o Encuentro de Guardián desencadenado por la nueva Localización debe resolverse también en equipo. El coste de Viaje pasa a ser 1 de  por cada miembro del equipo.

Importante: Solo puedes mover en línea recta. No puedes mover en diagonal.



Ejemplo: Ir de Cuanacht hasta Albura requiere 2 acciones de Viaje, ya que no se permite hacerlo en diagonal. Además, cuando los personajes llegan a Albura, necesitan resolver de inmediato la sección de la carta de Localización de Albura marcada con el símbolo del rayo.



1  ACCIÓN DE LOCALIZACIÓN - el coste se indica en la carta de Localización. La mayoría de las cartas de Localización contienen una acción, que está visible en su cara frontal. Esta acción se puede activar cuando un personaje se encuentre en ella y no esté realizando otra acción.

Las acciones de Localización son importantes porque te permiten conseguir o intercambiar recursos vitales. Intenta estar al tanto de ellas y planificar tus Viajes de antemano.

Ten en cuenta que algunas acciones de Localización están marcadas como «una vez al Día». Cuando realizas una acción de este tipo, puedes cubrir ese icono con una ficha de Tiempo, para ayudarte a recordar que se ha usado.

Recuerda que algunas Localizaciones tienen otras reglas sobre las fichas de Tiempo. Es mejor no dejar esas otras fichas de Tiempo sobre la acción para evitar mezclarlas.

En equipo: Una acción de Localización se puede activar en equipo, en cuyo caso solo pagaréis el coste 1 vez y recibiréis el resultado de la acción 1 vez. Sin embargo, os podéis ayudar entre vosotros para pagar costes, dividiéndolos a vuestro gusto. Si eso desencadena un Encuentro, también se resolverá en equipo.

Ejemplo: Dos jugadores usan una acción de Localización que indica «2  Caza: Obtén 1 de Comida, luego roba un Encuentro verde». Se reparten el coste entre ambos y pagan 1 de  cada uno. Luego, reciben 1 de Comida, revelan un Encuentro y luchan en equipo.

ACCIÓN DE PERSONAJE - su coste varía dependiendo del personaje. Cada personaje tiene una acción personal en su loseta de personaje. Esta acción solo se puede activar fuera de los Encuentros o la Exploración.

En equipo: La acción de tu personaje solo la podrás usar tú, pero los demás miembros del equipo pueden ayudarte a pagar el coste de . Sin embargo, el personaje que realice la acción DEBE SIEMPRE pagar al menos 1 de .

INSPECCIONAR UN MENHIR - siempre sin coste. Si la Localización donde te encuentras tiene el sello de un Menhir junto a su nombre (ver: «Localizaciones», pág. 10), significa que contiene uno de esos antiguos monumentos. Inspeccionar el Menhir es gratuito y te indicará qué cartas de recurso o Secreto son necesarias para activar ese Menhir. Si decides seguir, dale la vuelta a la carta de Localización y lee la sección del Menhir en la parte inferior de la carta. Si tienes los recursos necesarios y cumples todos los requisitos, puedes activar ese Menhir inmediatamente.

Importante: Ten en cuenta que los costes de activación de Menhir aumentan según el número de jugadores de la partida (no solo de los que formen parte de tu equipo).

Recomendación: Piensa siempre de antemano qué Menhir quieres activar y qué recursos necesitarás para ello.

Recomendación: Si no quieres darle la vuelta a la carta de Localización, también puedes encontrar toda la información del Menhir en el Diario de Exploración, en la sección de esa Localización.

Recomendación: Activar un Menhir requiere la ayuda de todos los jugadores. Ten eso en cuenta cuando planifiques tu logística.

Pasar - sin coste. Tu personaje decide terminar su Día y descansar. Puedes pasar incluso si no has gastado , pero cuidado, esta decisión es irreversible. Una vez hayas pasado, ¡no podrás hacer más acciones hasta el Día siguiente!

Puede que haya más acciones disponibles en tu tablero de jugador o cartas de Objeto, Habilidad o Secreto.

En resumen, durante el Día y en tu turno, realizas una acción de la carta de ayuda de acción, de tu loseta de personaje o de cualquier otra carta o tablero disponible para tu personaje. Otros jugadores que estén en la misma Localización pueden unirse. Luego, los que todavía no hayan realizado una acción, lo harán. Repite esta secuencia hasta que todo el mundo pase o se haya quedado sin .

III) FIN DEL DÍA

El Día termina cuando todos los personajes han pasado o se han quedado sin . Luego, sigue los pasos a continuación para cada personaje:

1) Descansa. Come 1 de **Comida**. Si lo haces, restaura 1 de y pierde 1 de . Si no tienes suficiente **Comida** (o no quieres gastarla), reduce tu a 0. Si tu ya está en 0, pierde 1 de .

*Recuerda que los personajes que se encuentren en la misma Localización pueden intercambiarse **Comida** en cualquier momento, siempre y cuando no estén realizando en ese momento una acción o Encuentro (ver: «Equipo y acciones en equipo», página 11).*

2) Recupera tu . Mueve el marcador en tu tablero, de vuelta al espacio inicial. Si estás Agotado (es decir, tu marcador de está en uno de los espacios rojos), recupera solo 4 puntos de . Recuerda que tu marcador de limita tu máxima. Tu marcador de nunca puede sobrepasar el marcador de .

3) Mejora tu personaje. Si tienes puntos de **Exp**, puedes gastarlos ahora para mejorar tus Atributos, obtener nuevas Habilidades o añadir nuevas cartas de Combate y Diplomacia a tus mazos (ver: «Mejoras de personaje», página 12).

4) Construye los mazos de tu personaje. Puedes personalizar tus mazos de Combate y Diplomacia con cualquier carta que tu personaje haya obtenido de la reserva Avanzada durante la partida. También puedes retirar cartas que no encajen en tu mazo, pero ¡recuerda que cada mazo debe tener al menos 15 cartas!

5) Sueña. Si la Localización donde te encuentras tiene el icono de Sueño, abre su sección del Diario de Exploración y lee el Sueño. Si tu marcador de está en uno de los espacios rojos (es decir, la carta «Estás enloqueciendo» está junto a tu tablero de personaje), lee la Pesadilla en vez del Sueño.

Los Sueños y las Pesadillas se resuelven una sola vez y causan efecto sobre todos los personajes que se encuentren en esa Localización (que reúnan los requisitos para tener un Sueño o una Pesadilla).

Nota: A menudo, los Sueños revelan más información o proporcionan pistas sobre el contexto o la historia.

REGLAS BÁSICAS

Antes de empezar a jugar, debes familiarizarte con los conceptos clave de Tainted Grail, descritos en esta sección.

MEDIDORES DE SUPERVIVENCIA

Estos tres medidores de tu tablero de personaje son muy importantes, así que casi todo lo que hagas durante la partida les afectará.

ENERGÍA - tu resistencia básica que renuevas cada Día. La mayoría de las actividades (ver: «Durante el Día», página 8) reducen tu . Las heridas y aflicciones limitan también tu : si cojeas moribundo, no serás capaz de hacer tanto como cuando tienes salud y estás descansado (ver: «», a continuación).

Los 2 últimos espacios del medidor de son de color rojo. Si el marcador de llega a ellos, estarás **Agotado**. Esto afecta negativamente a tu rendimiento, y tu recuperación de será menor (ver: «Fin del Día», página 9). Sin embargo, a veces es necesario Agotarse para evitar algo mucho peor.

SALUD - tu condición física. Cuando te quedas sin , empiezas a morir. Para representar esto, tendrás que poner junto a tu tablero de personaje la carta de «Te estás muriendo», y habilitar nuevas reglas presentes en esta carta.

Nunca puedes tener más que (el marcador de nunca debe pasar del marcador de en forma de T).

Si tienes más que (es decir, tu marcador de está por encima del marcador de , entras en Pánico.

La forma del marcador de te recordará esos 2 límites cruciales.

TERROR - trauma mental, estrés y locura. Si tu marcador de llega a uno de los dos espacios rojos en la parte superior del medidor, te vuelves loco. Para representar esto, tendrás que poner junto a tu tablero de personaje la carta de «Estás enloqueciendo» y seguir las reglas adicionales de esta.

Además, si tu es superior a tu , entras en Pánico (esto te afectará negativamente en el Combate y la Diplomacia).

ATRIBUTOS DE LOS PERSONAJES

Hay seis Atributos básicos, divididos en tres parejas opuestas, y todos definen a tu personaje. Se usan en varios Encuentros y pueden dar lugar a diversos Eventos o soluciones cuando Exploras Localizaciones. Cuando hayas mejorado cualquier Atributo a 2, todos los puntos siguientes de ese Atributo ofrecen una carta de Habilidad, especial y muy útil, que se coloca junto a tu tablero de personaje, al lado del Atributo (ver: «Mejoras de personaje», p. 12).

Agresividad ----- **Empatía**

Audacia ----- **Cautela**

Lógica ----- **Espiritualidad**

Recomendación: El coste en **Exp** para mejorar los Atributos se determina por separado para cada una de las parejas opuestas. Por ejemplo, cuantos más puntos tengas en , más caro será mejorar tu .

RECURSOS

Hay cinco recursos disponibles que los personajes podrán acumular y usar en sus viajes.

Comida: Al final de cada Día, tu personaje debe comer 1 de **Comida**. Sin **Comida**, no podrás reponerte (ver: «Fin del Día», página 9).

Riqueza: Oro, gemas y otras riquezas que pueden ayudarte a comprar Objetos y Equipamiento, cosas que te salvarán la vida.

Reputación (Rep): Tu fama y gloria; si tienes muchos puntos de **Rep**, la gente de la isla tratará de ayudarte en lo que puedan.

Magia: El poder sobrenatural que podría ayudarte durante los Encuentros. A menudo es necesaria para activar Menhires.

Experiencia (Exp): Se gasta para mejorar tus Atributos y comprar nuevas cartas de Combate y Diplomacia, que incrementarán tus posibilidades de sobrevivir.

Puedes intercambiar tu **Comida** y **Riqueza** con otros miembros del equipo u otros personajes de tu Localización que no estén realizando ninguna acción. La **Rep**, **Exp**, y la **Magia** nunca se pueden intercambiar.

LOCALIZACIONES



Estas cartas grandes son los segmentos que forman el mapa de Ávalon, detallando los lugares que visitarás en tu camino.

1. **Nombre de la Localización**
2. **Número de la Localización:** Hace referencia a la sección correspondiente dentro del Diario de Exploración.
3. **Número de Localización antiguo:** El número de la versión anterior de esta Localización (ciertas acciones, Eventos o circunstancias pueden sustituir una Localización concreta por su versión modificada).
4. **Sellos de la Localización:** Cada carta de Localización puede tener hasta tres sellos especiales junto a su nombre, de entre estos:



MENHIR: Esta Localización contiene un Menhir que puedes activar. Durante la partida, la acción de activación de Menhir solo puede realizarse en Localizaciones con este símbolo.



SUEÑOS: Si terminas tu Día en esta Localización, tendrás Sueños proféticos u horribles Pesadillas mientras duermes.



ASENTAMIENTO ENEMIGO: Esta Localización provocará un Encuentro en cuanto entres (normalmente uno de Diplomacia). Busca las reglas específicas en la carta de Localización.



ASENTAMIENTO AMIGO: Desafortunadamente, son poco comunes...

5. **Acción de Localización:** Puede realizarse en esta Localización.
6. **Claves de Dirección:** Números que indican las Localizaciones vecinas.
7. **Descripción de la Localización:** Una breve descripción de la Localización, que a menudo te dará pistas sobre qué esperar de ella.

Al Viajar (ver: «Durante el Día», página 8), revelarás más y más cartas de Localización. Para Viajar entre 2 cartas de Localización adyacentes, ambas deben estar conectadas mediante Claves de Dirección. Si dos cartas están una junto a la otra pero no existen Claves de Dirección en sus lados adyacentes, esta ruta está bloqueada (debido a formaciones naturales como montañas, calas o abruptos acantilados). ¡Debes encontrar otro camino!

Cuando llegues a una nueva Localización, debes seguir siempre la siguiente secuencia:

1) **Revela nuevas cartas de Localización.** Revela más cartas. Busca cartas que encajen con las Claves de Dirección de tu nueva Localización. Ponlas junto a las Claves correspondientes SI la nueva carta que intentas colocar **no está a más de 1 carta** de distancia (incluso en diagonal) del Menhir activo.




1. La miniatura de tu personaje
2. Tu Viaje
3. El Menhir activo
- 4 y 5. Une estas cartas de Localización en cuanto llegues a la nueva Localización (sus números de Localización encajan con las Claves de Dirección de los bordes de tu carta de Localización Y están en el radio del Menhir activo).
6. Esta carta de Localización no se unirá. Su número de Localización encaja con la Clave de Dirección PERO no está en el radio del Menhir activo.

2) **Resuelve las reglas inmediatas.** Si una carta tiene una regla con el símbolo del rayo , debes resolverla inmediatamente.

Si hay un Guardián allí, resuelve el Encuentro antes de la regla inmediata.

MOVIMIENTO ESPECIAL

Algunas cartas y efectos te piden que muevas tu personaje a «la Localización revelada con el número más bajo», «cualquier Localización conectada». Este movimiento especial no cuenta como Viaje, no cuesta  y se realiza inmediatamente. Sin embargo, sí que revela nuevas cartas de Localización y desencadena acciones inmediatas y Encuentros de Guardián.

NÚMERO DE LOCALIZACIÓN ANTIGUO

En **Tainted Grail**, muchas Localizaciones se transforman por las acciones del jugador. A veces, tu búsqueda sustituirá una carta de Localización por su nueva y modificada versión. Cuando estas cartas cambian, lo hace también su número, y recibe una nueva sección del Diario de Exploración. Sin embargo, el número de la original aún estará en la carta y se denomina «número de Localización antiguo». Úsalo al conectar Claves de Dirección.



Ejemplo: Entrás en una Localización que tiene la Clave de Dirección «108» en su borde derecho. Buscas la Localización 108, pero ya no está disponible. Verificas los números de Localización antiguos y descubres que la Localización 110 tiene el número de Localización antiguo 108. Por lo tanto, colocas la Localización 110 junto a la Clave de Dirección «108».




Resumen: Al visitar una Localización durante la partida, revelarás Localizaciones vecinas, ya sea: a) porque están conectadas mediante una Clave de Dirección, o b) porque están en el radio del Menhir. Si la carta de Localización con el número indicado por la Clave de Dirección ya no está disponible, verifica el número de Localización antiguo.



MENHIRES Y RAREZA

En Ávalon, cuando un Menhir se apaga, algunas zonas de las tierras comienzan a hundirse a manos de una fuerza primigenia, la Rareza. La excepción son algunas pequeñas áreas apartadas pero cercanas a los Menhires inactivos y otras reliquias poderosas. Al Comienzo del Día deberás descartar todas aquellas Localizaciones que no estén en el radio de un Menhir activo.

Todos los personajes que se encuentren en la Localización a retirar pierden inmediatamente 2 de , obtienen 2 de  y se mueven a la carta de Localización más cercana (si hay varias Localizaciones a igual distancia, elige la del número más bajo). ¡Esto no es una acción de Viaje!


Activar Menhires requiere que los personajes usen la acción del reverso de la carta de Localización, que también está en la sección del Diario de Exploración de esa carta. El coste y la preparación del Menhir quedan detallados en el texto de esa acción. Recuerda que solo podrás activar Menhires en las Localizaciones que tengan el sello  Menhir junto al nombre. Tras activar un Menhir, comprueba las Localizaciones con personajes que contengan Claves de Dirección que lleven a Localizaciones no reveladas, y que ahora están dentro del alcance del Menhir. Revela estas localizaciones inmediatamente.

Los personajes también pueden **augmentar la duración de los Menhires** activos mediante una nueva activación. Cualquier «poder» restante en el dial del Menhir se pierde a la hora de una nueva activación. ¡Cuando aumentes la duración de un Menhir, no añadas una miniatura de Menhir nueva a esa Localización!

Si el **último Menhir** del mapa desaparece, no retires las restantes cartas de Localización. Los personajes pueden seguir jugando en esas Localizaciones, pero pierden 2 de  y obtienen 2 de  al Comienzo del Día: hasta que mueran o activen uno de los Menhires.

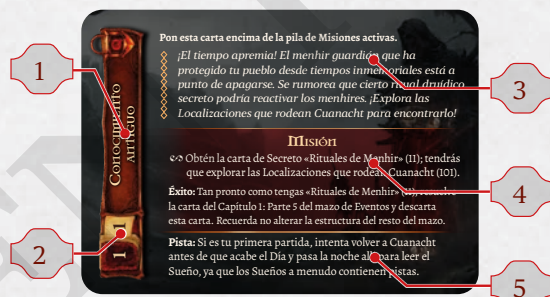
EVENTOS, MISIONES Y TAREAS

La carta de Evento que se reveló al comienzo de la partida dará lugar a tu primera **Misión**. Las Misiones son el hilo principal de la historia: objetivos importantes que te dirigen hacia el final del Capítulo y te permiten avanzar en la campaña.

Las Misiones están presentes en cartas de Evento o de Secreto, y destacan por un formato especial (ver ilustración) y un símbolo de  en una esquina de la carta. Cuando robes una carta que tenga una Misión, debes leerla y colocarla en el despliegue de Misiones activas, junto al mazo de Eventos.

Ejemplo: El primer Evento que robaste durante la partida tiene una Misión: «Obtén la carta de Secreto «Rituales de Menhir»». Deja este Evento junto al mazo de Eventos, en el despliegue de Misiones. Cuando algún personaje obtenga esa carta de Secreto, sigue las reglas detalladas en la sección «Éxito» de la Misión.

Recomendación: Si no estás seguro de qué hacer o dónde ir, échale un ojo de nuevo a tus Misiones activas.



Un ejemplo de una carta de Evento de historia con una Misión.

- 1. Título**
- 2. Capítulo y parte:** Te permiten preparar correctamente el mazo de Eventos.
- 3. Descripción de la historia:** Historia introductoria para el Evento, donde se explica qué ocurre.
- 4. Misión:** Te explica qué debes conseguir para seguir con la historia.
- 5. Pista:** Una breve información que puede ayudarte a completar la Misión.

IMPORTANTE: No retires nunca las cartas que contengan Misiones, a no ser que se indique expresamente lo contrario.

Además de las Misiones, tu equipo se encontrará con multitud de **Tareas**. Estas son pequeñas misiones secundarias o pistas que puedes elegir hacer. Hacer Tareas suele ser rentable y puede aumentar tu conocimiento sobre el mundo, pero puedes terminar la partida sin completar ninguna. Son, por lo general, señales en tu camino que te enseñarán lugares e historias interesantes. Al contrario que las Misiones, no están ligadas al Capítulo y pueden completarse en cualquier momento (hasta que tus acciones modifiquen la carta de Localización en la que esté la Tarea).

Ejemplo: Los jugadores visitan la «Escalinata del Titán» y descubren que los ermitaños y los mendigos que solían habitar las cuevas cercanas se han ido. El Diario de Exploración contiene la siguiente información para esta Localización: «Nueva Tarea: descubre lo ocurrido con los ermitaños». Si los jugadores siguen las pistas, encontrarán un oscuro secreto tras su desaparición...

IMPORTANTE: Es aconsejable tomar notas cuando tengas una nueva Tarea. Aunque la partida ofrezca referencias para las Misiones (en las cartas), recordar cada Tarea que has encontrado puede ser difícil.

IMPORTANTE: Para avanzar en la campaña, sigue tus Misiones. Las Tareas son importantes y quizás rentables, pero no te ayudarán a progresar en el Capítulo en curso.



FICHAS DE MISIÓN

Muchas Misiones y Tareas utilizan fichas de Misión para marcar su progreso. Es importante recordar que los diales con fichas de Misión sobre ellos (diales de Misión) no disminuyen su valor al Comienzo del Día (ver: «Comienzo del Día», página 8). Solo los diales de Tiempo disminuyen automáticamente.

EQUIPO Y ACCIONES EN EQUIPO

En **Tainted Grail**, los jugadores pueden jugar en grupo o dividirse. Podéis viajar, pelear o hacer intercambios como un equipo y luego separaros, y volver a juntaros ante una situación peligrosa.

Cuando un personaje realiza una acción, los personajes que se encuentren en la misma Localización pueden decidir unirse. Si el jugador que realiza la acción está de acuerdo, todos los personajes forman un equipo y hacen la acción juntos: las reglas detalladas dependen de la acción.

Todos los personajes que formen un equipo son considerados como «miembros del equipo». **En equipo:** Los miembros del equipo pueden intercambiar **Comida**, **Riqueza**, **Objetos** y **Secretos** en cualquier momento, siempre y cuando no estén realizando un Encuentro. Además, si estás en un equipo con otro personaje, puedes gastar tu  o **Magia** en vez de otro miembro. Incluso puedes cubrir el coste íntegro de la acción para todos los miembros del equipo. Solo hay una excepción: al realizar la acción de personaje de tu tablero de personaje, el personaje activo debe gastar siempre al menos 1 de .


Recomendación: Viajar en equipo es más seguro, pero cuando el tiempo apremia, separarse permite ocupar más territorio, explorar más ¡y obtener más recompensas!

IMPORTANTE: Hacer una acción en equipo solo es posible antes de que la acción comience. Si ya está en curso, ningún personaje puede unirse, excepto si una carta o regla lo permite.

ABANDONAR O DISOLVER UN EQUIPO

Las acciones hechas en equipo deben estar aprobadas por todos los miembros del equipo. Si un personaje no desea hacer una acción junto al equipo, debe abandonarlo antes de que comience la acción. No puedes abandonarlo durante una acción. Puedes abandonarlo en cualquier momento antes de resolver la acción.

La única excepción es cuando un personaje del equipo no pueda pagar el coste de la acción requerido. En ese caso, este personaje tendrá que abandonar el equipo. Los demás jugadores podrán seguir con la acción.

Ejemplo: Una entrada del Diario de Exploración requiere que cada miembro pague 2 de . El jugador A y el B pagan, pero el C no puede hacerlo. Los jugadores A y B no quieren cubrir el coste del jugador C, por lo que este deberá abandonar el equipo. Los jugadores A y B siguen juntos.

Los miembros de un equipo solo pueden irse durante el Combate o la Diplomacia si Escapan del Encuentro (ver: «Escapar del Combate/Diplomacia», páginas 14 y 18 respectivamente), o si se retiran por el efecto de la carta de «Te estás muriendo».

ESTADOS Y HOJA DE JUEGO

Cuando Viajas, completas Misiones o resuelves Tareas, a menudo se te pedirá marcar o verificar un cierto Estado (o una parte numerada del Estado) de la Hoja de Juego.

Los Estados son factores desencadenantes de la historia, que representan tu impacto sobre el mundo. No son personales. Si hay un Estado marcado en la hoja, todos los jugadores lo tienen automáticamente. Los cambios pequeños y personales (como estar enfermo o tener un aura mágica única) son controlados con las cartas de Secreto personales.

Secretos del bosque			1	2	3	4		
Sueños y profecías	XX	3	4	5	6	7	8	
Tesoros ocultos	1	2	3	4	5	6	7	8

DIARIO DE EXPLORACIÓN

La mayoría de las acciones de Exploración te dirigirán al Diario de Exploración: un grueso libro lleno de historias e interacciones, necesario para avanzar en la partida. Antes de usarlo por primera vez, asegúrate de leer el Capítulo «Cómo usar el Diario de Exploración» en las primeras páginas de este.

ENCUENTROS

Te encontrarás con 4 tipos de Encuentros durante la partida:



El mazo VERDE se usa sobre todo en la naturaleza, y contiene Encuentros con amenazas naturales, como bestias legendarias o animales salvajes. Muchos otorgan **Comida** si sales victorioso.

El mazo GRIS contiene peligros relacionados con el mundo de los hombres; forajidos, caballeros deshonestos, o gente que se ha vuelto loca. Estos Encuentros suelen otorgar Objetos si vences.

En el mazo PÚRPURA hay peligros misteriosos y sobrenaturales. Deberás encontrar su significado por ti mismo.

El mazo AZUL es especial, ya que no es un mazo de Combate. Se usa sobre todo cuando visitas un asentamiento enemigo y contiene situaciones peligrosas, pero también retos personales y diplomáticos.

Las cartas de estos mazos se dividen en 4 niveles de dificultad, aumentando el nivel de la partida a medida que avanzas.

Robar un Encuentro hace que tú y tu equipo os enfrentéis a un Combate o Diplomacia, dependiendo del tipo de Encuentro (ver secciones de Combate y Diplomacia de este reglamento, páginas 14 y 18 respectivamente).

Los jugadores daltónicos pueden usar la posición de las marcas redondeadas, en las esquinas de la parte trasera, para diferenciar los mazos: abajo izquierda - gris, abajo derecha - verde, arriba derecha - púrpura y arriba izquierda - azul.

GUARDIANES

Esos peligrosos enemigos seguirán deambulando incluso si has Escapado de ellos (ver: «Escapar del Combate», página 14). Si fracasas en un Encuentro de Guardián, coloca su carta en la Localización donde se ha desencadenado. Al Comienzo de cada Día, tira 1 dado de Guardián:



1. Dirección cardinal: Mueve al Guardián en esa dirección.

2. Nada: El Guardián no se mueve.

3. Descarte: Retira el Guardián, devolviendo su carta al final de su mazo de Encuentros.

● Si el Guardián debe moverse a una Localización no revelada o no conectada, muévelo a la Localización conectada de valor más elevado.

● Si el Guardián permanece en la misma Localización y hay personajes en ella, el Encuentro comienza inmediatamente (todos los personajes presentes en esa Localización luchan juntos).

● Si el Guardián entra a una Localización con un personaje, desencadenará el Encuentro. Si es derrotado, deja su carta al final del mazo.

● Si un personaje o un equipo entran a una Localización con un Guardián, el Encuentro ocurre inmediatamente. Si hay más de 1 Guardián, los jugadores pueden elegir con cuál se llevará a cabo el Encuentro primero.

● Si un personaje o un equipo entran en una Localización con un Guardián y una acción inmediata (indicada con el icono del rayo), primero se realizará el Encuentro con el Guardián y después se resolverán las reglas de la carta de Localización

La expansión «Monstruos de Ávalon» contiene miniaturas únicas para cada uno de los Encuentros de Guardián. En raras ocasiones, habrá más Encuentros de un cierto tipo en el tablero que miniaturas disponibles. En ese caso, usa las cartas para representar esos Encuentros de más.

OBJETOS Y EQUIPAMIENTO

Las cartas de Objeto disponibles en **Tainted Grail** tendrán una de las siguientes palabras clave:

- Arma
- Armadura
- Escudo
- Compañero
- Reliquia

Puedes tener cualquier número de Objetos, pero nunca puedes usar más de **1 Objeto o Secreto** con la misma palabra clave a la vez. Al Comienzo del Día, si tienes varios Objetos o Secretos con la misma palabra clave, decide cuál usarás y deja los demás bocabajo. Haz lo mismo cada vez que obtengas un nuevo Objeto o Secreto con la misma palabra clave que una que tengas bocarriba, o cuando pierdas un Objeto que tengas bocarriba. De este modo, solo puedes tener 1 Arma, 1 Armadura, 1 Escudo, 1 Compañero y 1 Reliquia activos al mismo tiempo.

Algunos Objetos también tienen el símbolo «F»: esos son Objetos que pueden **Fabricarse**, y son los únicos que los personajes pueden crear. Si una acción de construcción o una recompensa de Encuentro te indica que «robas un Objeto Fabricable», roba cartas del mazo hasta encontrar una con el símbolo «F» en ella. Róbalas y baraja las demás. Ocurre lo mismo cuando debas robar un «Objeto de tipo Compañero», «Objeto de tipo Arma»...

Los personajes pueden **intercambiar Objetos** si están en la misma Localización y no están en mitad de una acción o Encuentro.

VOLTEAR LAS CARTAS

Algunos Objetos te piden **voltearlos** en Combate o Diplomacia, para indicar que se han usado. Cuando esto ocurra, coloca esa carta bocabajo. Recuerda volver a voltearla a su posición inicial cuando termines el Combate o Diplomacia.

SECRETOS

Los Secretos están relacionados con la historia, y son objetos y poderes numerados que nunca deben formar parte del mazo de Objetos estándar. **No se pueden perder o vender**, a no ser que una regla lo indique. Tampoco les afectan las reglas que limitan el número de Objetos (como la carta de «Te estás muriendo»).

Si un efecto te pide que descartes una carta de Objeto, omite cualquier Secreto, incluso si tienen una palabra clave de Objeto.

Ejemplo: Si una criatura enemiga se come dos de tus Objetos, y solo tienes un Objeto estándar y una carta de Secreto (que también es un Arma). En ese caso, descarta solo la carta de Objeto estándar.

Los jugadores pueden **intercambiar cartas de Secreto** entre sus personajes cuando estén en la misma Localización y no estén realizando una acción. Las únicas excepciones son las cartas con la palabra «Personal». Estas no se pueden pasar a otro personaje.

MEJORAS DE PERSONAJE

Los puntos de experiencia (**Exp**) son el medio principal para mejorar a un personaje. Puedes gastarlos en cada «Fin del Día» para aumentar tus Atributos, obtener cartas adicionales de Combate o Diplomacia, u obtener Habilidades.

MEJORAR LOS MAZOS DE COMBATE O DIPLOMACIA

Paga 2 de **Exp** y coge 3 cartas de la reserva Avanzada. Elige 1 y añádele a tu mazo. Devuelve las otras 2 al mazo de reserva Avanzada y barájalo.

Tus mazos de Combate y Diplomacia deben tener siempre un mínimo de 15 cartas cada uno.

Puedes sacar o meter cartas en tus mazos en el «Fin del Día». Las cartas que estén fuera de tu mazo cuando acabe el Día NO VUELVEN a la reserva Avanzada. Colócalas junto a tu tablero de personaje o en el espacio de guardado de tu personaje.

MEJORAR LOS ATRIBUTOS

El coste de la mejora de Atributos depende del valor total del par de Atributos (ver: «Atributos de los personajes», página 10).

2 de Exp: 1.^{er} punto en un par de Atributos opuestos.

4 de Exp: 2.^o punto en un par de Atributos opuestos.

6 de Exp: 3.^{er} punto en un par de Atributos opuestos.

8 de Exp: 4.^o punto en un par de Atributos opuestos.

10 de Exp: 5.^o punto y sucesivos en un par de Atributos opuestos.

Ejemplo: Si tu es 2 y tu es 0, aumentar tu a 1 te costará 6 de Exp (el valor total de este par de Atributos es 3). Si tu es 2 y tu es 2, aumentar tu a 3 te costará 10 de Exp (el valor total de esta pareja de Atributos es 5).


COMPRAR HABILIDADES

Cuando obtengas un tercer punto (o sucesivos) en un Atributo único, añade una carta de Habilidad que admita ese Atributo en el lateral correspondiente de tu tablero de personaje. La carta de Habilidad siempre es de doble cara, con dos Habilidades personales. Cuando obtienes una Habilidad, debes elegir un lado teniendo en cuenta que perderás el otro. Las 72 Habilidades del juego son únicas, así que decide junto a los demás jugadores cuál elegir para sacarle su máximo potencial.

Recuerda que cada carta de Habilidad tiene impreso 1 punto de dicho Atributo. Si tienes 2 marcadores en el espacio de tu tablero de personaje, y 2 cartas de Habilidad de , tu total de es 4.

MUERTE Y LOCURA

A LAS PUERTAS DE LA MUERTE

Si tu  baja a 0 durante la partida, añade la carta de «Te estás muriendo» junto a tu tablero de personaje, Escapa inmediatamente de cualquier Encuentro y resuelve todas las reglas adicionales de esta carta. A partir de ahora, cualquier acción podría ser tu última acción. El Estado «Te estás muriendo» le da tiempo a tu personaje para recuperarse pero, si no te curas, fallecerás.

MUERTE

En el modo solitario, si tu personaje muere, la partida se acaba. Es por eso que la carta de «Te estás muriendo» del modo solitario es más permisiva y te da más oportunidades para recuperarte.



En el modo cooperativo, tu muerte no finaliza la partida. Debes seguir los siguientes pasos:

- Si queda algún personaje en la caja, puedes quedártelo e iniciar la preparación inicial del personaje. Después, coloca su miniatura en la Localización revelada con el número más bajo.
- Los Objetos que quedaron del personaje muerto se colocan en la Localización donde ha muerto. Los demás personajes pueden recogerlos hasta que esa Localización desaparezca. Los recursos del personaje muerto (Riqueza, Magia, etc.) se devuelven a la caja.
- Todos los Secretos pertenecientes al personaje muerto se reparten entre los demás personajes, de cualquier modo que el jugador cuyo personaje haya muerto desee. La única excepción es en el caso de los Secretos con la palabra clave «Personal» (ver: «Secretos», página anterior), ya que esa carta desaparece al morir el personaje.

Si todos los demás personajes están siendo usados o están muertos cuando un personaje muera, la partida fracasa, incluso para aquellos personajes que sigan vivos. Esto incentiva a los jugadores a que se salven los unos a los otros.

Si la partida fracasa, puedes usar la Misericordia de la Madre de Todos, tal como se explica a continuación.

LOCURA

Si tu  alcanza los espacios rojos de tu medidor de , añade la carta «Estás enloqueciendo» junto a tu tablero de personaje y sigue las instrucciones. Esto abrirá el camino a las Pesadillas y hará que Explorar y Viajar sea más difícil y arriesgado.

MISERICORDIA DE LA MADRE DE TODOS

Si tú y tu equipo habéis muerto y no queréis empezar de nuevo, podéis decidir si queréis que intervenga la Madre de Todos para salvaros. En este caso, marca el Estado «Salvado por la Diosa» en tu Hoja de Juego y ve al Versículo 500 del Libro de los Secretos. Esto te llevará al inicio del Capítulo y te dará algunos recursos predefinidos, pero hará que continúes tu partida.

IMPORTANTE: *Depender de poderes superiores para seguir con vida no es la mejor manera de jugar. Si usas demasiado la Misericordia de la Madre, considera empezar la partida en el modo Historia (ver: «Modos alternativos», página 22).*

GUARDAR LA PARTIDA

Te recomendamos que guardes la partida solo tras completar un Capítulo, cuando el Diario o una carta te Evento te lo indique. De lo contrario, puede que olvides detalles de la aventura o el momento de la partida en que te habías quedado, y las acciones «una vez al Día» podrían renovarse más de lo planeado. En caso de emergencia, puedes guardar la partida del siguiente modo:

I) Cada jugador guarda el estado de su personaje:

- 1) Elige el diagrama del tablero de un jugador de la Hoja de Juego. Fírmala con el nombre de tu personaje. Luego, marca en el diagrama y a lápiz tus Atributos, el número de tus recursos, y el estado de tus medidores de Supervivencia.
- 2) Si tienes Habilidades, escribe sus números únicos junto al Atributo correspondiente.
- 3) Escribe cualquier información adicional que consideres importante, como el estado de los diales de Misión o los diales de las cartas de Secreto (si procede).
- 4) Retira todos los marcadores de tu tablero de personaje y guárdalos en la caja.
- 5) Deja todos tus Objetos y Secretos en uno de los cuatro espacios de guardado de la caja.
- 6) Junta tus cartas de Diplomacia con las de Combate. Coloca las cartas divisoras de las reservas Avanzadas encima de tus reservas de Combate y Diplomacia, y apílalas juntas. Pon ambos montones en tu espacio de guardado de la caja.

II) El narrador o todos los jugadores guardan el estado del mundo:

- 1) Usa la Hoja de Juego para anotar la Localización actual de todas las miniaturas de personaje, Guardián, Menhir y los diales especiales, así como el valor actual de cada dial.
- 2) Retira todas las miniaturas, diales y fichas, y ponlas en la caja.
- 3) Junta todas las cartas de Localización en una pila y pon la carta divisora de Localizaciones reveladas encima. Luego, añade las Localizaciones no reveladas a la pila, giradas bocabajo. Coloca todas las cartas grandes en el espacio de cartas grandes de la caja. **IMPORTANTE: Asegúrate de separar todas las cartas de Localización retiradas del juego, en otro espacio más pequeño.**
- 4) Guarda tus cuatro mazos de Encuentros en la caja, detrás de la carta separadora «Encuentros guardados».
- 5) Guarda tu mazo de Eventos y las Misiones activas en la caja, detrás de la carta separadora «Eventos guardados».
- 6) Deja las cartas restantes (Secretos no usados, Objetos, Encuentros o Eventos) en la caja.

Para reanudar una partida guardada, sigue este proceso a la inversa.

AÑADIR O RETIRAR JUGADORES

Cada vez que empieces una sesión de juego, puedes añadir o retirar jugadores y personajes (con el límite de 1 a 4 jugadores). Asegúrate de repartir las cartas de Secreto del personaje retirado a los personajes que permanecen en juego. Los Secretos no deben retirarse nunca de una campaña en curso, a no ser que se te indique expresamente.

Coloca los personajes nuevos en una Localización en la que haya un personaje veterano. *Estos personajes son los refuerzos que recibes de Cuanacht.* Comienza la partida con sus recursos y mazos iniciales.

DESCARTAR Y RETIRAR CARTAS

En Tainted Grail, las cartas no suelen tener pilas de descarte separadas. Cuando se te indique que descartes una carta de Localización, Evento Aleatorio, Encuentro, Secreto u Objeto, déjala al final del mazo de robo.

Las cartas de Combate y Diplomacia, hayan sido descartadas o destruidas en los Encuentros, deben barajarse y ponerse en el mazo de Combate o Diplomacia en cuanto acabe el Encuentro.

Sin embargo, el mazo de Eventos sí tiene una pila de descarte: esto te permite contar el tiempo y asegurar que usas bien el mazo.

RETIRAR DEL JUEGO

Algunas veces, en vez de descartar una carta, se te pedirá que la retires por completo del juego. En ese caso, devuelve la carta a la caja, fuera de los espacios especiales. Esa carta ya no forma parte de la campaña y no volverá a ningún mazo, a no ser que se especifique que deba volver.

CONSEJOS GENERALES

- ¡Explora! Gran parte de las cosas de valor y muchos hilos narrativos solo pueden descubrirse Explorando. A veces tendrás que Explorar el mismo lugar varias veces.
- Intenta siempre tener **Comida** y recursos suficientes para los próximos dos o tres Días.
- Inspecciona todos los Menhires de las Localizaciones reveladas y prepara un plan para activar el siguiente Menhir cuanto antes. ¡Cualquier Encuentro fallido o mala decisión pueden retrasarte un Día o dos!
- Resolver Encuentros o Explorar Localizaciones peligrosas en equipo puede aumentar vuestras posibilidades. Pero cuantos más seáis, más rápido tendréis que moveros. Separar vuestros caminos puede ser, a veces, necesario para cubrir más territorio.
- Recuerda que los personajes dentro de una misma Localización pueden ayudarse los unos a los otros y compartir gastos.

COMBATE

Lee esta sección del reglamento cuando tengas un Encuentro de Combate. Si nunca antes has entablado Combate en Tainted Grail, deberías comenzar con una de las cartas de Encuentro marcadas como «Tu primer Encuentro».

CONCEPTOS BÁSICOS DEL COMBATE

En **Tainted Grail**, el Combate es una confrontación entre un personaje (o un equipo) y un enemigo (representado por una carta de Encuentro), y funciona por turnos. Los personajes construyen una larga hilera (Secuencia) de cartas, con el objetivo de obtener suficientes marcadores en la reserva de Combate para ganar el Encuentro. Estos marcadores representan el progreso que los personajes hacen contra su enemigo, su ventaja táctica, si causan heridas y el agotamiento del enemigo.

Las reglas detalladas se explican a continuación, pero en general los Encuentros de Combate funcionan de la siguiente manera:

- Todos los miembros del equipo roban su mano inicial de cartas (ver: «Comienzo del Combate», en la siguiente columna).
- Entre los miembros del equipo se decide qué personaje será el activo e irá primero (Turno de Combate, fase I).
- El personaje activo puede jugar 1 carta de Combate, y la añade al final de la Secuencia (Turno de Combate, fase II, paso 2).
- El personaje activo puede jugar tantas cartas adicionales de Combate como digan las reglas (Turno de Combate, fase II, paso 2).
- El enemigo ataca al personaje activo (Turno de Combate, fase II, paso 3).
- Si hay personajes que no se han activado durante este turno, uno de ellos pasará a ser el activo (Turno de Combate, fase II, paso 4). Si no, el turno termina y comienza uno nuevo.

Recomendación: Debes tener cuidado al realizar Encuentros durante tus viajes. Algunos podrían ser especialmente difíciles para tu personaje. Si ese es el caso, siempre podrás Escapar (ver: «Escapar del Combate», más abajo).

EJEMPLO DE SECUENCIA DE COMBATE

Una Secuencia es una serie de cartas de Combate jugadas por los miembros del equipo durante un Encuentro de Combate. Cada personaje juega sus cartas de Combate, añadiéndolas a una Secuencia de Combate común formando una línea recta. Las Claves inferiores siempre se juntan y ninguna Clave se oculta.



ESCAPAR DEL COMBATE

Puedes Escapar en cualquier momento durante tu activación: pierdes 1 de y provocas el «ataque de oportunidad» mostrado en la carta de Encuentro. Luego, pon la carta de Encuentro al final del mazo, vuelve a barajar tu mazo de Combate y déjalo a un lado.

En equipo: Si un personaje activo decide Escapar del Encuentro, provoca el ataque de oportunidad y deja el Combate. El resto del equipo permanece en el Encuentro y pasan al paso 4: Comprobar la disposición. Si todos los jugadores Escapan, coloca la carta de Encuentro al final del mazo.

HUIR

Los personajes no son los únicos que pueden retirarse de un Combate. Algunas criaturas tienen un ataque especial llamado «Huir»: en ese caso, el Encuentro termina inmediatamente y la carta de Encuentro se deja al final de su mazo. Los personajes no reciben ni el botín ni una recompensa. Forzar al enemigo a Huir no cuenta como ganar el Encuentro.



CARTA DE ENCUENTRO

Esta carta representa los enemigos a los que te enfrentarás durante el Encuentro de Combate. Tiene varias partes:

- 1. Dificultad del Encuentro.** Cada Encuentro pertenece a una de las cuatro categorías de dificultad.
- 2. Icono del Guardián.** Ver «Guardián» en los Rasgos de los Encuentros de Combate, página 16.
- 3. Valor del Encuentro.** La complejidad del Encuentro: el número de marcadores en tu reserva de Combate necesarios para ganar.
- 4. Nombre de la carta.**
- 5. Texto adicional.**
- 6. Rasgos del enemigo.** Modificadores especiales que permanecen activos a lo largo del Encuentro (ver: «Rasgos de los Encuentros de Combate», página 16).
- 7. Tabla de Combate.** Determina el ataque que el enemigo realiza, según el número de marcadores de la reserva de Combate.
- 8. Oportunidad.** Describe qué ocurriría si el enemigo usa su ataque de oportunidad.
- 9. Recompensa y botín.** Lo que recibes por derrotar a este enemigo. Las recompensas son para cada miembro del equipo, pero el botín debe repartirse entre los miembros del equipo.
- 10. Claves de Atributo.** Conectar estas Claves proporciona varias bonificaciones si tienes el nivel requerido de un Atributo.

COMIENZO DEL COMBATE

El Combate comienza cuando el juego te pida que robes una carta de cualquiera de los mazos de Encuentros grises, verdes o púrpuras; y si la carta robada tiene al menos 1 Clave en su lado derecho. Después de robar una carta de Encuentro, colócala en el área de juego, asegurándote que hay suficiente espacio a su derecha, ya que construirás la Secuencia a partir de ahí.

Si el enemigo tiene algún Rasgo, compruébalo: puede tener efecto durante este paso (ver: «Rasgos de los Encuentros de Combate», página 16).

Luego, todos los miembros del equipo deben asegurarse de estar usando únicamente 1 Objeto con cada una de las palabras clave: Arma, Escudo, Armadura, Compañero, Reliquia (ver: «Objetos y Secretos», página 12). Los miembros del equipo también pueden decidir no usar alguno de sus Objetos en este Encuentro. Deja estos Objetos sin usar a un lado durante este Combate, ya que una vez empezado, no se pueden añadir Objetos.

Después de confirmar el equipamiento a usar, cada miembro del equipo roba un cierto número de cartas de su mazo de Combate:

- 3 cartas si hay 1-3 personajes en el Combate.
- 2 cartas si hay 4 personajes en el Combate.

Si no te gusta tu mano inicial, puedes descartarla y formar una nueva, pero con una carta menos. Puedes repetir esto hasta que solo tengas una carta en tu mano.

Cuando todos los miembros del equipo tengan su mano inicial, pasa a la fase I del Turno de Combate. Ver la página siguiente.



CARTA DE COMBATE

Este es el ejemplo de una carta de Combate.

- 1. Claves de Atributo.** Cada una de ellas está abierta y puede conectarse con una Clave de Bonificación de la siguiente carta de la Secuencia. Los iconos de las Claves de Atributo se corresponden con los Atributos del tablero de personaje. Si no tienes el nivel requerido en dicho Atributo, ¡la Clave de Atributo no podrá conectarse!
- 2. Claves de Bonificación.** Cada una de estas Claves puede ser conectada con una Clave de Atributo de la carta anterior de la Secuencia.
- 3. Clave Mágica.** Esta Clave conecta si juntas su lado izquierdo con el derecho Y gastas 1 punto de **Magia**.
- 4. Clave sin coste.** Esta Clave siempre se conecta sin coste y te proporciona la bonificación especificada en el marco «Bonificaciones de Combate». Si la segunda parte de la Clave está vacía, no recibes nada.
- 5. Capacidad.** La parte con texto de la carta que contiene reglas especiales, con varios tiempos. Solo las Capacidades visibles (no cubiertas por otras cartas de la Secuencia) se consideran activas. Las cartas pasivas (ver en la siguiente página) nunca se cubren, para que sus Capacidades permanezcan en juego durante el Encuentro.
- 6. Número de la carta.** Para hacer la separación de cartas y creación de mazos más fácil, cada carta de Combate tiene un número único. La letra junto a su número identifica el mazo y color de la carta (A - Azul, V - Verde, M - Marrón, G - Gris).

En equipo: Un miembro del equipo puede pagar 1 de **Magia** para que el personaje activo conecte una Clave Mágica.



CARTAS PASIVAS DE COMBATE

A diferencia de las cartas de Combate normales, las cartas pasivas tienen su Capacidad siempre visible en la Secuencia. Para facilitar esto, sus Claves están en laterales opuestos de la carta.

Cargas: Algunas cartas te indicarán que obtengas Cargas: usa los marcadores comunes y colócalos en la carta. Puedes usar las Capacidades de «Paga x Cargas» en cualquier momento (excepto si el texto indica lo contrario).

En equipo: Solo el personaje activo puede usar las Cargas de las cartas, pero el jugador de dicha carta debe estar de acuerdo.

TURNO DE COMBATE

Un Combate normalmente consta de varios turnos de Combate, y cada turno está dividido en las siguientes fases:

I. ELEGIR AL PERSONAJE ACTIVO

Los miembros del equipo deciden cuál será el siguiente personaje activo. Pueden elegir a cualquier personaje que no haya sido activado este turno de Combate (no tienen una ficha de Tiempo en su tablero de personaje). Si los miembros del equipo no se ponen de acuerdo, el personaje con el número más bajo será el activo.

Coloca una ficha de Tiempo en el tablero de personaje que va a activarse. Esa ficha te recordará que ese personaje no puede activarse de nuevo hasta el siguiente turno.

Recuerda que cualquier efecto (A, obtener, penalizaciones de Capacidad) ocurrido durante la activación del personaje se aplican únicamente al personaje activo.

II. ACTIVACIÓN DEL PERSONAJE

1. CAPACIDADES CON RETARDO

Retira una ficha de Tiempo de cada carta de Combate de la Secuencia. Si has retirado la última ficha de Tiempo de una carta, resuelve inmediatamente su Capacidad con el desencadenante de la ficha de Tiempo (ver recuadro a continuación). Estas Capacidades solo se desencadenan 1 vez.

DESENCADENANTES DE CAPACIDADES DE COMBATE

La mayoría de las cartas de Combate tienen una Capacidad y empiezan con un icono que indica cuándo debes resolverla.



Al colocarla: Resuelve esta Capacidad después de colocar la carta en la Secuencia.




Con retardo: Coloca una ficha de Tiempo en esta carta cuando la juegues. La Capacidad se desencadena después de retirar la última ficha de Tiempo de la carta y no se desencadenará en turnos futuros, y la ficha de Tiempo no volverá. Si colocas otra carta sobre una carta con ficha de Tiempo y cubres su Capacidad, descarta la ficha y la Capacidad no se desencadena.



Durante el ataque del enemigo: Esta Capacidad está activa durante el paso 3 de tu activación, y suele modificar el ataque del enemigo.



Heridas: Este icono significa que tu personaje tiene que disminuir su  la cantidad indicada.

Clave físicamente unida de Atributo (no tiene que estar conectada): Este icono indica el número de las Claves físicamente unidas de Atributo de este tipo en concreto, en toda la Secuencia.

2. JUGAR CARTAS

Ahora es cuando puedes poner en práctica tu plan, jugando cartas de tu mano y añadiéndolas a la Secuencia. Si no logras colocar ninguna carta, el enemigo se beneficiará de tu inactividad (ver: «Oportunidad», página 16). También puedes verte forzado a jugar una carta si entras en Pánico (ver: «Pánico», página 16). Para completar este paso, realiza lo siguiente:


a) Juega una carta de Combate. Cuando juegues tu primera carta de Combate durante tu activación, **no tienes que cumplir requisitos especiales**. Esta carta no tiene que conectar ninguna Clave. Solo debe estar alineada correctamente con la carta anterior de la Secuencia (ver: «Ejemplo de Combate», pág. 17), lo que hará que su Clave inferior se una a la Clave inferior de la carta anterior. Después de jugar la carta:


- Verifica si hay Claves de Atributo conectadas a Claves de Bonificación. Aplica estas bonificaciones. Recuerda que, para que conecten, debes tener ese nivel específico de Atributo.

- Si ambas partes de una Clave Mágica se unen, puedes conectar esta Clave pagando 1 de **Magia** y obtener su bonificación.

- Conecta la Clave inferior, sin coste, y obtén su bonificación.

- Verifica la Capacidad y, si se desencadena, resuélvela ahora (ver: «Desencadenantes de Capac. de Combate», a la izquierda).

b) Juega cartas adicionales de Combate. Cada turno, todas las cartas que juegues después de la primera **DEBEN conectar a una Clave** . Si no tienes cartas con esta Clave de Bonificación, o no puedes conectarlas, no podrás jugar cartas adicionales. Resuelve las cartas como se detalla anteriormente.

Recuerda: El icono  debe aparecer en la carta que quieres jugar (no en la anterior) para conectarse.

c) Comprueba el ataque de oportunidad. Si no has jugado ninguna carta en esta activación, el enemigo realiza un ataque de oportunidad (ver: «Oportunidad», p. 16). Luego, roba una carta.

d) Comprueba la victoria. Ver el siguiente recuadro para más detalles.

COMPROBACIÓN DE VICTORIA

Conta el número de marcadores de la reserva de Combate. Si es superior o igual al valor objetivo de la carta de Encuentro, ¡ganas! Recibe las recompensas, comparte el botín y coloca la carta de Encuentro bajo su mazo. Baraja tu mazo de Combate, incluyendo las cartas jugadas y descartadas, y déjalo a un lado. De lo contrario, ve al siguiente paso.

3. ATAQUE ENEMIGO

- Encuentra el ataque en la carta de Encuentro que se corresponda al número de marcadores de la reserva de Combate. Aplica el resultado de este ataque al personaje activo.

- Si el ataque del enemigo retira cualquier marcador de la reserva de Combate y no hay suficientes marcadores para cubrir la pérdida, ve a la sección de reserva de Combate negativa.

- Después de modificar la reserva de Combate, realiza la comprobación de la victoria (ver: «Comprobación de victoria» en el recuadro superior).

4. COMPROBAR LA DISPOSICIÓN

- Verifica si todos los miembros del equipo se han activado durante este turno (es decir, que tienen una ficha de Tiempo en su tablero de personaje). Si no quedan personajes por activar, ve a la fase de Fin del turno (III).

- Si aún quedan personajes por activar, vuelve a la fase de «Elegir al personaje activo» (I).

III. FIN DEL TURNO

- **Descarta.** Descarta hasta que tengas 3 cartas en tu mano.
- **Roba.** Todos los miembros del equipo roban 1 carta de sus mazos, excepto los que hayan entrado en Pánico (ver: «Pánico», abajo). Si no quedan cartas, ver: «Mazo sin cartas» a la derecha.
- **Reinicia las activaciones.** Retira todas las fichas de Tiempo del tablero de personaje. Esto no afecta a las fichas de Tiempo de las cartas de Combate.
- **Empieza un nuevo turno.** Vuelve al inicio de la fase I (Elegir al personaje activo).

CLAVES CONECTADAS

Para que dos Claves se conecten, ambas mitades de la Clave deben coincidir físicamente. Además:



: Tu personaje debe tener el nivel de Atributo requerido.



: Debes gastar 1 punto de **Magia** si quieres conectarlas. Coloca ese punto en la Clave Mágica para indicar que se ha activado. Si debes descartar una carta con una Clave Mágica conectada, descarta el punto de **Magia** usado para conectarla.



: ¡Siempre conecta! Las Claves sin coste a menudo tienen multiplicadores, haciéndolas incluso más fuertes.

BONIFICACIONES DE COMBATE



: Coloca los marcadores indicados en la reserva de Combate (1/2/3 marcadores, respectivamente).



: Roba una carta.



: Esta Clave de Bonificación te permite jugar cartas de Combate adicionales durante el paso 2 de tu activación (ver: «Jugar cartas», página 15). Ignórala cuando juegues tu primera carta de Combate de la activación. Esta bonificación no se multiplica: si está junto al multiplicador, ignóralo.



: Descarta la última carta de tu Secuencia.



: Multiplica el siguiente icono.

Por ejemplo, + significa que recibes 2 marcadores.



: Anula el siguiente icono.

Por ejemplo, + significa que no robas.

OTRAS REGLAS DE COMBATE

PÁNICO

Entras en Pánico cuando tu es mayor que tu actual (es decir, el marcador de está por encima del limitador en forma de T). Cuando esto ocurre:

- En vez de jugar la primera carta de tu mano en el paso 2 de tu activación (Jugar cartas), juega la primera carta de tu mazo de Combate. Después podrás jugar cartas adicionales de tu mano, siguiendo las reglas estándar.
- No robes una nueva carta al final del turno. Roba cualquier carta adicional o de bonificación obtenida por las Claves de Bonificación, Habilidades o Capacidades, como siempre.

OPORTUNIDAD

Si no juegas cartas en el paso 2 de tu activación (Jugar cartas), tu enemigo realiza inmediatamente el ataque de oportunidad de su carta, y tú robas 1 carta adicional. Luego, procede al paso 3.

MAZO SIN CARTAS

Si tu personaje tiene que robar una carta de Combate y el mazo no tiene el número de cartas necesarias, estás obligado a Escapar. Aplica las reglas estándar de Escapar.

¡TE ESTÁS MURIENDO!

Si la de tu personaje baja a 0, recibes la carta de «Te estás muriendo». Además de las otras reglas que introduce, esta carta hace que tu personaje se retire de inmediato del Encuentro en curso. Lee su texto para más detalles.

DESCARTAR CON LA MANO VACÍA

Si tienes que descartar una carta de tu mano pero no te quedan cartas, descarta la carta superior de tu mazo de Combate.

RESERVA NEGATIVA

La reserva de Combate nunca puede estar en negativo. Si el ataque de un enemigo u otro efecto te pide que retires un marcador de la reserva de Combate y no quedan marcadores suficientes, el jugador que controle el personaje activo debe descartar 1 carta de su mano por cada punto de más. Si no quedan cartas para descartar, ver: «Descartar con la mano vacía», arriba.

Ejemplo: Un jugador tiene 2 marcadores en su reserva de Combate y una carta en su mano. El ataque hace que pierda 4 marcadores. Descarta 2 marcadores de la reserva de Combate, 1 carta de su mano y la carta superior de su mazo.

RASGOS DE LOS ENCUENTROS DE COMBATE

Emboscada: El primer personaje activado en este Combate descarta hasta tener solo 1 carta en su mano, inmediatamente después de activarse.

Repentino: El primer personaje activado en este Combate recibe 2 inmediatamente después de activarse.

Defensivo: Cada primera carta de Combate jugada durante el paso 2 de tu activación (Jugar cartas) añade 1 marcador menos a la reserva de Combate.

Rápido: Cada personaje puede jugar un máximo de 2 cartas de Combate por activación.

Finta: Cualquier infligida durante el paso 3 (Ataque enemigo) no puede prevenirse.

Guardián: Si no es derrotado, este Encuentro permanecerá en el mapa (ver: «Guardianes», página 12).

Horda: Durante el paso del ataque enemigo, el personaje activo descarta 2 cartas de Combate de la parte superior de su mazo.

Oportunista: Si un personaje no juega al menos 2 cartas de Combate en el paso 2, se desencadena el ataque de oportunidad.

Furia: Resuelve el paso 3 (Ataque enemigo) dos veces durante este Encuentro.

Ladrón: Si todos los miembros del equipo bajan su a 1 o menos durante este Encuentro, pierden toda su **Riqueza** y descartan todos sus Objetos. El Encuentro finaliza y se coloca al final del mazo.

Destrucción: Al final del Encuentro, todos los miembros del equipo descartan todos sus Objetos (pero no Secretos) con la palabra clave «Arma» que usaron durante el Encuentro.

Lento: Al inicio del Combate, cada miembro del equipo roba una carta de Combate adicional. Durante la fase de Fin del turno, cada jugador roba una carta adicional de Combate.

EJEMPLO DE COMBATE

Beor roba una carta de Encuentro gris: es un «Vagabundo». Este enemigo tiene el rasgo «Rápido», lo que significa que el jugador solo podrá jugar como máximo 2 cartas por turno.



TURNIO 1

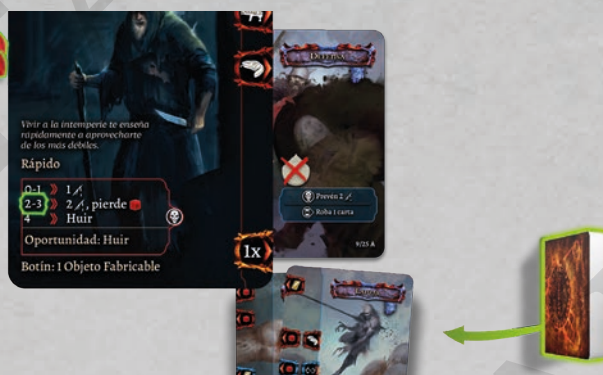
El jugador que controla a Beor roba 3 cartas de su mazo de Combate y juega una carta de «Ataque».

Beor tiene 2 puntos de magia, así que la Clave de magia conecta a una de Bonificación, que añade 1 marcador a la reserva de Combate. La Clave sin coste también se conecta: el jugador coloca otro marcador en su reserva de Combate.



Luego, al solo poder jugar 2 cartas (debido al rasgo «Rápido» del Vagabundo), el jugador elige una carta de «Defensa» y conecta su Clave Mágica pagando 1 de Magia. Conectar la Clave Mágica activa la bonificación (⚡) requerida para jugar cartas adicionales.

También hay un símbolo de (⌚) en la carta, así que el jugador coloca una ficha de Tiempo en ella. Ahora es el turno de atacar del enemigo.



El jugador mira la tabla de Ataque de la carta de Encuentro. El valor actual de la reserva de Combate es 2. Esto significa que el enemigo hace 2 \uparrow y retira 1 marcador de la reserva de Combate. Sin embargo, la carta de «Defensa» modifica el ataque, previniendo 2 \uparrow . Al final, el ataque del «Vagabundo» no te hace ninguna \uparrow , solo retira 1 marcador de la reserva de Combate.

El jugador roba 1 carta.

TURNIO 2

El jugador retira 1 (⌚) de la carta de «Defensa» y roba 1 carta. Luego juega una carta de «Lanzar». Es la primera carta del turno, así que no necesita la bonificación de ⚡.

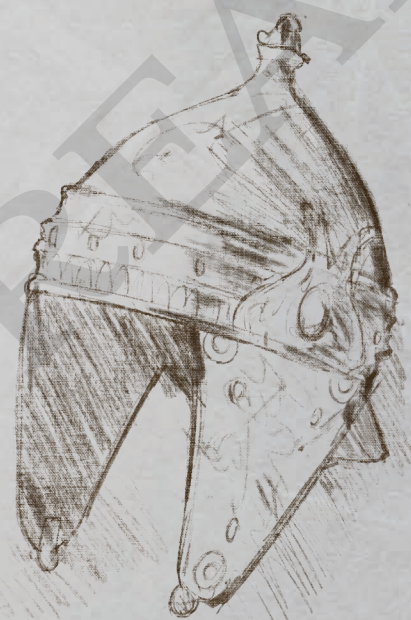


La Clave ⚡ y la Clave sin coste se conectan (el jugador quiere guardarse la Magia, así que no conecta la Clave Mágica). La carta añade un total de 3 marcadores a la reserva de Combate: 1 de la Clave de ⚡ y 2 de la Clave sin coste (tiene el multiplicador x2). La Capacidad de la carta le permite al jugador tirar el arma o escudo de Beor, pero Beor no tiene nada que lanzar.



El jugador decide jugar una carta de «Enfurecer», pagando 1 de Magia para conectar la Clave Mágica: esta bonificación se requeriría para poder jugar la carta adicional. Ninguna otra Clave se conecta. Debido a que la carta se desencadena «al colocarla» (⬇), el jugador pierde 1 de magia y añade 1 marcador a la reserva de Combate por cada Clave de magia conectada. Hay 2 Claves de este tipo conectadas en la Secuencia, así que el jugador tiene que colocar 2 marcadores más en la reserva. Ahora hay 6 marcadores, y eso supera el valor del Encuentro. ¡Beor gana!

El jugador obtiene el botín y la recompensa detallada en la carta de Encuentro, y deja la carta al final del mazo de Encuentros grises. Todas las cartas de Combate usadas o descartadas durante el Combate se devuelven al mazo de Combate. El jugador baraja el mazo y lo deja a la izquierda del tablero de personaje de Beor.



DIPLOMACIA

Lee esta sección del reglamento cuando tengas un Encuentro de Diplomacia. Si nunca antes has tenido que usar la Diplomacia en Tainted Grail, deberías comenzar con una de las cartas de Encuentro marcadas como «Tu primer Encuentro».

En Tainted Grail, no todos los Encuentros acaban en Combate. También hay un mazo azul para los retos de Diplomacia y confrontaciones sociales que tu personaje deberá recorrer. Se juega de manera similar al Combate, así que si sabes como funciona, aprender el uso de la Diplomacia debería ser fácil.

CONCEPTOS BÁSICOS DE LA DIPLOMACIA

La Diplomacia es una confrontación entre un personaje (o un equipo) y un oponente (representado por una carta de Encuentro). Los jugadores construyen una larga hilera (Secuencia) de cartas, con el propósito de mover el marcador del medidor de Afinidad de la carta de Encuentro hasta la parte superior. Mientras tanto, el oponente empujará el marcador en la dirección contraria y realizará varias Respuestas.

Las reglas detalladas de la Diplomacia se explican a continuación, pero en general, los Encuentros de Diplomacia funcionan así:

- Todos los miembros del equipo roban su mano inicial de cartas (ver: «Diplomacia inicial», en esta misma página).
- Entre los miembros del equipo se decide qué personaje será el activo e irá primero (Turno de Diplomacia, fase I).
- El personaje activo puede jugar 1 carta de Diplomacia, y la añade al final de la Secuencia (Turno de Dipl., fase II, paso 2).
- El personaje activo puede jugar tantas cartas adicionales de Diplomacia como digan las reglas (Turno de Dipl., fase II, paso 2).
- El oponente Responde al personaje activo (Turno de Diplomacia, fase II, paso 3).
- Si hay personajes que no se han activado durante este turno, uno de ellos pasará a ser el activo. Si no, el turno termina y comienza uno nuevo.

Algunos Encuentros de Diplomacia permiten 2 vías alternativas de enfoque o tienen varias etapas, y cada una requerirá que «ganes» el minijuego del medidor de Afinidad al menos dos (o incluso tres) veces seguidas en distintas condiciones.

Ejemplo: Cuando estás rodeado de una multitud furiosa que te acusa de asesinato, primero se te pedirá tranquilizarte usando tu y luego probar tu inocencia con la ayuda de tu .

Recomendación: En los Encuentros de Diplomacia, en lugar de Escapar, algunos te dan la opción de Evitarlos por completo si tienes suficiente **Rep** o recursos (ver: «Escapar o evitar la Diplomacia», a la derecha).

Ejemplo de Secuencia de Diplomacia

Una Secuencia de cartas de Diplomacia son aquellas cartas jugadas durante un Encuentro de Diplomacia por todos los miembros de un equipo. Cada personaje juega sus cartas, añadiéndolas, una a una, a la Secuencia conjunta. Siempre se colocan en línea recta y las Claves deben estar siempre alineadas, con ninguna Clave oculta.



ESCAPAR O EVITAR LA DIPLOMACIA

Un equipo siempre puede Escapar de un Encuentro de Diplomacia: simplemente, aplica a todos los jugadores del equipo la penalización de la sección «Fracaso» de la carta.

Si la carta tiene en su parte inferior el término «Evitar», puedes decidir no realizar el Encuentro. En ese caso, debes pagar todos los costes y cumplir los requisitos de la sección «Evitar». Luego devuelve esta carta de Encuentro al final del mazo de Encuentros azules y continúa la partida.

Solo puedes Evitar un Encuentro antes de empezarlo. Una vez empezada la Diplomacia, no podrás Evitar el Encuentro.

En equipo: Siempre debe verificarse la **Rep** superior o los niveles de Atributo (no se suman). El coste para Evitar o al Fracasar un Encuentro se aplica a cada miembro del equipo por separado. Si los miembros no están de acuerdo acerca de si Evitar o si Fracasar en un Encuentro, deberán resolverlo.



CARTA DE ENCUENTRO

Esta carta representa un Encuentro típico de Diplomacia. Consta de diferentes partes:

- Nombre de la carta.**
- Texto adicional.**
- Medidor de Afinidad.** Algunos efectos pueden hacer que el marcador se desplace en este medidor. Algunas Capacidades también tienen en cuenta si el marcador está en un espacio verde o rojo.
- Dificultad del Encuentro.** Cada Encuentro de Diplomacia pertenece a uno de los 4 niveles de dificultad, de más fácil a más difícil.
- Evitar.** El coste y requisitos para evitar el Encuentro (ver: «Escapar o evitar la Diplomacia», arriba).
- Claves de Atributo.** Conectar estas Claves proporciona diferentes bonificaciones si tienes el nivel necesario de un cierto Atributo.
- Etapas.** Cada etapa requiere que «ganes» la lucha contra el medidor de Afinidad siguiendo diferentes reglas.
- Tabla de Diplomacia.** Úsala para determinar qué Respuesta del oponente llevar a cabo durante el paso de Respuesta.

9. Fracaso. El coste que se aplica a cada miembro del equipo al perder el Encuentro.

10. Recompensa. La recompensa que obtiene cada miembro del equipo al ganar el Encuentro (no se debe compartir).

DIPLOMACIA INICIAL

En Tainted Grail, la Diplomacia empieza cuando el juego te pide que robes una carta del mazo de Encuentros azules, y la carta robada tiene al menos 1 Clave abierta en su lado derecho.

Después de robar una carta de Encuentro, colócala en el tablero y asegúrate de que tienes suficiente espacio a la derecha: deberás construir ahí tu Secuencia.

Todos los miembros del equipo deben asegurarse de que no están usando más de 1 Objeto con la misma palabra: Arma, Escudo, Armadura, Compañero y Reliquia (ver: «Objetos y Secretos», página 12). Los miembros del equipo también pueden decidir no usar algunos de sus Objetos durante este Encuentro. Deja estos Objetos a un lado durante el Encuentro; no se pueden añadir otros Objetos una vez comenzado el Encuentro.

Después de escoger su equipamiento, cada miembro del equipo roba un cierto número de cartas de su mazo de Diplomacia:

- 3 cartas, si hay 1-3 jugadores durante el Encuentro.
- 2 cartas, si hay 4 jugadores durante el Encuentro.

Si no te gusta tu mano inicial, puedes descartarla y formar una nueva, pero con una carta menos. Puedes repetir esto hasta que solo tengas una carta en tu mano.

Cuando todos los miembros del equipo tengan su mano inicial, comienza la Diplomacia: coloca un marcador en el espacio gris del medidor de Afinidad y ve a la fase I del Turno de Diplomacia (si hay varias opciones, elige la que prefieras).



CARTA DE DIPLOMACIA

Esto es un ejemplo de una carta de Diplomacia que podrás usar para derrotar a tu oponente durante el Encuentro de Diplomacia.

- Claves de Atributo.** Cada una de ellas está abierta y puede conectarse con una Clave de Bonificación de la siguiente carta de la Secuencia. Sus iconos se corresponden a los Atributos del tablero de personaje. Si no tienes el nivel necesario en dicho Atributo, la Clave no se conectará.
- Claves de Bonificación.** Cada una de estas Claves puede ser conectada con una Clave de Atributo de la carta anterior de la Secuencia.
- Clave Mágica.** Esta Clave conecta si juntas su lado izquierdo con el derecho Y gastas 1 punto de **Magia**.

4. Clave sin coste. Esta Clave siempre se conecta sin coste y te proporciona la bonificación descrita en la segunda parte de la Clave. Cada tipo de bonificación se explica en el marco «Bonificaciones de Diplomacia». Si la segunda parte de la Clave está vacía, no recibes nada.

5. Capacidad. La parte con texto de la carta que contiene reglas especiales, con varias opciones. Solo las Capacidades visibles (no cubiertas por otras cartas de la Secuencia) se consideran activas. Las cartas pasivas (ver a continuación) nunca se cubren, para que sus Capacidades permanezcan en juego durante el Encuentro.

6. Número de la carta. Para hacer la separación de cartas y creación de mazos más fácil, cada carta de Diplomacia tiene un número único. La letra junto a su número identifica el mazo y color de la carta (A - Azul, V - Verde, M - Marrón, G - Gris).

En equipo: Un miembro del equipo puede pagar 1 de **Magia** para que el personaje activo conecte una Clave Mágica.



CARTAS PASIVAS DE DIPLOMACIA

A diferencia de las cartas de Diplomacia normales, las cartas pasivas tienen su Capacidad siempre visible en la Secuencia. Para facilitar esto, sus Claves están en laterales opuestos de la carta.

Cargas: Algunas cartas te indicarán que obtengas Cargas: usa los marcadores comunes y colócalos en la carta. Puedes usar las Capacidades de «Paga x Cargas» en cualquier momento (excepto si el texto indica lo contrario).

En equipo: Solo el jugador activo puede usar las Cargas de las cartas, pero el jugador de dicha carta debe estar de acuerdo.

TURNO DE DIPLOMACIA

Un Encuentro de Diplomacia consta de varios turnos, y cada uno de ellos está dividido en las siguientes fases:

I. ELEGIR AL PERSONAJE ACTIVO

Los miembros del equipo deciden cuál será el siguiente personaje activo. Pueden elegir a cualquier personaje que no haya sido activado este turno de Diplomacia (es decir, que no tenga una ficha de Tiempo en su tablero de personaje). Si los miembros del equipo no se ponen de acuerdo, el personaje con el número más bajo será el activo.

Coloca una ficha de Tiempo en el tablero de personaje que va a activarse. Esa ficha te recordará que ese personaje no puede activarse de nuevo hasta el siguiente turno.

Recuerda que cualquier efecto (A, obtener, penalizaciones de Capacidad) ocurrido durante la activación del personaje se aplican únicamente al personaje activo.

II. ACTIVACIÓN DE PERSONAJE

1. CAPACIDADES CON RETARDO

Retira una ficha de Tiempo de cada carta de Diplomacia de la Secuencia. Si has retirado la última ficha de Tiempo de una carta, resuelve inmediatamente su Capacidad con el desencadenante de la ficha de Tiempo (ver: «Desencadenantes de Capacidades de Diplomacia», pág. 20). Estas Capacidades solo se desencadenan 1 vez. Ve al paso 2.

2. JUGAR CARTAS

Ahora es cuando puedes poner en práctica tu plan, jugando cartas de tu mano y añadiéndolas a la Secuencia. También puedes verte forzado a jugar una carta si entras en Pánico (ver: «Pánico», página 16).

Para completar este paso, realiza lo siguiente:

a) Juega una carta de Diplomacia. Cuando juegues tu primera carta durante la activación, **no tienes que cumplir requisitos especiales.** Esta carta no tiene que conectar ninguna Clave. Solo debe estar alineada correctamente con la carta anterior de la Secuencia, lo que hará que la Clave inferior se una a la Clave inferior de la carta anterior. Después de jugar la carta:

- Verifica si hay Claves de Atributo conectadas a Claves de Bonificación. Aplica estas bonificaciones. Recuerda que, para que conecten, debes tener ese nivel específico de Atributo.
- Si ambas partes de una Clave Mágica se unen, puedes conectar esta Clave pagando 1 de **Magia** y obtener su bonificación.
- Conecta la parte inferior, sin coste, y obtén su bonificación.
- Verifica la Capacidad y, si se desencadena, resuélvela (ver: «Desencadenantes de Capacidades de Diplomacia», pág. 20).

b) Juega cartas adicionales de Diplomacia. Cada turno, todas las cartas que juegues después de la primera **DEBEN conectar a una Clave** . Si no tienes cartas con esta Clave de Bonificación, o no puedes conectarlas, no podrás jugar cartas adicionales. Resuelve las cartas como se detalla anteriormente.

Recuerda: El icono debe aparecer en la carta que quieres jugar (no en la anterior) para conectarse.

c) Realiza la comprobación de Afinidad. Ver recuadro a continuación. Luego, ve al paso 3.

COMPROBAR LA AFINIDAD

Comprueba la posición del marcador en el medidor de Afinidad.

● **Si está en el espacio más bajo,** pierdes el Encuentro: aplica las reglas de «Fracaso» a cada miembro del equipo, y deja el Encuentro bajo su mazo.

● **Si está en el espacio más alto,** ganas la etapa actual del Encuentro. Si era la última etapa, ganas el Encuentro completo: recibes las recompensas, pon la carta de Encuentro al final de su mazo y vuelve a barajar tu mazo de Diplomacia. Si no es la última etapa, empieza la siguiente: mueve el marcador al espacio gris del medidor de Afinidad, coloca un marcador en la etapa completada y ve al paso de «Comprobar la disposición».

3. RESPUESTA DEL Oponente

En la carta de Encuentro, busca la Respuesta a la etapa actual del Encuentro. Aplícala al personaje activo. Luego realiza la comprobación de Afinidad.

Ve al paso 4.

4. COMPROBAR LA DISPOSICIÓN

● Verifica si todos los miembros del equipo se han activado durante este turno (es decir, que tienen una ficha de Tiempo en su tablero de personaje). Si no quedan personajes por activar, ve a la fase de Fin del turno (III).

● Si aún quedan personajes por activar, vuelve a la fase de «Elegir al personaje activo» (I).

III. FIN DEL TURNO

● **Descarta.** Descarta hasta que tengas 3 cartas en tu mano.

● **Roba.** Todos los miembros del equipo roban 1 carta de sus mazos. No robes si tu personaje ha entrado en Pánico.

● **Reinicia las activaciones.** Retira todas las fichas de Tiempo de los tableros de personaje. Esto no afecta a las fichas de Tiempo de las cartas de Diplomacia.

● **Empieza un nuevo turno.** Vuelve al inicio de la fase I (Elegir al personaje activo).

CLAVES CONECTADAS

Para que dos Claves se conecten, ambas mitades de la Clave deben coincidir físicamente. Además:

: Tu personaje debe tener el nivel de Atributo requerido.

: Debes gastar 1 punto de **Magia** si quieres conectarlas. Coloca ese punto en la Clave Mágica para indicar que se ha activado. Si debes descartar una carta con la Clave Mágica conectada, descarta el punto de **Magia** usado para conectarla.

: ¡Siempre conecta! Las Claves sin coste a menudo tienen multiplicadores, haciéndolas incluso más fuertes.

DESENCADENANTES DE CAPACIDADES DE DIPLOMACIA

La mayoría de las cartas de Diplomacia tienen una Capacidad. Empiezan con un icono desencadenante que indica cuándo resolverla.



Al colocarla: Resuelve esta Capacidad después de colocar la carta en la Secuencia.



Retardo: Coloca una ficha de Tiempo en esta carta cuando la juegues. La Capacidad se desencadena después de retirar la última ficha de Tiempo de la carta y no se desencadenará en turnos futuros, y la ficha de Tiempo no volverá.

Si colocas otra carta sobre una carta con ficha de Tiempo y cubres su Capacidad, descarta la ficha y la Capacidad no se desencadena.



Respuesta del oponente: Esta Capacidad permanece activa durante el paso 3 de tu activación, y suele modificar la Respuesta del oponente.



Heridas: Este icono significa que tu personaje tiene que disminuir su la cantidad indicada.

Clave físicamente unida de Atributo (no tiene que estar conectada): Este icono indica el número de las Claves físicamente unidas de Atributo de este tipo en concreto, en toda la Secuencia.

BONIFICACIONES DE DIPLOMACIA



Mueve el marcador hacia arriba o abajo en el medidor de Afinidad.



Esta bonificación queda determinada por la carta de Encuentro y el Atributo correspondiente. Ve a la descripción de la etapa actual de la carta de Encuentro y observa si contiene una regla correspondiente al Atributo cuya bonificación esté conectada.

Ejemplo: En una etapa llamada «Revela el timo», las Claves de puede que muevan el medidor hacia arriba.



Roba una carta.



Este bonificador te permite jugar cartas adicionales de Diplomacia durante el paso 2 de tu activación (ver: «Jugar cartas», página 19). Ignórala cuando juegues tu primera carta de Diplomacia de la activación. Esta bonificación no se multiplica: si está junto al multiplicador, ignóralo.



Descarta la última carta de tu Secuencia.



Multiplica el siguiente icono.

Por ejemplo, + significa que mueves el marcador 2 veces en el medidor de Afinidad.



Anula el siguiente icono.

Por ejemplo, + significa que no mueves el marcador en el medidor de Afinidad.

OTRAS REGLAS DE DIPLOMACIA

PÁNICO

Entras en Pánico cuando tu es mayor que tu actual (es decir, el marcador de está por encima del limitador en forma de T). Cuando esto ocurre:

- En vez de jugar la primera carta de tu mano en el paso 2 de tu activación (Jugar cartas), juega la primera carta de tu mazo de Diplomacia. Después podrás jugar cartas adicionales de tu mano, siguiendo las reglas estándar.

- No robes una nueva carta al final del turno. Roba cualquier carta adicional o de bonificación obtenida por las Claves de Bonificación, Habilidades o Capacidades, como siempre.

MAZO SIN CARTAS

Si tu personaje tiene que robar una carta de Diplomacia y el mazo no tiene el número de cartas necesarias, has Fracasado en el Encuentro. Aplica las reglas de «Fracaso» de la carta.

¡TE ESTÁS MURIENDO!

Si la de tu personaje baja a 0, recibes la carta de «Te estás muriendo». Además de las otras reglas que introduce, esta carta hace que tu personaje se retire de inmediato del Encuentro en curso. Lee su texto para más detalles.

DESCARTAR CON LA MANO VACÍA







Si tienes que descartar una carta de tu mano pero no te quedan cartas, descarta la carta superior de tu mazo de Diplomacia.

EJEMPLO DE DIPLOMACIA


Arev roba una carta de Encuentro azul: es un «Huérfano desconsolado». Este Encuentro tiene dos etapas. El jugador debe completar la etapa 1 y después la 2 para poder ganar. Coloca un marcador en el espacio gris del medidor de Afinidad.




TURNIO 1

Es la primera ronda del Encuentro, así que el jugador roba 3 cartas de su mazo de Diplomacia y después juega una carta de «Verdad honesta». Arev tiene 1 punto de , así que obtiene la bonificación de la Clave de  conectada: es un símbolo . El jugador comprueba el significado de este símbolo: para la etapa 1, cada  conectado a una clave  mueve el marcador de Afinidad 2 espacios hacia arriba. La Clave sin coste de la carta de «Verdad honesta», también se conecta, y contiene un símbolo  ↑, así que el jugador mueve el marcador 1 casilla adicional hacia arriba.




El jugador no tiene ninguna carta con el símbolo , por lo que no puede seguir jugando y termina su turno.

El marcador no está en el último espacio del medidor, así que es el turno de que el oponente Responda, moviendo el marcador 1 espacio hacia abajo. Arev también obtiene 1 punto de .

El jugador roba 1 carta.



TURNIO 2





El jugador usa «Promesa falsa», porque quiere obtener la bonificación de la Clave Mágica, así que gasta 1 punto de **Magia**. Además, obtiene bonificaciones adicionales al conectar una  y al conectar una Clave sin coste. El jugador roba 1 carta y mueve el marcador 2 espacios en el medidor de Afinidad. Es el último espacio del medidor, así que el jugador decide terminar su turno.

Durante la fase de «Comprobar la Afinidad», el jugador avanza a la siguiente etapa del Encuentro y mueve el marcador del medidor de Afinidad de vuelta al espacio gris. El turno, ha acabado, así que no hay respuesta del oponente.




El jugador roba 1 carta.




TURNIO 3

El jugador tiene una carta de «Humor negro» y la juega, ignorando el símbolo de . Luego roba 1 carta debido a la Clave de  conectada y, finalmente, comprueba la Capacidad  ↓. La Afinidad no está en verde, así que el jugador pierde 1 de **Rep**. Luego coloca 2 Cargas en la carta porque Arev tiene 2 .



Ahora el jugador gasta 2 Cargas de la carta «Humor negro» para jugar la carta «Ojo para el detalle» como si estuviera conectada con una . La Clave de  se conecta y tiene el símbolo . El jugador lee la tabla de la carta de Encuentro y luego mueve el marcador 1 espacio hacia arriba en el medidor de Afinidad.



El oponente responde y Arev pierde 1 de  y destruye la última carta de la Secuencia. La carta «Ojo para el detalle» se descarta junto a su ficha de Tiempo. La última carta de la Secuencia es la carta de «Humor negro». El Encuentro continúa hasta que Arev consigue mover el marcador hasta el tope del medidor de Afinidad y completa la etapa 2.



MODOS ALTERNATIVOS Y APÉNDICE





Esta sección del reglamento contiene modos de juego distintos del estándar y ayuda adicional para el jugador.

MODO HISTORIA

Sobrevivir en Ávalon no es fácil; si tú y tus amigos queréis una experiencia relajada y preferís disfrutar de la historia sin tener miedo de fracasar, preparad la partida y resolved los Eventos escalables como si hubiera un miembro menos en el equipo.

Ejemplo: Tres jugadores activan un Menhir y ven el siguiente texto: «Pon el dial en 8 (-1 por cada jugador de la partida)». Al haber decidido jugar en un modo más sencillo, dejan el dial en 6 en vez de 5.


Puedes dejar este modo en cualquier momento si sientes que dominas la situación.


Para una experiencia en solitario más fácil, no puedes bajar el número de miembros del equipo a 0, pero puedes retirar la pieza de plástico de  y marcar tu  con un marcador normal. De ahora en adelante, tu  ya no limitará tu  y no entrarás en Pánico durante el Combate o la Diplomacia.

MODO DESAFÍO

Si tú y tu grupo queréis algo más desafiante y conocéis bien el juego, podéis incrementar aún más la dificultad. En dicho caso, usad las modificaciones de reglas detalladas a continuación, que os llevarán a una experiencia más difícil y despiadada. Recordad: si preferís una experiencia intermedia, siempre podéis decidir implementar solo algunos cambios.

PREPARACIÓN


1) Cada jugador debe colocar su **pieza de  bocabajo**, para que el pico del corazón apunte a la zona inferior del medidor.

Esto hará que todos los jugadores sean más susceptibles al Pánico y a la pérdida de  causada por daño, haciendo que las heridas sean aún más realistas. También limitará la recuperación, haciendo necesario un mejor trabajo equipo y una cuidadosa gestión del riesgo.

2) Comienza la partida con la **carta de Secreto número 42**.

Los habitantes de la isla no confían en vosotros y eso hará que los Encuentros de Diplomacia sean más difíciles.

ESCAPAR DE UN COMBATE

Puedes intentar Escapar 1 sola vez por activación de personaje. Si decides Escapar, debes perder 1 de  y luego recibes un ataque de oportunidad. Después, lanza el dial:

Calavera: Sigues en Combate.

Grial: Escapas del Combate; coloca la carta de Encuentro al final del mazo y vuelve a barajar tu mazo de Combate, incluyendo las cartas descartadas.

En equipo: Si todos los miembros del equipo Escapan, coloca la carta de Encuentro al final del mazo y vuelve a barajar vuestros mazos de Combate, incluyendo las cartas descartadas.

MENHIRES Y EVENTOS

1) Cuando estén activos, todos los Menhires tendrán una duración de 1 Día menos.

¡Tienes menos tiempo para Explorar y acumular recursos!

2) Cuando la partida requiera que coloques cartas de Evento aleatorio, coloca 1 menos de las requeridas.

Las consecuencias negativas se sucederán con mayor rapidez.

MEJORA DE PERSONAJE

Usa esta lista en lugar de los costes estándar de experiencia:

5 Exp: Mejora el mazo de Combate o Diplomacia (roba 2 cartas y quédate con 1).

5 Exp: 1.º punto en una pareja de Atributos opuestos.

10 Exp: 2.º punto en una pareja de Atributos opuestos.

15 Exp: 3.º punto en una pareja de Atributos opuestos.

20 Exp: 4.º punto en una pareja de Atributos opuestos.

25 Exp: 5.º punto en una pareja de Atributos opuestos.

30 Exp: 6.º punto en una pareja de Atributos opuestos.

Los puntos sucesivos cuestan 5 Exp más que el anterior.

RECURSOS Y OBJETOS

1) Puedes tener 20 recursos (excepto **Exp**) como máximo.

2) Puedes llevar un máximo de 5 Objetos (los Secretos no cuentan para este límite).

MISERICORDIA DE LA MADRE DE TODOS

En el modo Desafío no existe la Misericordia. Si mueres, has fallado en la resolución de la campaña.

JUEGO LIBRE

Al inicio de la partida, los jugadores pueden colocar su loseta de personaje en cualquier tablero de personaje, incluso en aquellos que no estén disponibles en la campaña en curso. Cada jugador elige un color para sus mazos de Combate y Diplomacia.

Esto puede dar lugar a nuevas y emocionantes combinaciones y estrategias de construcción de mazos.

IMPORTANTE: Los jugadores que elijan personajes de otros periodos o campañas no podrán avanzar con la historia personal de este personaje. Además, las habilidades especiales de los personajes que han sido diseñados para una campaña concreta, pueden hacer que algunas partes de otras campañas para las que no estaban designados sean más fáciles.

Ejemplo: En una partida de «La caída de Ávalon», Diana juega «Pacto demoníaco» y hace que los primeros Capítulos sean más fáciles, porque el acceso a ciertos poderes cerca de la Localización inicial reduce el riesgo de usar su capacidad.




ÍNDICE

- Acciones (página 8)
 - Acción de Localización (página 8)
 - Acción de personaje (página 9)
 - Explorar (página 8)
 - Inspeccionar un Menhir (página 9)
 - Pasar (página 9)
 - Viajar (página 8)
- Acción de Localización (página 8)
- Acción de personaje (página 9)
- Activar Menhires (página 11)
- Agotado (página 9)
- Agresividad (página 10)
- Asentamiento (página 10)
- Ataque (página 15)
- Ataque enemigo (página 15)
- Atributos (páginas 10, 12)
 - Agresividad (página 10)
 - Audacia (página 10)
 - Cautela (página 10)
 - Empatía (página 10)
 - Espiritualidad (página 10)
 - Lógica (página 10)
- Audacia (página 10)
- Bonificación (páginas 16, 20)
- Botín (páginas 14, 15)
- Cargas (páginas 15, 19)
- Carta de Combate (página 14)
- Cartas de Combate / Diplomacia básicas (página 6)
- Carta de Diplomacia (página 18)
- Carta de Evento (páginas 8, 11)
- Cautela (página 10)
- Clave (páginas 14, 16, 17, 18)
- Combate (página 14)
 - Ataque enemigo (página 15)
 - Bonificación (página 16)
 - Botín (páginas 14, 15)
 - Cargas (página 15)
 - Comprobar la victoria (página 15)
 - Daño (página 15)
 - Descartar (páginas 13, 16, 20)
 - Escapar (páginas 14, 18)
 - Huir (página 14)
 - Oportunidad (página 16)
 - Personaje activo (página 15)
 - Recompensa (páginas 14, 15)
 - Reserva de Combate (páginas 14, 16)
 - Claves conectadas (páginas 16, 19)
- Comienzo del Día (página 8)
- Componentes (páginas 5, 23)
- Comprobar la Afinidad (página 19)
- Comprobar la victoria (página 15)
- Conectar Claves (páginas 16, 19)
- Descansar (página 9)
- Descartar (páginas 13, 16, 20)
- Dial de Tiempo (página 8)
- Diario de Exploración (página 12)
- Diplomacia (página 18)
 - Bonificación (página 20)
 - Cargas (página 19)
 - Carta de Diplomacia (página 18)
 - Comprobar la Afinidad (página 19)
 - Conectar Claves (página 19)
 - Daño (página 15)
 - Descartar (páginas 13, 20)
 - Escapar (página 18)
 - Evitar (página 18)
 - Personaje activo (página 19)
 - Recompensa (página 18)
 - Respuesta del oponente (página 19)
- Empatía (página 10)
- Encuentro / Carta de Encuentro (páginas 12, 14, 18)
- Energía (página 10)
- Equipo (página 11)
- Escapar (páginas 14, 18)
- Espiritualidad (página 10)
- Estado (página 12)
- Evitar (página 18)
- Experiencia / Exp (página 10)
- Explorar (página 8)
- Ficha de Misión (página 11)
- Fin del Día (página 9)
- Guardar la partida (página 13)
- Guardián (página 12)
- Habilidad (página 12)
- Heridas (página 15)
- Hoja de Juego (página 12)
- Huir (página 14)
- Inspeccionar un Menhir (página 9)
- Juego libre (página 22)
- Localización (página 10)
 - Acción de Localización (página 8)
 - Asentamiento (página 10)
 - Inspeccionar un Menhir (página 9)
 - Radio del Menhir (página 8, 10)
 - Retirar (página 13)
 - Sellos de la Localización (página 10)
- Locura (página 13)
- Lógica (página 10)
- Loseta de personaje (página 6)
- Magia (página 10, 16, 19)
- Mapa de aventura (página 6)
- Marcador de salud (páginas 6, 10)
- Mazo sin cartas (página 16, 20)
- Medidores de Supervivencia (páginas 6, 10)
- Menhir (páginas 8, 9, 11)
 - Activar Menhires (página 10)
 - Dial de Tiempo (página 8)
 - Inspeccionar un Menhir (página 9)
 - Radio del Menhir (página 8, 10)
- Mejoras de personaje (páginas 9, 12)
- Misericordia de la Madre de Todos (página 13)
- Misión (página 11)
- Modo Desafío (página 22)
- Modo Historia (página 22)
- Muerte (páginas 13, 16, 20)
- Narrador (página 7)
- Objetos (páginas 8, 12)
- Oportunidad (página 16)
- Orden del Día (página 8)
 - Acciones (página 8)
 - Comienzo del Día (página 8)
 - Descansar (página 9)
 - Fin del Día (página 9)
- Pánico (páginas 10, 16, 20)
- Pasar (página 9)
- Personaje activo (páginas 15, 19)
- Preparación (página 6, 7)
- Rasgo (página 16)
- Recompensa (páginas 14, 15, 18)
- Recursos (página 10)
 - Comida (página 10)
 - Experiencia / Exp (página 10)
 - Magia (páginas 10, 16, 19)
 - Reputación / Rep (página 10)
 - Riqueza (página 10)
- Reserva Avanzada (página 6)
- Reserva de Combate (páginas 14, 16)
- Respuesta (página 19)
- Respuesta del oponente (página 19)
- Reputación / Rep (página 10)
- Retirar (página 13)
- Riqueza (página 10)
- Salud (página 10)
- Secreto / Carta de Secreto (página 12)
- Secuencia (páginas 14, 18)
- Sellos de la Localización (página 10)
- Sueños y Pesadillas (página 9)
- Tablero de personaje (página 6)
- Tarea (página 11)
- Terror (página 10)
- Viajar (página 8)


RESUMEN DE LAS REGLAS

ORDEN DEL DÍA












I) COMIENZO DEL DÍA

- **Retira los Menhires inactivos.** Si un Menhir no tiene dial, retíralo ahora.
- **Retira las Localizaciones fuera del radio de los Menhires.** Los Menhires tienen un radio de 1 carta de Localización, lo que significa que debes retirar toda Localización no adyacente (en línea recta o diagonal) a un Menhir activo.
- **Reduce en 1 los diales de los Menhires.** Si un dial ya estaba en 1, retíralo (¡pero no retires el Menhir!).
- **Reduce los diales de Tiempo y retira las** . Si un dial ya estaba en 1, retíralo. Retira también 1  de todas las cartas de Localización que tengan alguna . No reduzcas los diales con fichas de Misión.
- **Revela y lee una nueva carta de Evento.**
- **Mueve los Guardianes.** Tira el dado del Guardián por cada Guardián presente en el tablero y muévelo según las reglas.
- **Debatid vuestros planes.** Es una aventura cooperativa.
- **Equipate para tu viaje.**

II) DURANTE EL DÍA

Cada jugador realiza 1 acción, en cualquier orden. Cuando todos los jugadores hayan realizado 1 acción, podrán realizar otra. Si varios personajes están en la misma Localización, los jugadores deciden si realizar cada acción en equipo. Los turnos de acciones continúan hasta que todos pasen o no les quede  para gastar.

III) FIN DEL DÍA


- **Descansa:** Come 1 de **Comida**. Si lo haces, restaura 1 de  y pierde 1 de . Si no lo haces, tu  baja a 0. Si tu  ya está en el nivel 0, pierdes inmediatamente 1 de .
- **Recupera tu**  **hasta el nivel máximo.** Si estás Agotado, recupera solo 4 puntos de . Si no estás Agotado, coloca el marcador en el espacio inicial del medidor de , siempre y cuando no sobrepase el marcador de .
- **Mejora tu personaje.** Si tienes puntos de **Exp**, puedes gastarlos ahora.
- **Construye los mazos de tu personaje.** Puedes añadir o retirar cartas de tus mazos de Combate y Diplomacia (cartas mínimas en cada mazo: 15).
- **Sueña:** Si la Localización donde estás tiene un , abre el  y lee el Sueño. Si «Estás enloqueciendo», lee la Pesadilla en vez del Sueño.

GUARDIANES

Estos peligrosos enemigos seguirán por la zona incluso si has Escapado (ver: «Escapar del Combate», pág. 14). Si has Escapado de un Encuentro de Guardián, coloca su carta en la Localización donde se ha desencadenado el Encuentro. Al comienzo de cada Día, tira 1 dado de Guardián y muévelo conforme al resultado.

- Si el Guardián debe moverse a una Localización no revelada o no conectada, muévelo a la Localización conectada de valor más elevado.
- Si el Guardián permanece en la misma Localización y hay personajes en ella, el Encuentro comienza inmediatamente (todos los personajes presentes allí deben pelear juntos).
- Si el Guardián se desplaza a una Localización con un personaje, el Encuentro se desencadena inmediatamente.

● Si un personaje o un equipo entran en una Localización con un Guardián, el Encuentro se desencadena inmediatamente. Si hay más de uno, los jugadores deciden qué Encuentro desencadenan primero.

● Si un personaje o un equipo entran en una Localización con un Guardián y una acción instantánea (símbolo ), primero desencadenan el Encuentro y solo después resuelven las reglas de la carta de Localización.


Cuando se derrote al Guardián, deja su carta al final de su mazo.

COMBATE/DIPLOMACIA




EMPEZAR UN COMBATE / DIPLOMACIA

- **Roba una carta de Encuentro.**
- **Comprueba los rasgos de este Encuentro.**
- **Comprueba tu equipo.**
- **Roba 3 cartas del mazo de Combate o Diplomacia** (de 1 a 3 personajes en un equipo) **O BIEN roba 2 cartas del mazo de Combate o Diplomacia** (4 personajes en un equipo). Luego puedes descartar tus cartas y robar una nueva mano con una carta menos.


TURNIO DE COMBATE / DIPLOMACIA

- **Elige un personaje activo.** Coloca 1  en la loseta de este personaje para recordar que se ha activado este turno.


ACTIVACIÓN DEL PERSONAJE

- **Capacidades con retardo.** Retira 1  de cada carta de Combate o Diplomacia de la Secuencia. Si era el último  de la carta, resuelve la Capacidad con el desencadenante . Las Capacidades se resuelven desde la primera carta de la Secuencia (izquierda) hasta la última carta (derecha).


JUGAR CARTAS

- Juega una carta de Combate o Diplomacia.
- Puedes jugar cartas adicionales de Combate o Diplomacia después de haber jugado la primera, pero DEBEN conectarse a una Clave .
- Si estás en Combate, comprueba el ataque de oportunidad.
- Declara la victoria/comprueba la Afinidad.



ATAQUE DEL ENEMIGO / RESPUESTA DEL Oponente

Aplica un  correspondiente (dependiendo de tu reserva de Combate o tu etapa de Encuentro de Diplomacia). Declara la victoria/comprueba la Afinidad.

COMPROBAR ACTIVACIONES

- Comprueba si se han activado todos los personajes (deben tener una  en su etapa de Encuentro).
- Si todos los personajes han sido activados, ve a la fase «Fin del turno».
- Si hay personajes que aún no se han activado, ve a la fase «Elegir un personaje activo».

FIN DEL TURNO

- **Descarta.** Descarta hasta tener 3 cartas en tu mano.
- **Roba.** Todos los miembros del equipo roban 1 carta de su mazo. No robes si tu personaje ha entrado en Pánico (ver: «Pánico», p. 16). Si no hay cartas, ver: «Mazo sin cartas», p. 16.
- **Reinicia las activaciones.** Retira las  de los tableros de personaje. Esto no afecta a las  de las cartas de Combate.




COMPROBAR LA VICTORIA (COMBATE)

Cuenta el número de marcadores de la reserva de Combate. Si es superior o igual al valor objetivo de la carta de Encuentro, ¡ganas! Recibe las recompensas, comparte el botín y coloca la carta de Encuentro bajo su mazo. Baraja tu mazo de Combate, incluyendo las cartas jugadas y descartadas, y déjalo a un lado.

COMPROBAR LA AFINIDAD (DIPLOMACIA)

- Comprueba la posición del marcador de Afinidad.
- Si está en el espacio más bajo, pierdes el Encuentro: aplica las reglas de «Fracaso» a cada miembro del equipo y deja la carta de Encuentro bajo su mazo. Vuelve a barajar tu mazo de Diplomacia, incluyendo las cartas descartadas y las jugadas.
- Si el marcador está en el espacio superior del medidor de Afinidad, ganas la etapa actual del Encuentro.
- Si era la última etapa, ganas el Encuentro completo: recibes las recompensas, pon la carta de Encuentro al final de su mazo y vuelve a barajar tu mazo de Diplomacia, incluyendo las cartas descartadas o las jugadas.
- Si no es la última etapa, empieza la siguiente: mueve el marcador al espacio gris del medidor de Afinidad, coloca un marcador en la etapa completada y ve al paso de «Comprobar la disposición».

PÁNICO


Entras en Pánico cuando tu  es mayor que tu  actual (es decir, el marcador de  está por encima del limitador en forma de T). Cuando esto ocurre:

- En vez de jugar la primera carta de tu mano en el paso 2 de tu activación (Jugar cartas), juega la primera carta de tu mazo de Diplomacia o Combate. Después podrás jugar cartas adicionales de tu mano, siguiendo las reglas estándar.
- No robes una nueva carta al final del turno. Roba cualquier carta adicional o de bonificación obtenida por las Claves de Bonificación, Habilidades o Capacidades, como siempre.

MAZO SIN CARTAS

Si tienes que robar una carta de Combate o Diplomacia y el mazo no tiene el número de cartas necesarias, estás obligado a Escapar (Combate) o a Fracasar en el Encuentro (Diplomacia).

¡TE ESTÁS MURIENDO!

Si la  de tu personaje baja a 0, recibes la carta de «Te estás muriendo». Además de las otras reglas que introduce, esta carta hace que tu personaje se retire de inmediato del Encuentro en curso. Lee su texto para más detalles.

DESCARTAR DE UNA MANO VACÍA

Si tienes que descartar una carta de tu mano pero no te quedan, descarta la carta superior de tu mazo de Combate o Diplomacia.

RESERVA DE COMBATE NEGATIVA

Si tienes que retirar un marcador de la reserva de Combate pero no hay suficientes marcadores, descarta 1 carta de tu mano por cada punto de más.