

TAINED GRAIL

U P A D E K A V A L O N U

Zacznij Tu!

TEN SAMOUCEK POMOŻE CI W PRZYGOTOWANIU I ROZPOCZĘCIU TWOJEJ PIERWSZEJ, SAMOTNEJ PRZYGODY NA AVALONIE, PROWADZĄC CIĘ PRZEZ WSZYSTKIE PODSTAWOWE ZASADY GRY. POTRWA ON OKOŁO GODZINY I NIE ZAWIERA ŻADNYCH SPOJLERÓW GŁÓWNEJ KAMPANII.

Ludzie wciąż jeszcze nazywają to miejsce „farmgrodzem”, choć jego jatkowe pola nie rodzą już zboża, a skruszałe ściany nie dają ochrony. Tylko jedna rzecz przypomina o dniach świetności Cuanacht – menhir w środku osady, przystrojony czerwonymi wstążkami, z codzienną ofiarą u stóp. Dopóki ten stary posąg odpychał dziw, mieszkańcy okolicznych domów byli gotowi znieść wszystko.

Jednak ostatniej nocy, dziw przyszedł bliżej niż kiedykolwiek wcześniej. Jeden z mężczyzn przepadł, idąc za głosem samego siebie z przyszłości. Dom na krawędzi miasteczka wyrzucił się na lewą stronę; meble wrosły w spuchniętą zewnętrzną powłokę jak pąkle w kadłub łodzi.

Przez wiele godzin powietrze pachniało metalem i kwaśnym mlekiem.

Do mieszkańców Cuanacht dotarło wreszcie, że ich menhir umiera, podobnie jak cała kraina. Ale dla ciebie, noc była jeszcze gorzej. Zakazana rana w twoim boku pulsowała, jakby coś próbowało wyrwać się z niej i dotrzeć do kłębow drzewu płynących obrzeżami osady.

Rano, do twojej chaty przybiegł chłopiec.

– Mistrz Erfyr chce cię widzieć? Rusz się, kłocu! – krzyknął z progu.

Odpędzasz smarkacza celnym rzutem pierwszej rzeczy, jaką miałeś pod ręką. I niemal natychmiast tego żałujesz, gdy twój but ląduje w głębokiej kałuży zaraz za progiem.

D Wypakuj swoje figurki



Aby rozpocząć, wyjmij z pudełka swoje figurki Postaci, jedną figurkę Menhiru i jeden Licznik (ośmiokątną, plastikową monetę).

Tych czworo podróżników to POSTACI dostępne w grze – niespodziewani bohaterowie, zwykli mieszkańcy wyspy, każdy noszący jakąś skazę, która uniemożliwiła im udział w pierwszej wyprawie opuszczającej ich miasteczko.

- BEOR to kowal, znany ze swojej skłonności do gniewu. Skrętnie ukrywa jątrzącą i nie gojącą się ranę w boku, którą otrzymał w tajemniczych okolicznościach.
- AILEI to znajda, której cała rodzina zaginęła w dziwie. Wiąże koniec z końcem, dostarczając współmieszkańcom lecznicze zioła i korzenie.
- CZERW to druid-renegat, którego wrodzone moce stłamszone są przez wyniszczające uzależnienie od mikstur i grzybów, używanych przez druidów.
- AREV to prosty farmer ze skomplikowaną przeszłością. Był najemnikiem, który splamił swe ręce krwią o jeden raz za dużo i teraz podąża za nim tajemnicza kłątwa.

Zakapturzona statua to MENHIR. O jego pochodzeniu i przeznaczeniu dowiesz się podczas swoich przygód, ale w tej chwili musisz wiedzieć, że:

- Możesz eksplorować tylko te części wyspy, które pozostają w zasięgu Aktywnego Menhiru.
- Każdy Menhir posiada miejsce na Licznik. Te ośmiokątne żetony mają kilka zastosowań: odliczają czas do wygaśnięcia Menhiru, mogą być również rzucone jak monety i wykorzystywane przez wiele zasad specjalnych.

W tym samouczku będziesz grał jako Beor. Wysoki poziom Zdrowia i umiejętności walki Beora mogą ocalić niedoświadczonych graczy przed niektórymi błędami, jakie mogliby popełnić podczas swojej pierwszej wędrówki, a jego Akcja „Rzemiosło” pozwala wytworzyć podstawowe wyposażenie.

Wyłóż przed siebie figurkę Beora (mężczyznę z młotem), jeden Menhir i jeden Licznik. Resztę figurek odłóż z powrotem do pudełka.

II) Rozpakuj Znaczniki Uniwersalne



Czerwone ZNACZNIKI są używane podczas gry na wiele różnych sposobów. Wyjmij część z nich z pudełka i odłóż je na bok.

Fioletowe znaczniki mają wartość pięciu czerwonych i są używane do oznaczania dużych ilości Zasobów. Zostaw je w pudełku.

III Weź Niebieską Tackę Bohatera



Wyjmij z pudełka niebieską TACKĘ BOHATERA (powyżej). Pełen opis wszystkich ikon znajdujących się na niej znajdziesz w PODRĘCZNIKU, ale najważniejsze są tam trzy TORY używane do zarządzania twoimi poziomami:



ENERGIA – twoja podstawowa wytrzymałość, wydawana podczas Podróży, Walki oraz Eksploracji. Regeneruje się każdego dnia (tak długo jak jesz Prowiant i Odpoczywasz)



ZDROWIE – twój stan fizyczny. Twoja Energia nie może być wyższa niż twoje Zdrowie. Zawsze kiedy twoje Zdrowie wejdzie w czerwoną część toru, jesteś na skraju śmierci i musisz dołączyć kartę "UMIERASZ" do swojej tacki Postaci.



GROZA – twój poziom poczucia strachu. Kiedy osiągnie szczyt tego toru, zaczynasz popadać w obłąd, co wyraźnie utrudni twoje Akcje. Dodatkowo, jeśli twoja Groza jest wyższa od Zdrowia, panikujesz podczas Walki czy Dyplomacji. Zawsze kiedy twoja Groza osiągnie czerwoną część toru, jesteś na skraju szaleństwa i dołączasz kartę "POPADASZ W OBŁĘD!" do swojej tacki Postaci.

IV) Przygotuj Swoją Postać



Weź KAFELEK POSTACI po Beora, pokazany powyżej. Odwróć Kafelek tak, aby strona zatytułowana Przygotowanie: Beor była na wierzchu. Zawarte są na niej instrukcje, w jaki sposób przygotować niebieską tackę Postaci dla Beora.

Najpierw zaznacz początkowe poziomy ATRYBUTÓW Beora. Umieść czerwone znaczniki w polach Atrybutów na lewej i prawej krawędzi tacki, zgodnie z poleceniami na kafelku Postaci.

Oznacza to, że Beor rozpoczyna grę posiadając 2 Agresji, 1 Odwagi, 1 Praktyczności oraz 1 Ostrożności.

Teraz znajdź T-kształtny ZNACZNIK ZDROWIA w pudełku.



Umieść ten znacznik w polu startowym Zdrowia, oznaczonym przez dwa czerwone szewrony (pole 9 dla Beora). Odszukaj tory Energii i Grozy na swojej tacce Postaci, umiejscowione po lewej i prawej stronie toru Zdrowia. Umieść znaczniki w początkowych polach tych dwóch torów, oznaczonych czerwonymi szewronami.



Oznacza to, że Beor rozpoczyna grę posiadając 6 Energii i 0 Grozy. Na koniec umieść 3 czerwone znaczniki w polu **Prowiant** i 1 czerwony znacznik w polu **Kosztowności**.

V) Włóż kafelek w taczkę



Umieść kafelek Postaci Beora w niebieskiej tacce Postaci. **WAŻNE:** część opisana jako Przygotowanie powinna być skierowana ku tacce!

Zwróć uwagę na unikalne dla Beora: Akcję Postaci (Rzemiosło) i jego cechę negatywną (Jątrząca się Rana) na froncie jego kafełka.

VI) Rozpakuj talię Samouczka



Twoje pudełko zawiera specjalnie oznaczoną talię, składającą się z 35 kart. Zawiera ona wszystkie karty o standardowym rozmiarze, jakich będziesz potrzebował do rozegrania tego samouczka. Znajdź teraz tę talię i otwórz ją. **Prosimy, nie tasuj i nie zmieniaj jej zawartości!**

VII) Przygotuj talię Walki i Dyplomacji

Usuń wierzchnią kartę ze swojej talii samouczka.

Poniżej znajdziesz swoją TALIĘ WALKI. Weź wszystkie 15 kart o rewersie WALKI i odłóż je po lewej stronie tacki Postaci (nie tasuj ich).

Poniżej kart Walki znajduje się TALIA DYPLOMACJI. Weź wszystkie 15 kart o rewersie DYPLOMACJA i umieść je po prawej stronie tacki Postaci, obok Atrybutów dyplomatycznych.

VIII) Przygotuj Talię Spotkań



Pozostałe karty samouczka to cztery Spotkania, każde w innym kolorze. Odłóż je na bok, awerssem do dołu (tekst „Twoje Pierwsze Spotkanie” powinien być widoczny).

W typowej grze **Tainted Grail** zostaniesz poproszony o przygotowanie czterech talii Spotkań przed każdym Rozdziałem:

- ZIELONA talia jest najczęściej używana w dziczy i zawiera zagrożenia powiązane ze światem przyrody, jak dzikie zwierzęta czy legendarne bestie. Po pokonaniu niemal każdego z tych Spotkań możesz liczyć na to, że zyskasz trochę **Prowiantu**.
- SZARA talia zawiera zagrożenia związane ze światem ludzi, jak maruderzy, bandyci, rycerze-rabusie czy szaleńcy. Na tego typu Spotkaniach możesz zyskać dodatkowe **Przedmioty** lub **Kosztowności**.
- FIOLETOWA talia zawiera nadprzyrodzone zagrożenia. Sam będziesz musiał się przekonać, jaka jest jej zawartość.
- W NIEBIESKIEJ talii znajdziesz wyzwania niezwiązane z walką. Możesz się na nie natknąć za każdym razem, kiedy odwiedzasz jedną z Osad. Poradzisz sobie z nimi, używając talii Dyplomacji.

W tym samouczku każda z tych talii zawiera tylko jedną kartę!

IX) Weź 7 kart Lokacji Początkowych



Znajdź w pudełku talię dużych kart. Te karty to LOKACJE, które będziesz odkrywał podczas gry. Każda z nich zawiera AKCJĘ na awersie i może być EKSPLOWANA, co pozwala na odkrycie związanych z nią historii i dodatkowych interakcji znajdujących się na rewersie karty.

Weź Lokacje o numerach **101, 102, 103, 104, 105, 106 i 107**. Odłóż je na bok. To Twoja talia Lokacji do samouczka.

X) Przygotuj swoją Lokację Początkową

Umieść Cuanacht (Lokacja 101) przed sobą, nad tacką Postaci, ze stroną z mapą skierowaną do góry.

To Twój dom. Umieść figurkę swojej Postaci na tej karcie Lokacji. Następnie umieść tam Menhir. Włóż Licznik do podstawy menhiru, tak, aby numer 8 był widoczny na przodzie (*ten Menhir wygaśnie za osiem dni*).

Zawsze kiedy odkrywasz nową Lokację, zapoznaj się z AKCJĄ na jej awersie – na przykład w Cuanacht możesz zdobyć trochę Reputacji raz na dzień.

Zwróć też uwagę na symbole pod nazwą Lokacji. Są trzy możliwości:



Menhir oznacza, że w tej Lokacji znajduje się statua, którą można aktywować i umieścić na tej karcie.



Osada oznacza, że ten obszar jest zamieszkały – część Akcji jest dostępna wyłącznie w Osadach, a część wyłącznie poza nimi.



Sny oznaczają, że przespanie nocy w tej Lokacji odkryje Sen lub Koszmar.

XI) Stwórz Początkowy Wycinek Mapy



Nadszedł czas rozszerzyć trochę swoją mapę. W standardowej grze zawsze kiedy **PODRÓŻUJESZ** do nowej Lokacji, będziesz **DOŁĄCZAŁ** nowe karty Lokacji do jej krawędzi w ten sposób, by ich klucze odpowiadały kluczom na brzegach twojej Lokacji.

WAŻNE! Możesz dołączać tylko te Lokacje, które są przyległe (zarówno w linii prostej, jak i po skosie) do Lokacji z AKTYWNYM Menhirem!

Teraz:

- Dołącz Zwęglone Konklawe (104) do prawej krawędzi Twojej Lokacji Początkowej (101, Cuanacht).
 - Dołącz Jarmark Wojów (103) do jej lewej krawędzi.
 - Dołącz Porzucone Miecze (105) do jej dolnej krawędzi.
 - Dołącz Zagajnik Łowców (102) do jej górnej krawędzi.
- Pozostaw Lokacje 106 i 107 w talii Lokacji – twoja Postać odkryje je później.

XII) Karty Pomocy i Podręcznik

Umieść przed sobą trzy duże KARTY POMOCY. Zawierają one informacje przydatne podczas gry: dostępne akcje, porządek tury, wyjaśnienia rozmaitych ikon.

Aby dowiedzieć się więcej o różnych elementach gry, możesz zajrzeć do PODRĘCZNIKA.

XIII) Jeszcze raz sprawdź swoje Przygotowanie Gry

Powinna wyglądać w ten sposób:



XIV) Gotowe!

Typowa rozgrywka **Tainted Grail** korzysta z wielu innych komponentów, jak Karty Wydarzeń, które informują Cię o Zadaniach czy karty przygotowania Rozdziału.

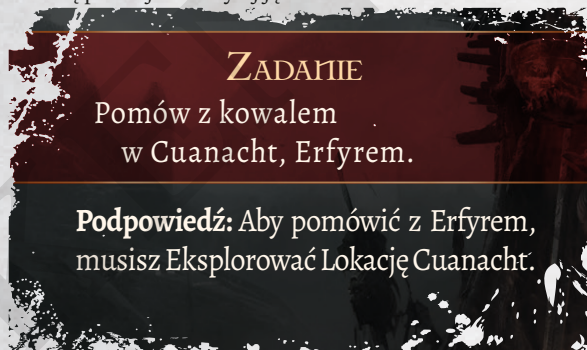
Jednakże w tym samouczku wszystko czego potrzebujesz zawarte jest w tej broszurze i Samouczkowym Dzienniku Eksploracji, który będzie wspomniany dalej.

Jeśli nie przeczytałeś jeszcze wprowadzenia fabularnego na początku tego przewodnika, uczyni to teraz. Następnie przejdź do kolejnej strony i rozpocznij swoją wędrówkę.

Część 1: Początek Dnia

Nastaje świt. Beor jest gotów, by rozpocząć podróż. Przeprowadź swoją pierwszą sekwencję Początku Dnia, wykonując po kolei polecenia zapisane na **zielonej karcie pomocy**.

- o Karta poprosi cię o usunięcie wygasłych Menhirów i Lokacji poza zasięgiem Menhiru – jedyny Menhir na mapie ma Licznik (i nie jest wygasły), a wszystkie odkryte Lokacje są przyległe do tego Menhiru (a więc ich nie odrzucasz).
- o **Teraz zmniejsz wskazanie Licznika przy Menhirze o 1.** Karta pomocy wspomina również Żetony Czasu, ale żadnych nie ma w tej chwili w grze.
- o W typowej grze teraz odkryłbyś kartę Wydarzenia, ale ten samouczek ma swoją własną kartę Wydarzenia, znajdującą się poniżej. Przeczytaj ją:



- o Na mapie nie ma żadnych Strażników, których trzeba przemieścić i nie masz żadnych przedmiotów, a więc możesz pominąć pozostałe kroki Początku Dnia.

Część 2: Pierwsza Eksploracja

Po rozpoczęciu Dnia Postaci mogą wykonywać AKCJE. Każda Akcja w **Tainted Grail** jest oznaczona specjalną ikoną Akcji, która określa również koszt tej Akcji.



Jako pierwszą Akcję, Beor powinien odwiedzić Erfyra – aby tak uczynić, **Eksploruj Lokację Cuanacht**. Aby wykonać tę Akcję, **zapłać 1** (przemieść znacznik na twoim torze Energii o jedno pole w dół).

W typowej grze Eksploracja odesłałaby cię do tekstu na rewersie karty Lokacji, ale w tym samouczku nie zdradzamy żadnych historii z podstawowej kampanii. Zamiast tego, **przejdź do samouczkowego Dziennika Eksploracji**, znajdującego się na ostatniej stronie Dziennika Eksploracji. Znajdziesz tam **odpowiednią sekcję** (101 - Cuanacht) i **przeczytaj ją**.

Część 3: Pierwsza Podróż

Twoja Eksploracja jest już zakończona i masz nowy cel. Teraz czas ruszać do przeklętego farmgrodzia znanego jako Zbielina. Jak już wiesz z Dziennika Eksploracji, Zbielina położona jest na północny wschód od twojej wsi. Aby zaplanować podróż, **przejrzyjmy wszystkie odkryte Lokacje**.

Na wschód znajduje się Zwęglone Konklawe, niebezpieczne miejsce, które aktywuje Spotkanie, gdy tylko Beor wejdzie do Lokacji (zasada oznaczona przez ikonę ⚡).

Na północy położony jest Zagajnik Łowców, gdzie Beor może zebrać trochę Prowiantu. To wygląda dużo lepiej, nieprawdaż?

Wykonaj Akcję **Podróży** – **zapłać 1** i **przemieść Beora do**

Zagajnika Łowców (102). Gdy tam dotrzesz, sprawdź, czy są jakieś łączące się z Zagajnikiem Lokacje, które mógłbyś odkryć. Możesz odkryć Lokacje, które:

- Łączą się z twoją obecną Lokacją Kluczami Kierunków (numery na brzegach kart, więcej informacji na stronie 10 Podręcznika).

- Są w zasięgu Aktywnego Menhiru (przylegają w linii prostej lub po kosie do Lokacji z figurką Menhiru).

W tym wypadku powinieneś dołączyć Lokację 106 (Kurhany Pierwszych) i 107 (Zbielina) po lewej i prawej stronie Zagajnika Łowców. Obie te Lokacje spełniają warunki przedstawione powyżej. Nie dołączaj Lokacji 113 do góry Zagajnika, ponieważ znajduje się ona **za daleko od twojego jedynego Aktywnego Menhiru**.

Część 4: Pierwsza Akcja Lokacji

Nowa Lokacja, w której znajduje się Beor, posiada Akcję „Zbieraj Prowiant”. **Prowiant** jest ważnym zasobem, który spożywasz na koniec każdego dnia, a więc zebranie jego większej ilości nie może zaszkodzić. Aby aktywować Akcję Lokacji, **zapłać jej koszt** (2). Beor **otrzymuje 2 Prowiantu** – weź 2 znaczniki i umieść je w polu Prowiant na swojej tacce Postaci. Akcja wymaga, abyś **dobrał 1 zielone Spotkanie**.

Weź zieloną kartę Spotkania, którą umieściłeś obok mapy podczas przygotowania gry. Umieść ją awerssem do góry w taki sposób, aby mieć dużo miejsca po jej prawej stronie.

Część 5: Pierwsza Tura Walki



Zapoznaj się z kartą Spotkania. Aby wygrać, musisz zebrać przynajmniej tyle znaczników w Puli Walki, ile wynosi Wartość Spotkania. Aby otrzymać te znaczniki, zagrywasz karty Walki z ręki. **Przygotuj dwie karty Pomocy** – jedną z opisem Walki, a drugą z opisem ikon

Walki i Dyplomacji. Teraz przejdźmy przez twoją pierwszą Walkę krok po kroku, wypełniając instrukcje na karcie pomocy.

Pamiętaj: Jeśli chcesz wiedzieć więcej, znajdziesz szczegółowe opisy wszystkich rodzajów kart i ikon w sekcji Walka (strona 14) w Podręczniku!

- o **Dobierz 3 karty** ze swojej talii Walki. Pamiętaj, aby nie tasować tej talii w samouczku!

Jeśli zmienisz kolejność kart w talii, możesz ją odtworzyć, układając karty Walki Beora od 1 (wierzchnia karta) do 15 (ostatnia karta). Numery kart są umiejscowione przy dolnej krawędzi.

- o Nie musisz sprawdzać Cechy tego Spotkania (nie ma ono żadnej) i nie musisz wybierać Aktywnej Postaci (jesteś sam, więc tylko Beor może być aktywowany). Możesz również zignorować krok Zdolności Opóźnionych (nie ma żadnych w tej chwili w grze).



o Czas na walkę! Zagraj kartę „Atak”. Przyłącz ją do prawej krawędzi karty Spotkania jak zostało to przedstawione na ilustracji. Powoduje to, że obie połówki Kluczy i dolny, złoty Klucz łączą się.

- o Możesz łączyć tylko klucze z ikoną Atrybutu, jeśli posiadasz jakieś punkty tego Atrybutu. Beor ma 2 na swojej tacce Postaci, a więc klucz łączy się i daje Ci odpowiedni Bonus. **Umieść 1 w swojej Puli Walki!**
- o Złoty, dolny Klucz łączy się zawsze i nie ma żadnych dodatkowych wymagań – **umieść jeszcze jedną w swojej Puli Walki**.

- o Teraz trzeba sprawdzić tekst zawarty na karcie „Atak”. Ma ona dwie Zdolności. Pierwsza sprawia, że wszystkie Ataki Przeciwnika zadają 1 więcej. Druga Zdolność każe ci **położyć na karcie** – sama zdolność zostanie rozpatrzona podczas następnego kroku Zdolności Opóźnionych, o ile nie zakryjesz jej wcześniej inną kartą.
- o W każdej turze możesz zagrać jedną kartę, a dodatkowe – jeśli możesz połączyć je używając specjalnej ikony . Oznacza to, że wszystkie dodatkowe karty zagrane w tej turze wymagałyby podłączenia Bonusu .
- o Zagraj „**Nieczułość na Ból**” – posiada ona , który łączy się z kluczem na poprzedniej karcie. Zanim położysz tę kartę, usuń karty „Atak”. Zdolności Opóźnione nie będą aktywowane, jeśli są zakryte.
- o „**Nieczułość na Ból**” ma jeszcze dwa inne Klucze. Niebieski klucz Magii wymaga wydania 1 **Magii**, aby go połączyć.
- o Nie posiadasz w tej chwili żadnej **Magii**, więc nie połączysz go.
- o Darmowy Klucz posiada Bonus , więc dobierz jedną kartę.
- o „**Nieczułość na Ból**” posiada też opisaną Zdolność. Podobnie jak Zdolność karty „Atak”, aktywuje się ona podczas kroku **Atak Przeciwnika**.
- o Pozostały ci dwie karty w ręce, ale nie zakrywajmy zdolności karty „**Nieczułość na Ból**”. Przejdź do następnej fazy.
- o Szybkie **Sprawdzenie Zwycięstwa** pokazuje, że Beor jeszcze nie wygrał (ma 2 znaczniki w Puli Walki, a potrzebuje 4).
- o Teraz czas na Atak Przeciwnika. W **Tainted Grail** każdy przeciwnik ma wiele dostępnych ataków, używanych w zależności od wartości jego Puli Walki. Beor posiada w tej chwili 2 znaczniki w Puli Walki. Sprawdź **Tabele Walki** – Atak dla 0 do 2 znaczników zadaje 1 . **Przemieść znacznik na polu Zdrowia Beora o jedno pole w dół**. To jeszcze nie wszystko! Karta Beora „**Nieczułość na Ból**” modyfikuje Atak Przeciwnika. Nakazuje ona, abyś dodał znacznik za każdy punkt otrzymany w Ataku, a więc możesz dodać do Puli Walki.
- o Na Koniec Tury musisz odrzucić karty, aż będziesz miał 3 w ręce. Masz tylko 2, więc ta zasada nie dotyczy Cię w tej chwili. Teraz **dobierz 1 kartę Walki**.

Część 6: Druga Tura Walki

- o Rozpoczyna się kolejna tura. Mógłbyś zakończyć tę walkę szybko, zagrywając „**Potężne Uderzenie**”, ale oznaczałoby to stratę , jak zapisano na karcie. Rozpocznijmy od „**Okrzyku Bitewnego**”. Jego Darmowy Klucz zawiera Bonus , co oznacza, że dobierasz jeszcze jedną kartę.



- o Dobrałeś idealną kartę, aby zakończyć to Spotkanie. Zagraj kartę „**Rzut**”. Posiada ikonę w swoim Kluczu . Dodatkowo jej Darmowy Klucz daje Ci więcej.
- o Wykonaj **Sprawdzenie Zwycięstwa** – w Puli Walki są 4 znaczniki, co oznacza, że Beor zwyciężył! Łup to 1 **Prowiant** – umieść jeden znacznik w polu „Prowiant” na tacce Postaci Beora.
- o Teraz umieść pokonane Spotkanie na dnie jego talii (w tym samouczku umieść je po prostu awerssem do dołu, obok innych talii Spotkań). Zbierz wszystkie zagrane, dobrane lub odrzucone karty do swojej talii Walki i przetasuj ją.
- o Jeśli chcesz, możesz rozegrać to Spotkanie ponownie, ignorując wszelkie straty czy , aby zaznajomić się lepiej z mechaniką Walki. Jeśli nie jesteś pewny jakiejś zasady, sprawdź je ponownie w Podręczniku (strony 14-17).

Część 7: Koniec Dnia

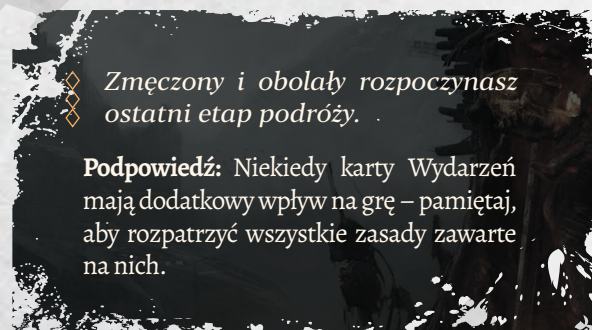
Beor jest ranny i pozostało mu tylko 2 . Jeśli spojrzysz na tor Energii, pola oznaczone jako 1 i 0 są czerwone i mają opis „Wyczerpanie”. W tej chwili nie chcesz, aby Beor był Wyczerpany, więc powinieneś Odpocząć. **Wykonaj Akcję Spasowania** – zakończy ona dzień czasu gry.

- o Odpocznij i zjedz – odrzuć jeden znacznik **Prowiantu** z tacki Beora. Beor odzyskuje 1 (przenieść jego znacznik Zdrowia o 1 pole do góry). Nie traci żadnej , ponieważ jego Groza już wynosi 0.
- o Przywróć Energię Beora do pełna – **przenieść znacznik na torze Energii z powrotem na 6**.
- o Nie masz żadnych Punktów Doświadczenia, więc nie możesz rozwinąć swojej Postaci. Nie masz także żadnych kart rozwinąć, którymi mógłbyś zmodyfikować swoje talie.
- o Jesteś w Lokacji z symbolem , więc w normalnej grze otworzyłbyś teraz Dziennik Eksploracji na sekcji dotyczącej tej Lokacji i poszukał przypisanego do niej Snu. W tym samouczku **przeczytaj Sen** w samouczkowym Dzienniku (pamiętaj, aby spojrzeć na właściwą sekcję w Dzienniku – 102, Zagajnik Łowców). Sny zawierają tekst fabularny jak i zasady. Pamiętaj o rozpatrzeniu zasady tego snu (str. 1).
- o Po tym jak przeczytasz Sen, rozpoczyna się nowy dzień.

Część 8: Początek Drugiego Dnia

Przeprowadź sekwencję Początku Dnia tak, jak poprzednio:

- o **Zmniejsz wskazanie Licznika przy Menhirze** (do 6)
- o **Przeczytaj nową kartę Wydarzenia:**



Część 9: Wejście do Zbieliny

Podróżuj na wschód, do Lokacji 107 – **zapłać 1 i przenieść Beora do karty Zbieliny**.

- o Nie odsłaniasz żadnych nowych lokacji – znajdują się one zbyt daleko od Menhiru w Cuanacht!
- o Zbielina ma ikonę – zasada tak oznaczona musi być rozpatrzona natychmiast po wejściu do Lokacji.
- o Akcja nakazuje dobranie niebieskiego Spotkania. W przeciwieństwie do poprzedniego Spotkania, tym razem to wyzwanie Dyplomatyczne! Bardzo ciekawski strażnik zatrzymuje cię, gdy tylko wchodzisz do Lokacji.
- o Umieść niebieską kartę Spotkania awersem do góry tak, aby mieć dużo miejsca po jej prawej stronie.

Część 10: Pierwsza Turę Dyplomacji



Spotkania Dyplomatyczne są podobne do Walk.

Podstawową różnicą jest to, że zamiast zbierać znaczniki w Puli Walki, będziesz próbował „przeciągnąć linę” na torze Nastawienia, widocznym po lewej stronie karty Spotkania.

Spotkania Dyplomatyczne nie mają też tabeli Walki – zamiast tego mogą mieć wiele Etapów. Aby wygrać, musisz przechnąć znacznik na sam szczyt toru Nastawienia, w każdym z Etapów. Na szczęście to Spotkanie ma tylko jeden Etap.

Przygotuj dwie karty Pomocy – jedną z opisem Dyplomacji, a drugą z opisem ikon Dyplomacji i Walki. Następnie:

- o Umieść znacznik na **szarym polu** na torze Nastawienia. To pole początkowe.
- o Dobierz 3 karty.
- o **Zagraj kartę „Okno do Szczegółów”** – łączy się tylko jeden Klucz. Ma on symbol – specjalny bonus stosowany jedynie w Dyplomacji, którego efekt zależy od karty Spotkania i jego Etapu. W tym Etapie każdy daje jedno . Oznacza to, że przemieszczasz znacznik na torze Nastawienia o **1 pole** do góry. Następnie **umieść na karcie „Okno do Szczegółów”**, ponieważ ma ona Zdolność Opóźnioną.



o Nadszedł czas na **Sprawdzenie Nastawienia** – znacznik nie jest na najwyższym lub najniższym polu na torze Nastawienia, więc nic się nie dzieje.

- o **Przeciwnik Odpowiada** . Przenieść znacznik o **1 pole w dół**. Czas na koniec tury!
- o Odrzuć karty, aż będziesz miał **3** na ręce, a następnie **dobierz 1** kartę Dyplomacji.

Część 11: Druga Turę Dyplomacji

- o Rozpoczyna się nowa tura, a Beor ma Zdolność Opóźnioną do rozpatrzenia! **Usuń z karty „Okno do Szczegółów”**. Następnie, **dobierz 1 kartę**.
- o **Zagraj „Zmyłka”** jako swoją pierwszą kartę – dając ci dwa podniesienia na torze Nastawienia. Przenieść znacznik na torze Nastawienia o **два pola do góry**.



o Następnie zagraj „**Groźby**” jako swoją drugą kartę (wymagana ikona jest w dolnym Kluczu tej karty i łączy się).

o Tekst na tej karcie nakazuje ci stracić 1 **Rep**, ale skoro nie masz żadnej, nic się

nie dzieje. Jeśli Postać ma przynajmniej 2 (a Beor ma właśnie tyle), przenieść znacznik o 1 pole do góry na torze Nastawienia.

- o Wykonaj Sprawdzenie Nastawienia. Znacznik jest teraz na najwyższym polu na torze Nastawienia. Był to ostatni (i jedyny) Etap, co oznacza, że Beor odnosi zwycięstwo i otrzymuje Nagrodę. **Umieść 1 znacznik w polu Reputacja** na tacce Postaci Beora.
- o Odlóż kartę Spotkania na dno niebieskiej talii. Zbierz wszystkie zagrane, dobrane lub odrzucone karty do swojej talii Dyplomacji i przetasuj ją.
- o Jeśli chcesz, możesz rozegrać to Spotkanie ponownie, ignorując wszelkie straty czy **Rep** aby zaznajomić się lepiej z mechaniką Dyplomacji. Jeśli nie jesteś pewny jakiejś zasady, sprawdź je ponownie w Podręczniku (strony 16-19).

Część 12: Wejście do Zbieliny

W Części 1 tego samouczka Erfyr poprosił Beora, aby ten dostarczył

mu sztabę meteorytowej stali ze Zbieliny, a więc nadszedł czas na **Eksplorację tej Lokacji**. **Zapłać 1** , ale zamiast odwracać kartę Lokacji Zbieliny, przejdź do odpowiedniej sekcji w samouczkowym Dzienniku Eksploracji na końcu Dziennika Eksploracji.

Część 13: Droga Powrotna

Musisz szybko dostać się do Cuanacht!

Podróżuj do Zagajnika Łowców, jak poprzednio. Wykonaj **Akcję Podróży**, **zapłać 1** i **przenieść Beora do Lokacji 102**.

Beorowi pozostało tylko 2 , jak dnia poprzedniego. Tym razem jednak Beor chce jak najszybciej dostać się do Cuanacht, nawet kosztem wycieńczenia. Wykonaj kolejną akcję **Podróży**, **zapłać 1** i **przemieszczając go do Lokacji 101**. Beor powrócił do swojego miasteczka, Wyczerpany. Spójrz na Cechę Negatywną Beora, na jego kafelku Postaci. Zgodnie z jej zasadami, **Beor traci 1** .

Zmęczony i obolały, Beor jest gotów zakończyć swą podróż. **Zapłać 1** , aby **Eksplorować Cuanacht**. Jak poprzednio, przejdź do samouczkowego Dziennika Eksploracji.

WAŻNE! *Ten samouczek daje ogólne pojęcie o grze, niemniej jednak istnieje wiele zasad, których nie porusza, jak Drużyny i Akcje Drużynowe, karty Wydarzeń, przygotowanie Rozdziału, zmiany Lokacji, Cechy Spotkań i tym podobne. Przed rozpoczęciem pełnej kampanii, zachęcamy do przeczytania Podręcznika przynajmniej raz!*

Samouczkowy Arkusz Zapisu Gry

W Tainted Grail Arkusz zapisu gry jest używany zarówno do zapisu postępów w Kampanii, jak i oznaczania rozmaitych rozgałęzień fabuły (statusów), które zmieniają sposób, w jaki poszczególne Lokacje i postaci niezależne będą reagować na twoje poczynania. Poniżej możesz znaleźć jedyny status wykorzystywany w samouczku. Składa się on z dwóch części. Jeśli otrzymałeś część 1 statusu „**Niecodzienna Prośba**”, zaznacz pole o numerze „1”. Jeśli otrzymałeś część 2, zaznacz drugie pole.

Niecodzienna Prośba

1 2

