

TAINTED
GRAIL

IRE
DELLA
ROVINA

REGOLAMENTO



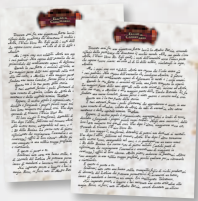
LISTA COMPONENTI

Alcune carte e componenti si trovano in un mazzo Apri & Gioca sigillato, nella busta Segreta o nascoste all'inizio del gioco.
Per maggiori dettagli su queste carte e componenti, vedi "Spoiler dei Componenti" nella sezione Regole Segrete a pagina 41.

SOMMARIO

- 2 LISTA COMPONENTI
- 4 INTRODUZIONE
- 6 PREPARAZIONE DELLA CAMPAGNA
- 8 COME SI GIOCA
- 11 DIARIO DI ESPLORAZIONE
- 13 REGOLE BASE (ORDINE ALFABETICO)
- 22 COMBATTIMENTO
- 27 DIPLOMAZIA
- 32 ESEMPIO DI COMBATTIMENTO
- 34 ESEMPIO DI DIPLOMAZIA
- 36 MODALITÀ DI GIOCO ALTERNATIVE
- 37 REGOLE SEGRETE
- 43 INDICE
- 44 RIASSUNTO DELLE REGOLE

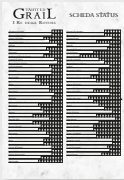
COMPONENTI CARTACEI



4 LETTERE DI PRESENTAZIONE



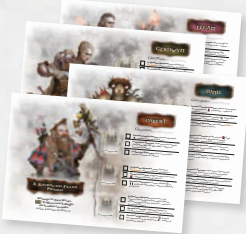
15 SCHEDE SALVATAGGIO



5 SCHEDE STATUS



1 DIARIO DI ESPLORAZIONE



8 FOGLI OBIETTIVI ECHI DELLA ROVINA



4 MAPPE AVVENTURA



1 GUIDA APRI & GIOCA



1 REGOLAMENTO

MINIATURE



4 MINIATURE PERSONAGGIO



4 MINIATURE PERSONAGGIO IN FORMA ANOMALA



3 MINIATURE PIETRA MILIARE



3 MINIATURE RE DELLA ROVINA



1 DADO REGOLARE



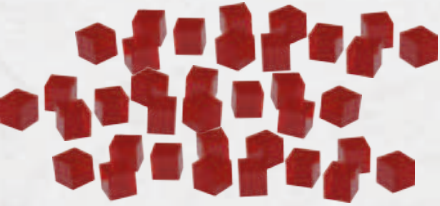
1 DADO GUARDIANO



1 DADO DURATA



4 SEGNALINI SALUTE



80 SEGNALINI UNIVERSALI



20 GRANDI SEGNALINI UNIVERSALI



6 SEGNALINI CERCA



20 SEGNALINI TEMPO DI BUIO



6 SEGNALINI TEMPO DI LUCE



1 FILTRO COLORE



7 BASETTE

CARTE

CARTE STANDARD:



60 CARTE COMBATTIMENTO E DIPLOMAZIA BASE



80 CARTE COMBATTIMENTO E DIPLOMAZIA AVANZATE



46 CARTE INCONTRO VERDI



38 CARTE INCONTRO VIOLA



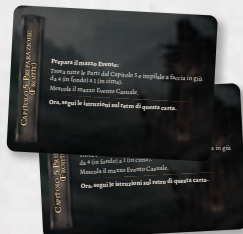
38 CARTE INCONTRO BLU



1 MAZZO APRI & GIOCA



18 CARTE EVENTO CASUALE



77 CARTE EVENTO NARRATIVO



9 CARTE STATUS



219 CARTE SEGRETO
(QUESTO MAZZO CONTIENE MOLTI ELEMENTI NASCOSTI – NON GUARDATELO E NON LO MESCOLATE!)

CARTE PICCOLE:



82 CARTE OGGETTO



38 CARTE SEGRETO

CARTE DI GRANDI DIMENSIONI:



74 CARTE LUOGO



7 CARTE RIASSUITIVE



18 CARTE RE DELLA ROVINA

ALTRO



1 INDICATORE DIPLOMAZIA



1 INDICATORE RISERVA DI COMBATTIMENTO

PLANCE, PEDINE E TESSERE



4 PLANCE PERSONAGGIO CON TESSERE RIMOVIBILI



5 PEDINE COMPAGNO



21 PEDINE GUARDIANO



48 TESSERE ABILITÀ



1 BUSTA SEGRETA

INTRODUZIONE

Tainted Grail: I Re della Rovina è un gioco cooperativo da 1 a 4 giocatori, ricco di sviluppi narrativi e ambientato in un universo tetro che fonde le leggende arturiane e la mitologia celtica con la visione unica e cupa degli artisti e scrittori di Awaken Realms.

Ogni giocatore controlla uno di quattro improbabili eroi. Perseguitati dall'invasivo e deforme potere dell'anomalia, e combattendo una lotta impari contro risorse in esaurimento e Incontri impegnativi, questi Personaggi si prefiggono di raggiungere l'impossibile... e potrebbero facilmente morire prima che il loro viaggio sia concluso.

RAPIDA PRESENTAZIONE DEL GIOCO

Durante una normale partita a Tainted Grail, passerete gran parte del vostro tempo a viaggiare per la pericolosa isola di Avalon. Il vostro Personaggio potrà Viaggiare da una carta Luogo a un'altra, spendendo Energia e rivelando altri Luoghi. Alcuni di questi Luoghi saranno coperti dall'anomalia, che dovrà essere dissolta, attivando le pietre miliari o con qualche altro mezzo che spesso comporta la spesa di risorse.

In molte occasioni, potete Esplorare un Luogo che state visitando. Così facendo verrete proiettati nel mezzo di una trama ramificata e non lineare, narrata nel Diario di Esplorazione e che spesso modifica il mondo che vi circonda, cambiando alcune delle carte Luogo con delle loro versioni differenti o conferendovi status o carte Segreto in grado di alterare il gioco. Molte interazioni sono possibili solo dopo determinati eventi, e vedere tutto in una sola partita è impossibile! Non preoccupatevi se dovete saltare alcune opzioni non disponibili. Spesso avrete l'opportunità di tornarci in un secondo momento.

A un certo punto, la vostra giornata avrà fine, e il vostro Personaggio avrà la possibilità di riposare e riprendersi. All'inizio del giorno successivo, si rivelerà una nuova carta Evento, che farà avanzare il tempo. Più Personaggi sono in gioco, meno tempo avrete prima che le conseguenze negative inizino a manifestarsi!

Nel corso del gioco, incapperete in molti Incontri casuali. Per risolverli, farete uso dei vostri mazzi Combattimento e Diplomazia, oltre che delle vostre Abilità tattiche. Con il passare del tempo, il vostro Personaggio progredirà, facendovi espandere e ottimizzare i vostri due mazzi, ottenendo Abilità interessanti, aumentando i vostri Attributi e, infine, permettendogli di raggiungere parti dell'isola che altrimenti non avreste mai visitato, fino a quando riuscirete finalmente a completare il Capitolo in corso della

vicenda o a giungere alla fine della Campagna.

A meno che, ovviamente, non cediate prima alla morte o alla pazzia. La loro ombra si proietterà su di voi fin dall'inizio del gioco. Dopotutto, Avalon non è un luogo molto accogliente...

Al vostro ritorno, si spera che sarete più saggi e più preparati.

COME USARE QUESTO REGOLAMENTO

In questo regolamento troverete tutte le regole necessarie per giocare a Tainted Grail: I Re della Rovina. Il regolamento è diviso in dieci sezioni:

- 1. Preparazione della Campagna**, che vi aiuterà a iniziare la vostra avventura.
- 2. Come si Gioca**, che spiega la struttura della giornata e le Azioni dei giocatori.
- 3. Diario di Esplorazione**, che spiega e insegna come utilizzare il Diario di Esplorazione.
- 4. Regole Base** (scritte in ordine alfabetico), che forniscono informazioni aggiuntive su tutti gli aspetti fondamentali del gioco.
- 5. Combattimento**, che spiega e insegna come risolvere gli Incontri di Combattimento.
- 6. Diplomazia**, che spiega e insegna come risolvere gli Incontri di Diplomazia.
- 7 & 8. Esempi di Combattimento e Diplomazia**, che mostrano passo dopo passo come si risolve un tipico Incontro.
- 9. Modalità di Gioco Alternative**, che spiegano come aumentare o diminuire la difficoltà del gioco.
- 10. Regole Segrete**, che non dovrebbero essere lette fino a quando non si riceve l'indicazione di farlo. Qui si trovano informazioni su nuove meccaniche che si sviluppano con il progredire del gioco, come i Re della Rovina.

Le Regole d'Oro di Tainted Grail

- 1.** Ogni volta che il testo di una carta contraddice direttamente le regole presenti in questo regolamento, la carta ha la precedenza.
- 2.** Se più effetti si innescano esattamente nello stesso momento, o hanno più di un bersaglio disponibile, i giocatori sono liberi di scegliere il bersaglio/l'ordine.
- 3.** Se non siete sicuri di come risolvere un particolare effetto, fatelo nel modo più vantaggioso per i giocatori o che abbia più senso dal punto di vista tematico.

Trecento anni fa, una gigantesca flotta lasciò la Madre Patria, cercando rifugio dalla peste che devastava il vecchio mondo. Alla sua guida c'era Artù, l'Unico Vero Re. Egli guidò i resti dell'umanità verso l'unico luogo che sapeva essere sicuro: un'isola al di là delle nebbie, rivelatagli in sogno... Avalon. I sogni sono, però, cose volubili. Artù non sapeva che l'isola aveva già i suoi padroni. Non sapeva dell'anomalia che avvolgeva Avalon, il potere primordiale del cambiamento capace di deformare le menti e i corpi umani.

Quando la sua flotta si avvicinò all'isola, forti tempeste la separarono. La maggior parte delle navi approdò sulla costa orientale, insieme ad Artù, alla sua corte, a Merlino e alla maggior parte della Tavola Rotonda. Lì fu fondata una nuova Camelot, furono perse e vinte guerre e nacquero molti eroi.

Questa non è la vostra parte della storia.

I vostri antenati furono quei pochi sfortunati che naufragarono a ovest, in una zona remota di Avalon, isolati dal loro re da nubi di anomalia, alte catene montuose e dalla capitale nemica, Tuathan.

Tuttavia, il vostro popolo è sopravvissuto, aggrappandosi a lembi di terra desolata e creando i suoi piccoli regni tribali. Negli anni successivi, dalle loro fatiche sorsero tre grandi eroi. Uno dopo l'altro, si recarono a est, nella speranza di trovare l'Unico Vero Re.

Il loro viaggio li trasformò, dotandoli di poteri non destinati ai mortali. Uno dopo l'altro, fallirono nel trovare Artù. Uno dopo l'altro tornarono nelle vostre terre, facendole sprofondata nel caos, e si guadagnarono un nuovo appellativo: I Re della Rovina. La rada rete di pietre miliari (antichi punti di riferimento che respingevano l'anomalia e consentivano di viaggiare in sicurezza) ha sofferto al loro ritorno. Molte pietre andarono in frantumi. Altre sono annegate in una nebbia troppo profonda perché qualcuno possa ritrovarle e riattivarle.

Ora, mentre si affaccia una flebile speranza di riunire ciò che è stato spezzato, mettete piede su un sentiero da tempo perduto. Dove vi condurrà?

PERSONAGGI

Il gioco include quattro personaggi. Qui di seguito, potete trovare una loro presentazione generale.



Elgan – Maestro della strana arte di infondere di magia le candele di sego, Elgan è un vagabondo che desidera tornare a casa dalla sua famiglia.

Può illuminare la strada attraverso l'anomalia producendo Candele Anomale, ma navigare nelle nebbie senza di esse può richiedere un tributo alla sua mente.

Sia in combattimento che in diplomazia, il suo ruolo principale è quello di utilizzare il suo assortimento di candele magiche: i loro effetti, anche se non immediati, possono essere molto potenti. Tuttavia, può anche fare affidamento sulla sua esperienza di viaggiatore e sulla sua empatia.

Elgan è un personaggio autosufficiente e a tutto tondo, i cui mazzi Combattimento e Diplomazia non richiedono l'apprendimento di due diversi stili di gioco. Può anche essere sviluppato per fornire un forte supporto ad altri Personaggi. Tuttavia, per sfruttare appieno il suo potenziale, potrebbe essere necessario utilizzare correttamente i timer delle sue carte.



Iunis – Un tempo regina dell'arena, ora schiava in fuga. Grazie alla sua naturale tempra fimore e alle sue capacità rigenerative, Iunis è in grado di sopravvivere anche alle situazioni più terribili, anche se viaggiare nelle terre umane è talvolta pericoloso per un membro della sua razza.

Il suo amore per la teatralità e il suo talento scenico, affinati in una scuola di gladiatori, fanno di Iunis una discreta diplomatica; eccelle nel volgere a proprio vantaggio le discussioni perdenti. Peggiora la situazione, migliori sono le sue carte.

In combattimento, gli anni trascorsi nell'arena l'hanno resa una grande ma temeraria guerriera. Le sue carte le permettono spesso di ottenere effetti potenti pagandoli con la Salute.

Quando si gioca con Iunis, è essenziale bilanciare il livello di Salute e usarlo a proprio vantaggio. È una scelta perfetta per i giocatori che amano giocare sequenze di carte più lunghe e che non si preoccupano di sacrificare alcune risorse. È più concentrata sul combattimento, ma può anche optare per uno stile di gioco più diplomatico.



Gerdwyn – Balestriere corazzato di un famoso gruppo di mercenari, Gerdwyn viaggia con il suo equipaggiamento pesante che a volte può risultare ingombrante. Tuttavia, ha anche la capacità di cacciare mostri pericolosi colpendoli da lontano.

Il suo Combattimento è semplice da giocare e presenta attacchi devastanti ma poco frequenti, che possono richiedere un po' di preparazione. Offre inoltre una delle migliori carte per prevenire i danni tra tutti i Personaggi del gioco.

In Diplomazia, Gerdwyn è piuttosto impulsiva. Il suo mazzo le consente di acquisire vantaggi scartando e rimuovendo carte Diplomazia. Questo permette a Gerdwyn di cavarsela nelle trattative, ma i suoi compagni di squadra potrebbero non essere sempre contenti di alcune sue giocate.

Gerdwyn è una buona scelta per chi cerca un Personaggio semplice ma efficace, orientato al combattimento, o un tank in grado di incassare i colpi più duri. È anche una buona scelta per i giocatori che vogliono avvicinarsi alla Diplomazia da una prospettiva diversa.



Osbert – Un imbroglione e un giocatore d'azzardo che viaggia per il mondo con il suo compagno, una donnola di nome Clyfar.

L'astuzia di Osbert gli permette di creare Oggetti semplici che lo aiutano in molte situazioni, ma, allo stesso tempo, essendo il più fragile di tutti i Personaggi, deve essere particolarmente cauto nei confronti dei mostri che si aggirano per il mondo.

Grazie a una vita trascorsa come intrattenitore itinerante, è un maestro nell'arte della diplomazia e conosce molti trucchi astuti, cosa che gli permette di disporre di una gran varietà di opzioni in ogni situazione Diplomatica. Ha anche dei modi per rendere gli incontri più proficui. Il suo Combattimento è l'opposto: si concentra maggiormente sull'evasione e sull'aggirare gli attacchi nemici, anche se presenta alcuni effetti precisi e potenti che richiedono un po' di lavoro per essere portati a termine.

Osbert è una buona scelta se volete perseguire soluzioni Diplomatiche o se vi piacciono gli effetti potenti che richiedono un'attenta pianificazione.

Coppie Consigliate

In una partita a due giocatori, suggeriamo di scegliere Elgan e Iunis o Gerdwyn e Osbert, poiché gli obiettivi delle loro storie personali si concludono nella stessa regione.

PREPARAZIONE DELLA CAMPAGNA

Se state riprendendo una Campagna in corso, non dovete seguire la preparazione completa del gioco illustrata qui sotto. Recatevi invece alla sezione “Salvare il Gioco” a pagina 20.

Capacità e Debolezza del Personaggio

Ogni Personaggio ha i propri punti di forza e i propri difetti, indicati sulla plancia del Personaggio.

Una Capacità di un Personaggio è di solito un'Azione aggiuntiva che si può eseguire durante un Giorno. La Debolezza del Personaggio è normalmente collegata ai Luoghi e alla capacità di Viaggiare nel mondo.

Galloni Rossi

Questi galloni indicano le posizioni iniziali delle tracce e degli Attributi del Personaggio.



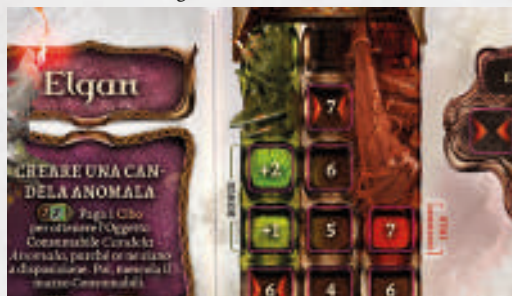
PREPARAZIONE DEL PERSONAGGIO

Ogni giocatore completa separatamente i seguenti passi.

1. Scegli il Tuo Personaggio. Leggi la lettera di presentazione del Personaggio. Poi, prendi la Plancia in cartoncino e la miniatura del Personaggio.

2. Segna il livello di partenza della tua Energia e del tuo Terrore. Trova le tracce e sulla tua Plancia del Personaggio. Disponi i segnalini universali negli slot di partenza di tali tracce, evidenziati da due galloni rossi.

3. Piazza il segnalino Salute nello slot iniziale della traccia. Anche questo è evidenziato da due galloni rossi.



Nota: la forma a L del segnalino ti aiuterà a ricordarti l'effetto che la tua ha sulla traccia (vedi la sezione “Come si Gioca” a pagina 8).

4. Segna i tuoi Attributi e le tue Risorse iniziali. Disponi i segnalini universali negli slot segnati da galloni rossi sotto i nomi degli Attributi () sulla Plancia del Personaggio.

I Personaggi iniziano anche con delle risorse. Disponi il numero di segnalini universali indicati negli slot appropriati della tua Plancia del Personaggio.

Elgan – 2 **Cibo** e 1 **Magia**

Gerdwyn – 2 **Cibo** e 1 **Ricchezza**

Iunis – 3 **Cibo**

Osbert – 1 **Cibo**, 1 **Ricchezza** e 1 **Magia**

5. Crea i tuoi mazzi iniziali di 10 carte Combattimento e Diplomazia. Trova le 10 carte Combattimento Base e le 10 carte Diplomazia Base con il nome del tuo Personaggio e la lettera “B” riportato assieme al numero della carta in basso.

Mescola questi mazzi e disponili alla sinistra (Combattimento) e alla destra (Diplomazia) della tua Plancia del Personaggio.

Il resto delle carte con il nome del tuo Personaggio (con la lettera “A” accanto al numero della carta) sono le tue Riserve di Avanzamento. Disponi queste carte dietro i divisori della Riserva di Avanzamento e conservale negli scomparti Personaggio della scatola.

PREPARAZIONE DEL MONDO

Dopo che ogni giocatore ha preparato il suo Personaggio, completate i seguenti passi.

6. Preparate il Luogo di Partenza. Il Luogo di Partenza nella campagna I Re della Rovina è la carta Luogo 101. Disponete il Luogo di Partenza al centro dello spazio di gioco, lato limpido rivolto verso l'alto (), e collocate le

miniature dei Personaggi scelti nella Preparazione del Personaggio sopra di esso.

7. Costruite la sezione iniziale della mappa. Controllate la Chiave Direzionale nel margine alto del Luogo di Partenza. Trovate la carta Luogo dal numero Luogo corrispondente (102) e aggiungetela attaccandola alla Chiave Direzionale, con il lato anomalo verso l'alto (). Lasciate il resto del mazzo Luoghi sul tavolo. Ricordatevi di lasciare molto spazio perché la mappa può espandersi rapidamente.

8. Preparate i mazzi Segreti e Oggetti. Prendete tutte le carte Oggetto “A”, le carte Oggetto “Consumabile” e le carte Segreto piccole. Disponetele in mazzi separati sul tavolo. Mescolate entrambi i mazzi Oggetti, ma non mescolate il mazzo Segreti. Collocate tutte le carte Segreto medie nella scatola Salvataggio del Mondo, disponendo i divisori mazzi Segreti nei punti giusti.

Segreti Medi

199 Ogni carta Segreto di dimensioni medie ha il suo numero nell'angolo in alto a sinistra del suo lato anteriore. Non si deve mai cercare in questo mazzo a meno che non sia chiaramente indicato di prendere una certa carta. Ogni volta che si cerca in questo mazzo, si raccomanda di guardare solo lo stendardo con il numero Segreto (utilizzate la prima carta del mazzi Segreti per coprire qualsiasi informazione aggiuntiva riportata su queste carte).

9. Prendete un foglio Status nuovo. Lo userete per segnare gli Status raccolti dalla vostra Compagnia che cambiano in modo permanente il modo in cui alcuni Luoghi e alcune persone reagiscono al vostro gruppo. Sul retro c'è anche uno spazio aggiuntivo per prendere appunti.

10. Distribuite le carte Riferimento e preparate le carte Status. Ciascun giocatore dovrebbe ricevere una carta Ordine della Giornata con la lista delle Azioni stampata sul retro. Lasciate le carte Riferimento restanti (Glossario delle Icone e dei Trattati, Incontri di Combattimento e Diplomazia e modalità Narrativa e Impegnativa), oltre alle carte Status “Stai Morendo” e “Stai Impazzendo”, sul tavolo.

11. Preparate le carte Incontro. Prendete tutti gli Incontri e divideteli in base al colore in tre pile. Userete queste pile per formare i vostri mazzi Incontri nella fase 13.

12. Preparate segnalini e dadi. Disponete sul tavolo i segnalini universali, Tempo e Cerca, assieme a tutti i dadi.

13. Preparate il primo Capitolo. Prendete il Diario di Esplorazione e disponetelo a portata di mano. Poi, prendete tutte le carte Evento Casuale, mescolatele e piazzatele a lato del vostro spazio di gioco (saranno aggiunte al mazzo Eventi in seguito, nel corso del gioco). Poi, trovate la carta Preparazione Capitolo I e seguite le sue istruzioni, a cominciare dal lato frontale, per costruire un mazzo Eventi e i mazzi Incontri. Tutti gli Incontri e gli Eventi inutilizzati vanno rimessi nella scatola dietro i divisori corrispondenti.

Nota: dopo aver completato ciascun Capitolo del gioco, vi verrà chiesto di seguire le istruzioni di una nuova carta Preparazione, per prepararvi a un nuovo Capitolo, e di modificare i mazzi Incontri, togliendo le carte più facili e inserendone di più difficili.

La parte finale della carta Preparazione Capitolo I comprende le istruzioni per iniziare a giocare. Seguitele per iniziare il vostro viaggio, **ma prima assicuratevi di leggere le sezioni “Come si Gioca”, “Diario di Esplorazione” e “Regole Base” di questo regolamento!**

PANORAMICA DELLA PREPARAZIONE



COME SI GIOCA

ORDINE DELLA GIORNATA

La Giornata è la più importante unità temporale di Tainted Grail e rappresenta un intero turno di gioco. L'**Inizio della Giornata** (stadio I) è l'inizio di un nuovo giorno, include alcuni compiti gestionali e rivela una nuova carta Evento. **Durante la Giornata** (stadio II), i Personaggi spendono  per svolgere Azioni finché non decidono di procedere alla **Fine della Giornata** (stadio III), in cui i Personaggi Riposano, interpretano le Visioni e Progrediscono i loro mazzi.

In breve, giocando a Tainted Grail ripetete a rotazione i tre stadi descritti a seguire.

I. INIZIO DELLA GIORNATA

Risolvete questi passi, nell'ordine seguente:

1. Risolvere gli effetti di Inizio della Giornata.

Se ci sono effetti (su Oggetti, Abilità, ecc.) che dovrebbero essere risolti all'inizio della Giornata, risolvete tutti adesso, nell'ordine scelto dai giocatori.

2. Rimuovere i Segnalini Tempo.

Rimuovete 1  e 1  da ogni carta che ne ha almeno 1 sopra.

3. Voltare le carte Luogo sul lato anomalia.

Controllate tutti i Luoghi in gioco e girate tutti i Luoghi che non hanno una pietra miliare su un angolo del loro lato anomalia ().

Nota: girare un Luogo non provoca l'innesco degli effetti .

4. Attivare i Guardiani.

I Guardiani sono Incontri speciali erranti. Se ci sono dei Guardiani in gioco, tirate il dado Guardiano per ciascuno di essi (nell'ordine che preferite) e risolvete il tiro secondo le regole presentate nella sezione "Guardiani" delle Regole Base (Pagina 17).

5. Rimuovere gli Eventi Attivi.

Scartate tutti gli Eventi che non siano Cerca dall'area Eventi Attivi. Le carte Evento Casuale scartate in questo modo vanno collocate in fondo alla pila degli Eventi Casuali. Le carte Evento Speciale e Narrativo vanno rimesse nella scatola.

Nota: a differenza degli Eventi normali che restano attivi per una Giornata, gli Eventi che contengono Cerche restano sul tavolo fino al momento specificato sulle loro carte.

6. Rivelate un Nuovo Evento.

Rivelate e leggete la carta in cima al mazzo Eventi. Poi, spostate la carta rivelata nell'area Eventi Attivi.

II. DURANTE LA GIORNATA

Nel corso di questo stadio, i giocatori, uno alla volta, nell'ordine da loro concordato, svolgono Azioni. I giocatori possono svolgere più Azioni di fila, e possono anche cambiare l'ordine di svolgimento in qualsiasi momento. I

giocatori proseguono così finché non concordano tutti nel procedere allo stadio III, Fine della Giornata.

Ad esempio: in una partita a 3 giocatori, i giocatori possono iniziare con l'ordine A, B, C, ma possono giocare il resto delle loro azioni giornaliere in un altro ordine, come B, A, C, A, o C, A, A, C, B.

Ogni Azione disponibile è contraddistinta da un'icona Azione che denota anche il costo di tale Azione. Esistono tre tipologie principali di costo per le Azioni:

 Per eseguire questa Azione si deve pagare il costo di Energia indicato. Per farlo, spostare il segnalino di altrettanti slot **in basso** sulla traccia .

 Per eseguire questa Azione si deve pagare il costo di Salute indicato. Per farlo, spostare il segnalino di altrettanti slot **in basso** sulla traccia . Se così facendo il segnalino  si viene a trovare sopra il segnalino , spostare il segnalino  alla stessa riga del segnalino .

 Per eseguire questa Azione si deve pagare il costo di Terrore indicato. Per farlo, spostare il segnalino di altrettanti slot **in alto** sulla traccia .

In tutti i casi di cui sopra, se non si può pagare l'Azione per intero (in quanto il segnalino finirebbe fuori dagli spazi disponibili sulla traccia), non si può svolgere quell'Azione.

Un gruppo di due o più Personaggi che condivide lo stesso Luogo può concordare di intraprendere insieme la stessa Azione, come una Compagnia: vedi le regole della Compagnia scritte in blu.

Le sei Azioni più importanti del gioco sono riportate anche sul lato Azioni della carta Riferimento. Esse sono:

 **Esplorare** (disponibile solo in Luoghi  senza un Guardiano)

Ogni carta Luogo in Tainted Grail contiene informazioni, segreti o compiti e l'Esplorazione è il modo principale per scoprirli. Il costo base dell'Azione **ESPLORARE** è 0, ma durante l'Esplorazione alcune decisioni e opzioni possono comportare un costo in . Per Esplorare:

1. Aprite il Diario alla pagina alla pagina con il Luogo esplorato e iniziate a leggere dall'inizio (vedi sezione "Diario di Esplorazione" a pagina 11).

2. Quando leggete "L'Esplorazione termina", chiudete il Diario e continuate a svolgere Azioni durante il Giorno (ad esempio, potete di nuovo Esplorare).

In una Compagnia: se Esplorate come Compagnia, il costo delle decisioni e delle opzioni non cambia in base al numero di membri della Compagnia (a meno che il costo non indichi specificatamente "per membro della Compagnia" o "per Personaggio").

 **Viaggiare**

Dopo aver pagato , risolvete questi passi nel seguente ordine:

1. Muovete la miniatura del vostro Personaggio in qualsiasi carta Luogo collegata a quella in cui adesso si trova (vedi "Luoghi" a pagina 19). Se due Luoghi sono disposti uno accanto all'altro, ma non ci sono Chiavi Direzionali che li collegano, non si può Viaggiare dall'uno all'altro (di solito a causa di catene montuose, mura, fiumi non guadabili o altre caratteristiche naturali).

2. Quando arrivate, controllate se il vostro nuovo Luogo ha l'icona Istantanea () in qualsiasi punto del suo lato frontale. Qualsiasi cosa sia contrassegnata da questo simbolo deve essere risolta non appena si entra nel Luogo.

Segnalini Tempo

In questo gioco esistono 2 tipi di segnalini Tempo. La maggior parte delle volte  viene usato per tenere traccia delle Azioni a tempo, mentre si usa  per tenere traccia delle situazioni relative alla narrazione.

Eventi

Per evitare confusione, si raccomanda di tenere la pila degli Eventi Casuali vicina all'area di gioco, mentre le carte Storia ed Evento Speciale inutilizzate nella scatola.

Nota: alcuni Luoghi hanno l'icona vicino all'effetto . Questa limiterà il numero delle volte che l'effetto s'innesca (vedi "Luoghi" a pagina 19).

3. Dopo aver risolto gli effetti (se presenti), controllate se il vostro Viaggiare ha rivelato nuove carte Luogo. Trovate le carte che corrispondono alle Chiavi Direzionali ai margini del vostro nuovo Luogo. Aggiungetele attaccandole alle Chiavi corrispondenti, con il lato giusto rivolto verso l'alto:

- Se la carta Luogo che state aggiungendo non ha una pietra miliare su uno dei suoi angoli, disponete la carta Luogo con il lato verso l'alto.
- Se la carta Luogo che state aggiungendo ha almeno una pietra miliare in uno dei suoi angoli, disponete la carta con il lato verso l'alto.

Nota: dopo aver risolto un effetto , se non vi trovate più in un Luogo verso cui avete Viaggiato o vi siete spostati, non aggiungete alcun nuovo Luogo.

In una Compagnia: il costo di Viaggiare è di 1 per membro della Compagnia. Se si decide di Viaggiare come Compagnia, qualsiasi regola innescata dal vostro nuovo Luogo va risolta anch'essa come Compagnia!

Subito prima di innescare la regola , gli altri Personaggi nel Luogo verso cui avete Viaggiato possono unirsi alla vostra Compagnia per risolvere la regola come un'unica Compagnia.

Ad esempio: il giocatore A decide di Viaggiare verso il Luogo dove già si trova il giocatore B. Il testo sul Luogo B dice " Pescare e risolvere un Incontro viola". Il giocatore B può unirsi al giocatore A per formare una Compagnia prima che l'Incontro viola sia pescato e partecipare alla sua risoluzione.

Attivare una Pietra Miliare

Se il Luogo in cui siete ha in un angolo uno slot pietra miliare vuoto, contiene una pietra miliare inattiva (vedi "Pietre Miliari" a pagina 21) che può essere Attivata con questa Azione.

• Scegliete una delle seguenti opzioni:

- Pagate 1 **Magia** per Personaggio in gioco e 1 **Ricchezza** o **Cibo** per Personaggio in gioco.
- Offrire il "Pagamento in Sangue". Pagate 3 e ottenete 2 per Personaggio in gioco (ad esempio, con 4 Personaggi in gioco, si pagherebbero 12 e si otterrebbero 8 , e dovete essere in grado di ottenere questo per intero).

• Disponete una miniatura pietra miliare in uno slot pietra miliare vuoto sul Luogo. Poi, girate tutti i Luoghi anomali in contatto con questa pietra miliare sul lato .

- Se tutte le miniature di pietra miliare sono già sul tavolo, prendete una pietra miliare da un altro Luogo e collocatela sul Luogo dove vi trovate ora.

In una Compagnia: i costi di Attivazione possono sempre essere divisi tra tutti i Personaggi della Compagnia in qualsiasi modo, anche pagando e ottenendo tramite il "Pagamento in Sangue".

Sfidare un Guardiano (disponibile solo in un Luogo con un Guardiano).

Durante il gioco, alcuni Incontri si aggireranno per l'area su cui si svolge il gioco. In qualsiasi momento vi troviate in un Luogo con un Incontro Guardiano, potete sfidarlo:

- Iniziate un Incontro con il Guardiano scelto che si trovi nel vostro Luogo (vedi la sezione "Combattimento" a pagina 22, o la sezione "Diplomazia" a pagina 27).

In una Compagnia: si risolve questo Incontro insieme.

Azione di Luogo – vedi il costo sulla carta Luogo (disponibile solo in un Luogo senza un Guardiano).

Molte carte Luogo contengono un'Azione, chiaramente visibile sul davanti della carta. È possibile svolgere questa Azione ogni volta che un Personaggio si trovi in tale Luogo.

Le Azioni dei Luoghi sono importanti, dato che spesso permettono di rac-

cogliere o scambiare risorse critiche. Cercate di tenerle d'occhio e pianificate i vostri Viaggi anticipatamente!

Nota: alcuni Luoghi hanno l'icona vicino alla loro Azione di Luogo. Questa limiterà quante volte si può svolgere un'Azione (vedi "Luoghi" a pagina 19).

In una Compagnia: potete attivare una Azione di Luogo come Compagnia. In quel caso, pagate il costo una sola volta e ricevete l'esito dell'Azione una sola volta. Tuttavia, i giocatori nella Compagnia possono collaborare per sostenere i costi, dividendoli come preferiscono, e, se innescano un Incontro, risolverlo come Compagnia.

Ad esempio: due giocatori usano un'Azione di Luogo che recita " 2 Cacciare: Ottenete 1 **Cibo**. Pescare e risolvere un Incontro verde". Dividono il costo tra di loro e pagano 1 ciascuno. Ottengono quindi 1 **Cibo**, rivelano un Incontro e lo combattono come Compagnia.

Azioni Capacità del Personaggio, Segreti, Oggetti e Abilità – vedi il costo sulle tessere Personaggio / Abilità o sulla carta Segreto / Oggetto.

Ogni Personaggio ha una Capacità personale stampata sulla propria tessera Personaggio. Alcuni Oggetti, Segreti e Abilità forniscono al vostro Personaggio ulteriori Azioni.

In una Compagnia: solo il vostro Personaggio può usare un'Azione di una sua tessera Personaggio, carta Segreto, carta Oggetto e tessera Abilità, ma i membri della Compagnia possono aiutarlo a sostenerne il costo in . Tuttavia, il Personaggio che svolge l'Azione deve SEMPRE pagare almeno 1 , o (purché facciano parte del costo dell'Azione).

Compagnie e Azioni della Compagnia

In Tainted Grail, i giocatori sono liberi di riunirsi o dividersi come preferiscono! Potete viaggiare, combattere e negoziare come un'unica Compagnia, oppure separarvi e poi ricongiungere gli sforzi in seguito per affrontare una situazione pericolosa.

Ogni volta che un Personaggio effettua una qualsiasi Azione, gli altri Personaggi nello stesso Luogo possono decidere di unirsi a lui. Se il Personaggio che esegue l'Azione accetta, tutti i Personaggi formano una Compagnia e intraprendono l'Azione assieme – le regole precise dipendono dall'Azione.

Tutti i Personaggi in una Compagnia vengono sempre definiti membri della Compagnia.

In una Compagnia: se siete in Compagnia con un altro Personaggio, potete pagare , , , **Cibo**, **Ricchezza** o **Magia** al posto di un altro membro della Compagnia! Potete addirittura coprire l'intero costo dell'Azione per tutti gli altri membri della Compagnia. C'è solo un'eccezione: quando si svolge un'Azione stampata sulla vostra tessera Personaggio, Abilità, carta Segreto o carta Oggetto, il proprietario di quell'Azione deve sempre pagare almeno una parte del costo.

Lasciare una Compagnia

Ciascuna Azione di Compagnia deve essere intrapresa e approvata da tutti i membri della Compagnia. Qualsiasi Personaggio che non voglia intraprendere una specifica Azione con il resto della Compagnia deve lasciarla prima che l'Azione abbia inizio.

Importante: non si può lasciare la Compagnia nel corso di un'Azione.

Ad esempio: non si può lasciare una Compagnia mentre si effettuano delle scelte durante l'Esplorazione.

Se un Personaggio viene rimosso da un Incontro che avviene durante l'Esplorazione (ad esempio, grazie all'effetto della carta "Stai Morendo!" o perché decide di Fuggire), viene temporaneamente rimosso dalla Compagnia (ai fini di : effetti che colpiscono tutti i membri della Compagnia), ma, una volta finito l'Incontro, si riunisce immediatamente alla Compagnia e deve proseguire l'Esplorazione.

Personaggi in Gioco e Membri della Compagnia

Alcuni effetti, come l'Azione "Attivare una Pietra Miliare", contano il numero dei Personaggi in gioco. Ciò indica il numero totale di Personaggi in gioco, non solo quelli nella Compagnia!

Altri effetti come "Viaggiare" contano il numero di membri della Compagnia. Ciò indica il numero di Personaggi che stanno attualmente svolgendo quell'azione come una Compagnia.

Limite di Energia

Ricorda che il tuo segnalino  impone un limite alla tua  massima: il tuo segnalino  non può oltrepassare il tuo limitatore di .

Azioni Simultanee

Per ridurre le pause, un giocatore coinvolto in un Incontro può risolverlo mentre gli altri giocatori svolgono le proprie Azioni. Inoltre, i giocatori dovrebbero pianificare in anticipo come spendere i loro punti **Esp** o come modificare i loro mazzi Combattimento e Diplomazia, per ridurre la pausa durante la fase di Fine della Giornata.

III. FINE DELLA GIORNATA

Quando tutti i giocatori concordano, inizia la Fine della Giornata. Quando ciò avviene, svolgete questi passi per ogni Personaggio, nell'ordine seguente:

1. Risolvere gli Effetti Fine della Giornata. Se ci sono degli effetti (su Oggetti, Abilità, ecc.) che dovrebbero svolgersi alla Fine della Giornata, risolverli tutti a questo punto, in qualsiasi ordine scelto dai giocatori.

2. Riposare.

- Se non sei Esausto – disporre il tuo segnalino  sullo slot iniziale della sua traccia.
- Se sei Esausto – ottieni 4 .

3. Recuperare. Puoi pagare 1 **Cibo** una volta per ottenere 1 , ottenere un ulteriore 1  e perdere 1 .

4. Subire l'anomalia. Se sei in un Luogo Anomalo () perdi 2  e ottieni 2 .

5. Progredire il tuo Personaggio. Se hai punti **Esp**, puoi spenderli per aumentare i tuoi Attributi, ottenere nuove Abilità o aggiungere nuove carte Combattimento e Diplomazia al tuo mazzo (vedi "Attributi & Progressione del Personaggio" a pagina 13).

6. Modificare i mazzi del tuo Personaggio. Puoi personalizzare i tuoi mazzi Combattimento e Diplomazia con le carte che il tuo Personaggio ha già ottenuto. Puoi anche rimuovere qualsiasi carta dai tuoi mazzi (potrai rimetterle nei tuoi mazzi durante le future fasi Fine della Giornata). Le carte che rimuovi dal tuo mazzo NON ritornano nella Riserva di Avanzamento. Disponile accanto alla tua Plancia del Personaggio o nello scompartimento di Salvataggio del tuo Personaggio.

Importante: ogni mazzo deve avere almeno 10 carte!

7. Sperimentare Visioni. Se il Luogo in cui ti trovi ha una , puoi aprire l'ultima pagina della sezione di questo Luogo nel Diario di Esplorazione e leggere la Visione. Tutti i Personaggi nello stesso Luogo risolvono la Visione come una Compagnia.

Leggere le Visioni non è obbligatorio, quindi non è necessario ripetere la stessa Visione, sebbene si raccomandi di leggere ciascuna Visione almeno una volta.

Suggerimento: le Visioni spesso forniscono indizi utili o rivelano informazioni importanti ed elementi della storia.

Cronista (opzionale)

Nelle partite da 2 a 4 giocatori, suggeriamo che un giocatore si offra volontario come Cronista. Oltre a partecipare alla partita, in Tainted Grail il Cronista è l'equivalente del Game Master ed è responsabile di:

- Leggere (o parafrasare) i paragrafi del Diario di Esplorazione ad alta voce agli altri giocatori.
- Svolgere i compiti gestionali, come rivelare le nuove carte Evento, rimuovere i segnalini Tempo e tirare il dado Guardiano.
- Occuparsi della Scheda Salvataggio, contrassegnando gli Status ottenuti dai giocatori e verificandoli quando viene richiesto.
- Aggiungere le nuove carte Luogo e rimpiazzare o modificare le carte Luogo quando il gioco lo richiede.
- Distribuire le carte Oggetto e Segreto dai loro mazzi.
- Risolvere i pareggi e prendere l'ultima decisione in qualsiasi situazione conflittuale.

Sebbene il Cronista non abbia alcun impatto sulla modalità di gioco e averne uno non sia obbligatorio, scegliere una persona che svolga questo ruolo ridurrà il tempo da dedicare alla gestione della partita e ridurrà gli errori. Inoltre, ascoltare quello che vivono gli altri Personaggi nel corso dell'esplorazione aiuterà a tenere il resto del gruppo occupato e immerso nella storia.

DIARIO DI ESPLORAZIONE

STRUTTURA DEL DIARIO DI ESPLORAZIONE

Il Diario di Esplorazione è diviso in quattro sezioni, contraddistinte dai simboli ai bordi di ciascuna pagina:

1. **Luoghi.** Ogni Luogo ha almeno una pagina in questa sezione del Diario. I Luoghi sono disposti in ordine crescente, con il numero stampato sul bordo della pagina per facilità di riferimento.
2. **Libro dei Segreti (LdS).** Questa sezione del Diario di Esplorazione contiene molte interazioni nascoste e parti con spoiler della narrazione.
3. **Echi della Rovina (EdR).** Una piccola sezione che contiene i Ricordi dei quattro Personaggi principali usati nell'espansione Echi della Rovina.
4. **Diario di Esplorazione Tutorial (DET).** Questa sezione viene usata soltanto nello scenario Apri & Gioca contenuto in questa scatola.

UTILIZZARE IL DIARIO DI ESPLORAZIONE

Fate riferimento al Diario di Esplorazione ogni volta che vedete l'icona  durante la partita, eseguite una Azione Esplorare o vi viene detto di andare al Ricordo di un Personaggio. Accertatevi di aprire solo la sezione corretta! Ogni volta che decidete di Esplorare un Luogo, cominciate a leggere dall'inizio della prima pagina di quel Luogo.

Ogni volta che vi viene detto di andare al  "Libro dei Segreti (LdS) Verso XXX", trovate il Verso menzionato nella sezione Libro dei Segreti. Tutti i Versi sono disposti in ordine crescente.

Ogni volta che vi viene detto di andare al Ricordo X del Personaggio, trovate nella sezione Echi della Rovina.

Mentre leggete un Verso, tutte le informazioni al suo interno sono a vostra disposizione (come, ad esempio, i costi delle scelte e addirittura i loro effetti). Le informazioni che non dovrebbero essere disponibili ai giocatori (come gli esiti imprevedibili delle decisioni dei giocatori) saranno sempre celate dietro il reindirizzamento ad altri Versi.

Scelte e Requisiti

Alcuni Versi vi richiedono di scegliere tra più opzioni. Tutte le scelte nel Diario di Esplorazione sono contrassegnate da elenchi puntati.

Alcune scelte potrebbero essere bloccate da requisiti, come l'aver giocato uno specifico Capitolo. A volte avrete bisogno di un particolare Attributo o di un determinato status. Se una scelta consiste in più requisiti, devono essere soddisfatti tutti.

In una Compagnia: è sufficiente che un membro della Compagnia soddisfi i requisiti. Quindi, se una scelta richiede la carta Segreto **13** e almeno 2 , e un membro della Compagnia ha la carta Segreto **13**, mentre l'altro ha 2 , allora è possibile scegliere questa opzione.

I requisiti e le scelte possono essere di vari tipi. È importante capire l'esatta specifica di un requisito.

Ecco alcuni esempi di tipologie comuni di requisiti trovati nel Diario di Esplorazione:

- Richiede **tutti i Personaggi** – di solito lo si incontra nelle scelte che fanno progredire la narrazione, tutti i Personaggi devono trovarsi nella Compagnia per soddisfare questo requisito.
- Richiede **Elgan** – uno specifico Personaggio deve far parte della Compagnia per soddisfare questo requisito.
- Richiede lo status **"Vaga Idea"** parte **1** – si ha bisogno di una specifica parte di uno status.
- Solo se non si ha lo status **"Vaga Idea"** parte **1** – non si deve avere una specifica parte di uno specifico status.
- Richiede almeno 2  – il valore che avete dell'Attributo riportato deve essere almeno pari a quello indicato.
- Pagare 1 **Ricchezza** – scartare quel numero di risorse o modificare i tracciati del tuo Personaggio di conseguenza.
- Solo se si sta giocando i **Capitoli 2-4** – si può scegliere questa opzione solo se il Capitolo attuale è quello specificato dal requisito.
- Richiede la carta Segreto **15** – un membro della Compagnia deve avere la carta menzionata.
- Solo se **non** ci sono  su questo Luogo – in uno specifico Luogo deve essere presente uno specifico quantitativo di segnalini.
- Richiede almeno 3  o almeno 3  – bisogna soddisfare solo uno dei due requisiti.

Reindirizzamenti Automatici

Alcune parti del Diario vi rimandano automaticamente a un altro Verso, a seconda degli status, dei vostri Attributi o di altre variabili. È essenziale seguire queste istruzioni immediatamente. Esse seguono la stessa struttura dei requisiti delle scelte, ma sono obbligatori.

Ad esempio: la prima riga di un Verso che visitate recita: "Se avete lo status 'Uccisore di Re', andare al Verso 10". Controllate la vostra scheda Status e verificate di possedere lo status in questione. Dovete andare immediatamente al Verso 10 senza leggere il testo oltre questa riga!

Tiri e Verifiche

Numerosi Versi che si trovano nel Diario di Esplorazione contengono un elemento casuale: questo, abitualmente, vi richiede di tirare un dado a sei facce e sommare il vostro Attributo o altri modificatori. Quando si è in Compagnia, usate sempre il livello di Attributo più alto tra tutti i membri della Compagnia. **NON** sommate gli Attributi di più Personaggi.

Ad esempio: a Elgan (1 ) e Gerdwyn (2 ) viene chiesto di tirare un dado e sommare la loro . Il dado ha come risultato 1, quindi il risultato finale è 3 (1 più il valore di  più alto, che è 2).

Tirare un Dado

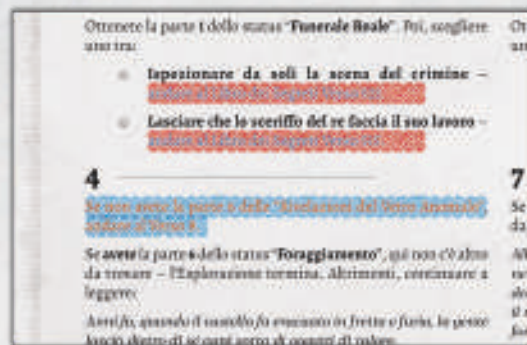
A meno che non sia specificato altrimenti, qualsiasi effetto che richieda di "tirare un dado" vi chiede di tirare un normale d6 e leggere il suo valore.

Scalare gli Effetti del Diario

Ogni volta che i Personaggi ricevono l'istruzione di ottenere, pagare o perdere una risorsa nel Diario, vedranno uno dei seguenti 3 tipi di dichiarazioni. Si prega di notare le differenze che le contraddistinguono:

- **Ottenete 2 Ricchezza** – significa che la Compagnia ottiene 2 **Ricchezza** da distribuire tra i suoi componenti.
- **Ogni membro della Compagnia ottiene 1 Ricchezza** – significa che ogni Personaggio nella Compagnia ottiene 1 **Ricchezza** (un Personaggio che sta Esplorando da solo in tal caso è considerato un singolo membro della Compagnia).
- **Ogni Personaggio ottiene 1 Ricchezza** – significa che ogni Personaggio nel gioco (a prescindere dal fatto che faccia o meno parte dell'attuale Compagnia) ottiene 1 **Ricchezza**.

Contenuto Nascosto



Durante la campagna, a volte incapperete in aree colorate (rosse o blu) con il testo del Diario celato sotto di esse. Leggere queste sezioni è possibile solo dopo aver trovato il Filtro rivelatore di plastica del colore appropriato. Dal momento in cui ne entrate in possesso, ogni volta che incontrate un contenuto nascosto nel Verso che state leggendo, disponete il Filtro del colore corrispondente su di esso e decifratelo. Le uniche eccezioni sono i paragrafi indicati come "Suggerimenti". È scelta vostra se leggerli o cercare di capire la situazione per conto vostro.

Se non avete il Filtro del colore corrispondente, leggete solo la parte del Verso che non è nascosta!

Ricompense e Pagamenti

Quando decidono di Esplorare, i Personaggi spesso ottengono risorse, perdono risorse o pagano con le risorse. Ogni volta che una ricompensa scala col numero dei Personaggi, la cosa viene chiaramente indicata.

Ad esempio: una compagnia di 3 Personaggi risolve una cerca e ottiene una ricompensa: "Ottenete 1 **Ricchezza** e 1 Oggetto. Ogni Personaggio ottiene 1 **Esp**". Ciò vuol dire che prima la Compagnia riceve 1 risorsa **Ricchezza** e 1 carta Oggetto da dividersi. Poi, ciascun Personaggio nel gioco riceve 1 punto **Esp**.

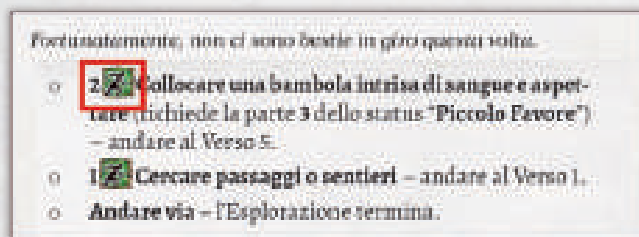
I Personaggi dovrebbero sempre cercare di condividere il bottino in modo onesto e per massimizzare il proprio potenziale. Se non riescono a concordare un metodo di spartizione, è il Cronista a decidere.

Nota: c'è una differenza importante tra le parole chiave **pagare** e **perdere**. Se un Personaggio non ha risorse sufficienti per coprire un pagamento, non può scegliere un'opzione che gli richieda di pagare. Tuttavia, se una scelta provoca una perdita, il Personaggio può sempre effettuarla – la perdita si limita a sottrarre una specifica quantità delle loro risorse attuali, anche se sono insufficienti (o pari a 0).

Ad esempio: un personaggio con 3 **Ricchezza** può scegliere un'opzione che recita: "Perdete 4 **Ricchezza**", ma non può scegliere un'opzione che recita "Pagate 4 **Ricchezza**".

Costo in Energia

Durante l'Esplorazione, alcune opzioni comportano un costo in Energia. Il costo è la prima icona nell'opzione, prima del nome dell'opzione e del suo effetto.



In questo caso, se un Personaggio o una Compagnia vuole scegliere un'opzione con un costo di 2 [Icona], deve pagare 2 [Icona].

In una Compagnia: questo costo non scala con il numero di Personaggi nella Compagnia. Lo si può dividere tra i membri della Compagnia in qualsiasi modo si voglia.

Incontri nel Diario

A volte le vostre scelte nel Diario di Esplorazione innescano un Incontro. Ogni volta che questo avviene, cercatelo seguendo le istruzioni nella sezione "Incontri" (pagina 16). Dopo aver risolto tale Incontro tornate al Diario di Esplorazione per ulteriori istruzioni.

In una Compagnia: gli Incontri in Compagnia seguono le normali regole degli Incontri, con l'eccezione della sconfitta in tali Incontri.

Quando un membro della Compagnia Fugge da un Incontro, o scende a 0 [Icona] e ottiene la carta "Stai Morendo!" (o soddisfa qualsiasi altra condizione di sconfitta presente), viene temporaneamente rimosso dalla Compagnia (ai fini degli effetti [Icona] che agiscono su tutti i membri della Compagnia), ma una volta terminato l'Incontro, si riunisce immediatamente alla Compagnia e la Compagnia riunita deve continuare l'Esplorazione.

Termine dell'Esplorazione

Ogni volta che si raggiunge la frase "L'Esplorazione termina", chiudere il Diario di Esplorazione.

Durante l'Esplorazione, i giocatori non possono dividere la Compagnia o terminare l'Esplorazione per conto proprio.

Se non avete visitato tutto quello che c'era da fare in questo Luogo, non vi preoccupate: potete sempre iniziare una nuova Azione Esplorare, e tornare alle scelte iniziali.

Visioni

Se una carta Luogo contiene un sigillo accanto al suo nome, la sua ultima pagina del Diario conterrà una Visione corrispondente. Durante la Fine della Giornata, i Personaggi in tali Luoghi possono interpretare queste Visioni. Sono sempre risolte come Compagnia e possono essere interpretate una volta al Giorno in uno specifico Luogo, ma possono avvenire in più Luoghi contemporaneamente.

Ogni volta che si raggiunge la frase "La Visione termina", chiudere il Diario di Esplorazione.

APPUNTI DEI GIOCATORI

Si consiglia di prendere appunti. A volte non è possibile avanzare in alcune interazioni a causa di risorse o Attributi insufficienti. Annotare il numero del Luogo e le condizioni richieste può aiutarvi a ricordare dove tornare in futuro.

Anche annotare i nomi o le storie importanti può essere utile nel corso del gioco.



REGOLE BASE

(ORDINE ALFABETICO)

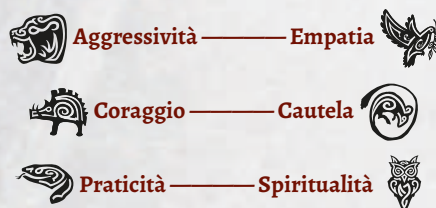
ABILITÀ



Le Abilità sono un tipo speciale di Progressione dei Personaggi. Ogni Abilità fornisce una Capacità aggiuntiva, oltre a uno slot vuoto per un Attributo. Ogni Personaggio ha la propria riserva di tessere Abilità e ogni Abilità viene assegnata a uno specifico Attributo.

ATTRIBUTI & PROGRESSIONE DEL PERSONAGGIO

Il vostro Personaggio è definito da sei Attributi base, divisi in tre coppie contrapposte:



Vengono utilizzati nei vari Incontri e possono offrire eventi narrativi o soluzioni diverse quando si va a Esplorare un Luogo. Una volta che avete portato un Attributo a 2, sbloccate la possibilità di ottenere una potente Abilità.

Esperienza

I punti Esperienza (**Esp**) sono il mezzo principale di Progressione dei Personaggi. Potete spendere gli **Esp** ogni volta che giungete alla Fine della Giornata per aumentare i vostri Attributi, ottenere nuove Abilità o ottenere nuove carte Combattimento o Diplomazia.

Aumentare gli Attributi

È necessario possedere Attributi di valore elevato per avere successo nelle verifiche di Combattimento, Diplomazia e Attributo usate di frequente nell'Esplorazione. Allo stesso tempo, tentare di aumentare tutti gli Attributi è via via più costoso, cosa che impedirà al vostro Personaggio di raggiungere i valori più alti degli Attributi.

Il valore attuale dei vostri Attributi è rappresentato dai segnalini rossi negli slot dell'Attributo sulla vostra Plancia del Personaggio. All'inizio del gioco, ogni Personaggio ha solo due slot per ogni Attributo, permettendogli un valore massimo di Attributo pari a 2. Per aumentare il valore di un Attributo bisogna prima ottenere un'Abilità corrispondente, giacché ogni tessera Abilità fornisce uno slot per ogni punto Attributo aggiuntivo.

Il costo per aumentare gli Attributi dipende dal valore totale degli Attributi nella coppia di Attributi (per maggiori informazioni sulle coppie di Attributi, vedi l'inizio di questa sezione). È pari a 2 **Esp** + 1 **Esp** per ogni punto di Attributi nella coppia di Attributi.

Ad esempio:

Aumentare l'Attributo quando si ha 0 e 0 costa 2 **Esp**.

Aumentare l'Attributo quando si ha 0 e 1 costa 3 **Esp**.

Aumentare l'Attributo quando si ha 2 e 0 costa 4 **Esp** e richiede di avere uno slot aggiuntivo dall'Abilità .

Ottenere le Abilità



Quando aumentate un Attributo al suo attuale massimo, potete ottenere un'Abilità dello stesso tipo. Per farlo, pagate la quantità appropriata di **Esp** (vedi sotto) e trovate tutte le vostre tessere Abilità personali con sopra l'icona dell'Attributo. Poi, scegliete una tessera e aggiungetela attaccandola al bordo della vostra Plancia del Personaggio.

Le tessere Abilità sono a due facce e contengono due Abilità mutualmente esclusive. Ogni volta che ottenete un'Abilità, dovete scegliere un lato e rinunciare all'altro.

Ad esempio: all'inizio del gioco, gli Attributi di Iunis sono 2 , 1 , 0 , 1 , 0 e 1 , quindi può ottenere solo un'Abilità .

Dopo aver comprato un'Abilità , può comprare la seconda Abilità solo se prima riempie il terzo slot dell'Attributo .

Il costo per ottenere le Abilità dipende dal numero totale di Abilità in una coppia di Attributi. È pari a 4 **Esp** + 4 **Esp** per ogni Abilità in una coppia di Attributi opposti.

Ad esempio: ottenere una nuova Abilità quando si ha già 1 Abilità e 1 Abilità costa 12 **Esp**.



Riserva di Avanzamento

Durante la preparazione della partita, le vostre Riserve di Avanzamento consistono in tutte le carte Combattimento e Diplomazia Avanzate (tutte le carte con la lettera A nell'angolo in basso a destra). Nel corso del gioco, potete acquistare carte da queste riserve.

Progressione dei Mazzi Combattimento e Diplomazia

La progressione dei vostri mazzi Combattimento e Diplomazia è il modo principale di acquisire nuove carte e ampliare le vostre capacità in Combattimento e Diplomazia.

Per far Progredire il vostro mazzo Combattimento o Diplomazia, pagate **2 Esp.** Poi, scegliete la vostra Riserva di Avanzamento di Combattimento o Diplomazia e pescate 3 carte da essa. Sceglietene 1 e mescolatela nel vostro mazzo.

Mescolate le 2 carte rimanenti nella Riserva di Avanzamento.

Potete inserire e togliere carte dal vostro mazzo a ogni Fine della Giornata (vedi “Fine della Giornata” a pagina 10).

CARTE SEGRETO

Segreti di piccole dimensioni (1-50)

Le piccole carte Segreto rappresentano vari oggetti e poteri numerati e legati alla narrazione che non dovrebbero mai far parte dei normali mazzi Oggetti. Non possono mai essere smarrite o vendute, a meno che le regole non vi chiedano specificamente di farlo. Ignorano inoltre qualsiasi regola che limiti il numero degli oggetti (come la carta “Stai Morendo!”).

Se un effetto vi chiede di scartare le carte Oggetto, omettere i Segreti, anche se hanno la parola chiave Oggetto.

Ad esempio: un Nemico scarta due delle vostre Armi, e avete solo un Oggetto Arma normale e una carta Segreto (che è anche un'Arma). In quel caso, scartate solo la normale carta Oggetto.

I giocatori possono scambiarsi le carte Segreto tra i loro Personaggi ogni qualvolta in cui si trovano nello stesso Luogo e non sono coinvolti in un'Azione.

Ci sono due parole chiave specifiche usate dai Segreti:

- **Personale** – i Segreti con questa parola chiave sono speciali e non possono mai essere scambiati o trasferiti a un altro Personaggio (a meno che non sia specificamente indicato dalle regole).

- **Globale** – questi Segreti non sono in possesso di un Personaggio specifico e dovrebbero essere disposti nel mezzo dell'area di gioco: i loro effetti si applicano a tutti i Personaggi contemporaneamente o al gioco nel suo insieme.

Solo i Segreti con parole chiave normalmente associate agli Oggetti (Arma, Armatura, Reliquia) possono essere inattivi o disposti a faccia in giù durante la partita: gli altri dovrebbero essere sempre collocati a faccia in su, e ce ne possono essere molteplici attivi contemporaneamente. Se il gioco chiede a un Personaggio se ha un Segreto in suo possesso, si considerano sia le carte Segreto attive sia quelle inattive.

Ad esempio: un Personaggio ottiene una carta Segreto Personale. La dispone attiva nella sua area di gioco, anche se ha già un'altra carta Segreto Personale.

Segreti di dimensioni standard (105-325)

Il numero di ciascuna carta Segreto di dimensioni standard è stampato sul fronte della carta. Se volete trovare una carta Segreto standard con uno specifico numero, guardate solo i numeri nell'angolo in alto a sinistra. La prima carta in cima a questo mazzo può aiutarvi a farlo senza incorrere nel rischio di spoiler accidentali. Viste le dimensioni del mazzo, raccomandiamo di tenerlo nella Scatola Salvataggio del Mondo.



Questo mazzo contiene molti tipi di Segreti, tra cui carte Combattimento, carte Diplomazia, carte Incontro, carte Evento, ecc. Il gioco vi dirà quando le otterrete o quando rimetterle nel mazzo Segreti.

Il gioco di solito vi dice cosa fare con una carta pescata da questo mazzo e quando rimettercela, ma altrimenti rimettetela nel mazzo Segreti non appena non è più attivamente usata.

Ad esempio: le carte combattimento saranno aggiunte al mazzo corrispondente del Personaggio e non andrebbero rimesse nel mazzo Segreti a meno che il gioco non vi chieda di farlo. Quando si risolve un Incontro pescato dal mazzo Segreti, rimettetelo nel mazzo non appena avete finito di risolvere l'Incontro.

ECHI DELLA ROVINA



Panoramica

Echi della Rovina è un'espansione opzionale di Tainted Grail: I Re della Rovina. Introduce degli Obiettivi personali che i Personaggi possono raggiungere nel corso della Campagna, ottenendo così l'accesso a piccole scene, dette Ricordi, che espandono le loro vicende.

Dopo aver raggiunto sufficienti Obiettivi, i Personaggi sono ricompensati con delle carte Azione Leggendaria che possono essere usate per sconvolgere il corso degli eventi nelle situazioni più disperate.

Per coloro che riescono a scoprire tutti i loro Ricordi, è disponibile una ricompensa speciale: una nuova Capacità Avanzata, legata al diario personale del Personaggio.

Preparazione

Per giocare con questa espansione, basta dare a ciascun Personaggio il loro Foglio Obiettivi quando viene richiesto dal Diario di Esplorazione.

Le carte Azione Leggendaria e Capacità Avanzata fanno parte del mazzo Segreti (carte Segreto 310-325).

Nota: per evitare di sovraccaricare di informazioni i nuovi giocatori, questa espansione è introdotta nel gioco dopo il completamento del Capitolo I.

Raggiungere gli Obiettivi

Si raggiunge un Obiettivo non appena se ne soddisfano i requisiti indicati sul Foglio Obiettivi (Ad esempio: "Avere almeno 8 **Magia** – vai a Ricordo di Elgan 4").

Quando si raggiunge un Obiettivo, spuntarlo sul Foglio Obiettivi e leggere il Ricordo a cui porta questo Obiettivo. Dopo aver letto il Ricordo, proseguire il gioco.

Potete decidere di rimandare la lettura del Ricordo fino al momento che ritenete più opportuno (ad esempio, se volete prima finire l'Azione o l'Incontro in cui siete attualmente coinvolti), per evitare di interrompere il regolare scorrimento del gioco. Potete anche ritornare in qualsiasi momento ai vostri Ricordi sbloccati e leggerli (o rileggerli): ad esempio, quando gli altri giocatori sono occupati con un Incontro di cui non fate parte.

I Ricordi si trovano nella sezione Echi della Rovina del Diario di Esplorazio-

ne, collocata dopo il Libro dei Segreti.

Azioni Leggendarie

Se raggiungete tutti e tre gli Obiettivi in una singola sezione, ottenete la carta Azione Leggendaria mostrata accanto a questa sezione di Obiettivi. Prendete questa carta e spuntate il suo riquadro in modo da sapere che l'avete già ricevuta.

Questa Azione Leggendaria sarà a vostra disposizione per il resto della campagna, finché non deciderete di usarla. Ricordate di tenerla insieme alle altre vostre carte e mazzi quando Salvate la Campagna.

Potete usare l'Azione Leggendaria in qualsiasi momento della partita, sempre che la carta non dica altrimenti. Applicare l'effetto della carta e poi rimuovete la carta dal gioco. Non è possibile ricevere o usare di nuovo questa carta durante questa campagna.

Obiettivi Finali e Capacità Avanzate

Una volta raggiunti tutti i nove Obiettivi del vostro Personaggio (e le tre Azioni Leggendarie a essi connesse), si sblocca il vostro Obiettivo finale. Non appena si soddisfano i prerequisiti indicati per questo Obiettivo, andate al Ricordo corrispondente. Questo Ricordo vi conferirà la ricompensa finale: una Capacità Avanzata.

La Capacità Avanzata può essere usata come la normale Capacità del Personaggio stampata sulla vostra tessera Personaggio.

Nota: questa Capacità Avanzata non rimpiazza la vostra normale Capacità del Personaggio che, se vorrete, potrete continuare a usare.

EVENTI, CERCHE E COMPITI



Gli Eventi sono il modo principale in cui progredisce la narrazione di Tainted Grail. All'inizio del gioco, vi verrà detto di formare un mazzo Eventi. All'inizio, il mazzo Eventi consisterà solo di carte Evento Narrativo e carte Cerca, ma col procedere del gioco, verranno aggiunte anche le carte Evento Casuale.

Durante l'Inizio della Giornata, scartare tutte le carte non Cerca nell'Area Eventi Attivi e pescare 1 carta dalla cima del mazzo Eventi.

1. Preparazione del Capitolo. Queste carte forniranno informazioni sugli Incontri, sugli Eventi e su qualsiasi ulteriore preparazione necessaria per ogni Capitolo. Dopo aver risolto completamente una carta Preparazione, rimuoverla dal gioco.

2. Mazzo Eventi. Pescherete una carta da questo mazzo durante l'Inizio della Giornata. Essa contiene Parti del vostro attuale Capitolo oltre che Eventi Speciali e Casuali aggiunti nel corso del Capitolo. Le carte Evento Narrativo o Evento Speciale non usate o incomplete dovrebbero essere tenute nella scatola.

3. Eventi Narrativi. Queste carte faranno sempre progredire la storia nello stesso modo, o interagiranno meccanicamente con il mazzo Eventi.

4. Carte Cerca. Queste carte sono le ramificazioni principali della narrazio-

Rimuovere dal Gioco

A volte vi viene detto di rimuovere qualcosa dal gioco. Ciò vuol dire rimuoverla dal tavolo e rimetterla nella scatola, ma questa componente può poi ritornare in gioco.

ne: grandi e importanti missioni che portano sempre alla fine del Capitolo e vi fanno progredire nella Campagna. Le Cerche sono sempre contenute negli Eventi e sono contraddistinte da un formato speciale e dal simbolo  nell'angolo della carta.

5. Mazzo Eventi Casuali. Questo mazzo contiene tutte le carte Evento Casuale che non sono attualmente utilizzate. Durante la partita spesso disporrete alcune carte di questo mazzo in cima al mazzo Eventi.

6. Eventi Casuali. Queste carte introdurranno altri effetti o regole una tantum che influiranno sul gioco nel corso dell'attuale Giornata.

Cerche

Ecco un esempio di carta Cerca:



1. Titolo.

2. Capitolo e parte. Vi permettono di preparare il mazzo Eventi in maniera corretta.

3. Descrizione della vicenda. Introduzione narrativa all'Evento che vi spiega cosa sta accadendo.

4. Cerca. Spiega cosa dovete compiere per far progredire la storia.

Importante: non scartate o rimuovete mai le carte che contengono una Cerca, a meno che non vi venga chiaramente richiesto!

Compiti

A parte le Cerche principali, la vostra Compagnia si troverà di fronte a numerosi Compiti. Si tratta di piccole missioni secondarie o di indizi che potete decidere di seguire. Eseguire i Compiti è spesso remunerativo e potrebbe espandere la vostra conoscenza del mondo, ma è tecnicamente possibile finire la partita senza completarne alcuno. I Compiti non hanno delle carte separate e neppure delle condizioni definite di termine. Sono essenzialmente dei "cartelli stradali" che vi indicano luoghi e storie interessanti. A differenza delle Cerche, non sono legati al Capitolo e possono essere completati in qualsiasi momento, almeno fino a quando le vostre azioni non cambieranno permanentemente la carta Luogo in cui si trovano.

Segnalini Cerca

 Molte Cerche e Compiti usano i segnalini Cerca per tenere traccia dei loro progressi. È importante notare che i segnalini Cerca non sono rimossi all'Inizio della Giornata (vedi "Ordine della Giornata" a pagina 8). I segnalini Cerca possono essere usati anche da alcuni Incontri.

GUARDIANI

Questi Incontri si aggirano per l'area su cui si svolge il gioco. Serviranno principalmente a impedire ai Personaggi di interagire con i Luoghi. A volte, potrebbero addirittura iniziare un Combattimento o Diplomazia con i Personaggi o far Svanire una pietra miliare. Alcuni sono disposti nei Luoghi da Eventi e voci narrative. Altri appaiono quando si pesca la loro carta Incontro e non riuscite a ottenere una Vittoria.

Quando non riuscite a sconfiggere un Incontro Guardiano, disponete la sua pedina sul Luogo dove l'avete innescato. Disponete la sua carta Incontro vicino all'area di gioco, così che potrete facilmente usarla per risolvere quell'Incontro di nuovo.

Dado Guardiano

Durante l'Inizio della Giornata, tirate un dado Guardiano per ogni Guardiano sul tavolo. A seconda del risultato, svolgete quanto segue:



1. Punto cardinale – spostate il Guardiano in un Luogo collegato nella direzione indicata dal dado. Se non c'è un Luogo collegato in tale direzione, spostate invece il Guardiano verso il Luogo collegato dal numero più alto.

2. "X" – Risolvere la prima occorrenza che si applica:

- Se il Guardiano è in un Luogo con un Personaggio, ogni Personaggio in questo Luogo risolve un Incontro con il Guardiano (come una Compagnia).
- Se il Guardiano è in un Luogo con una pietra miliare, questa Svanisce (se c'è più di 1 pietra miliare, Svanisce per prima quella in contatto con il Luogo dal numero più basso).
- Spostare il Guardiano nel Luogo collegato dal numero più alto.

I Personaggi non possono svolgere Esplorare e le Azioni del Luogo nei Luoghi con un Guardiano. L'Esplorazione Forzata provocata da un effetto  o le Esplorazioni innescate dal gioco hanno comunque effetto.

Se volete rimuovere un Guardiano dal vostro Luogo, dovete vincere l'Incontro con tale Guardiano. Per iniziare un Incontro con un Guardiano, svolgere l'Azione "Sfidare un Guardiano".

INCONTRI

Nel gioco sono presenti tre tipi di Incontri:



- Il mazzo **BLU** è usato principalmente quando si visita un Innesco che contiene situazioni pericolose, oltre a sfide personali e diplomatiche.
- Il mazzo **VERDE** contiene minacce naturali come animali selvatici o bestie leggendarie, oltre a fuorilegge e altri viaggiatori che vagano nelle terre selvagge. Molti di questi Incontri, quando vengono sconfitti, procurano **Cibo**.
- Il mazzo **VIOLA** contiene minacce misteriose e soprannaturali. Ne dovrete scoprire il significato da soli.



Vi Sentite Smarriti?

Se non siete sicuri di dove andare o cosa fare, iniziate sempre con il controllare di nuovo le vostre Cerche.

Finire i Capitoli

Finire un Capitolo (o una sua parte) non ha un proprio effetto sullo svolgimento del gioco. Non impone la Fine della Giornata, né guarisce i Personaggi. Qualsiasi ricompensa o effetto sarà indicato specificamente nelle istruzioni che hanno portato alla fine del Capitolo.

Dopo aver finito un Capitolo, salvate o continuate la vostra partita.

Le carte in ciascuno di questi mazzi sono divise in quattro livelli di difficoltà, che rendono il gioco sempre più difficile mano a mano che si va avanti. Il gioco vi dirà esplicitamente quando aggiungere altre carte a questi mazzi.

Ogni volta che vi viene detto di risolvere un Incontro, voi e la vostra Compagnia iniziate immediatamente un Combattimento o una Diplomazia, in base al tipo di carta Incontro (vedi la sezione “Combattimento” a pagina 22, o la sezione “Diplomazia” a pagina 27). Alcune carte Incontro hanno altre regole specifiche descritte su di esse e non possono essere risolte usando i mazzi Combattimento e Diplomazia.

Ogni volta che un Incontro termina, se è stato pescato dal mazzo Incontri, collocarlo in fondo al mazzo. Se è stato preso dalla scatola o dal mazzo Segreti, dovrebbe ritornare esattamente nello stesso posto da cui è venuto.

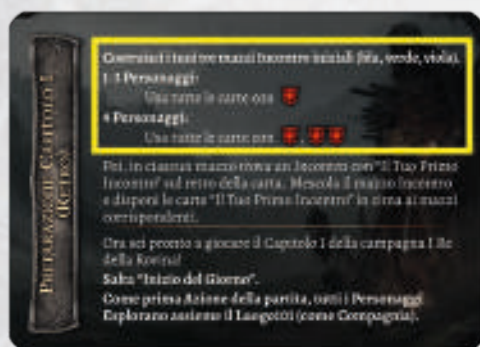
A volte vi verrà chiesto di trovare e risolvere uno specifico Incontro. Ad esempio:

- Trovare e risolvere la carta Segreto **193** (Incontro di Combattimento *Berserker Brutale*).
- Trovare e risolvere un Incontro verde *Lupo Mutato* (Difficoltà 2).

Nel caso di Incontri normali, cercateli nel mazzo Incontri o nella scatola, in base alla loro difficoltà e al vostro Capitolo attuale. A volte è possibile che l'Incontro  che state cercando sia già in gioco. Qualora così fosse, rimuovere quel Guardiano dal suo Luogo e risolvere l'Incontro normalmente.

Le carte Incontro Segreto si trovano nel mazzo Segreti. Se un Segreto non si trova lì, è stato aggiunto a uno dei mazzi Incontri. Così fosse, cercatelo lì.

Preparazione del Mazzo



Durante la Preparazione di ciascun Capitolo, vi verrà chiesto di preparare il mazzo Incontri. Assicuratevi che i vostri mazzi contengano solo carte della difficoltà indicata. Ciò implica che prima o poi dovrete rimettere parte degli Incontri nella scatola e aggiungerne altri.

Nota: se le carte Segreto vengono aggiunte al mazzo Incontri o agli Incontri nella scatola, anch'esse prendono parte alla preparazione del mazzo.

LUOGHI

Queste carte di grandi dimensioni sono i segmenti della mappa di Avalon, che raffigurano tutti i posti che potete visitare durante i vostri viaggi.



1. Nome del Luogo.

2. Numero Luogo e indicatore limpido / anomalia. Il numero fa riferimento alla sezione corrispondente sul Diario di Esplorazione. Alcuni Luoghi hanno una lettera accanto al loro numero. Ciò sta a indicare che questo Luogo è una variante differente del Luogo standard: alcune azioni, eventi o circostanze potrebbero rimpiazzare uno specifico Luogo con la sua versione modificata. Ogni Luogo può essere disposto sul lato limpido, indicato dal simbolo , o sul lato anomalia, indicato dal simbolo  (vedi le differenze più avanti).

3. Sigilli del Luogo. Ogni Luogo può possedere fino a tre Sigilli speciali accanto al suo nome:

- **Visione**  – se qualsiasi Personaggio Finisce la Giornata in questo Luogo, può ricevere in sogno delle Visioni profetiche (vedi “Visioni” a pagina 12).
- **Insedimento**  – questo sigillo di per sé non fa nulla, ma molti effetti in gioco interagiscono con esso.
- **Rituale**  – l'importanza di questo sigillo sarà rivelata nel corso del gioco.

4. Azione di Luogo. Una Azione che si può svolgere in questo Luogo (solo se non è presente un Guardiano).

Disporre il tuo Personaggio nel Luogo (Movimento Speciale)

Alcune carte ed effetti richiedono di disporre il vostro Personaggio nel “Luogo rivelato dal numero più basso”, “in qualsiasi Luogo collegato” e così via. Questo movimento speciale non è considerato Viaggiare, non costa ulteriore  e avviene all'istante, ma per il resto segue le stesse regole di Viaggiare (risolve gli effetti , rivela i nuovi Luoghi).

5. Effetto Istantaneo. Un effetto applicato immediatamente a qualsiasi Personaggio che entra in questo Luogo (questo effetto si applica anche in Luoghi con Guardiani, e anche se fa iniziare un'Esplorazione in questo Luogo).

6. Slot Pietra Miliare. Si tratta di uno spazio speciale per la miniatura di una pietra miliare. Uno slot è diviso tra quattro carte Luogo vicine. Ciò vuol dire che la miniatura di 1 pietra miliare è presente su 4 carte Luogo in contemporanea (vedi “Attivare una Pietra Miliare” a pagina 9).

7. Descrizione del Luogo. Breve descrizione del Luogo che spesso fornisce suggerimenti su cosa ci si può aspettare di trovarvi.

8. Chiavi Direzionali. Numeri che indicano quali altri Luoghi collegare.

Luoghi con le icone

Alcuni Luoghi hanno l'icona  vicino all'Azione di Luogo o un effetto . Purché non ci siano  su tale Luogo, potete svolgere queste Azioni di Luogo e innescare questi effetti  normalmente, ma dopo averlo fatto dovete disporre un numero di  pari al numero di  su questo Luogo. Ciò serve a indicare che l'Azione o l'effetto (con l'icona  accanto) non saranno disponibili per quel numero di giornate.



Ad esempio: entrate nel Luogo 103, che ha 1  su di esso e 2 icone  accanto al suo effetto . Non risolvete questo effetto , ma, se entrate in questo Luogo durante la Giornata successiva, non ci saranno più , quindi risolverete l'effetto  e disporrete 2  sul Luogo 103. Durante ciascuno di questi giorni potete comunque svolgere l'Azione Cacciare.

Rivelare i Luoghi

Quando si compie l'Azione Viaggiare, rivelerete nuove carte Luogo, purché siano collegate a una Chiave Direzione corrispondente. La presenza di una pietra miliare determina se questi Luoghi sono collocati col lato  a faccia in su o con il lato  rivolto verso l'alto (vedi “Viaggiare” a pagina 8).

Se la carta Luogo con il numero indicato dalla Chiave Direzionale non è più disponibile in gioco, usare la prima carta disponibile con lo stesso numero e una lettera, a partire da “b”.

Ad esempio: entrate nel Luogo che ha la Chiave Direzionale “190” sul bordo destro. Cercate il Luogo 190, ma non è più disponibile nella partita. Controllate i numeri Luogo e scoprite che il Luogo 190b è ancora in gioco. Disponete il Luogo 190b a destra della Chiave Direzionale “190”.

Girare e Rimpiazzare una Carta Luogo

Se dovete girare la carta Luogo, non rimuovete permanentemente nessun componente su di essa. Dopo averla girata, tutte le miniature (comprese le pietre miliari), pedine, segnalini (anche  e ) e le carte devono tornare al loro posto sulla carta Luogo.

Se il gioco vi dice di rimpiazzare un Luogo con un altro, scartate tutti i segnalini dal vecchio Luogo. Non vengono trasferiti nel nuovo Luogo. Solo le miniature, le pedine e le carte vanno ridisposte sul nuovo Luogo.

Importante: se il nuovo Luogo (o lato del Luogo) ha un'icona , non risolvetela! Questo effetto si applica solo quando i Personaggi entrano nel Luogo.

Luoghi Anomali

I Luoghi disposti sul loro lato  sono considerati allo stesso modo dei Luoghi , ma con 2 importanti differenze:

- In questi Luoghi non si può effettuare l'Azione Esplorare.
- Durante la Fine della Giornata, tutti i Personaggi nei Luoghi  perdono 2  e ottengono 2  (vedi “Fine della Giornata” a pagina 10).

Non appena un Luogo  ha una pietra miliare in un angolo, girare immediatamente questa carta sul lato .

Ogni carta Luogo , che non ha una pietra miliare su di un angolo, viene girata all'Inizio della Giornata sul suo lato .

MORTE E FOLLIA



Sulla Soglia della Morte

Se la  del vostro Personaggio scende a 0 in un qualsiasi momento del gioco, attaccate la carta “Stai Morendo” alla vostra Plancia del Personaggio e abbandonate immediatamente qualsiasi Incontro in corso.

Nota: se siete l'unico Personaggio in gioco, accertatevi di usare la versione “Stai Morendo (Solitario)” della carta. Se ci sono più Personaggi, usare la versione “Stai Morendo (Cooperativo)”.

- Non risolvere nessun effetto aggiuntivo, come Attacchi Nemici, Reazio-

ni, Conclusioni, ecc.

• Se siete l'ultimo Personaggio in questo Incontro, scartatelo (a meno che non sia un Guardiano). Ai fini di qualsiasi regola, ciò è considerato come aver perso l'Incontro.

- Risolvere tutte le regole aggiuntive riportate sulla carta "Stai Morendo".
- Se il tutto è avvenuto durante l'Esplorazione, proseguirla.

D'ora in poi, qualsiasi vostra Azione potrebbe essere l'ultima! Lo status "Stai Morendo" dà al vostro Personaggio un po' di tempo per riprendersi, ma, prima o poi, finirà per perire.

Morte

Quando il vostro Personaggio è già a 0  e soddisfa certe condizioni indicate sulla carta "Stai Morendo", muore.

Se il vostro Personaggio muore e non avete la carta Segreto 6, 8, o 9, il gioco termina per tutti i giocatori. Se volete giocare di nuovo, ricominciate la Campagna seguendo le regole della Preparazione della Campagna.

A un certo punto del gioco, le potenze superiori inizieranno a influenzare le vite dei Personaggi e potrebbero salvarli. Se il vostro Personaggio muore e avete la carta Segreto 6, 8, o 9, leggete la sezione Morte delle Regole Segrete (pagina 37).

Pazzia

Se il vostro segnalino  raggiunge gli slot rossi della traccia , attaccate la carta "Stai Impazzendo" alla vostra Plancia del Personaggio e seguite le sue istruzioni. In questo modo andrete in Panico durante gli Incontri (pagina 26 e 31) e l'Esplorazione e il Viaggiare saranno più difficili.

OGGETTI



Le carte Oggetto disponibili in Tainted Grail sono divise in 6 mazzi. Ci sono 5 mazzi contraddistinti dalle lettere A-E sul dorso che rappresentano Oggetti progressivamente migliori (con A i peggiori ed E i migliori). Progredendo nella Campagna avrete accesso a Oggetti migliori e più forti.

Nota: gli Oggetti C e D hanno la stessa forza, ma differiscono per la regione da cui originano e per le loro capacità.

Il 6° mazzo, contraddistinto dal titolo CONSUMABILE sul dorso, consiste di carte semplici e monouso che mantengono la loro utilità nel corso della partita.

Poiché non tutti i mazzi saranno usati in contemporanea, il gioco vi indicherà su quali mazzi dovrebbero essere collocati sul tavolo in uno specifico momento.

Alcune delle carte Oggetto potrebbero avere le seguenti parole chiave:

- Arma
- Armatura

- Scudo
- Reliquia

Potete disporre di un qualsiasi numero di Oggetti, ma lo stesso Personaggio non può mai far uso di più di un Oggetto o Segreto con la stessa parola chiave in contemporanea, con l'eccezione delle parole chiave **Personale** e **Globale** (vedi "Carte Segreto" a pagina 20). Tutti gli Oggetti che sono in possesso dei Personaggi, ma al momento non vengono utilizzati, dovrebbero essere disposti a faccia in giù.

Prima di intraprendere qualsiasi Azione durante la Giornata (ma non durante un'Azione, Incontro o nel corso della risoluzione di un effetto), se il Personaggio ha più Oggetti o Segreti con la stessa parola chiave, decidete quale usare e girate quelli inattivi a faccia in giù. Ogni volta che ricevete un nuovo Oggetto o Segreto con la stessa parola chiave di un altro vostro Oggetto o Segreto a faccia in su, dovete immediatamente decidere quale usare (anche se durante un'Azione). In questo modo il Personaggio può avere una sola Arma, uno Scudo, un'Armatura e una Reliquia attivi allo stesso tempo.

Nota: alcuni Oggetti e Segreti possono essere usati una sola volta al Giorno. Ricordatevi che girare, rigirare, o scambiare queste carte non vi permette di riutilizzarle nello stesso Giorno.

In Tainted Grail un effetto può chiedervi di:

- Ottenete 1 Oggetto X – pescare la carta Oggetto in cima al mazzo specificato.
- Ottenete 1 Oggetto Consumabile – pescare la carta Oggetto in cima al mazzo Consumabile.
- Ottenete 1 Oggetto dal mazzo più alto/più basso disponibile – pescare la carta Oggetto dalla cima del mazzo di livello più alto/più basso tra quelli attualmente disposti sul tavolo, senza tenere conto del mazzo Consumabili.
- Scartate 1 Oggetto – scegliere 1 Oggetto in vostro possesso (può anche essere girato) e disporlo in fondo al mazzo Oggetti corrispondente.

Nota: nel raro caso in cui si terminano le carte del mazzo indicato, NON pescate carte dal prossimo mazzo disponibile. La ricompensa è semplicemente ignorata.

A volte, si possono ottenere Oggetti da un mazzo che non è disposto sul tavolo. In quel caso, pescare semplicemente una carta casuale di quel tipo dalla scatola.

Oggetti negli Incontri

Gli Oggetti come Armi o Armature sono frequentemente usati negli Incontri di Combattimento e Diplomazia. Negli Incontri, a meno che un Oggetto non indichi chiaramente in che momento può essere usato, il proprietario può usarlo in qualsiasi momento durante la sua Attivazione.

Al contrario delle carte Combattimento e Diplomazia, potete decidere se usare o no i loro effetti .

Ad esempio: uno Scudo con l'effetto  Scarta questo Oggetto per Prevenire 2  non viene usato automaticamente contro il primo Attacco Nemico. Spetta a voi decidere quando ne avrete maggiormente bisogno.

A meno che non sia specificato altrimenti, gli effetti degli Oggetti si applicano solo al loro proprietario.

Uno Scudo con l'effetto:  Girare questo Oggetto per Prevenire 1  può essere usato in qualsiasi fase Attacco Nemico e permette di difendervi contro un Attacco, sia con un singolo bersaglio che con un effetto  (che colpisce tutti i membri della Compagnia).

D'altra parte, "Girare questo oggetto per ottenere  può essere usato solo durante l'Attivazione del proprietario.

Scambiare Oggetti

I Personaggi possono liberamente scambiarsi Oggetti quando sono nello stesso Luogo e non sono coinvolti in un'Azione.

Girare Oggetti

Alcuni Oggetti possono chiedervi di girare la loro carta in Combattimento o Diplomazia per indicare che sono stati usati. Quando viene detto di girare la carta, la si deve girare a faccia in giù. Al termine del Combattimento o della Diplomazia, ricordatevi di girarla a faccia in su!

Segreti con Parole Chiave Oggetto

Attenzione: i Segreti talvolta condividono parole chiave con le carte Oggetto (ad esempio "Arma" o "Reliquia"). Tali Segreti sono comunque conteggiati nel limite delle carte con la stessa parola chiave che possono essere contemporaneamente attive, descritto nella sezione "Oggetti".

Ad esempio: se avete un Segreto con la parola chiave "Armatura" e un Oggetto con la parola chiave "Armatura" non potrete usarli contemporaneamente.

Segnalini Viola Universali



Ogni segnalino viola vale 5 rossi. Sentitevi liberi di usarli per tenere traccia delle risorse o dei ● attualmente presenti nella Riserva di Combattimento.

Limiti dei Segnalini

I segnalini Cerca, Tempo e universali non sono componenti limitati. Nei rari casi in cui dovrete disporre dei segnalini aggiuntivi e non ce ne sono, sentitevi liberi di utilizzare un rimpiazzo appropriato.

PIETRE MILIARI

Nella terra di Avalon, ogni volta che una pietra miliare si oscura, parte della terra viene coperta dalla forza primordiale dell'anomalia, eccettuato per piccole e isolate sacche di realtà disseminate attorno a pietre miliari disabilitate o ad altre potenti reliquie. Per rappresentare ciò, a ogni Inizio della Giornata, vi verrà chiesto di girare tutti i Luoghi che mostrano il lato ☸ e che non hanno più una pietra miliare sul loro lato ☸.

Attivare le Pietre Miliari

Attivare una pietra miliare richiede che i Personaggi svolgano l'Azione "Attivare una Pietra Miliare" (vedi "Attivare una Pietra Miliare" a pagina 9). In questo modo si girano tutti i Luoghi in contatto con la pietra miliare in questione sul lato ☸.

Quando si attiva una pietra miliare, si dispone sempre una miniatura pietra miliare in modo da coprire lo slot pietra miliare sulla carta Luogo in cui si trovano i Personaggi. Una miniatura pietra miliare può essere presente su un massimo di 4 carte Luogo confinanti in contemporanea.



Effetto Svanire

Alcuni Eventi e altri effetti del gioco fanno Svanire le pietre miliari.

Qualora dovesse accadere, trovate la pietra miliare menzionata dall'effetto Svanire (ad esempio, i Guardiani Svaniscono le pietre miliari nel loro Luogo) e rimuovetela dal gioco. Lo Svanimento non impone automaticamente di girare i Luoghi sul loro lato ☸.

RISORSE

Esistono quattro Risorse consumabili che i Personaggi possono raccogliere e utilizzare nel corso dei loro viaggi. Ogni Personaggio ha 4 slot risorse sulla sua Plancia del Personaggio. Segnate le vostre attuali risorse con i segnalini universali.

C'è un limite di 20 risorse per ogni tipo che il vostro Personaggio può trasportare in qualsiasi momento del gioco (con l'eccezione di **Esp**, che non ha limiti). Tutte le risorse ottenute oltre questo limite devono essere date a un altro Personaggio nello stesso Luogo che ha ancora spazio per loro, oppure devono essere scartate immediatamente.

Cibo – provviste necessarie a resistere alle asperità di Avalon. Possono essere consumate dai Personaggi durante la fase Recupero.

Ricchezza – oro, gemme e altre merci che possono aiutarvi a comprare Oggetti ed equipaggiamento che potranno salvarvi la vita.

Magia – il potere soprannaturale che potrebbe aiutarvi durante gli Incontri e che spesso è necessario per attivare le pietre miliari.

Esp (Esperienza) – spesa per alzare i vostri Attributi, comprare Abilità e nuove carte Combattimento e Diplomazia che aumentano di gran lunga

le vostre possibilità di sopravvivenza. A differenza delle altre risorse, **Esp** viene sempre ottenuta da tutti i Personaggi contemporaneamente (con l'eccezione delle Cerche personali), quindi sentitevi pure liberi di dividere il gruppo.

Cibo e **Ricchezza** possono essere scambiate con altri Personaggi nello stesso Luogo al momento non coinvolti in una Azione. **Esp** e **Magia** non possono mai essere scambiate, ma durante gli Incontri potete pagare i costi di **Magia** dei membri della vostra Compagnia.

SALVARE LA PARTITA

La partita può essere salvata praticamente in qualsiasi momento Durante la Giornata, quando i Personaggi non stanno compiendo un'Azione. Per comodità, raccomandiamo di farlo all'inizio della fase Durante la Giornata.

Mentre progredite nel corso della campagna, troverete anche dei punti raccomandati per salvare la partita (di solito tra due Capitoli o dopo parti importanti della storia). Se raggiungete uno di essi quando siete stanchi o con ancora poco tempo per giocare, fermarsi è una buona idea.

Tainted Grail è ambientato in un mondo aperto, e quindi è impossibile giudicare veramente il tempo che i giocatori possono spendere tra 2 punti di salvataggio raccomandati, quindi ricordatevi che vi è permesso salvare anche fuori da essi.

Per salvare la partita, seguite queste istruzioni:

I. Ciascun giocatore salva lo stato del proprio Personaggio:

a) Scegliete il diagramma di una Plancia del Personaggio sulla Scheda Salvataggio. Scriveteci sopra il nome del vostro Personaggio e l'attuale Luogo della vostra miniatura. Quindi, segnate l'attuale stato dei vostri:

- Valori degli Attributi e, se avete Abilità, scrivete il loro numero identificativo accanto all'Attributo a cui si collegano.
- Risorse.
- Energia, Salute e Terrore.

b) Togliete tutti i segnalini dalla vostra Plancia del Personaggio e riponeteli nella scatola.

c) In uno scomparto vuoto di Salvataggio del Personaggio, disporre nell'ordine seguente:

- Le vostre carte Diplomazia e Combattimento.
- I vostri divisori della Riserva di Avanzamento.
- Le carte della Riserva di Avanzamento.
- I vostri Oggetti e Segreti (nello spazio più piccolo, appositamente dedicato).
- Le Abilità ottenute.

d) Scrivete qualsiasi ulteriore informazione che ritenete importante nella sezione Appunti dei Giocatori.

II) Il Cronista o un giocatore prescelto salva lo stato del mondo di gioco:

a) Annotare il Luogo attuale di tutte le miniature pietre miliari, delle pedine Guardiano, delle pedine Compagno e delle pedine Re della Rovina (se presenti).

b) Annotare tutti i Luoghi con dei segnalini su di essi.

c) Disporre tutte le miniature, i segnalini e le pedine nella scatola.

d) Conservare tutti i Luoghi rivelati e tutte le carte Riassuntive nel comparto di grandi dimensioni della scatola Salvataggio del Mondo. Non girare le carte Luogo!

e) Conservare tutti i Guardiani Attivi, tutti e tre gli attuali mazzi Incontri e tutte le carte Segreto Attive di dimensioni standard nel comparto di dimensioni standard della scatola Salvataggio del Mondo, dietro i divisori corrispondenti.

- f) Conservare il vostro mazzo Eventi e tutte le Cerche e gli Eventi Attivi nel comparto di dimensioni standard della scatola Salvataggio del Mondo, dietro i divisori corrispondenti. Non girate le carte Evento!
- g) Conservare i mazzi Oggetti disponibili e il mazzo Segreti piccolo nel comparto di piccole dimensioni della scatola Salvataggio del Mondo.
- h) Disporre tutti i componenti rimanenti negli slot corrispondenti della scatola principale.

Per recuperare una partita salvata, eseguite il procedimento inverso.

SCARTARE & RIMUOVERE CARTE DAL GIOCO

Scartare Carte

La maggior parte delle carte in Tainted Grail non hanno una pila degli scarti separata. Ogni volta che vi viene chiesto di scartare una carta Evento Casuale, Incontro o Oggetto, rimettete la carta in fondo al suo mazzo. Ogni volta che vi viene chiesto di scartare una carta Luogo o Segreto, rimettetela nel mazzo nell'ordine numerico.

Le carte Combattimento e Diplomazia scartate durante gli Incontri, vanno piazzate in pile degli scarti separate. Alla fine dell'Incontro tutte le carte Combattimento e Diplomazia vanno rimescolate nei corrispondenti mazzi Combattimento/Diplomazia.

Ogni volta che scartate un Evento Narrativo o Speciale e dopo che risolvete un Incontro che non fa parte del mazzo Incontri che avete preparato, rimettete quella carta nella scatola.

Rimuovere dal Gioco

A volte, invece di scartare una carta, vi verrà chiesto di rimuoverla dal gioco. In tal caso, rimettete la carta nella scatola, dietro il divisore Rimosso dal gioco delle dimensioni appropriate. Non fa più parte della Campagna e non deve tornare in alcun mazzo, a meno che non vi venga specificatamente richiesto di farlo.

SCHEDA STATUS

Quando decidete di Viaggiare, completate Cerche e risolvete Compiti, spesso vi verrà chiesto di spuntare o verificare un determinato status (o una parte numerata dello status) sulla Scheda Status.

Gli status sono inneschi narrativi che rappresentano il vostro impatto sul mondo. Non sono personali: si usa una singola Scheda Status per tutti i giocatori. Se sulla scheda c'è uno status segnato, tutti i Personaggi lo possiedono.

Foraggiamento					5	6	7	8	9	10
Fontale Reale						1	2	3	4	
Estero di Avalon					5	6	7	8	9	10

Il Tempo Passa



Il retro della Scheda Status contiene anche gli status "Il Tempo Passa" corrispondenti a ogni Capitolo del gioco.

In Tainted Grail, il tempo scorre naturalmente mentre i Personaggi

viaggiano per il mondo. Alcune opportunità potrebbero venire meno, altre aprirsi o cambiare per sempre.

Ogni volta che vi viene chiesto di segnare uno status "Il Tempo Passa", trovate uno che corrisponde al Capitolo attuale che state giocando e contrassegnate il primo punto non segnato in senso orario.

Riceverne alcuni è naturale e non va percepito in modo negativo, ma raccogliarne troppi nel corso del gioco potrebbe avere delle conseguenze.

TRACCE DEI PERSONAGGI

Tre tracce della vostra Plancia del Personaggio sono particolarmente importanti, perché praticamente qualsiasi cosa farete durante il gioco ha effetto su di esse.

 **ENERGIA** – la vostra resistenza base che si ripristina ogni giorno.

La maggior parte delle attività del gioco (vedi "Durante la Giornata" a pagina 8) diminuisce la vostra . La  viene limitata anche dalle ferite e dai malanni: quando vi trascinate mezzi morti, non sarete in grado di fare le stesse cose di quando siete riposati e in salute (vedi  **SALUTE**, sotto).

Gli ultimi due slot della traccia  sono rossi. Se il segnalino raggiunge uno di essi, diventate **Esausti**. Ciò influenzerà negativamente le vostre facoltà e vi farà rigenerare meno  (vedi "Fine della Giornata" a pagina 10). Nonostante questo, diventare Esausti è spesso necessario per evitare conseguenze anche peggiori!

 **SALUTE** – le vostre condizioni fisiche.

Quando terminate la  siete **Moribondi**. La traccia  usa uno speciale segnalino a forma di L per indicare il vostro attuale livello di Salute. Il segnalino  non dovrebbe mai trovarsi sopra questo limitatore.

 **TERRORE** – traumi mentali, stress e pazzia.

Se il vostro segnalino  raggiunge uno dei due slot rossi in cima alla traccia, iniziate a **Diventare Pazzo**.

COMBATTIMENTO

INTRODUZIONE ALLA BASE DEL COMBATTIMENTO

In Tainted Grail, il combattimento è un confronto a turni tra un Personaggio (o una Compagnia di Personaggi) e un nemico, rappresentato dalla carta Incontro. Assieme, i Personaggi formano una lunga linea (Sequenza) di carte, con l'obiettivo di mettere sufficienti segnalini nella Riserva di Combattimento per sconfiggere il nemico. Questi segnalini rappresentano il progresso complessivo del Personaggio nei confronti dell'avversario, come un vantaggio tattico, le ferite provocate e l'affaticamento del nemico.

Le regole dettagliate del Combattimento sono illustrate più avanti, ma, in generale, la maggior parte degli Incontri di Combattimento si svolge in questo modo:

Iniziare il Combattimento – tutti i membri della Compagnia pescano 3 carte e decidono se vogliono ripescare o no.

Turno di Combattimento

- Fase I – i membri della Compagnia scelgono un Personaggio che diventa quello Attivo.
- Fase II – si innescano le Capacità Ritardate e il Personaggio Attivo può giocare carte Combattimento aggiungendole alla fine della Sequenza.
- Fase III – il Nemico effettua un Attacco contro il Personaggio Attivo o tutti i membri della Compagnia (nel caso di effetti ).
- Fase IV – se ci sono membri della Compagnia che in questo turno non sono stati Attivi, tornare alla fase I.
- Fase V – ogni membro della Compagnia scarta fino a restare con 3 carte, poi pesca 1 carta. Inizia un nuovo Turno.

Suggerimento: dovete fare attenzione nell'approcciare i diversi Incontri in cui incapperete durante i vostri viaggi. Alcuni di essi possono risultare particolarmente difficili per i vostri Personaggi. Qualora così fosse, potete sempre Fuggire da un Incontro.

Condizione di Vittoria

Se in qualsiasi momento nel corso dell'Incontro di Combattimento il numero di segnalini nella Riserva di Combattimento è pari o superiore al Valore dell'Incontro, vincete! La Vittoria è immediata: non risolvete gli effetti rimanenti.

Ad esempio: ci sono 4  nella Riserva di Combattimento e il Valore dell'Incontro è 5. Giocate una carta che ottiene  dalla sua Chiave Libera, ma che possiede anche una Capacità  che vi farebbe perdere 1 . Giacché i Bonus della Chiave si ottengono prima di risolvere la Capacità , vincete l'Incontro dopo avere ottenuto il Bonus della Chiave Libera e non perdetevi salute per via della Capacità della carta.

Fuggire dal Combattimento

Un Personaggio può Fuggire in qualsiasi momento durante la propria Attivazione: perde 1  e innesca la fase Attacco Nemico. Poi, pone la carta Incontro in fondo al suo mazzo, rimescola il mazzo Combattimento e lo mette da parte. Fuggire dal Combattimento è considerato come perdere questo Combattimento ai fini di qualsiasi regola e carta che verifica se abbiate vinto o perso.

In una Compagnia: se un Personaggio Attivo decide di Fuggire dal Combattimento, si procede alla fase Attacco Nemico e lascia il Combattimento, come descritto sopra. Il resto della Compagnia rimane impegnato nell'Incontro e procede alla fase IV – Verificate la Prontezza. Le carte dei Personaggi che riescono a Fuggire rimangono nella Sequenza fino alla fine dell'Incontro. Quando tutti i giocatori riescono a Fuggire, piazzare la carta Incontro in fondo al suo mazzo e rimescolare i mazzi Combattimento.

Scappare

I Personaggi non sono gli unici che potrebbero fuggire dal Combattimento. Alcune Creature hanno l'effetto speciale "Scappare": quando si innesca, terminate immediatamente l'Incontro. I Personaggi non ricevono il Bottino. Ai fini delle regole, obbligare un nemico a Scappare è considerato vincere l'Incontro.

Carta Incontro



Questa carta rappresenta un tipico Incontro di Combattimento. Consiste di più parti:

- 1. Difficoltà dell'Incontro.** Ogni Incontro ricade in una delle quattro categorie di difficoltà, indicate dal numero di .
- 2. Icona Guardiano ().** Alcuni Incontri resteranno a vagare per il territorio se non vengono sconfitti (vedi "Guardiani", pagina 17).
- 3. Valore dell'Incontro.** La resilienza di questo Incontro: per vincere, il numero di segnalini nella vostra Riserva di Combattimento deve raggiungere questo valore.
- 4. Nome dell'Incontro.**
- 5. Testo narrativo.**
- 6. Trattati del Nemico.** Alcuni Incontri possono avere dei modificatori speciali che restano attivi per la durata dell'Incontro (vedi "Tratti di Combattimento", pagina 26). La *Sanguisuga Malefica* nell'esempio di cui sopra non ha alcun Tratto.
- 7. Tabella di Combattimento.** Determina quale Attacco il nemico sferrerà in base al numero di segnalini nella Riserva di Combattimento.
- 8. Opportunità.** Un tipo speciale di attacco risolto da un Nemico se un Personaggio Attivo non gioca neppure una singola carta durante la sua Attivazione.
- 9. Bottino.** Cosa ricevete dopo aver sconfitto questo nemico.
- 10, 11, 12. Chiavi Attributo.** Collegare le metà di queste Chiavi con le metà sulla carta successiva conferisce vari Bonus e forma le Sequenze di carte. Per maggiori informazioni sulle Chiavi vedere la pagina successiva.

Esempio di Sequenza di Combattimento



Questo è un esempio di una Sequenza di Combattimento. Ogni Personaggio gioca le sue carte Combattimento, aggiungendole a un'unica Sequenza di Combattimento condivisa. Le carte formano un'unica fila dritta in modo che le Chiavi in fondo si colleghino sempre. Nessuna Chiave andrebbe coperta. Ogni carta contiene le metà di apertura e chiusura di varie Chiavi. Le metà di chiusura si trovano sul lato sinistro di una carta Combattimento: si collegheranno alle metà della carta che le precede. Le chiavi di apertura sono a destra: si collegheranno alle metà delle carte che le seguono.

Una carta non deve contenere tutte le possibili Chiavi, quasi tutte le carte ne contengono solo una parte.

Metà di apertura – contengono sempre un requisito o un modificatore al Bonus sulla Chiave di chiusura.

Metà di chiusura – contengono vari tipi di Bonus.

Quando due carte Combattimento sono disposte nella Sequenza, alcune metà delle Chiavi si collegano, procurando al Personaggio un Bonus mostrato nella metà di chiusura, purché soddisfi il requisito mostrato nella metà di apertura.

Le Chiavi sono considerate collegate anche se non soddisfatte il requisito per ottenere un Bonus.

Carta Combattimento



Ci sono due tipi di carte Combattimento: standard e passive. L'unica differenza è che le carte passive hanno la loro Capacità sempre visibile quando sono nella Sequenza. Per semplificarlo, le loro Chiavi sono sui margini opposti della carta. Ogni carta Combattimento consiste di varie parti:

1. Nome.

2. Chiavi Attributo. Le tre Chiavi in cima a una carta corrispondono agli Attributi del Personaggio. Le metà di apertura delle Chiavi Attributo contengono un'icona Attributo. Quando collegate con la metà di chiusura, il Bonus di una Chiave Attributo lo si ottiene solo se un Personaggio ha almeno quel livello nell'Attributo.

Ad esempio: collegate l'icona con . Ottenete un Bonus solo se il vostro Personaggio ha 1 o più nell'Attributo .

3. Chiave Magia. È una Chiave aggiuntiva che richiede che paghiate **Magia** per ottenere il Bonus. La metà di apertura mostrerà sempre un'icona . Quando viene collegata con una metà di chiusura, il Bonus sulla Chiave si ottiene solo se un Personaggio paga 1 **Magia**. Questo costo può essere pagato solo nel momento in cui si collega la Chiave e può essere pagato solo una volta.

In una Compagnia: la **Magia** può essere pagata da qualsiasi membro della Compagnia.

4. Chiave Libera. La Chiave in fondo non ha requisiti. La metà di apertura mostrerà di solito un moltiplicatore. Quando viene collegata con una metà di chiusura, il Bonus di una Chiave viene sempre ottenuto (a meno che non ci sia Bonus o sia moltiplicato per "0x").

5. Capacità. La parte di testo della carta contiene regole speciali, che sono risolte in varie fasi differenti del Combattimento. Le Capacità delle Carte sono attive finché restano visibili.

6. Numero della Carta. Per rendere più facile cercare le carte e costruire i mazzi, ciascuna carta Combattimento e Diplomazia ha un numero specifico e un nome del Personaggio. La lettera accanto al numero identifica il tipo di carta (B – carte Base, A – carte Avanzate, C – carte ottenute da una Cerca).

Cariche

Alcune carte hanno l'istruzione di collocargli sopra delle Cariche. Le cariche sono segnalini collocati sulle carte che rappresentano un numero di volte che una specifica Capacità di una carta può essere usata.

Queste Capacità iniziano con il testo "Pagare X Cariche" e possono essere usate in qualsiasi momento durante l'Attivazione del Personaggio (a meno che le regole non le limitino a una particolare fase). Il numero di cariche è sempre specificato, e la Capacità non può essere usata se c'è un numero insufficiente di cariche.

Carte Candela e Quadrello

Alcune carte hanno un sottotipo speciale rappresentato da un'icona o situata sotto il nome della carta. Di suo quest'icona non ha alcun effetto, ma alcune carte e Abilità vi possono fare riferimento.

Carte Attive

A meno che non sia specificato altrimenti, le Capacità delle carte passive e l'ultima carta nella Sequenza si applicano sempre e possono essere usate da un Personaggio Attivo.



In una Compagnia: il Personaggio Attivo può usare le Capacità “Pagare X cariche” da qualsiasi carta nella Sequenza, ma il proprietario della carta deve acconsentire.

INIZIARE IL COMBATTIMENTO

Il Combattimento, in Tainted Grail, ha inizio ogni volta che si pesca o si prende una carta con il formato dell'Incontro di Combattimento (vedi “Carta Incontro” a pagina 22) e almeno una Chiave aperta sul bordo destro.

Dopo aver pescato una carta Incontro, disponetela nell'area di gioco e assicuratevi di avere molto spazio alla sua destra: sarà lì che formerete la Sequenza. Poi:

1. Ogni membro della Compagnia pesca 3 carte dal suo mazzo Combattimento.
2. Se un Nemico ha dei Trattati, controllarli adesso, poiché alcuni Trattati possono avere effetto in questo momento (vedi “Trattati di Combattimento” a pagina 26).

Ripescare

Se non vi piace la vostra mano iniziale, potete metterla accanto al vostro mazzo Combattimento e pescare una nuova mano con una carta in meno. Poi, rimescolare la precedente mano iniziale nel vostro mazzo Combattimento. Potete continuare a farlo finché vi resta una sola carta in mano.

Quando tutti i membri della Compagnia hanno le loro carte iniziali, andate alla fase I del Turno di Combattimento.

TURNO DI COMBATTIMENTO

Un Combattimento di solito consiste di vari Turni di Combattimento, ognuno dei quali diviso nelle seguenti fasi:

I. Scegliere il Personaggio Attivo

I membri della Compagnia decidono chi sarà il Personaggio Attivo. Possono selezionare qualsiasi Personaggio che non sia stato Attivato in questo Turno di Combattimento (i Personaggi che non hanno ancora un  sulla loro Plancia del Personaggio).

Disporre un  sulla Plancia del Personaggio che diventa Attivo. Servirà a ricordarvi che questo Personaggio non potrà essere Attivato di nuovo fino al prossimo Turno.

Nota: tenere a mente che qualsiasi effetto di gioco (perdita  ottenere  penalità alle Capacità) che avviene durante il Turno si applica solo al Personaggio Attivo, a meno che non sia specificato altrimenti!

II. Attivazione del Personaggio

1. Capacità Ritardate

Rimuovere un  da ciascuna carta Combattimento nella Sequenza che ne abbia uno, a cominciare dalla carta Incontro e risalendo la Sequenza.

Quando l'ultimo  viene rimosso da una carta, verificare se si innesca una Capacità Ritardata su quella carta.

2. Giocare le Carte

In questa fase, il Personaggio Attivo eseguirà il suo piano, giocando le carte dalla sua mano e aggiungendole alla Sequenza. Se il Personaggio Attivo non può o non vuole giocare carte, risolvere l'Attacco di Opportunità visibile in fondo alla carta Incontro e procedere all'Attacco Nemico. Inoltre, il Personaggio potrebbe essere costretto a giocare una carta casuale qualora siate vittima del Panico (vedi “Panico” a pagina 26). Per completare questa fase, seguite quanto segue:

a) Giocate la prima carta Combattimento. Quando giocate la vostra prima carta Combattimento durante la vostra Attivazione, potete scegliere qualsiasi carta dalla vostra mano. Dovete solo allinearla in maniera corretta con la carta precedente della Sequenza (vedi “Esempio di Sequenza di Combattimento” a pagina 23), facendo sì che la metà di chiusura della Chiave Libera (in fondo) si unisca con la metà di apertura della carta precedente.

Risolvere le Carte Giocate

Immediatamente dopo aver giocato una carta, risolvetele nell'ordine seguente:

- Verificate se entrambe le metà delle Chiavi Attributo si collegano. Andando dall'alto verso il basso, ottenete i Bonus trovati nelle metà di chiusura di queste Chiavi Attributo. Ricordatevi che per ottenere il Bonus, dovete avere lo specifico valore di Attributo indicato nella metà di apertura della Chiave Attributo.

Avere un Attributo più alto del necessario non ha alcun effetto sui Bonus – non aumentano insieme ai vostri Attributi.

- Se si collega una Chiave **Magia**, potete pagare 1 **Magia** per ottenere il suo Bonus.
- Collegate la Chiave Libera in fondo e ottenete il Bonus trovato nella metà di chiusura di questa Chiave. Moltiplicate il Bonus per il moltiplicatore nella metà di apertura della Chiave.

Nota: se il vostro moltiplicatore è 0x, non ricevete questo Bonus.

- Verificate la Capacità e, se si innesca adesso, risolvetele (vedi “Inneschi & Icone di Combattimento” a pagina 25).
- Verificate se giocando questa carta si innescano gli effetti di qualsiasi altra carta o Abilità.

Nota: se coprite una carta non passiva che ha un  su di essa, rimuovetelo immediatamente ma non risolvete la Capacità Ritardata.

b) Giocate ulteriori carte Combattimento. A ogni Attivazione, per giocare ulteriori carte (dopo la prima), ognuna di queste carte ha bisogno di ottenere un Bonus  da qualsiasi delle sue Chiavi. Se nessuna carta ha questo Bonus, o non riuscite a trovare un modo per procurarvelo, non potete giocare carte aggiuntive!

III. Attacco Nemico

A questo punto il Nemico Attacca l'ultimo Personaggio Attivo. Il suo Attacco differirà in base alle condizioni attuali della Riserva di Combattimento.

- Trovate l'Attacco nella tabella di Combattimento dell'Incontro che corrisponde al numero di  nella Riserva di Combattimento. Applicate l'Attacco all'ultimo Personaggio Attivo, risolvendo gli effetti in ordine da sinistra a destra.

In una Compagnia: alcune parti dell'Attacco Nemico hanno l'icona  direttamente davanti a loro. Applicatele a tutti i membri della Compagnia.

- Se l'Attacco Nemico fa diventare negativa la Riserva di Combattimento, scartate invece una carta dalla cima del vostro mazzo per ogni  perso sotto lo 0.

Effetti con impatto sull'Attacco Nemico

Sulle carte potete trovare i seguenti effetti:

-  – questo effetto modificherà l'Attacco Nemico, aggiungendo ulteriori effetti o prevenendo quelli del Nemico.
- Prima  – questo effetto viene risolto dopo che avete finito la vostra Attivazione, ma prima che qualsiasi effetto  entri in azione.
- Dopo  – questo effetto viene risolto dopo che avete applicato tutte le parti dell'Attacco Nemico.

IV. Verificare la Prontezza

Verificate se tutti i membri della Compagnia sono stati Attivati durante questo Turno (e hanno  sulle loro Plance Personaggio).

Giocare e Disporre

Potete giocare carte solo dalla vostra mano. A volte degli effetti possono disporre delle carte nella Sequenza specificando se devono essere risolti normalmente o meno.

Bonus

Per giocare qualsiasi carta dopo la prima carta dell'Attivazione, il Bonus  deve apparire sulla carta che volete giocare (non sulla carta precedente) e dovete ottenerlo. Ottenere più Bonus  non ha effetti aggiuntivi e  moltiplicato per 0x nega questo Bonus.

Costi in una Compagnia

Durante un Incontro, i costi di **Cibo**, **Magia** e **Ricchezza** possono essere pagati da qualsiasi membro della Compagnia, ma i costi in ,  e  devono essere pagati da un Personaggio Attivo.

- Se non ci sono più personaggi da Attivare, andare alla fase V (Fine del Turno).
- Se ci sono ancora dei Personaggi che non sono stati attivati, ritornare alla fase I (Selezionare il Personaggio Attivo).

V. Fine del Turno

- Ogni membro della Compagnia scarta le carte fino ad averne 3 in mano.
- Ogni membro della Compagnia pesca 1 carta dal suo mazzo. Non pescate se il vostro Personaggio è preda del Panico (vedi "Panico" a pagina 26).
- Rimuovete tutti i  dalle Plance Personaggio. Non rimuovete invece i  sulle carte Combattimento!
- Iniziate un nuovo Turno. Ritornate all'inizio della fase I (Selezionare il Personaggio Attivo).

FINIRE L'INCONTRO

Verifica di Vittoria

Se in qualsiasi momento il numero di  nella Riserva di Combattimento è pari o superiore al Valore dell'Incontro, avete vinto! Ricevete il Bottino visibile in fondo alla carta Incontro.

In una Compagnia: solo gli effetti con  davanti a loro scalano con i membri della Compagnia. Gli altri effetti vengono ottenuti solo una volta per Incontro e dovrebbero essere distribuiti tra i membri della Compagnia.

Morte, Fuggire e Scappare

Se avete ottenuto una carta "Stai Morendo!" o siete riusciti a Fuggire, perdetevi l'Incontro. Quando perdetevi o il Nemico riesce a Scappare, l'Incontro termina e non ottenete alcun Bottino.

Ripulire l'Incontro

Se avete perso contro un Incontro Guardiano () , disponete la sua pedina nel vostro Luogo. Altrimenti, disponete la carta Incontro in fondo al suo mazzo (se la carta Incontro viene dal mazzo Segreti o dalla scatola, rimettetela invece lì). Poi, mescolate tutti i mazzi Combattimento, comprese le carte in mano, nella Sequenza e quelle scartate. Rimuovete tutti i  dalle Plance Personaggio. Se questo Incontro è avvenuto durante l'Esplorazione, proseguite ora, applicando qualsiasi effetto aggiuntivo se necessario.

INNESCHI & ICONE DI COMBATTIMENTO

La maggior parte delle carte Combattimento ha una Capacità. Le Capacità di solito iniziano con un'icona Innesco che indica chiaramente quando la si dovrebbe risolvere.

 **Al Piazzamento** – risolvere questa Capacità dopo aver disposto la carta nella Sequenza e collegato le sue Chiavi.

 **Capacità Ritardata** – la Capacità Ritardata è associata al  (segnalino Tempo) disposto sulla carta. Il giocatore Attivo (non deve essere necessariamente il proprietario della carta) risolve questa capacità quando l'ultimo  viene rimosso dalla carta. Quando si copre una carta non passiva con  su di essa con un'altra carta, scartare tutti i  da essa senza risolvere nessuna delle Capacità Ritardate.

 **Danno** – quest'icona indica che il Personaggio deve diminuire la sua  del valore indicato.

 **Danno Inevitabile** – questo Danno non può essere prevenuto! Gli effetti che cancellano completamente l'Attacco (o trasformano il Danno in altri effetti) possono comunque applicarsi al Danno Inevitabile.

 **Chiave Attributo Collegata** – quest'icona si riferisce alle Chiavi Attributo che hanno le metà sinistre e destre collegate fisicamente.

 **Chiave Magia Collegata** – quest'icona si riferisce alle Chiavi Magia che hanno le metà sinistre e destre collegate fisicamente.

 **Effetto Multiplo** – applicare l'effetto indicato a destra di quest'icona a tutti i membri della Compagnia.

 **Distruggere** – scartare l'ultima carta Combattimento della Sequenza. Alcune carte riportano la frase "Se questa carta viene ...". Se tale carta viene scartata dalla Sequenza, si risolve l'effetto corrispondente. Gli effetti multipli  vanno risolti uno dopo l'altro.

 **Durante l'Attacco Nemico** – alcune carte hanno effetti che si applicano durante l'Attacco Nemico. Di solito, permetteranno di difendervi dal Nemico, ma a volte rappresentano le vostre difese aperte dopo aver compiuto una mossa rischiosa.

 **Esempi di Effetti** – a seguire alcuni esempi delle interazioni tra gli Attacchi Nemici e gli effetti .



1 e 6. Se l'Attacco Nemico ha lo stesso effetto dell'effetto , aggiungere il valore dell'effetto all'Attacco Nemico.

In questo caso, l'ultima carta nella Sequenza ha l'effetto  +1 . Durante l'Attacco Nemico, il Personaggio Attivo riceve 3  e perde 1 .

2 e 6. Se l'effetto  non è presente nell'Attacco Nemico, risolverlo come ultimo effetto dell'Attacco Nemico.

In questo caso, l'ultima carta nella Sequenza ha l'effetto  +1 . Durante l'Attacco Nemico, rimuovere 6 segnalini dalla Riserva di Combattimento e poi l'ultimo Personaggio Attivo riceve 1 .

3 e 6. In alcuni casi rari l'Attacco Nemico può fermare l'effetto  da risolversi.

In questo caso, l'ultima carta nella Sequenza ha l'effetto  +1 . Durante l'Attacco Nemico, l'Incontro Scappa ponendo fine al Combattimento. Il Personaggio Attivo non riceve 1 , perché l'Incontro è immediatamente finito.

Nota: in questo caso se l'Attacco Nemico contenesse l'effetto  invece di Scappare, anche l'effetto +1   non si risolverebbe perché la carta verrebbe scartata prima di applicare il suo effetto.

4 e 6. Se l'Attacco Nemico ha lo stesso effetto dell'effetto , aggiungere il valore dell'effetto all'Attacco Nemico anche se quell'effetto è .

In questo caso, l'ultima carta nella Sequenza ha l'effetto  +1 . Durante l'Attacco Nemico, ogni membro della Compagnia riceve 4 , poi dispone 3 segnalini nella Riserva di Combattimento.

5 e 6. Se l'Attacco Nemico ha più di un effetto simile all'effetto , aggiungere il valore dell'effetto a ciascuna istanza di quell'effetto.

In questo caso, l'ultima carta nella Sequenza ha l'effetto  +1 . Durante l'Attacco Nemico, l'ultimo Personaggio Attivo riceve 2  e 1 , poi ogni membro della Compagnia riceve 2  e infine l'ultimo Personaggio Attivo ottiene 3 .

5 e 7. Se l'effetto  Previene gli effetti dell'Attacco Nemico, viene applicato a ogni istanza di quell'effetto.

In questo caso, l'ultima carta nella Sequenza ha l'effetto  : Previene 2 . Durante l'Attacco Nemico, l'ultimo Personaggio Attivo riceve 1  e ottiene 3 .

 /  /  **Requisiti di Attributo** – per ottenere il Bonus collegato a questa Chiave, il vostro valore nell'Attributo raffigurato deve essere almeno 1/2/3.

Effetti sugli Oggetti

Sebbene molti effetti possano essere usati solo quando si è il Personaggio Attivo, se avete un Oggetto con effetto , potete usarlo per proteggere il vostro Personaggio sia dagli Attacchi a bersaglio singolo che , ma non potete applicarlo agli altri Personaggi (a meno che non sia specificato dall'oggetto).

Prevenire

Molte carte e Abilità vi permettono di Prevenire parti dell'Attacco Nemico. Se l'effetto Prevenire non è sufficiente a negare completamente l'effetto Nemico, applicare l'effetto, diminuito dell'effetto Prevenire.

Il tipo più comune di Prevenzione si trova sugli Oggetti Scudo e Armatura e alcune carte Combattimento vi permettono di Prevenire .

Moltiplicatore Chiave Libera

– moltiplica il Bonus successivo.

Ad esempio: significa che potete disporre 2 segnalini nella Riserva di Combattimento.

Bonus delle Chiavi

Tutti i Bonus trovati sulle Chiavi sono obbligatori. Se un personaggio può ottenerli, deve farlo! I seguenti effetti si trovano normalmente sui Bonus delle Chiavi, ma a volte possono apparire anche sulle Capacità delle carte.

– Segnalini Riserva di Combattimento. Questi segnalini sono di solito accompagnati dalle parole chiave ottieni o perdi, che istruiscono di disporre o rimuovere quel numero di dalla Riserva di Combattimento. Come Bonus delle Chiavi significa sempre che si ottiene quel numero di .

– pescare una carta.

– questa è una Chiave Bonus particolare, in quanto viene verificata prima di tutte le altre Chiavi. Se una carta che volete giocare non è la prima carta giocata in questo turno, deve essere in grado di ottenere questo Bonus. Ottenere più istanze di questo Bonus non ha effetti aggiuntivi e se viene moltiplicato per 0x non lo si riceve.

ALTRE REGOLE DI COMBATTIMENTO

Panico

Il Panico entra in gioco ogni volta che il vostro Personaggio Sta Impazzendo (un segnalino si trova nello slot rosso della traccia Terrore della Piancia del Personaggio).

Quando questo avviene:

- Invece di giocare la prima carta della vostra mano, nella fase 2 della vostra Attivazione, disponete la carta in cima al vostro mazzo alla fine della Sequenza e risolvetela. Poi, potete giocare qualsiasi ulteriore carta dalla vostra mano, secondo le normali regole (richiedono un Bonus .
- Non pescate carte nella fase Fine del Turno. Tutte le carte aggiuntive ricevute dalle Chiavi Bonus, dalle Abilità o dalle Capacità vengono pescate come di norma.

Stai Morendo!

Ogni volta che la del vostro Personaggio scende a 0, questi riceve la carta "Stai Morendo". Tra le altre regole, la carta rimuove immediatamente il Personaggio dall'Incontro in corso – leggete il suo testo per maggiori dettagli. Gli altri membri della Compagnia proseguono l'Incontro.

Scartare da una Mano Vuota

Ogni volta che dovete scartare una carta dalla vostra mano, ma non avete più carte, scartate invece una carta dalla cima del vostro mazzo Combattimento.

Riserva di Combattimento Negativa

La Riserva di Combattimento non può mai scendere in negativo. Ogni volta che un Attacco Nemico o un altro effetto richiede a un Personaggio di rimuovere dalla Riserva di Combattimento, ma non vi è un numero di segnalini sufficiente, l'ultimo Personaggio Attivo scarta una carta dalla cima del suo mazzo Combattimento per ogni mancante.

Ad esempio: ci sono 2 segnalini nella Riserva di Combattimento. L'Attacco provoca la perdita di 4 segnalini. 2 segnalini sono rimossi dalla Riserva di Combattimento e 2 carte vengono scartate dalla cima del mazzo dell'ultimo Personaggio Attivo.

Mazzo Vuoto

Ogni volta che un Personaggio deve pescare una carta dal suo mazzo Combattimento e non ci sono carte sufficienti, non accade nulla. Pescate quante carte potete e continuate semplicemente l'Incontro.

TRATTI DI COMBATTIMENTO

Molti Incontri possiedono uno o più Tratti che influenzeranno il Combattimento. A seguire una lista dei Tratti più comuni:

Estenuante – prima di , scartate 1 carta dalla cima del vostro mazzo.

Frantumare – al termine del Combattimento, se vincete, tutti i membri della Compagnia ancora impegnati nel Combattimento scartano un'Arma che stavano usando.

Intrappolamento – all'inizio dell'Incontro, ogni membro della Compagnia scarta 1 carta dalla sua mano o perde 1 .

Spavento – prima di , se avete 1 carta o meno in mano, ottenete 1 .

Tormentare (X-Y) – Effetto – prima di , se ci sono almeno X, ma non più di Y carte nella Sequenza, risolvete l'Effetto corrispondente.

Velocità – durante la vostra Attivazione potete giocare al massimo 3 carte.

SEGNAPUNTI DELLA RISERVA DI COMBATTIMENTO



Invece di disporre fisicamente nella Riserva di Combattimento, potete usare il segnapunti di Combattimento fornito in Tainted Grail: I Re della Rovina. Ogni volta che ottenete o perdetevi ruotate semplicemente la ruota per segnare il valore attuale della Riserva di Combattimento.



DIPLOMAZIA

In Tainted Grail, non tutti gli Incontri terminano in un Combattimento. Il mazzo Incontri Blu consiste quasi esclusivamente di sfide diplomatiche e confronti sociali in cui i vostri Personaggi potrebbero incappare. Si svolgono in maniera simile al Combattimento, quindi se avete già preso confidenza con esso, imparare la Diplomazia non dovrebbe risultarvi difficile.

INTRODUZIONE ALLE BASI DELLA DIPLOMAZIA

In Tainted Grail, la Diplomazia è un confronto a Turni tra un Personaggio (o una Compagnia di Personaggi) e un nemico, rappresentato dalla carta Incontro. Insieme, i Personaggi costruiscono una lunga linea (Sequenza) di carte, con l'obiettivo di spingere il segnalino sulla traccia Affinità della carta Incontro nello spazio Verde, mentre la Durata (C) si esaurisce.

Nota: raggiungere lo spazio Verde della traccia Affinità prima del termine della Durata non vince automaticamente l'Incontro. La conclusione si risolve solo quando la Durata arriva a 0.

Le regole dettagliate della Diplomazia sono descritte più avanti, ma, in generale, la maggior parte degli Incontri di Diplomazia si svolge in questo modo:

Iniziare la Diplomazia – tutti i membri della Compagnia pescano 3 carte e decidono se vogliono ripescare o no. Impostare un dado Durata sul numero mostrato dall'icona C in cima all'Incontro. Disporre un segnalino universale nello slot di partenza (P) della traccia Affinità.

Turno di Diplomazia

- Fase I – i membri della Compagnia scelgono il personaggio che diventa Attivo.
- Fase II – si innescano le Capacità Ritardate e il Personaggio Attivo può giocare carte Diplomazia, aggiungendole alla fine della Sequenza.
- Fase III – il Nemico risponde al Personaggio Attivo o a tutti i membri della Compagnia (nel caso di effetti .
- Fase IV – se c'è ancora qualche Personaggio che in questo Turno non è diventato Attivo, tornare alla fase I.
- Fase V – ogni membro della Compagnia scarta fino a restare con 3 carte, poi pesca 1 carta. Inizia un nuovo Turno.

Suggerimento: se siete dell'idea che il vostro Personaggio non sia pronto per affrontare le sfide Diplomatiche più difficili, potete sempre tentare di Evitarle.

Durata dell'Incontro



La Durata indica quanto a lungo proseguirà l'Incontro. Durante gli Incontri di Diplomazia, usare un dado Durata per tenere traccia del valore di Durata. Alcuni effetti, comprese le Reazioni Nemiche, possono abbassare o aumentare la Durata. Qualora dovesse verificarsi questo evento, girare il dado

sul lato corretto. Qualora si perdesse l'ultimo punto di Durata, l'Incontro termina immediatamente (ignorare qualsiasi effetto restante) e si risolve la Conclusione dell'Incontro.

La Durata non può mai essere aumentata a un numero superiore a 10. Quando il dado Durata è sul "10" e ottenete Durata, non accade nulla.

Conclusione dell'Incontro

L'esito dell'Incontro di Diplomazia è rappresentato da una o più Conclusioni. Immediatamente dopo che la Durata è stata ridotta a 0, controllate la traccia Affinità per verificare il colore dello slot dotato di segnalino. Poi, risolvete la Conclusione corrispondente a quel colore. Dopodiché, la Diplomazia è conclusa: rimettete la carta Incontro in fondo al suo mazzo (se la carta Incontro viene dal mazzo Segreti, rimettetela invece lì).

Ci sono tre possibili Conclusioni:

 – fine favorevole. Richiede sforzi, ma di solito ricompensa di conseguenza.

 – esito neutrale. Di solito facilmente raggiungibile. Fornisce piccole ricompense o punizioni.

 – qualcosa è andato storto. Le punizioni possono essere severe.

Evitare la Diplomazia

Durante l'Attivazione del Personaggio nell'Incontro di Diplomazia, il Personaggio o la Compagnia può Evitare l'Incontro. Ogni membro della Compagnia deve essere d'accordo. Qualora lo siano, abbassate la traccia Affinità di 4 spazi e perdetevi tutta la C. L'Incontro termina immediatamente (ignorare qualsiasi effetto restante) e si risolve la Conclusione.

Evitare un Incontro di Diplomazia è una decisione che si applica all'Intera Compagnia – la Compagnia Evita sempre in gruppo. Se non si riesce a raggiungere una decisione unanime sull'Evitare l'Incontro, la Compagnia deve risolverlo.

Carta Incontro



Questa carta rappresenta un tipico Incontro di Diplomazia. È composta da più parti:

1. Difficoltà dell'Incontro. Ogni Incontro di Diplomazia appartiene a una delle quattro categorie di difficoltà, dalla più facile alla più difficile.

2. Icona Guardiano (. Alcuni Incontri resteranno a vagare per il territorio se non si ottiene una Conclusione favorevole (vedi "Guardiani", pagina 17). Il Cavaliere Ubriaco dell'esempio sopra non è un Guardiano.

3. Durata dell'Incontro. Determina la Durata iniziale dell'Incontro.

4. Nome dell'Incontro.

5. Traccia Affinità. Molti effetti spostano un segnalino su o giù lungo questa traccia. Alcune Capacità verificano inoltre se il segnalino si trova attualmente sul verde, sul grigio o sul rosso. Lo Slot "P" è lo slot iniziale.

6. Testo narrativo.

7. Trattati del Nemico. Alcuni Incontri hanno dei modificatori speciali che restano attivi per tutto l'Incontro (vedi "Tratti di Diplomazia", pagina 31). Il *Cavaliere Ubriaco* dell'esempio precedente non ha alcun Tratto.

8. Tabella della Diplomazia. La parte sinistra specifica gli effetti quando si collegano le Chiavi . La parte destra determina la Reazione del Nemico.

9. Conclusione. A seconda dello slot finale in cui si trova il segnalino sulla traccia Affinità, risolverete una Conclusione diversa alla fine dell'Incontro.

10, 11, 12. Chiavi. Collegare le metà di queste Chiavi con le metà sulla carta successiva conferisce vari Bonus e forma le Sequenze di carte. Per maggiori informazioni sulle Chiavi vedi oltre.

Esempio di Sequenza di Diplomazia



Questo è un esempio di una Sequenza di carte Diplomazia. Ogni Personaggio gioca le sue carte Diplomazia, aggiungendole a un'unica Sequenza di Diplomazia condivisa. Le carte formano un'unica fila dritta in modo che le Chiavi in fondo si colleghino sempre. Nessuna Chiave andrebbe coperta. Ogni carta contiene le metà di apertura e chiusura di varie Chiavi. Le metà di chiusura si trovano sul lato sinistro di una carta Diplomazia: si collegheranno alle metà della carta che le precede. Le chiavi di apertura sono a destra: si collegheranno alle metà delle carte che le seguono.

Una carta non deve contenere tutte le possibili Chiavi, quasi tutte le carte ne contengono solo una parte.

Metà di apertura – contengono sempre un requisito o un modificatore al Bonus sulla Chiave di chiusura.

Metà di chiusura – contengono vari tipi di Bonus.

Quando due carte Diplomazia sono disposte nella Sequenza, alcune metà delle Chiavi si collegano, procurando al Personaggio un Bonus mostrato nella metà di chiusura, purché soddisfi il requisito mostrato nella metà di apertura.

Le Chiavi sono considerate collegate anche se non soddisfatte il requisito per ottenere un Bonus.

Carta Diplomazia



Ci sono due tipi di carte Diplomazia: standard e passive. L'unica differenza è che le carte passive hanno la loro Capacità sempre visibile quando sono nella Sequenza. Per semplificarlo, le loro Chiavi sono sui margini opposti della carta. Ogni carta Diplomazia consiste di varie parti:

1. Nome.

2. Chiavi Attributo. Le tre Chiavi in cima a una carta corrispondono agli Attributi del Personaggio. Le metà di apertura delle Chiavi Attributo contengono un'icona Attributo. Quando collegate con la metà di chiusura, il Bonus di una Chiave Attributo lo si ottiene solo se un Personaggio ha almeno quel livello nell'Attributo.

Ad esempio: collegate con . Otterrete un Bonus solo se il vostro Personaggio ha 2 o più nell'Attributo .

3. Chiave Magia. È una Chiave aggiuntiva che richiede che paghiate **Magia** per ottenere il Bonus. La metà di apertura mostrerà sempre un'icona . Quando viene collegata con una metà di chiusura, il Bonus sulla Chiave si ottiene solo se un Personaggio paga 1 **Magia**. Questo costo può essere pagato solo nel momento in cui si collega la Chiave e può essere pagato solo una volta.

In una Compagnia: la **Magia** può essere pagata da qualsiasi membro della Compagnia.

4. Chiave Libera. La Chiave in fondo non ha requisiti. La metà di apertura mostrerà di solito un moltiplicatore. Quando viene collegata con una metà di chiusura, il Bonus di una Chiave viene sempre ottenuto (a meno che non ci sia Bonus o sia moltiplicato per "0x").

5. Capacità. La parte di testo della carta contiene regole speciali, che sono risolte in varie fasi differenti della Diplomazia. Le Capacità delle Carte sono attive finché restano visibili.

6. Numero della Carta. Per rendere più facile cercare le carte e costruire i mazzi, ciascuna carta Combattimento e Diplomazia ha un numero specifico e un nome del Personaggio. La lettera accanto al numero identifica il tipo di carta (B – carte Base, A – carte Avanzate, C – carte ottenute da una Cerca).

Cariche

Alcune carte hanno l'istruzione di collocargli sopra delle Cariche. Le cariche sono segnalini collocati sulle carte che rappresentano un numero di volte che una specifica Capacità di una carta può essere usata.

Tali Capacità iniziano con il testo "Pagare X Cariche" e possono essere usate in qualsiasi momento durante l'Attivazione del Personaggio (a meno che le regole non le limitino a una particolare fase). Il numero di cariche è sempre specificato, e la Capacità non può essere usata se c'è un numero insufficiente di cariche.

In una Compagnia: il Personaggio Attivo può usare le Capacità "Pagare X

Carte Candela

Alcune carte hanno un sottotipo speciale rappresentato da un'icona situata sotto il nome della carta. Di suo quest'icona non ha alcun effetto, ma alcune carte e Abilità vi possono fare riferimento.

Carte Attive

A meno che non sia specificato altrimenti, le Capacità delle carte passive e l'ultima carta nella Sequenza si applicano sempre e possono essere usate da un Personaggio Attivo.

cariche" da qualsiasi carta nella Sequenza, ma il proprietario della carta deve acconsentire.

INIZIARE LA DIPLOMAZIA

La Diplomazia, in Tainted Grail, ha inizio ogni volta che si pesca o si prende una carta con il formato dell'Incontro di Diplomazia e almeno una Chiave aperta sul bordo destro.

Dopo aver pescato una carta Incontro, disponetela nell'area di gioco e assicuratevi di avere molto spazio alla sua destra: sarà lì che formerete la Sequenza. Poi:

1. Ogni membro della Compagnia pesca 3 carte dal suo mazzo Diplomazia.
2. Impostare un dado Durata sul numero mostrato dall'icona (C) in cima all'Incontro.
3. Disporre un segnalino universale sullo slot di partenza (P) della traccia Affinità.
4. Se l'Incontro ha dei Tratti, controllateli adesso, poiché alcuni Tratti possono avere effetto in questo momento (vedi "Tratti di Diplomazia" a pagina 31).

Ripescare

Se non vi piace la vostra mano iniziale, potete metterla accanto al vostro mazzo Diplomazia e pescare una nuova mano con una carta in meno. Poi, rimescolate la precedente mano iniziale nel vostro mazzo Diplomazia. Potete continuare a farlo finché vi resta una sola carta in mano. Quando tutti i membri della Compagnia hanno le loro carte iniziali, andate alla fase I del Turno di Diplomazia.

TURNO DI DIPLOMAZIA

Un Incontro di Diplomazia di solito consiste di vari Turni, ognuno dei quali diviso nelle seguenti fasi:

I. Scegliere il Personaggio Attivo

I membri della Compagnia decidono chi sarà il Personaggio Attivo. Possono selezionare qualsiasi Personaggio che non sia stato Attivato in questo Turno di Diplomazia (i Personaggi che non hanno ancora un X sulla loro Plancia del Personaggio).

Disporre un X sulla Plancia del Personaggio che diventa Attivo. Servirà a ricordarvi che questo Personaggio non potrà essere Attivato di nuovo fino al prossimo Turno.

Nota: tenere a mente che qualsiasi effetto di gioco (perdita , ottenere , penalità alle Capacità) che avviene durante il Turno si applica solo al Personaggio Attivo, a meno che non sia specificato altrimenti!

II. Attivazione del Personaggio

1) Capacità Ritardate

Rimuovere un X da ciascuna carta Diplomazia nella Sequenza che ne abbia uno, a cominciare dalla carta Incontro e risalendo la Sequenza.

Quando l'ultimo X viene rimosso da una carta, verificare se si innesca una Capacità Ritardata su quella carta.

2) Giocare le Carte

In questa fase, il Personaggio Attivo eseguirà il suo piano, giocando le carte dalla sua mano e aggiungendole alla Sequenza. Il Personaggio potrebbe essere costretto a giocare una carta casuale qualora siate vittima del Panico (vedi "Panico" a pagina 31). Per completare questa fase, seguite la lista successiva:

a) Giocate la prima carta Diplomazia. Quando giocate la vostra prima carta Diplomazia durante la vostra Attivazione, potete scegliere qualsiasi carta dalla vostra mano. Dovete solo allinearla in maniera corretta con la carta precedente della Sequenza (vedi "Esempio di Sequenza di Diplomazia" a pagina 28), facendo sì che la metà di chiusura della Chiave Libera

(in fondo) si unisca con la metà di apertura della carta precedente. Se non potete o non volete giocare nessuna carta, procedere al passo successivo.

Risolvere le Carte Giocate

Immediatamente dopo aver giocato una carta, risolvetele nell'ordine seguente:

- Verificate se entrambe le metà delle Chiavi Attributo si collegano. Andando dall'alto verso il basso, ottenete i Bonus trovati nelle metà di chiusura di queste Chiavi Attributo. Ricordatevi che per ottenere il Bonus, dovete avere lo specifico valore di Attributo indicato nella metà di apertura della Chiave Attributo.

Avere un Attributo più alto del necessario non ha alcun effetto sui Bonus: non aumentano insieme ai vostri Attributi.

Il Bonus più comune che si trova sulle Chiavi Attributo è . Questo Bonus può avere effetti diversi (o nessun effetto) in base all'Incontro (assicuratevi di leggere bene i Bonus di Diplomazia).

- Se si collega una Chiave **Magia**, potete pagare 1 **Magia** per ottenere il suo Bonus.
- Collegate la Chiave Libera in fondo e ottenete il Bonus trovato nella metà di chiusura di questa Chiave. Moltiplicate il Bonus per il moltiplicatore nella metà di apertura della Chiave.

Nota: se il vostro moltiplicatore è 0x, non ricevete questo Bonus.

- Verificate la Capacità e, se si innesca adesso, risolvetele (vedi "Inneschi & Icone di Diplomazia" a pagina 30).
- Verificate se giocando questa carta si innescano gli effetti di qualsiasi altra carta o Abilità.

Nota: se coprite una carta non passiva che ha un  su di essa, rimuovetelo immediatamente ma non risolvete la Capacità Ritardata.

b) Giocate ulteriori carte Diplomazia. A ogni Attivazione, per giocare ulteriori carte (dopo la prima), ognuna di queste carte ha bisogno di ottenere un Bonus  da qualsiasi delle sue Chiavi. Se nessuna carta ha questo Bonus, o non riuscite a trovare un modo per procurarvelo, non potete giocare carte aggiuntive!

III. Reazione Nemica

A questo punto il Nemico Reagirà all'ultimo Personaggio Attivo. La Reazione Nemica di solito interagirà in qualche modo con la traccia Affinità (ad esempio abbassandola) e con la Durata.

- Applicate il risultato della Reazione Nemica all'ultimo Personaggio Attivo, risolvendo gli effetti in ordine da sinistra a destra.

In una Compagnia: alcune parti della Reazione Nemica hanno l'icona  direttamente davanti a loro. Applicatele a tutti i membri della Compagnia.

- Se la Reazione Nemica fa abbassare il segnalino sulla traccia Affinità sotto l'ultimo slot, scartate invece una carta dalla cima del vostro mazzo per ogni  che farebbe spostare il segnalino sotto l'ultimo slot.

Effetti con impatto sulla Reazione Nemica

Sulle carte potete trovare i seguenti effetti:

-  – questo effetto modificherà la Reazione Nemica, aggiungendo ulteriori effetti o prevenendo quelli del Nemico.
- Prima  – questo effetto viene risolto dopo che avete finito la vostra Attivazione, ma prima che qualsiasi effetto  entri in azione.
- Dopo  – questo effetto viene risolto dopo che avete applicato tutte le parti della Reazione Nemica.

Giocare e Disporre

Potete giocare carte solo dalla vostra mano. A volte degli effetti possono disporre delle carte nella Sequenza specificando se devono essere risolti normalmente o meno.

Bonus

Per giocare qualsiasi carta dopo la prima carta dell'Attivazione, il Bonus  deve apparire sulla carta che volete giocare (non sulla carta precedente) e dovete ottenerlo. Ottenere più istanze del Bonus  non ha effetti aggiuntivi e  moltiplicato per 0x nega questo Bonus.

Costi in una Compagnia

Durante un Incontro, i costi di **Cibo**, **Magia** e **Ricchezza** possono essere pagati da qualsiasi membro della Compagnia, ma i costi in ,  e  devono essere pagati da un Personaggio Attivo.

IV. Verificare la Prontezza

Verificate se tutti i membri della Compagnia sono stati Attivati durante questo Turno (e hanno  sulle loro Plance Personaggio).

- Se non ci sono più personaggi da Attivare, andare alla fase V (Fine del Turno).
- Se ci sono ancora dei Personaggi che non sono stati attivati, ritornare alla fase I (Selezionare il Personaggio Attivo).

V. Fine del Turno

- Ogni membro della Compagnia scarta le carte fino ad averne 3 in mano.
- Ogni membro della Compagnia pesca 1 carta dal suo mazzo. Non pesca se il vostro Personaggio è preda del Panico (vedi “Panico” a pagina 31).
- Rimuovete tutti i  dalle Plance Personaggio. Non rimuovete invece i  sulle carte Diplomazia!
- Iniziate un nuovo Turno. Ritornate all'inizio della fase I (Selezionare il Personaggio Attivo).

Prevenire

Molte carte e Abilità vi permettono di Prevenire parti della Reazione Nemica. Se l'effetto Prevenire non è sufficiente a negare completamente l'effetto Nemico, applicare l'effetto, diminuito dell'effetto Prevenire.

Il tipo più comune di Prevenzione in Diplomazia vi permette di Prevenire .

FINIRE L'INCONTRO

Verifica di Conclusione

Se in qualsiasi momento l'ultimo punto Durata è perso, l'Incontro termina immediatamente e si risolve la Conclusione (ignorare qualsiasi effetto restante).

Ridurre la Durata a 0 o ottenere la carta “Stai Morendo” quando si è l'ultimo Personaggio dell'Incontro sono gli unici modi per porre fine alla Diplomazia.

Ad esempio: la Reazione Nemica è: “Perdi 1  ”. Se la perdita di 1  vi fa perdere l'ultimo punto, non spostate il segnalino ma risolvete immediatamente l'effetto Conclusione.

Effetti della Conclusione

Applicate l'effetto Conclusione (vedi “carta Incontro” a pagina 27) a seconda della posizione del segnalino Affinità. Ci sono tre possibili Conclusioni:



In una Compagnia: solo gli effetti con  davanti a loro scalano con i membri della Compagnia. Gli altri effetti vengono ottenuti solo una volta per Incontro e dovrebbero essere distribuiti tra i membri della Compagnia.

Ripulire l'Incontro

Disponete la carta Incontro in fondo al suo mazzo (se la carta Incontro viene dal mazzo Segreti o dalla scatola, rimettetela invece lì). Poi, mescolate tutti i mazzi Diplomazia, comprese le carte in mano, nella Sequenza e quelle scartate. Rimuovete tutti i  dalle Plance Personaggio. Se questo Incontro è avvenuto durante l'Esplorazione, proseguitela ora, applicando qualsiasi effetto aggiuntivo se necessario.

INNESCHI & ICONE DI DIPLOMAZIA

La maggior parte delle carte Diplomazia ha una Capacità. Le Capacità di solito iniziano con un'icona Innesco che indica chiaramente quando la si dovrebbe risolvere.

 **Durata** – raffigura quanto a lungo durerà l'Incontro. Alcuni effetti vi faranno ottenere (aumentare) o perdere (diminuire) la Durata.

 **Durante la Reazione Nemica** – alcune carte hanno effetti che si applicheranno durante la Reazione Nemica.

Se la Reazione Nemica ha lo stesso effetto dell'effetto , aggiungere il valore dell'effetto  alla Reazione Nemica.

Se l'effetto  non è presente nella Reazione Nemica, risolvere l'effetto  come ultimo effetto della Reazione Nemica (vedi “ Esempi di Effetti” a pagina 25).

 **Al Piazzamento** – risolvere questa Capacità dopo aver disposto la carta nella Sequenza e collegato le sue Chiavi.

 **Capacità Ritardata** – la Capacità Ritardata è associata al  (segnalino Tempo) disposto sulla carta. Il giocatore Attivo (non deve essere necessariamente il proprietario della carta) risolve questa capacità quando l'ultimo  viene rimosso dalla carta. Quando si copre una carta non passiva con  su di essa con un'altra carta, scartare tutti i  da essa senza risolvere nessuna delle Capacità Ritardate.

 **Danno** – quest'icona indica che il Personaggio deve abbassare la sua  del valore indicato.

 **Danno Inevitabile** – questo Danno non può essere prevenuto! Gli effetti che cancellano completamente la Reazione (o trasformano il Danno in altri effetti) possono comunque applicarsi al Danno Inevitabile.

 **Chiave Attributo Collegata** – quest'icona si riferisce alle Chiavi Attributo che hanno le metà sinistre e destre collegate fisicamente.

 **Chiave Magia Collegata** – quest'icona si riferisce alle Chiavi **Magia** che hanno le metà sinistre e destre collegate fisicamente.

 **Effetto Multiplo** – applicare l'effetto indicato a destra di quest'icona a tutti i membri della Compagnia.

 **Guardiano** – alcuni Incontri avranno questa icona in una delle loro Conclusioni. Qualora si raggiunga questo esito, l'Incontro è disposto sul Luogo come fosse un Guardiano.

 **Distruggere** – scartare l'ultima carta Diplomazia della Sequenza. Alcune carte riportano la frase “Se questa carta viene ...” Se tale carta viene scartata dalla Sequenza, si risolve l'effetto corrispondente. Gli effetti multipli  vanno risolti uno dopo l'altro.

 /  /  **Requisiti di Attributo** – per ottenere il Bonus collegato a questa Chiave, il vostro valore nell'Attributo raffigurato deve essere almeno 1/2/3.

Moltiplicatore Chiave Libera

 – moltiplica il Bonus successivo.

Ad esempio:   significa che potete spostare il segnalino di due slot verso l'alto sulla traccia Affinità.

Bonus delle Chiavi

↑ / ↓ – spostare il segnalino di 1 slot in su o in giù sulla traccia Affinità.

🔑 – questo Bonus è determinato dall'Incontro. Ogni volta che risolvete un Bonus 🔑, verificate se la carta Incontro contiene una regola corrispondente all'Attributo cui questo Bonus è collegato. Altrimenti, risolvete l'effetto una volta. Ecco degli esempi di differenti effetti 🔑.

Nota: i livelli di Attributi più alti non moltiplicano gli effetti di 🔑.



1. Se ottenete 🔑 da una Chiave 🗝️, pescherete 1 carta.
2. Se riuscite a ottenere 🔑 da una Chiave 🗝️, potete giocare questa carta anche se non è la prima della vostra Attivazione (come se riusciste a ottenere normalmente un Bonus ⚡).
3. Se ottenete 🔑 da una Chiave 🗝️, perderete 1🌀 rischiando potenzialmente di finire l'Incontro prima di risolvere le altre Chiavi.
4. Se ottenete 🔑 da una Chiave 🗝️, spostate il segnalino sulla traccia Affinità di 1 slot verso l'alto. Inoltre, se ottenete 🔑 da una Chiave 🗝️, ottenete 1🌀, prolungando l'Incontro.

🎯 – pescare 1 carta.

⚡ – questa è una Chiave Bonus particolare, in quanto viene verificata prima di tutte le altre Chiavi. Se una carta che volete giocare non è la prima carta giocata in questo turno, dovete riuscire a ottenere questo Bonus. Ottenere più istanze di questo Bonus non ha effetti aggiuntivi e se viene moltiplicato per 0x non lo si riceve.

ALTRE REGOLE DI DIPLOMAZIA

Panico

Il Panico entra in gioco ogni volta che il vostro Personaggio Sta Impazzendo (un segnalino 🧠 si trova nello slot rosso della traccia Terrore della Piancia del Personaggio).

Quando questo avviene:

- Invece di giocare la prima carta della vostra mano, nella fase 2 della vostra Attivazione, disponete la carta in cima al vostro mazzo alla fine della Sequenza e risolvetela. Poi, potete giocare qualsiasi ulteriore carta dalla vostra mano, secondo le normali regole (richiedono un Bonus ⚡).
- Non pescate carte nella fase Fine del Turno. Tutte le carte aggiuntive ricevute dalle Chiavi Bonus, dalle Abilità o dalle Capacità vengono pescate come di norma.

Stai Morendo!

Ogni volta che la 🩸 del vostro Personaggio scende a 0, questi riceve la carta "Stai Morendo". Tra le altre regole, la carta rimuove immediatamente il Personaggio dall'Incontro in corso – leggete il suo testo per maggiori dettagli. Gli altri membri della Compagnia proseguono l'Incontro.

Scartare da una Mano Vuota

Ogni volta che dovete scartare una carta dalla vostra mano, ma non avete

più carte, scartate invece una carta dalla cima del vostro mazzo Diplomazia.

Spostare il Segnalino Oltre l'Ultimo Slot Affinità

Il segnalino della traccia Affinità non può mai scendere sotto lo slot Affinità più in basso o salire sopra lo slot Affinità più in alto. Ogni volta che una Reazione Nemica o un altro effetto vi richiede di ↓ il segnalino sotto lo slot Affinità più in basso, l'ultimo Personaggio Attivo scarta 1 carta dalla cima del suo mazzo Diplomazia per ogni ↓ mancante.

Ogni volta che una Reazione Nemica o un altro effetto vi richiede di ↑ il segnalino sopra lo slot Affinità più in alto, non succede nulla.

Ad esempio: il segnalino sulla traccia Affinità si trova sul secondo slot dal basso. La Reazione Nemica è ↓↓↓. Il segnalino della traccia Affinità si sposta sull'ultimo slot Affinità, poi l'ultimo Personaggio Attivo scarta 2 carte dalla cima del suo mazzo Diplomazia.

Mazzo Vuoto

Ogni volta che un Personaggio deve pescare una carta dal suo mazzo Diplomazia e non ci sono carte sufficienti, non accade nulla. Pescate quante carte potete e continuate semplicemente l'Incontro.

Tratti di Diplomazia

Molti Incontri possiedono uno o più Tratti che influenzeranno la Diplomazia. A seguire una lista dei Tratti più comuni:

Avido – all'inizio della Diplomazia, pagate 1 **Ricchezza** o ottenete 1🌀.

Scoraggiante – quando Evitate, risolvete sempre 🚫.

Spavento – prima di 🧠, se avete 1 carta o meno in mano, ottenete 1🧠.

Tormentare (X-Y) – Effetto – prima di 🧠, se ci sono almeno X, ma non più di Y carte nella Sequenza, risolvete l'Effetto corrispondente.

Velocità – durante la vostra Attivazione potete giocare al massimo 3 carte.

SEGNAPUNTI DELL'AFFINITÀ DI DIPLOMAZIA



Invece di spostare fisicamente il 📍 sulla traccia Affinità, potete usare il segnapunti dell'Affinità di Diplomazia fornito in Tainted Grail: I Re della Rovina. All'inizio dell'Incontro, spostate il segnalino sullo slot di Partenza della traccia Affinità e spostatelo verso l'alto e verso il basso ogni volta che risolvete ↑ e ↓.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

Iunis è in una Compagnia con Elgan e pescano un Incontro verde: un terrificante Orso Anomalo! La Compagnia si sente sufficientemente forte e decide di affrontare la sfida.

INIZIARE IL COMBATTIMENTO

Tutti i membri della Compagnia pescano 3 carte dai loro mazzi Combattimento e decidono di tenerle come propria mano iniziale.

Turno 1

La Compagnia decide che il primo Personaggio Attivo sarà Iunis, che dunque colloca un segnalino Tempo ⌚ sulla sua Plancia del Personaggio.



La prima carta giocata nell'Attivazione di un giocatore può essere qualsiasi carta della sua mano, quindi Iunis decide di giocare *Scambio di Colpi*. Ha 2 punti di , quindi la Chiave  collegata conferisce un Bonus di , che viene disposto nella Riserva di Combattimento. Nessun'altra Chiave collegata le procura alcun Bonus, quindi risolve la Capacità Al Piazzamento della carta e decide di pagare 3  per ottenere  e disporli nella Riserva di Combattimento. Pagare 3  le permette anche di pescare una carta. Un'altra Capacità indicata su questa carta ha un effetto Dopo , che significa che si innescherà Dopo l'Attacco Nemico, non adesso. Iunis decide di non giocare nessuna carta aggiuntiva. È ora il momento dell'Attacco Nemico.



L'ultimo Personaggio Attivo applica l'Attacco della tabella Combattimento della carta Incontro. Ci sono  nella Riserva di Combattimento, il che significa che l'Orso Anomalo infligge 3  a Iunis e rimuove 1 segnalino dalla Riserva di Combattimento. Poi, Iunis esamina la capacità Dopo , che presenta un'icona . Ciò significa che l'ultima carta nella Sequenza deve essere scartata. In questo caso è la carta con l'icona, quindi Iunis scarta *Scambio di Colpi* dalla Sequenza.

Elgan sarà il prossimo Personaggio Attivo, e lo indica usando un ⌚.



Elgan gioca *Candela Velenosa* e non ottiene nessuno dei Bonus dalle Chiavi collegate, perché non ha punti di  e la metà di chiusura della Chiave Libera è vuota. Poi, il giocatore risolve la Capacità Al Piazzamento della carta, che istruisce Elgan di disporre 3  su di essa. Questa carta ha una Capacità Ritardata che può essere riconosciuta dall'icona  sulla carta. Dopo aver rimosso l'ultimo , si risolverà questa Capacità, disponendo  nella Riserva di Combattimento.

Poi, Elgan decide di giocare una carta aggiuntiva, *Scintilla*. Può farlo perché la carta ha un Bonus  che, quando lo si ottiene, permette di giocare quella carta dopo la prima carta dell'Attivazione. Elgan ha 1 , quindi può ottenere il Bonus. Il giocatore paga 1 *Magia* per ottenere il Bonus  e dispone  nella Riserva di Combattimento. Poi usa la Capacità Al Piazzamento per rimuovere 1  da *Candela Velenosa*, per permettere alla Capacità Ritardata di innescarsi prima. Ci sono altri 2  sulla carta, quindi la Capacità non può essere ancora risolta.



Il Nemico attacca, infliggendo 3  a Elgan, in quanto nella Riserva sono presenti . Dopodiché, viene rimosso nuovamente .

I giocatori Verificano la Prontezza e poiché ogni membro della Compagnia ha un  sulla sua Plancia del Personaggio, procedono alla Fine del Turno. Non devono scartare alcuna carta, perché nessuno ha più di 3 carte in mano. Poi, pescano 1 carta dal proprio mazzo Combattimento. Ognuno rimuove il  dalla sua Plancia del Personaggio e il nuovo Turno ha inizio.

Turno 2

I membri della Compagnia decidono che Iunis sarà di nuovo il primo Personaggio Attivo, e lo indica collocando un  sulla sua Plancia del Personaggio.



Precedentemente, il passo Capacità Ritardate era stato saltato, giacché non c'erano carte con  nella Sequenza. Questa volta, però, è diverso, quindi Iunis rimuove 1  da *Candela Velenosa*. Su di essa rimane ancora 1 , quindi non accade nulla.



Iunis quindi procede giocando la sua prima carta durante questa Attivazione, *Raffica di Colpi*. Solo  conferisce un Bonus di , quindi lo dispone nella Riserva di Combattimento. Risolvendo la Capacità Al Piazzamento, Iunis decide di ottenere 1  per disporre una carica sulla carta.

Decide di giocare un'altra carta, *Lancio*, usando il Bonus  conferito dalla Chiave . Ottiene anche un Bonus di  dalla Chiave Libera, che dispone nella Riserva di Combattimento. La Capacità Al Piazzamento di questa carta non può essere usata perché Iunis non ha un'Arma o uno Scudo.

I giocatori passano all'attacco dell'Orso Anomalo...



...poiché ci sono 6  nella Riserva, si applica un nuovo attacco.  prima del  significa che il danno viene inflitto a tutti i membri della Compagnia, quindi tutti devono spostare il segnalino Salute di 1 slot in basso sulla loro traccia. Viene di nuovo rimosso  dalla Riserva di Combattimento, lasciando la bestia con . Dopo l'Attacco, Iunis deve scartare *Lancio*, come indicato dalla Capacità sulla carta.

Ora è Elgan a essere il Personaggio Attivo. Colloca un  sulla sua Plancia del Personaggio.



Prima di tutto, Elgan verifica la Capacità Ritardata, e rimuove l'ultimo  che rimane sulla *Candela Velenosa*. Ciò significa che la Capacità si innesca, il che aggiunge  alla Riserva di Combattimento. Prima , così il totale diventa 8, pari al Valore dell'Incontro.

Congratulazioni! L'Orso Anomalo è sconfitto e l'Incontro termina immediatamente. La Compagnia ora raccoglie il Bottino indicato in fondo alla carta Incontro. La Compagnia ottiene 3 *Cibo* da distribuire liberamente tra i Personaggi. L'Incontro viene disposto in fondo al mazzo Incontri verde, tutte le carte Combattimento (dalla mano, Sequenza e scarti) vengono rimesse nei loro mazzi Combattimento e mescolate.

ESEMPIO DI DIPLOMAZIA

Osbert è in una Compagnia con Gerdwyn e pescano un Incontro blu: un Cavaliere Ubriaco davvero ubriaco. La Compagnia dà un'occhiata all'uomo e decide che dovrebbe riuscire a cavarsela abbastanza facilmente.

INIZIARE LA DIPLOMAZIA

All'inizio di un Incontro di Diplomazia, la Compagnia deve impostare un dado Durata. Lo mettono sopra la carta Incontro con il numero mostrato in cima alla carta accanto all'icona : in questo caso 3. Piazzano anche un segnalino universale nello slot di partenza della traccia Affinità, indicato da una P.

Tutti i membri della Compagnia pescano 3 carte dai loro mazzi Diplomazia e decidono di tenerle come propria mano iniziale.

Turno 1

La Compagnia decide che Gerdwyn sarà il primo Personaggio Attivo, che dunque colloca un segnalino Tempo  sulla sua Plancia del Personaggio.



La prima carta giocata nell'Attivazione di un giocatore può essere qualsiasi carta che abbia in mano, quindi Gerdwyn decide di giocare *Impazienza*. La Chiave Libera conferisce un Bonus , il che significa che Gerdwyn sposta il segnalino di uno slot verso l'alto sulla traccia Affinità. La Capacità Al Piazzamento di *Impazienza* istruisce Gerdwyn a disporre 2 segnalini universali, che rappresentano le cariche, sulla carta. Li potrà usare in seguito per scartare () una carta dalla Sequenza.

Gerdwyn decide di giocare un'altra carta, *Ordine Severo*. Può farlo perché la carta ha un Bonus , che può essere ottenuto giacché Gerdwyn ha 1 . Nessun'altra Chiave collegata le fornisce alcun Bonus, quindi risolve la Capacità Al Piazzamento della carta. L'Affinità ha , quindi decide di perdere 1  e lo fa mettendo il dado Durata sul 2. *Ordine Severo* ha anche una Capacità che si innescherà dopo che questa carta è , quindi facciamo subito.



Gerdwyn paga 1 carica dalla carta *Impazienza* e scarta *Ordine Severo* nella sua pila degli scarti. La Capacità si innesca, permettendole di spostare il segnalino di 1 slot verso l'alto sulla traccia Affinità. Gerdwyn non vuole giocare altre carte, quindi procede alla fase Reazione Nemica.

Ora è il momento della Reazione del Cavaliere Ubriaco. L'ultimo Personaggio Attivo applica la Reazione del lato destro della tabella di Diplomazia, con  sopra. Gerdwyn sposta il segnalino di uno slot verso il basso sulla traccia Affinità () , scarta l'ultima carta della Sequenza, che è *Impazienza*, e porta il dado Durata su 1.

Osbert è il prossimo Personaggio Attivo, e lo indica ponendo un  sulla sua Plancia del Personaggio.



Osbert ama l'azzardo, quindi la prima carta che gioca è *Scommessa Rischiosa*. La Chiave  e la Chiave Libera conferiscono entrambe un Bonus , quindi Osbert sposta il segnalino di due slot verso l'alto sulla traccia Affinità. Ora si trova su un . Ciò significa che la Capacità Al Piazzamento di *Scommessa Rischiosa* può essere innescata e Osbert decide di cogliere l'opportunità: Osbert ottiene 2 *Ricchezza* e sposta il segnalino sullo slot P.



Ora deve convincere da capo il Cavaliere e il tempo sta per scadere, quindi Osbert gioca un'altra carta: *Via dell'Armonia*, ottenendo il Bonus  dalla Chiave . La Capacità Al Piazzamento dà a Osbert una scelta e lui decide di  e di ottenere 1 , collocando il dado Durata a 2.

Osbert decide che per ora può bastare, quindi il Nemico Reagisce, spostando il segnalino di uno slot verso il basso sulla traccia Affinità, scartando l'ultima carta nella Sequenza e perdendo 1 .

I giocatori Verificano la Prontezza e poiché ogni membro della Compagnia ha un  sulla sua Plancia del Personaggio, procedono alla Fine del Turno. Non devono scartare alcuna carta, perché nessuno ha più di 3 carte in mano. Poi, pescano 1 carta dal proprio mazzo Diplomazia. Ognuno rimuove il  dalla sua Plancia del Personaggio e il nuovo Turno ha inizio.

Turno 2

I membri della Compagnia decidono che questa volta Osbert sarà il primo Personaggio Attivo, che di conseguenza lo indica collocando un  sulla sua Plancia del Personaggio.

Si salta di nuovo la fase Capacità Ritardate, poiché non ci sono carte con  nella Sequenza.



Osbert, quindi, procede giocando la sua prima carta durante questa Attivazione: *Colpo di Fortuna*. La Chiave Bonus  ottiene 1 , dunque Osbert setta il dado Durata sul 2. Per risolvere la Capacità Al Piazzamento, deve tirare un dado. Il risultato è 4 e Osbert sceglie l'opzione , quindi il segnalino sale di uno slot sulla traccia.



Poi, gioca *Trucco della Moneta*, sfruttando il fatto che può ottenere il Bonus  dalla Chiave . Paga 1 *Magia* per ottenere il Bonus  e sposta il segnalino di 2 slot verso l'alto sulla traccia. Ancora una volta c'è una scelta da effettuare con la Capacità Al Piazzamento e, dato che non vuole pagare nulla a nessuno, decide di perdere 1 : il dado viene settato su 1.



Osbert ha ancora una carta in mano, *Contrattare*, che gioca usando il Bonus  nella Chiave . La Capacità di questa carta si innescherà durante la fase di Reazione Nemica, che è contrassegnata dall'icona .

Adesso è il momento della Reazione Nemica. Questa volta, però, non c'è Reazione, giacché la Capacità *Contrattare* dice di "Ignorare la Reazione Nemica". Questa carta deve essere scartata dopo , cosa che Osbert esegue.

Ora è Gerdwyn a diventare il Personaggio Attivo, e colloca  sulla sua Plancia del Personaggio.



La prima carta che gioca è *Intimidazione* e ottiene la Chiave Bonus Libera, che sposta il segnalino di 2 slot verso l'alto sulla traccia Affinità. Risolvendo la Capacità Al Piazzamento, scarta la carta che ha appena giocato e *Trucco della Moneta* di Osbert. Gerdwyn ne ha abbastanza di parlare e procede alla fase Reazione Nemica.



La Reazione del Cavaliere Ubriaco sposta il segnalino di 1 slot verso il basso, scarta *Colpo di Fortuna* e perde tutta la durata, il che significa che l'Incontro è giunto alla fine.

Congratulazioni! Il segnalino è su , quindi la Compagnia riceve la ricompensa corrispondente a quell'Affinità nella sezione Conclusione. Riesce a ottenere 2 *Ricchezza* dal Cavaliere Ubriaco, da distribuire tra i membri della Compagnia. L'Incontro viene messo in fondo al mazzo Incontri blu, tutte le carte Diplomazia (dalla mano, dalla Sequenza e dagli scarti) vengono rimesse nei loro mazzi Diplomazia e mescolate.

MODALITÀ ALTERNATIVE

A seguire, potete trovare dei modi raccomandati per diminuire (o aumentare) la difficoltà della vostra campagna.

MODALITÀ NARRATIVA

Sopravvivere in Avalon Occidentale non è facile! Se assieme ai vostri amici volete vivere un'esperienza più rilassata e preferite godervi semplicemente la storia senza timore di fallire, considerate di applicare uno dei seguenti modificatori. Si può decidere di utilizzarli tutti o solo alcuni.

Oggetti Iniziali

Durante "8) Preparate i mazzi Segreti e Oggetti" nella Preparazione del Mondo a pagina 6, ogni Personaggio ottiene 1 Oggetto "A".

Genio Tattico

Ottenete la carta Segreto 49. Essa vi permette di giocare carte aggiuntive durante il vostro turno senza ottenere il Bonus , quindi potete costruire la vostra Sequenza con più facilità.

Incontri ed Eventi

Ogni volta che preparare i mazzi Incontri all'inizio del Capitolo o ogni volta che il gioco vi richiede di disporre gli Eventi Casuali in cima al mazzo Eventi, considerate il numero di Personaggi in gioco come se fosse 1 Personaggio in meno (min. 1).

Limitatore di Salute

Rimuovere il segnalino di plastica  dal gioco e indicare  con un normale segnalino. La vostra  non limita più la vostra .

Costo delle Pietre Miliari

Cambiare i costi aggiuntivi per l'Azione "Attivare una pietra miliare" in:

- Paga 1 **Magia** per Personaggio.
- Paga il "Pagamento in Sangue". Paga 2  per Personaggio e ottieni 1  per Personaggio.

In entrambi i casi, il costo  resta lo stesso.

Progressione del Personaggio

Ogni volta che Progredite il vostro mazzo Combattimento o Diplomazia, pescate una carta in più tra cui scegliere.

Passaggio del Tempo

Durante ogni Capitolo, quando ottenete per la prima volta una o più parti dello status "Il Tempo Passa", ottenete una parte in meno.

MODALITÀ IMPEGNATIVA

Se il vostro gruppo vuole una sfida maggiore e già conosce bene il gioco, potreste voler incrementare ulteriormente la difficoltà. In questo caso, usate le seguenti modifiche alle regole, che portano a un'esperienza più spietata e impegnativa.

Ricordate: per un'esperienza intermedia, potete decidere di applicare solo alcuni di questi cambiamenti!

Incontri Potenziali

Ottenete la carta Segreto 48. Aggiunge un ulteriore effetto a ogni Attacco Nemico e Reazione Nemica.

Fuggire dal Combattimento ed Evitare la Diplomazia

Dopo l'Attacco Nemico, se state Fuggendo, tirate un dado:

1-3: Restate in Combattimento!

4-6: Riuscite a Fuggire.

Ogni volta che Evitate la Diplomazia, risolvete il  (a meno che l'Incontro non dica altrimenti).

Eventi

Ogni volta che il gioco vi richiede di disporre le carte Evento Casuale in cima al mazzo Eventi, considerate il numero di Personaggi in gioco come se fosse 1 Personaggio in più.

Costo delle Pietre Miliari

L'Azione "Attivare una pietra miliare" costa 1  ulteriore per Personaggio. Questo ha effetto sia sul pagamento normale sia sul "Pagamento in Sangue".

Progressione del Personaggio

Invece dei normali costi in Esperienza (vedi "Attributi & Progressione del Personaggio" a pagina 13), usate la lista seguente:

3 **Esp** -> Pescate 2 carte Combattimento o 2 carte Diplomazia dalla vostra Riserva di Avanzamento. Sceglietene una, rimettete l'altra nella Riserva e mescolatela.

3 **Esp** + 1 **Esp** per ogni punto in una coppia di Attributi opposti -> punto in quella coppia di Attributi.

5 **Esp** + 5 **Esp** per ogni Abilità in una coppia di Attributi opposti -> Abilità in quella coppia di Attributi.

Oggetti

Potete trasportare fino a 5 Oggetti (i Segreti non sono conteggiati).

Riposo Classico

Cambiare le regole del Recupero durante la Fine della Giornata:

- Ogni Personaggio DEVE pagare 1 **Cibo** durante ciascun Recupero. Poi ottiene 1  e perde 1  come di norma, ma non ottiene 1  ulteriore.
- Per ogni Personaggio che non paga 1 **Cibo** durante il Recupero:
 - Se durante questo turno era Esausto, perde 1 .
 - Se durante questo turno non era Esausto, dispone il suo segnalino  sullo slot di valore 4 della traccia Energia.

Stabilità Limitata

Ogni volta che ottenete parte dello status "Il Tempo Passa", fate Svanire la pietra miliare più lontana da tutti i Personaggi.

REGOLE SEGRETE

MORTE

Se avete la carta Segreto 6, 8 o 9, quando un Personaggio muore, il Marchio del Cercatore di Re rigenererà lentamente il suo corpo, prima di spingerlo di nuovo a intraprendere la sua Cerca. Per riuscirci, il Marchio attinge alla forza vitale di altri Cercatori di Re nelle vicinanze, lasciandoli traumatizzati nel processo.

Quando il vostro Personaggio è a 0  e soddisfa le condizioni di morte riportate sulla carta “Stai Morendo”, svolgete i seguenti passi:

- Tutti gli altri Personaggi in gioco perdono 1  e ottengono 2 .
- Ottenete una parte dello status “**Il Tempo Passa**” appropriata all'attuale Capitolo.
- Ottenete 4  (ricordatevi di scartare la carta “Stai Morendo”).
- Tutti i Personaggi dispongono il loro segnalino  sullo slot “0”.
- Se non ci sono pietre miliari sul tavolo, leggere il Verso 1100 nel Libro dei Segreti del Diario di Esplorazione.

IMPORTANTE: affidarsi alle potenze superiori per restare in vita non è il modo di giocare previsto! Se continuate a morire, valutate se usare la Modalità Narrativa (vedi “Modalità Alternative” a pagina 36).

COMPAGNI

Mentre giocate a Tainted Grail: I Re della Rovina, incontrerete alcuni Compagni intriganti e variegati. Spetta a voi decidere se permetter loro di accompagnarvi nell'avventura. Ciascuno di essi ha una piccola vicenda personale unica e delle capacità speciali. Vi aiuteranno o vi intralceranno?

Il Capro Nero delle Brughiere

Il demonico Capro Nero è forse un compagno inatteso ma utile, se ignorate le sue strane origini. Il Capro segue il **Cibo**, quindi sarà pronta ad accompagnarvi se ne avete. Ogni giorno potete controllare i borselli e le borse incantate che il Capro si porta dietro per vedere se trovate qualcosa. Oh, e abbracciare l'animale quando dormite potrebbe aiutarvi a non impazzire.

Se il Capro Nero è nel vostro Luogo e vi impegnate in Combattimento, il Capro potrebbe aiutarvi, ma a un costo. Ricevere  è un'Azione una volta per Combattimento, quindi a prescindere dai membri della Compagnia, il Capro può attaccare un Nemico solo una volta. Ma con sufficienti riserve di cibo, potete usarlo più volte nel corso della Giornata.

Kendrick, lo Studioso Fantasma

Questo amichevole fantasma, che crede fermamente di non essere affatto un fantasma, potrebbe unirsi a voi per gran parte della vostra avventura. La sua formazione accademica è utile se volete imparare di più sui Luoghi del gioco, o se non sapete come proseguire con la vostra attuale Cerca.

Importante: quando scegliete di “Chiedere aiuto per la vostra attuale Cerca”, Kendrick fornirà dei suggerimenti alquanto dettagliati. Se voleste dedurre le cose da soli, fareste meglio a evitare di usare questa Azione.

Svolgere l'Azione “Scoprirne di più su questo posto” potrebbe fornirvi maggiori informazioni sul luogo in cui siete attualmente, o aiutarvi a scoprire nuove interazioni del Luogo.



Il Golem di Candela

Questo utile alleato è essenzialmente una Candela Anomala animata e in grado di camminare, che illumina l'anomalia. Più lo userete, più cose rivelerete della storia personale del Golem di Candela mentre le sue parti si sciolgono.

L'Azione del Golem di Candela non può essere riusata immediatamente. Dovete svolgere l'Azione “Attivare una Pietra Miliare” per ricaricare il potere del costruito.

Isotta della Maschera Dorata

Questa nobile ragazza fa da contrasto ai tanti cupi viaggiatori che popolano i sentieri di Avalon. È incrollabilmente ottimista e ama cantare canzoni allegre nei momenti meno opportuni.

Se Isotta è nel vostro Luogo e vi impegnate in un Incontro, può aiutarvi, permettendovi di ignorare l'Attacco o la Reazione Nemica una volta per Incontro. Giacché non è un effetto una volta al giorno, Isotta può addirittura aiutarvi in più Incontri durante la giornata.

Importante: avere con voi Isotta rende obbligatori interpretare le Visioni di ogni Luogo in cui vi fermate per la notte: per motivi narrativi vi verranno rivelate quando viaggiate insieme a lei.

Il Dio Volpe

In un momento casuale della campagna, il Dio Volpe vi avvicinerà, molto interessato a voi e alla vostra missione. È un essere capriccioso e non vi seguirà come gli altri Compagni. Anzi, spesso sparisce per giorni di fila. Tuttavia, se lo soddisfatte con piccole offerte, potrebbe fornirvi vari benefici.

Questo Compagno è l'unico che non scoprirete attraverso il Diario di Esplorazione: compare casualmente usando il mazzo Eventi.

Se decidete di interagire con il Dio Volpe, comincerà ad apparire in posti diversi e a chiedere offerte differenti. Attenzione: se decidete di ignorarlo dopo avergli presentato l'offerta iniziale, potreste cadere vittima di una delle sue maledizioni.

FORME ANOMALE

A un certo punto dell'avventura, riceverete carte, Abilità, una tessera Personaggio e una miniatura della Forma Anomala. Queste rappresentano il modo in cui il vostro Personaggio sta cambiando per via della prolungata esposizione all'anomalia.

Tessera Personaggio Forma Anomala

Quando la vostra forma cambia, così avverrà alla Capacità e alla Debolezza del vostro Personaggio. Finché rimanete in Forma Anomala, dovrete usare la nuova tessera che avete appena ricevuto.

Carte Forma Anomala

Queste carte possono essere facilmente distinte dalle altre grazie al loro peculiare colore bianco e alla lettera "A" nel numero della carta in fondo a essa. Queste carte introducono alcune nuove importanti regole:

Modifica del mazzo

Una volta ottenute, tutte le carte Forma Anomala **devono** sempre essere incluse nei mazzi dei Personaggi e non possono essere rimosse dal mazzo a meno che non sia specificamente concesso. Sono conteggiate nel limite minimo di 10 carte nel vostro mazzo.

Costo

Ogni carta Forma Anomala ha un costo aggiuntivo indicato sotto il suo nome. Durante gli Incontri, per giocare una carta Forma Anomala dalla mano, il giocatore Attivo deve prima riuscire a coprire il costo della carta (pagando , ,  o **Magia**). Il costo deve essere pagato in pieno prima che la carta sia risolta. Ciò significa che, se un Personaggio non può ottenere tutto il , o perdere tutta la  indicata sulla carta, questa non può essere giocata.

Ad esempio: se un Personaggio è già al suo valore massimo sulla traccia Terrore, non può giocare una carta con un costo .

Nota: alcuni effetti come il Panico dispongono di giocare delle carte dalla cima del vostro mazzo o dalla pila degli scarti alla fine della Sequenza. In questi casi, ignorate il costo della carta Forma Anomala giacché non viene giocata dalla mano.

Abilità della Forma Anomala

Queste Abilità vi offrono un nuovo approccio nell'affrontare gli Incontri. Sono distinguibili dalla loro cornice imbiancata.

Finché siete in Forma Anomala, avrete 1 Abilità della Forma Anomala. Ai fini del costo della progressione, sono conteggiate tra le Abilità in una specifica coppia di Attributi, ma vi permettono anche di ottenere il 5° punto di uno specifico Attributo.

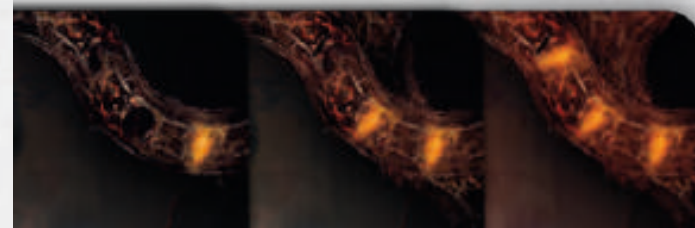
Nota: per collegarsi in maniera corretta, dovrebbero essere conservate più esternamente. Ogni volta che ottenete una nuova Abilità dello stesso Attributo, scambiatele di posto, e spostate il segnalino Attributo dalla Abilità della Forma Anomala alla nuova Abilità.

RE DELLA ROVINA

I Re della Rovina sono Incontri di tipo Boss che affronterete durante il gioco. Ognuno è accompagnato da 6 carte Incontro di grandi dimensioni che rappresentano i loro 3 Incontri di Diplomazia e 3 Incontri di Combattimento.



Ciascuna di queste carte rappresenta un Incontro con uno specifico Re in fasi differenti della partita. La Difficoltà dell'Incontro col Boss è indicata dall'icona presente nell'angolo in alto a destra:



Ogni volta in cui incontrerete un Re della Rovina, il gioco vi indicherà chiaramente quale carta deve essere usata per risolvere l'Incontro.

I Re della Rovina compariranno spesso anche sul tavolo. Le regole sono simili alle regole per i Guardiani, ma leggermente modificate per adattarsi alla loro agenda personale. Quando un Re della Rovina è disposto sul tavolo, insieme a loro sarà sempre fornita una carta di regole speciali, come riasunto delle regole, ma i dettagli si trovano solo sul regolamento.

Per finire, ogni Re della Rovina presenterà la propria meccanica unica durante gli Incontri di Combattimento e di Diplomazia. Questa meccanica sarà usata anche da alcuni Incontri collegati al Re, come i loro seguaci. La descrizione di ciascuna meccanica può essere trovata nella Sezione corrispondente a un Re della Rovina, ma non andrebbe letta finché il giocatore non incontra il Re (o un seguace) che usa quella meccanica.

Inoltre, alcune regole cambieranno la Difficoltà di ciascun Re della Rovina tra 1, 2 e 3.

CLAUDIANO, LO SCAVALIERATO

Movimento

Quando Claudiano è presente sul tavolo, si sposta in modo simile ai Guardiani.

Durante l'Inizio della Giornata, subito dopo aver spostato i Guardiani, tirare il dado Guardiano per Claudiano.

1. Direzione cardinale – spostare *Claudiano lo Scavalierato* in un Luogo collegato nella direzione indicata dal dado. Se non c'è un Luogo collegato in questa direzione, spostarlo invece verso il Luogo collegato dal numero più basso.

Nota: questo Re della Rovina si sposta in direzione opposta ai Guardiani.

2. "X" – risolvere entrambi, nell'ordine seguente:

- Se c'è una pietra miliare in un angolo del Luogo con *Claudiano lo Scavalierato*, Svanirla (se c'è più di 1 pietra miliare, Svanire per prima quella che tocca il Luogo dal numero più alto).
- Spostare *Claudiano lo Scavalierato* di 2 Luoghi verso il Personaggio più vicino. Se più Personaggi sono equidistanti, Claudiano si sposta verso il Personaggio nel Luogo dal numero più basso.

In qualsiasi momento della partita, se un Personaggio è nello stesso Luogo di *Claudiano lo Scavalierato*, l'Incontro inizia immediatamente (prima di risolvere gli effetti ⚡) - Libro dei Segreti Verso 200.

Regole degli Incontri con Claudiano

La meccanica specifica di Claudiano introduce le carte Nemico Combattimento e Diplomazia. All'inizio di un Incontro, creerete un mazzo per Claudiano a faccia in giù, secondo le istruzioni fornite dal Diario di Esplorazione.

Nel corso dell'Incontro, saranno disposte alla fine della Sequenza secondo il Tratto dell'Incontro. Questo Tratto può variare tra un Incontro con Claudiano o i suoi seguaci.

Impatto – Effetto

Dopo la fase Capacità Ritardate, rimuovere 1 dalla carta *Claudiano lo Scavalierato*. Quando l'ultimo viene rimosso, risolvere l'Effetto aggiunto a questo Tratto.

Le carte Nemico Combattimento e Diplomazia funzionano allo stesso

modo di qualsiasi altra carta Combattimento e Diplomazia del giocatore. Sono disposte nella Sequenza e possono fornire dei Bonus una volta disposte. Non sono considerate la prima carta giocata durante l'Attivazione di un Personaggio, ma per il resto funzionano come di norma: le loro Capacità sono attive finché queste carte restano visibili nella Sequenza.

Una volta scartate, le carte Nemico Combattimento e Diplomazia vanno semplicemente rimesse nel mazzo Segreti, o potrebbero essere tenute da parte finché l'Incontro termina, giacché potrebbero essere utilizzate più di una volta durante lo stesso Incontro.

Il Mazzo di Claudiano e Rimescolamento

Quando vi viene chiesto di disporre una carta dal mazzo di Claudiano, ma il mazzo è vuoto, fare invece quanto segue:

- Mescolare tutte le carte nella Sequenza e nella pila degli scarti nei mazzi corrispondenti.
- Ricreare il mazzo di Claudiano nello stesso ordine descritto nel Verso che ha cominciato l'Incontro.
- Disporre 1 sulla carta Incontro.
- Ogni membro della Compagnia perde 1 e ottiene 1.

I Re della Rovina e i Guardiani

Anche se i Re della Rovina condividono molte regole base con i Guardiani, NON sono considerati Guardiani ai fini di qualsiasi effetto di gioco.

Rimescolare

Rimescolare l'intera Sequenza grazie al Boss non risolve gli effetti.

VENEDA LA REGINA AMBRATA

Movimento

Durante l'Inizio della Giornata, subito dopo aver mosso i Guardiani, se la carta Segreto 160 è in gioco e avete la parte 7 dello status "Imprese Notevoli", tirate il dado Guardiano per Veneda:

1. Direzione cardinale – spostare *Veneda la Regina Ambrata* in un Luogo collegato nella direzione indicata dal dado. Se non c'è un Luogo collegato in questa direzione, spostarla invece verso il Luogo collegato dal numero più alto.

2. "X" – risolvere entrambi, nell'ordine seguente:

- Se c'è una pietra miliare in un angolo del Luogo con *Veneda la Regina Ambrata*, Svanirla (se c'è più di 1 pietra miliare, Svanire per prima quella che tocca il Luogo dal numero più alto).
- Se in gioco non c'è un Incontro *Strega Ambrata*, disporre la carta Segreto 233 (*Strega Ambrata* Incontro viola, Difficoltà 3) nel Luogo collegato dal numero più alto. Altrimenti, tirare il dado Guardiano per la *Strega Ambrata* e applicare i suoi effetti.

In qualsiasi momento della partita, se un Personaggio è nello stesso Luogo di *Veneda la Regina Ambrata*, l'Incontro inizia immediatamente (prima di risolvere gli effetti ⚡) - Libro dei Segreti Verso indicato dalla carta Segreto 160 o 174.

Prole Ambrata

Gli Incontri con Veneda e la sua genia sono accompagnati da una o più Proli Ambrate che aiuteranno i vostri nemici. Gli Incontri Boss specificheranno nel Diario di Esplorazione come creare uno speciale mazzo di Veneda con le Proli Ambrate. Gli Incontri normali inizieranno con una Prole Ambrata determinata dal loro Tratto.

Per sconfiggere le Proli Ambrate, dovete disporre ● su di esse. Il modo in cui disporre ● varierà leggermente tra Combattimento e Diplomazia.



1. Valore. Dovete disporre questo numero di ● su questa Prole Ambrata per poterla sconfiggere.

2. Tratto. Alcune Proli Ambrate hanno un Tratto unico che cambia alcune regole dell'Incontro.

3. Tabella Combattimento o Diplomazia. A seconda dell'attuale ammontare di ● su una specifica Prole Ambrata, essa aiuterà Veneda in qualche modo.

4. Bottino. Ricompensa aggiuntiva ricevuta dopo aver sconfitto la Prole Ambrata.

Quando si risolve l'Attacco Nemico, considerate tutti gli effetti nelle tabelle Combattimento e Diplomazia delle Proli Ambrate allo stesso modo in cui si trattano gli effetti ⚡ su Oggetti o carte Combattimento e Diplomazia.

Quando la quantità di ● sulla Prole Ambrata è pari al suo Valore, viene

immediatamente sconfitta. Ottenete il suo Bottino. Poi, se state combattendo Veneda, disponete quella Prole Ambrata nella pila degli scarti accanto al mazzo di Veneda. Se state combattendo un Incontro normale, rimettete quella Prole Ambrata tra i Segreti.

Combattimento

Durante il Combattimento, ogni volta che ottenete ●, potete invece disporre ● sulla Prole Ambrata scelta. Non potete rimuovere questi ● dalle Proli Ambrate in alcun modo.

Diplomazia

Durante la Diplomazia, ogni volta che ↑, potete invece disporre ● su una Prole Ambrata. Non potete rimuovere questi ● dalle Proli Ambrate in alcun modo.

Regole degli Incontri con Veneda

Generare Prole Ambrata

Dopo aver risolto tutte le Capacità Ritardate nella Sequenza, disponete la carta in cima al mazzo di Veneda (Prole Ambrata) in gioco, accanto a lei. Poi, disponete 1 ● su *Veneda la Regina Ambrata*.

Ogni volta in cui ricevete l'istruzione di disporre la carta in cima al mazzo di Veneda in gioco e il mazzo di Veneda è vuoto, disponete solo 1 ● su *Veneda la Regina Ambrata*.

Tabella del Combattimento e della Diplomazia Mutevole

Le Azioni di Veneda sono dipendenti dalla quantità di ● sulla sua carta. Durante la Diplomazia, l'intera Reazione di Veneda cambierà. Durante il Combattimento, incontrerete effetti come ⚡, che indicano che Veneda infliggerà ⚡ pari alla quantità di ● disposti su di lei.



Rimescolare

Quando vi viene detto di Rimescolare, girate tutte le Proli Ambrate scartate e disponetele in fondo al mazzo di Veneda (in modo che la prima Prole Ambrata sconfitta ricompaia prima delle altre). Mescolate quindi tutte le carte della Sequenza e della pila degli scarti nei rispettivi mazzi. Poi, ogni membro della Compagnia perde 1 ● e ottiene 1 ●.

Veneda Difficoltà 2

Rimescolare

Durante gli Incontri con Veneda Difficoltà 2, quando vi viene detto di Rimescolare, mescolate solo le carte dalla Sequenza e dalla pila degli scarti nei rispettivi mazzi. Poi, ogni membro della Compagnia perde 1 ● e ottiene 1 ●. Non ricostruire il mazzo di Veneda.

NONUS, VESCOVO DELL'ABISSO

Movimento

Durante l'Inizio della Giornata, subito dopo aver spostato i Guardiani, Nonus può muoversi secondo la carta Segreto 175 o 189 nei modi seguenti:

Con la carta Segreto 175 in gioco:

Se Nonus è in un Luogo con un , disporlo nel prossimo Luogo con un  in ordine di numero ascendente. Se si trova nel Luogo con il numero più alto e un , disporlo nel Luogo con il numero più basso e un .

Con la carta Segreto 175 o 189 in gioco:

Tirare il dado Guardiano per Nonus:

1. Direzione cardinale – spostare Nonus in un Luogo collegato nella direzione indicata dal dado. Se non c'è un Luogo collegato in questa direzione, spostarlo invece verso il Luogo collegato dal numero più basso.

Nota: questo Re della Rovina si sposta in direzione opposta ai Guardiani.

2. "X" – risolvere entrambi, nell'ordine seguente:

- Se c'è una pietra miliare in un angolo del Luogo con *Nonus, Vescovo dell'Abisso*, Svanirla (se c'è più di 1 pietra miliare, Svanire per prima quella che tocca il Luogo dal numero più basso).
- Disporre la carta Segreto 176 (Evento Casuale *Clima Caotico*) nell'area Eventi Attivi, qualora non sia già lì.

In qualsiasi momento della partita, se un Personaggio è nello stesso Luogo di *Nonus, Vescovo dell'Abisso*,  immediatamente al Libro dei Segreti Verso indicato dalla carta Segreto 175 o 189.

Carte Clima

Gli Incontri con Nonus e la sua genia cambiano il clima attorno a loro, influenzando le condizioni dell'Incontro.



1. Modificatore del Personaggio. Il Clima del Combattimento cambierà i requisiti degli Attributi, il Clima della Diplomazia aggiungerà ulteriori effetti ai Bonus .

2. Modificatore dell'Incontro. I Climi possono fornire ulteriori Tratti agli Incontri o modificare gli Attacchi Nemici e le Reazioni Nemiche.

3. Durata. Ogni Clima durerà solo pochi Turni. Quando l'ultimo  viene rimosso da una carta Clima, sarà rimpiazzata da una nuova.

Regole degli Incontri con Nonus

Mutaclima

Questo Tratto annuncia che l'Incontro userà il mazzo Clima di Nonus. Gli Incontri Boss specificheranno quali carte usare nel Diario di Esplorazione. Gli Incontri normali avranno delle carte Segreto specifiche con il Tratto: "Mutaclima (X, Y)". Dovrebbero essere impilate con la carta X in cima e la carta Y in fondo, creando un mazzo a faccia in giù.

Dopo la fase Capacità Ritardate della prima Attivazione, disporre la carta Clima in cima a faccia in su accanto all'Incontro e risolvere il suo effetto .

Dopo che l'ultimo  viene rimosso dall'attuale carta Clima, scartarlo e pescare la carta Clima in cima al mazzo. Se il mazzo Clima è vuoto, prima mescolare tutte le carte Clima scartate e creare un nuovo mazzo Clima.

Mazzo Clima e Rimescolare

Ogni volta che mescolate il mazzo Clima durante un Incontro con Nonus, mescolate tutte le carte dalla Sequenza e dalla pila degli scarti nei rispettivi mazzi.

Poi, ogni membro della Compagnia perde 1  e ottiene 1 .

REGOLE DELL'INCONTRO FINALE CON IL BOSS

Durante l'Incontro finale contro ciascun boss, le regole variano leggermente. Il mazzo del Boss sarà costruito in modo diverso e a volte cambierà durante l'Incontro.

Incontro di Diplomazia

In questi Incontri, il  NON pone fine all'Incontro. Quando si risolve questa Conclusione, si applicano semplicemente i suoi effetti.

Fuggire, Evitare e Fallire l'Incontro

Non vi è concesso Fuggire/Evitare questi Incontri ma potete Fallirli. Se la  del vostro personaggio è ridotta a 0, potete ottenere la carta "Stai Morendo" ed essere rimossi normalmente dall'Incontro.

Se tutti i membri della Compagnia sono Moribondi, o pensate di non avere più possibilità,  Libro dei Segreti Verso indicato sulla carta Incontro accanto a "Fallimento".

Passaggio del Tempo degli Incontri

Inoltre, durante gli Incontri *Nonus, Vescovo dell'Abisso* e *Veneda la Regina Ambrata*, dopo ogni scena narrativa vi verrà chiesto di disporre un dado su un lato specifico (usare un d6). Ciò serve a segnare il vostro progresso durante l'Incontro e il suo unico fine è di ridirigervi correttamente attraverso il Diario. Se dovete tirare un dado per qualsiasi altro effetto durante questo Incontro, ricordatevi di rimettere questo dado sul lato giusto dopo averlo tirato, e poi sulla carta Incontro.

SPOILER DEI COMPONENTI

Le seguenti carte fanno parte del mazzo Apri & Gioca. Se voleste mai ricrearlo, farlo nell'ordine seguente:

- 1 copertina Apri & Gioca
- 10 carte Combattimento Base Gerdwyn impilate da 1(cima) a 10 (fondo)
- 10 carte Diplomazia Base Gerdwyn impilate da 1(cima) a 10 (fondo)
- 1 Ratto Anomalo Grande – la Tua Prima carta Incontro verde
- 1 Contadino Chiassoso – la Tua Prima carta Incontro blu
- 1 Falena Luminosa – la Tua Prima carta Incontro viola

Le seguenti componenti sono nascoste all'inizio del gioco:

- 4 tessere Personaggio Forma Anomala (nella Busta Segreta)
- 4 tessere Abilità Forma Anomala (nella Busta Segreta)
- 1 Filtro Colore Blu (in uno scomparto segreto sotto l'inserito della scatola).



RICONOSCIMENTI

Direttore Creativo: Krzysztof Piskorski

Direttore del Progetto: Tomasz Zawadzki

Sviluppo del Gioco: Krzysztof Piskorski, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Andrzej Betkiewicz

Sviluppatori dei Capitoli Perduti: Konrad Sulżycki, Wojciech Frelich

Sviluppatore Nelle Foschie: Jan Truchanowicz

Capo Sviluppatore: Michał Lach

Test e Sviluppo: Michał Lach, Wiktoria Ślusarczyk, Paulina Włodarczyk, Konrad Sulżycki, Łukasz Styrna, Tomasz Zawadzki, Piotr Krejner, Filip Tomaszewski, Andrzej Betkiewicz, Adrian Krawczyk

Regolamento, Apri & Gioca: Krzysztof Piskorski, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Paulina Włodarczyk

Sviluppo Narrativo: Krzysztof Piskorski

Scrittura: Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Marcin Mortka, Wiktoria Ślusarczyk

Revisione: Matt Click

Rilettura: Tyler Brown, Wiktoria Ślusarczyk, Paulina Włodarczyk, Konrad Sulżycki

Direzione Artistica: Patryk Jędraszek

Sviluppo Grafico: Adrian Radziun, Michał Lechowski, Łukasz Styrna, Klaudia Wójcik, Andrzej Półtoranos

Illustrazioni: Piotr Foksowicz, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Weronika Kordeusz, Agnieszka Szade, Patryk Jędraszek, Michał Peitsch, Dawid Jurek, Mateusz Bielski, Maciej Wierzechowski, Jakub Jagoda

Modelli 3D: Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Michał Lisek, Marek Kondratowicz, Marta Biernacka, Jędrzej Chomicki

DTP: Aneta Koperkiewicz, Kinga Janik, Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Marysia Pinkowska-Porzycka, Andrzej Półtoranos

Produzione: Jacek Szczypiński, Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Olga Baraniak, Witold Chudy, Zofia Jerzyńska, Tomasz Kilan, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Supporto Spirituale: Marzena Tusińska

Ringraziamenti Speciali: Rigo Garcia, Ashley Hightower, John Garcia, Sandra Smiljanić, Vedran Jerbić, Ricky Patel, Brijul Patel, Krzysztof Socha, Agnieszka Hołuń, Przemysław Winnicki, Mariusz Nowak, Aleksandra Otremba, Markus Küpper, Tobias Eder, Marco Orts, Eike Bergmann, Jeffrey Campbell, Marie-Lou Tremblay, Jonathan Blais, Audrey Duplain, Sylwia Alaba, Bartłomiej Wilk, Piotr Mader, Anna Walentynowicz, Wojciech Walentynowicz, Aleksandra Tokarska, Roy de Waal, Timo Kandolin, Jami Kandolin, Meletios-Nikolaos Doulgkeroglou, Shane Cosgrove, Caomhan Lyons, Christopher Rothgery, Carl Tuisku, Corey Hughes, Michael Dustal, Grzegorz Flis, Cyprian Obtułowicz, Carolin Berger, Bernhard Berger, Christian Grewel, Thorsten Kilimann – e tanti altri.

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Michele Bonelli di Salci

Editing: Federico Burchianti, Michele Lo Mundo, Francesco Mariotti, Davide Picatto

Adattamento Grafico: Mario Barbatì

Supervisione e Coordinamento: Federico Burchianti

INDICE

Abilità.....	13	Echi della Rovina.....	15	Preparazione.....	6
Aggressività 	13	Effetto Istantaneo 	9, 18	Prima 	24, 29
Al Piazzamento 	25, 30	Effetto Multiplo 	25, 30	Progressione del Personaggio.....	10, 13
Anomalia.....	8, 10, 18	Empatia 	13	Prole Ambrata.....	40
Attacco di Opportunità.....	22, 24	Energia 	8, 10, 12, 21	Quadrello 	23
Attacco Nemico 	24	Esausto.....	10, 21	Reazione Nemica 	29
Attivare una Pietra Miliare.....	9, 20	Esempio di Combattimento.....	32	Recupero.....	10
Attributi.....	6, 11, 13, 26, 30	Esempio di Diplomazia.....	34	Regole d'Oro.....	4
Aumentare gli Attributi.....	13	Esp (Esperienza).....	20	Requisiti.....	11, 23, 28
Azione di Abilità.....	9	Esplorare.....	8, 11	Ricchezza.....	20
Azione di Luogo.....	9, 17	Evento.....	8, 16	Rimescolare.....	39, 40, 41
Azione Leggendaria.....	15	Evitare.....	27	Rimpiazzare Luogo.....	18
Azione Oggetto.....	9	Fine della Giornata.....	10	Rimuovere dal gioco.....	21
Azione.....	8, 9	Foglio Status.....	21	Ripescare.....	24, 29
Bonus della Chiave.....	26, 31	Forme Anomale.....	38	Riposare.....	10
Bonus Fulmineo 	24, 26, 29, 31	Fuggire.....	22	Riserva di Avanzamento.....	6, 13
Bottino.....	22, 25	Galloni.....	6	Riserva di Combattimento.....	22, 25, 26
Candela 	23, 28	Girare Luogo.....	18	Risorse.....	20
Capacità Avanzata.....	15	Girare Oggetto.....	19	Salute 	8, 10, 21
Capacità del Personaggio.....	6, 9	Globale.....	14	Salvare il gioco.....	20
Capacità Ritardate  L.....	25, 30	Guardiani 	16	Scappare.....	22
Cariche.....	23, 28	Icone di Combattimento.....	25	Scartare.....	21
Carta Combattimento.....	23	Icone di Diplomazia.....	30	Segnalino Cerca 	17
Carta Diplomazia.....	28	Il Tempo Passa.....	21	Segnalino Salute.....	6, 14
Carta Segreto.....	14	Incontro.....	16	Segnalino Tempo  	8, 18
Carte Base.....	6, 23, 28	Inizio della Giornata.....	8	Sequenza di Combattimento.....	23
Cautela 	13	Lasciare la Compagnia.....	9	Sequenza di Diplomazia.....	28
Cerca.....	16	Limite Componenti.....	20	Sfidare un Guardiano 	9
Chiave.....	22, 23, 28	Luoghi.....	17	Sigilli.....	19
Cibo.....	10, 20	Magia.....	20, 24, 29	Spiritualità 	13
Claudiano lo Scavaliato.....	39	Mazzo Vuoto.....	26, 31	Status.....	11, 21
Collegato.....	16, 23, 28	Modalità Impegnativa.....	36	Svanire.....	20
Combattimento.....	22	Modalità Narrativa.....	36	Terrore 	8, 10, 21
Compagni.....	37	Morte.....	19, 37	Tessera Personaggio.....	6, 38
Compagnia.....	9	Mutaclima.....	41	Tiro.....	11, 16
Compito.....	16	Nonus, Vescovo dell'Abisso.....	41	Tracce dei Personaggi.....	21
Contenuto Nascosto.....	12	Oggetto.....	19	Traccia Affinità.....	27, 28
Coraggio 	13	Ordine della Giornata.....	8	Tratto.....	26, 31
Cronista.....	10	Ottenere Abilità.....	13	Veneda la Regina Ambrata.....	40
Dado.....	11, 16, 27	Pagare.....	8, 12, 24, 29	Verifica di Conclusione.....	30
Danno  	25, 30	Panico.....	26, 31	Verifica di Prontezza.....	24, 30
Debolezza del Personaggio.....	6	Pazzia.....	19	Verifica di Vittoria.....	25
Diario di Esplorazione.....	11	Perdere il Combattimento.....	25	Viaggiare.....	8, 18
Diplomazia.....	27	Perdere Risorse.....	12	Visioni 	10, 12, 17
Distruggere  	25, 30	Personaggio Attivo.....	24, 29		
Dopo 	24, 29	Personale.....	20		
Durante la Giornata.....	8, 9	Pietra Miliare.....	9, 18, 20		
Durata 	27, 30	Praticità 	13		

RIASSUNTO DELLE REGOLE

ORDINE DELLA GIORNATA

I. Inizio della Giornata

1. Risolvere gli effetti Inizio della Giornata.
2. Rimuovere 1 e 1 da ciascuna carta.
3. Girare i Luoghi che non sono in contatto con una pietra miliare sul lato .
4. Tirare per ciascun Guardiano.
 - Direzione cardinale – spostare quel Guardiano in un Luogo collegato nella direzione indicata dal dado. Se non c'è un Luogo collegato in questa direzione, spostare invece il Guardiano nel Luogo collegato dal numero più alto.
 - “X” – Risolvere la prima situazione che si applica:
 - Se c'è un Personaggio in un Luogo con un Guardiano, risolvere un Incontro con lui.
 - Se c'è una pietra miliare in un angolo di questo Luogo, Svanirla.
 - Spostare quel Guardiano nel Luogo collegato dal numero più alto.
5. Ripulire l'Area Eventi Attivi (eccettuato).
6. Rivelare e leggere una nuova carta Evento.

II. Durante la Giornata

I giocatori svolgono le Azioni in qualsiasi ordine finché tutti decidono di passare alla Fine della Giornata.

III. Fine della Giornata

1. Risolvere gli effetti Fine della Giornata.
2. Riposare – se siete Esausti, ottenete 4 , altrimenti disporre il proprio segnalino sullo slot iniziale (ricordate che la vostra non può superare il vostro segnalino).
3. Recupero – potete pagare 1 Cibo una volta per ottenere 1 , 1 e perdere 1 .
4. Subire l'Anomalia – se siete in un Luogo , perdetevi 2 e ottenete 2 .
5. Far Progredire il vostro Personaggio spendendo Esp – potete ottenere Abilità, carte e alzare gli Attributi.
6. Modificare i vostri mazzi – ogni mazzo deve consistere di almeno 10 carte.
7. Se siete in un Luogo con l'icona , potete interpretare la Visione alla fine della vostra parte di Luogo sul Diario di Esplorazione.
8. Inizio della Giornata successiva (andare allo Stadio 1).

COMBATTIMENTO/DIPLOMAZIA

Iniziare il Combattimento/la Diplomazia

- Ogni membro della Compagnia pesca 3 carte dal suo mazzo. Potete Ripescare.
- In Diplomazia:
 - Disporre il dado sul numero indicato dalla Durata dell'Incontro ().
 - Disporre un segnalino universale sullo slot di partenza (segnato da una P) sulla traccia Affinità.
- Verificare i Trattati del nemico.

I. Scegliere il Personaggio Attivo – disporre 1 sulla Plancia del Personaggio che diventa Attivo.

II. Attivazione del Personaggio

1. Capacità Ritardate – rimuovere 1 da ciascuna carta Combattimento e, se avete rimosso l'ultimo, risolvere l'effetto L.
 2. Giocare le carte – giocare una o più carte dalla vostra mano (le carte aggiuntive devono ottenere un Bonus per poter essere giocate).
- In Combattimento:
 - Se non avete giocato alcuna carta, risolvere l'Attacco di Opportunità.
 - Potete Fuggire in qualsiasi momento -> procedere alla fase III e poi finire l'Incontro.
 - In Diplomazia:
 - Potete Evitare in qualsiasi momento => e perdetevi tutta la .

III. Attacco Nemico/Reazione Nemica

- Risolvere l'Attacco/Reazione sulla carta Incontro.

IV. Verificare la Prontezza

- Se ogni membro della Compagnia è stato Attivato (ha sulla sua Plancia), andare alla fase V (Fine del Turno). Altrimenti, tornare alla fase I (Scegliere il Personaggio Attivo).

V. Fine del Turno

- Scartare – ogni membro della Compagnia scarta fino a restare con 3 carte in mano.
- Pescare – ogni membro della Compagnia pesca 1 carta (). I membri della Compagnia in Panico saltano questo passo.
- Ripulire le Attivazioni – rimuovere tutti i dalle Plance Personaggio.
- Iniziare un nuovo Turno – andare alla fase 1 (Scegliere il Personaggio Attivo).

Finire l'Incontro

Durante il Combattimento – quando la quantità di nella Riserva di Combattimento è pari al Valore dell'Incontro, vincete e ricevete il Bottino!

Durante la Diplomazia – quando si perde l'ultimo punto , risolvere la Conclusione e terminare l'Incontro.

Morte, Fuggire e Scappare

Se avete ottenuto la carta “Stai Morendo”, siete Fuggiti o avete costretto l'Incontro a Scappare, finite l'Incontro ma non ottenete alcun Bottino.

Pulizia dell'Incontro

Se avete perso un Incontro con un Guardiano () , disporre la sua pedina nel vostro Luogo. Altrimenti, disporre la carta Incontro in fondo al suo mazzo (se la carta Incontro proveniva dal mazzo Segreti o dalla scatola, rimetterla invece lì). Poi, mescolare tutti i mazzi Combattimento, comprese le carte in mano, nella Sequenza e negli scarti. Rimuovere tutti i dalle Plance Personaggio. Se questo Incontro è avvenuto durante l'Esplorazione, continuarla subito, applicando qualsiasi effetto aggiuntivo, se necessario.

Panico

Il Panico si presenta ogni volta che il vostro Personaggio Sta Impazzendo. Quando ciò accade:

- Durante il passo 2 della vostra Attivazione, invece di giocare la prima carta dalla vostra mano, disponete la carta in cima al vostro mazzo alla fine della Sequenza e risolvetele. Poi, si possono giocare ulteriori carte dalla vostra mano, secondo le normali regole.
- Saltate durante la fase Fine del Turno.

Scartare carte dalla cima del mazzo Combattimento/Diplomazia

Questi effetti vi fanno scartare una o più carte della cima del vostro mazzo:

- Ogni volta che dovete scartare una carta dalla vostra mano, ma non ne avete.
- Ogni volta che si dovrebbe perdere dalla Riserva di Combattimento, ma non ce ne sono più, l'ultimo Personaggio Attivo scarta un numero corrispondente di carte.
- Ogni volta che un effetto sposterebbe sotto il fondo della traccia Affinità, l'ultimo Personaggio Attivo scarta un numero corrispondente di carte.

Non ci sono carte nel mazzo

Ogni volta che un Personaggio dovesse pescare una carta dal suo mazzo Combattimento o Diplomazia e non ci fossero carte sufficienti, non accade nulla: pescare quante carte è possibile e continuare semplicemente l'Incontro.