

TAINTED GRAIL

LA CADUTA DI AVALON



REGOLAMENTO

SOMMARIO

2 CREDITI

2-3 LISTA COMPONENTI

4 INFORMAZIONI BASE

5 PRESENTAZIONE DELLE COMPONENTI

6-7 PREPARAZIONE DELLA CAMPAGNA

8-9 COME SI GIOCA

10-13 REGOLE BASE

14-17 COMBATTIMENTO

18-21 DIPLOMAZIA

22 MODALITÀ DI GIOCO ALTERNATIVE

23 INDICE

24 RIASSUNTO DELLE REGOLE

RICONOSCIMENTI

Gioco di: Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot

Direzione Artistica: Marcin Świerkot, Piotr Foksowicz

Ricerca e Sviluppo: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Marcin Świerkot, Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Krzysztof Belczyk, Michał Lach

Regolamento: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Łukasz Krawiec, Michał Lach

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

Sviluppo Grafico: Jędrzej Cieślak, Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos

Grafiche 3D: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Agnieszka Pogan, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski

Sviluppo Narrativo: Krzysztof Piskorski

Scritto da: Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Dan Morley

Revisionato da: Matt Click, Krzysztof Piskorski

Proofreading: Hervé Daubert, Dan Morley, Matt Click, Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Krzysztof Belczyk, Michał Lach, con il prezioso aiuto della nostra community, tra cui Frank Calcagno, Christi Kropf, Denis Poisson, Ricky Patel e altri.

Ricerche Aggiuntive: tutti coloro che si sono uniti a noi nel playtest ad ARBar, UK Games Expo '19, Essen '18, e altri eventi.

UN GRAZIE SPECIALE A:

Tutti i sostenitori del Kickstarter che ci hanno permesso di far diventare questo gioco realtà, Michał Oracz per i consigli, Adam Kwapiński per le critiche costruttive, tutti i proofreader della community di Tainted Grail e le persone che hanno dedicato il loro tempo e i loro sforzi allo sviluppo del gioco.

Infine, a Jordan Luminais per essere il bot più bravo che ci sia.

Traduzione Italiana: Michele Bonelli di Salci, Filippo Bosi (carte)

Adattamento Grafico: Mario "Dalla Lunga Barba" Barbati

Revisionato da: Alessandro Rossi, Federico Burchianti, Stefano Magliocchi

LISTA COMPONENTI

Sotto, trovi una lista dettagliata di tutte le componenti all'interno della scatola base di Tainted Grail: La Caduta di Avalon. Nota che alcune copie del gioco che includono le espansioni (come l'espansione Niamh) avranno all'interno ulteriori componenti che qui non sono riportate.

MINIATURE



1 MINIATURA BEOR



1 MINIATURA AILEI



1 MINIATURA AREV



1 MINIATURA VERME

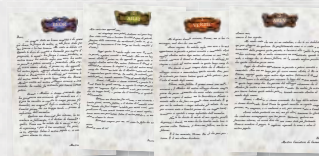


1 MINIATURA PREDECESSORE



3 MINIATURE MENHIR

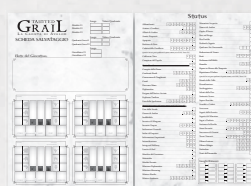
COMPONENTI CARTACEI



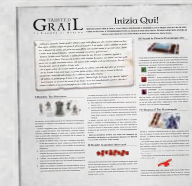
4 LETTERE DI PRESENTAZIONE



4 MAPPE AVVENTURA



30 SCHEDE SALVATAGGIO



GUIDA APRI & GIOCA



REGOLAMENTO



DIARIO DI ESPLORAZIONE
LA CADUTA DI AVALON

PLANCE E TESSERE



1 PLANCIA VERDE



1 PLANCIA BLU



1 PLANCIA MARRONE



1 PLANCIA GRIGIA



4 TESSERE PERSONAGGIO

COMPONENTI DI PLASTICA



10 QUADRAITI



8 GETTONI TEMPO



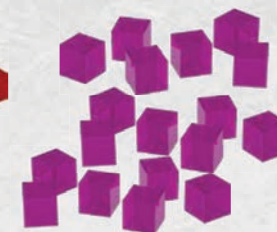
4 GETTONI CERCA



4 LIMITATORI DI SALUTE



90 SEGNALETTI UNIVERSALI



25 SEGNALETTI GRANDI



1 DADO NORMALE



1 DADO GUARDIANO

CARTE:

CARTE STANDARD (556)



31 INCONTRI VERDI



31 INCONTRI GRIGI



50 CARTE BLU COMBATTIMENTO/DIPLOMAZIA BASE



50 CARTE VERDI COMBATTIMENTO/DIPLOMAZIA BASE



30 CARTE BEOR



30 CARTE AILE



31 INCONTRI VIOLA



31 INCONTRI BLU



50 CARTE GRIGIE COMBATTIMENTO/DIPLOMAZIA BASE



50 CARTE MARRONI COMBATTIMENTO/DIPLOMAZIA BASE



30 CARTE AREV



30 CARTE VERME



4 CARTE STAI IMPAZZENDO



4 CARTE STAI MORENDO (COOPERATIVO)



1 CARTA STAI MORENDO



8 CARTE DIVISORE RISERVA DI AVANZAMENTO



22 CARTE EVENTO CASUALE



70 CARTE EVENTO NARRATIVO

CARTE DI GRANDI DIMENSIONI (72)



63 CARTE LUOGO



9 CARTE RIASSUNTIVE

CARTE PICCOLE (143)



42 CARTE SEGRETO



65 CARTE OGGETTO



36 CARTE ABILITÀ



3 CARTE ALTRI DIVISORI

INFORMAZIONI BASE

Questa sezione del Regolamento vi fornirà un'introduzione generale al gioco e alle sue componenti. Se lo desiderate, potete saltare questa parte e passare direttamente alla sezione "Preparazione della Campagna", in modo da intraprendere immediatamente il vostro primo viaggio. Potete inoltre apprendere tutte le regole guardando il nostro video esplicativo sul sito: www.taintedgrail.com/learn

INTRODUZIONE

Tainted Grail è un gioco di sopravvivenza ed esplorazione intriso in una vicenda profonda, da 1 a 4 giocatori, ambientato in un cupo universo che mescola le leggende arturiane e la mitologia celtica con la peculiare ambientazione tenebrosa degli artisti e degli scrittori della Awaken Realms.

Ciascun giocatore prende il controllo di uno dei quattro improbabili eroi che dovranno affrontare situazioni impossibili, in cui campioni più forti e più saggi hanno fallito. Perseguitati dal potere corrotto e compenetrante dell'anomalia, in una lotta impari contro risorse in continua diminuzione e Incontri impegnativi, i Personaggi provano a compiere l'impossibile... e moriranno più volte nel tentativo.

Le tante Campagne di **Tainted Grail** sono ambientate ad anni di distanza, e rivelano le conseguenze a lungo termine delle azioni dei giocatori, mentre una grande e ramificata vicenda permette ai giocatori di affrontare le situazioni in modi diversi, facendo sì che due partite differenti non si svolgano mai alla stessa maniera.

UNA SEMPLICE 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. Per poter progredire ulteriormente, dovrete spesso attivare una delle statue dei **Menhir** disseminate per il reame. Dopo un po' di tempo questi monumenti si oscurano, e per attivarli c'è bisogno di no-

tevoli **Risorse**, quindi la pianificazione del percorso metterà alla prova sia le vostre abilità di pianificazione che logistiche.

In qualsiasi momento, 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.

A un certo punto, la vostra giornata avrà fine. All'inizio di ciascuna giornata, si rivelerà una nuova carta **Evento**, che farà avanzare lentamente il tempo e vi fornirà nuove **Cerche**.

Nel corso del gioco, incapperete in molti **Incontri** casuali. Per risolverli, farete uso dei vostri mazzi **Combattimento** e **Diplomazia**, impiegando le vostre abilità tattiche e di costruzione dei mazzi.

Le **Ricompense** ricevute da questi Incontri aiuteranno il vostro Personaggio a **progredire**, facendovi espandere e ottimizzare i vostri due mazzi, ottenendo **Abilità** interessanti, aumentando i vostri **Attributi** e, infine, raggiungere parti dell'isola che altrimenti non avreste mai visitato, fino a quando non avrete finalmente completato il **Capitolo** in corso della vicenda o sarete giunti alla fine della **Campagna**.

Tutto ciò, ovviamente, a meno che non cediate prima alla **morte** o alla **pazzia**. Le loro ombre si proietteranno su di voi fin dall'inizio del gioco. Dopotutto, La Caduta di Avalon non è un gran bel periodo in cui vivere...

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

Quest'isola non sarebbe mai dovuta essere occupata dagli umani. Nascosta al confine tra la nostra realtà e l'antico potere noto come l'anomalia, era popolata da una razza leggendaria e misteriosa. Gli umani vi giunsero comunque, con le loro navi di legno, il loro re ambizioso e la sua compagnia di cavalieri.

In fuga da una pestilenza che stava devastando la loro patria lontana, occuparono progressivamente l'isola, innalzando Menhir dalle forme inquietanti e dagli scopi misteriosi. Gli antichi signori dell'isola divennero leggenda.

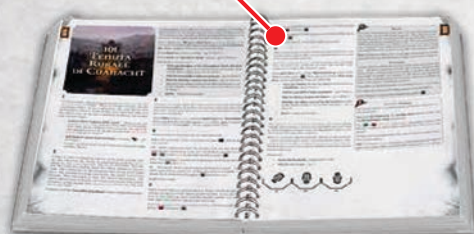
Quattrocento anni dopo, non ne sopravvive neppure il nome; la gente di Avalon li chiama i Predecessori. È un periodo difficile. La Morte Rossa è tornata. I Menhir stanno morendo e senza il loro potere, la terra sta cedendo all'anomalia. Per questo motivo la vostra cittadina natale ha radunato i cinque più forti e più saggi dei suoi eroi e li ha inviati in cerca di aiuto nella lontana Camelot. Mentre questi campioni partono per affrontare i pericoli di questa terra selvaggia, voi li osservate allontanarsi.

NON siete uno di loro.

PRESENTAZIONE DELLE COMPONENTI

Questa pagina mostra come si presenta **Tainted Grail** quando viene giocato. Fornisce inoltre un'idea generale dell'uso di ciascun componente.

DIARIO DI ESPLORAZIONE
Per ogni Luogo c'è una sezione corrispondente nel Diario di Esplorazione.



CARTE LUOGO
La plancia di gioco modulare.

MENHIR
Le pietre guardiane di Avalon. Limitano il numero di carte Luogo che si può rivelare.

INCONTIRO GUARDIANO
Una potente bestia che tormenta i Personaggi.

MAZZO SEGRETI
All'interno di queste carte numerate troverete di tutto, da oggetti unici a regole aggiuntive!

MAZZO OGGETTI
Il normale equipaggiamento, che sia un pezzo di armatura o un rotolo di corda.

QUADRANTI
Piazzati e ruotati all'interno dei Menhir per indicare quanto a lungo resteranno in gioco. I Quadranti possono essere impiegati anche per tenere traccia di altri valori, decifrare Segreti o per fare testa o croce.

MAZZO ABILITÀ
Una riserva di Abilità da cui i giocatori possono scegliere quando fanno progredire i loro Personaggi.

MAZZI INCONTRI
Quattro tipi differenti di pericoli, che possono essere risolti col Combattimento o con la Diplomazia.

LETTERE DI PRESENTAZIONE, MAPPE, SCHEDE SALVATAGGIO
Documentazione cartacea aggiuntiva impiegata durante il gioco.

CARTE MORTE E PAZZIA
Aggiunte alla Plancia Personaggio dei Personaggi moribondi o pazzi.

MAZZO LUOGHI
Contiene le carte Luogo non ancora rivelate.

PLANCE GIOCATORE
Sulle plance vengono disposte le Tessere Personaggio, le Risorse, gli Attributi e le tracce Sopravvivenza.

CARTE ABILITÀ
Comprate con l'Esperienza e aggiunte alle Plance Giocatore.

CARTE RIFERIMENTO
Glossari delle icone, ordine di turno, Azioni base e altre informazioni utili.

CARTE COMBATTIMENTO E DIPLOMAZIA
Ogni Personaggio ha il proprio mazzo per risolvere gli incontri di Combattimento e di Diplomazia.

MAZZO EVENTI & PILA DEGLI SCARTI
Le carte che fanno sviluppare la storia o forniscono vari effetti casuali.

CERCA ATTIVA
Una carta che contiene una Cerca importante.

MINIATURE DEI PERSONAGGI
I vostri Personaggi; a ognuno di essi corrisponde una Plancia Personaggio, una Tessera Personaggio e una serie di carte Combattimento e Diplomazia.

LIMITATORE DELLA SALUTE
Un pezzo speciale a forma di "T", disposto sulla traccia Salute della Plancia Personaggio.

GETTONI TEMPO E CERCA
Disposti su varie componenti o impiegati come indicatori sui Quadranti.

SEGNALINI E SEGNALINI GRANDI
Un segnalino grande vale 5 segnalini normali.

PREPARAZIONE DELLA CAMPAGNA

Per imparare il gioco nel modo più semplice possibile, vi suggeriamo caldamente di utilizzare la guida Apri & Gio-
ca che spiega tutte le basi del gioco con un'avventura introduttiva in solitario. Per preparare ulteriori Campagne,
seguite i passi successivi. Se invece state riprendendo una Campagna in corso, non dovete seguire la preparazione
completa del gioco illustrata qui sotto. Recatevi invece al capitolo "Salvare il Gioco" nella sezione Regole Base di
questo manuale.

PREPARAZIONE DEL PERSONAGGIO

Ogni giocatore completa separatamente i seguenti passi.

I) Scegli il Tuo Personaggio. Prendi la Tessera in cartoncino del Personaggio e la Plancia Personaggio dello stesso colore.

Suggerimento: la differenza principale tra i Personaggi è la loro Azione del Personaggio e il tratto negativo, visibili sul davanti delle loro Tessere, oltre alla lunghezza delle tracce Sopravvivenza sulla Plancia Personaggio corrispondente e alle loro specifiche carte Combattimento e Diplomazia.

L'espansione Personaggio Niamh ha una Tessera rossa e può usare qualsiasi colore di Plancia.

II) Segna il livello di partenza della tua  (Energia) e  (Terrore). Trova le tracce  e  sulla tua Plancia Personaggio. Disponi i segnalini universali negli slot di partenza, evidenziati da due galloni rossi su queste tracce.



III) Piazza il limitatore a T  (Salute) **nello slot della traccia** . È evidenziato anche questo da due galloni rossi.

La forma del segnalino ti aiuterà a ricordarti l'effetto che ha  sulle altre due tracce (vedi: Come si Gioca).



IV) Segna i tuoi Attributi iniziali. Troverai i loro valori iniziali sul retro della tua Tessera Personaggio.

V) Segna le tue Risorse iniziali. Anche queste sono riportate sul retro della tua Tessera Personaggio. Disponi il numero corrispondente di segnalini universali negli slot Risorse della tua Plancia Personaggio.



VI) Metti da parte le 80 carte Combattimento e Diplomazia che corrispondono al colore della tua Plancia Personaggio. Ci sono 50 carte Combattimento e Diplomazia base che corrispondono alla tua Plancia Personaggio e 30 carte Combattimento e Diplomazia avanzate con il nome del tuo Personaggio sopra al titolo della carta.

Puoi sfruttare i numeri delle carte per montare la pila. Per esempio, Ailei (colore verde) dovrebbe prendere le carte Combattimento col numero da 1 a 25 G, le carte Diplomazia col numero da 1 a 25 G, le carte Combattimento Avanzato con il suo nome, col numero da 1 a 15 G e le carte Diplomazia Avanzata con il suo nome, col numero da 1 a 15 G.

Se non sei sicuro di come si distinguano le carte, vedi la descrizione dettagliata delle carte nelle sezioni Combattimento e Diplomazia di questo Regolamento.

VII) Crea i tuoi mazzi iniziali di 15 carte Combattimento e Diplomazia. Scegli le 15 carte Combattimento base e le 15 carte Diplomazia base con uno stendardo che corrisponde al colore della tua Plancia (vedi l'illustrazione sottostante). Lo stendardo è collocato sotto il nome della carta. Mescola queste carte e disponile alla sinistra (Combattimento) e alla destra (Diplomazia) della tua Plancia Personaggio.

I Personaggi di altre Campagne devono far riferimento alla lista del mazzo iniziale stampata sul retro della loro Tessera Personaggio.

Nella Campagna La Caduta di Avalon, le carte iniziali usate in questo passo sono numerate da 1 a 15 e 25.

Le carte iniziali NON HANNO i nomi dei Personaggi stampati sopra!



VIII) Crea la tua Riserva di Avanzamento di 25 carte Combattimento e Diplomazia. Prendi le 15 carte Combattimento avanzate con il nome del tuo Personaggio sopra. Poi, prendi le restanti 10 carte Combattimento base del colore corrispondente alla tua Plancia Personaggio (quelle senza lo stendardo, che non sono state usate al passo precedente per creare il tuo mazzo iniziale). Mescola queste 15 carte avanzate con le 10 carte base. Hai così formato una Riserva di Avanzamento in Combattimento da 25 carte. Col progredire del gioco, ne farai uso per acquistare nuove carte e migliorare il tuo mazzo.

Adesso, ripeti quanto sopra con le carte Diplomazia per creare la tua Riserva di Avanzamento in Diplomazia.

Disponi entrambe le Riserve di Avanzamento in uno degli Scomparti di Salvataggio all'interno della scatola o copri le con la carta "Riserva di Avanzamento".

IX) Disponi la tua Tessera Personaggio sulla Plancia Personaggio. Le informazioni di Preparazione dovrebbero ora trovarsi sul dorso e l'Azione del Personaggio rivolta verso l'alto.



X) Leggi la Lettera di presentazione del tuo Personaggio. Scritta dal tuo vecchio mentore, scomparso assieme alla precedente spedizione, rivelerà ulteriori informazioni in merito alla tua situazione iniziale.

Le Lettere di Presentazione contengono anche il tuo specifico Numero Personaggio, che viene usato occasionalmente per risolvere le situazioni di parità e le votazioni in bilico.

XI) Prendi la Tua Mappa Avventura. Qualora tu non conosca Avalon, ti aiuterà a raggiungere alcuni luoghi importanti dell'isola. Fai però attenzione, il cartografo che disegnò la mappa è vissuto più di un secolo fa e i suoi disegni potrebbero non risultare più accurati!

PREPARAZIONE DEL MONDO

Dopo che tutti i giocatori hanno preparato i loro Personaggi, completate i seguenti passi.

I) Preparete il Luogo di Partenza. Il Luogo di Partenza ne La Caduta di Avalon è la carta Luogo 101. Disponete il Luogo di Partenza al centro dello spazio di gioco e tutte le miniature dei Personaggi con cui iniziate la Campagna sopra di esso.

Altre Campagne fanno uso dei Luoghi 201, 301 e 401 come punti di partenza.

II) Disponete una miniatura Menhir sul Luogo di Partenza e mettete un Quadrante nella fessura sotto questo Menhir. Girate il Quadrante in modo che mostri il seguente numero: 8 (per 1 giocatore), 7 (per 2 giocatori), 6 (per 3 giocatori) o 5 (per 4 giocatori).

Questo importante Quadrante mostra quanti giorni vi rimangono prima che il Menhir si oscuri (vedi: i Menhir e l'Anomalia).



III) Costruite la sezione iniziale della mappa. Controllate le quattro Chiavi Direzionali ai quattro margini del Luogo di Partenza. Trovate le quattro carte Luogo dal numero Luogo corrispondente e aggiungetele alla Chiave Direzionale corrispondente.

Esempio: nella Campagna La Caduta di Avalon, dovete aggiungere Bosco dei Cacciatori (102) al margine superiore del Luogo di Partenza (101), Fiera dei Guerrieri (103) al suo margine sinistro, Conclave Bruciato (104) al margine destro e Spade Dimenticate (105) al margine inferiore.



IV) Preparete le carte Incontro. Prendete tutti gli Incontri e divideteli in base al colore in quattro pile. Ciascuna pila dovrebbe contenere 31 carte, compreso un Incontro speciale indicato come "Il Tuo Primo Incontro".

Userete queste pile per costruire i vostri mazzi Incontro al passo IX.

V) Preparete i mazzi Segreti e Oggetti. Prendete tutte le carte Oggetto e Segreto e disponetele in due pile vicine agli Incontri. Si possono disporre le carte Segreto in ordine di numero in modo da trovarle più facilmente nel corso della partita. Mescolate il mazzo Oggetti.

VI) Prendete una nuova Scheda Salvataggio.

Ne farete uso per salvare la vostra partita e per segnare gli Status che modificano permanentemente il modo in cui alcuni luoghi e persone reagiscono al vostro gruppo.

VII) Distribuite le carte Riferimento. Ciascun giocatore dovrebbe ricevere una carta Guida alle Icone e una carta Ordine di Turno con la lista delle Azioni stampata sul retro. Lasciate la carta Riferimento Combattimento / Diplomazia sul tavolo.

VIII) Opzionale: scegliete il vostro Cronista. Designare un giocatore come Cronista aiuta a mantenere il flusso del gioco e limita gli intervalli. Per una spiegazione delle responsabilità del Cronista, vedi il riquadro Cronista.

IX) Preparete il primo Capitolo. Trovate la carta Preparazione Capitolo I e seguitene le istruzioni, a partire dal lato anteriore, per formare il mazzo Eventi e i mazzi Incontri.

Poi, prendete tutte le carte Evento Casuale, mescolatele e piazzale a lato del vostro spazio di gioco o nella scatola. Le carte Evento a volte vi chiederanno di mettere un determinato numero di questi Eventi Casuali in cima al mazzo Eventi. Quando vi si chiede di pescare un Evento, pescate sempre dal mazzo e mai dalla pila degli Eventi Casuali!

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



X) Ha inizio il primo giorno di viaggio. Andate alla sezione "Come si Gioca" di questo Regolamento e iniziate il vostro viaggio!

Suggerimento: un buon modo per cominciare è esplorare il Luogo di partenza, che vi permetterà di scoprire quali altre opzioni offra.

Suggerimento: per le vostre prime partite, tenete a portata di mano la carta Riferimento Ordine del Giorno e svolgete i passi indicati uno dopo l'altro. Un nuovo giocatore potrebbe facilmente scordarsi alcune azioni importanti, come ridurre il valore di ciascun Quadrante o rivelare una nuova carta Evento all'inizio di ogni giornata.

CRONISTA (OPZIONALE)

Nelle partite cooperative 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 e ridurre tutti i Quadranti all'Inizio della Giornata.
- Occuparsi della Scheda Salvataggio, contrassegnando gli Status ottenuti dai giocatori e verificandoli quando viene richiesto.
- Aggiungere le nuove carte Luogo e rimuovere le carte Luogo fuori portata da un Menhir Attivo.
- 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 comporterà meno 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.

COME SI GIOCA

Questa sezione vi insegnerà come si gioca a Tainted Grail. Iniziate seguendo l'Ordine del Giorno e poi imparate le Regole Base.

ORDINE DEL GIORNO

La giornata è la più importante unità temporale di Tainted Grail e rappresenta un intero turno di gioco. Durante la Giornata (stadio II), i Personaggi spendono  per svolgere Azioni finché non restano privi di  o decidono di Passare. Dopodiché, i giocatori svolgono una breve sequenza per la Fine della Giornata (stadio III), in cui i Personaggi riposano, si riprendono, leggono i Sogni, progrediscono e ottimizzano i loro mazzi. Ha quindi inizio una nuova giornata, con la sequenza di Inizio della Giornata (stadio I) che include alcuni compiti gestionali e rivela una nuova carta Evento.

In breve, quando giocate a Tainted Grail, ripeterete a rotazione i tre stadi descritti a seguire.

D INIZIO DELLA GIORNATA

1) Rimuovete i Menhir estinti. Se un Menhir non ha più il Quadrante nella fessura della sua base, diventa inattivo e si oscura immediatamente. Rimuovete i Menhir in questione dal tavolo. Tutti i Menhir che sono ancora sul tavolo vengono chiamati "Menhir Attivi".

2) Rimuovete i Luoghi fuori dalla portata dei Menhir. Ogni carta Luogo in gioco dovrebbe trovarsi adiacente (in linea retta o in diagonale) a un Luogo con un Menhir Attivo. Se invece c'è una carta Luogo che non tocca più un Luogo con un Menhir Attivo, scartatela (vedi: i Menhir e l'Anomalia).

3) Riducete i Quadranti dei Menhir. Abbassate il Quadrante di ciascun Menhir Attivo di 1. Se il Quadrante era già a 1, e non potete ridurlo ulteriormente, toglietelo dalla base del Menhir. Fate attenzione: il Menhir non sparisce né diventa inattivo fino al prossimo Inizio della Giornata!

4) Riducete i Quadranti Tempo e rimuovete i Gettoni Tempo. Se ci sono dei Quadranti con dei Gettoni Tempo da qualche parte sul tavolo, incluse le carte Segreto o quelli vicini ai Personaggi, abbassateli di 1. Se non si può ridurre ulteriormente un Quadrante, rimuovetelo dal gioco.

Rimuovete un Gettone Tempo da ogni carta Luogo che ne ha uno sopra.

In questa fase dovrebbero essere ridotti solo i Quadranti con i Gettoni Tempo. I Quadranti con i Gettoni Cerca si muovono seguendo regole diverse. Inoltre, non dovrete rimuovere nessun Gettone Cerca dai Luoghi.

5) Rivelate e leggete una nuova carta Evento. Se contiene il testo di una Cerca e il simbolo di un chivvistello rosso , dovrete spostarla nella pila delle Cerche, vicino al mazzo Eventi.

A differenza degli Eventi Casuali che restano attivi per una giornata, gli Eventi che contengono Cerche restano sul tavolo fino al momento specificato sulle loro carte.

6) Muovere i Guardiani. I Guardiani sono Incontri speciali, erranti. Se ci sono dei Guardiani in tavola, tirare il dado Guardiano per ciascuno di essi e muoverli secondo le istruzioni presentate nella sezione Guardiani delle Regole Base.

7) Discutete le vostre mosse. Se giocate in cooperativo, tutti i giocatori dovrebbero discutere le loro prossime mosse. Vincerete

o perderete assieme, quindi è necessario pianificare attentamente la propria logistica!

8) Equipaggiatevi per il vostro viaggio. Assicuratevi che il vostro Personaggio non abbia più di un Oggetto con la stessa parola chiave (vedi: Oggetti) a faccia in su. Girate gli Oggetti in eccesso a faccia in giù.

II DURANTE LA GIORNATA

All'inizio di questo stadio, ogni giocatore svolge una Azione, nell'ordine concordato dai giocatori. Se i giocatori non riescono a stabilire un ordine, allora agirà per primo il Personaggio con il Numero Personaggio più basso. Tutte le Azioni disponibili nel gioco sono indicate con una speciale icona Azione che indica anche il costo di questa Azione.

 Tutte le azioni hanno quest'icona davanti a loro. X denota il costo in  dell'Azione. Alcune azioni possono avere invece il costo espresso in  o . In caso di costo in  questo aumenta e non diminuisce.

Un gruppo di due o più giocatori che condivide lo stesso Luogo può concordare di intraprendere assieme la stessa Azione, in contemporanea, come una Compagnia – vedi le regole della Compagnia scritte in blu accanto a ciascuna Azione.

Una volta che tutti i giocatori hanno svolto una Azione o preso parte a una Azione di Compagnia, o hanno scelto di Passare, i giocatori possono di nuovo svolgere una Azione a testa.

Si continua a questo modo finché tutti decidono di Passare o non hanno più  da spendere. A questo punto, si va allo stadio III, Fine della Giornata.

Suggerimento: per ridurre le attese, un giocatore coinvolto in un Incontro può risolverlo, mentre gli altri giocatori svolgono la propria Azione. Inoltre, i giocatori dovrebbero pianificare come spendere la loro Esp o come modificare i loro mazzi Combattimento e Diplomazia in anticipo, in modo da ridurre l'attesa durante lo stadio Fine della Giornata.

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

1  ESPLORARE – costa 1 . Ogni carta Luogo in Tainted Grail contiene molte informazioni, segreti o compiti e l'Esplorazione è il modo principale per scoprirli. Girate la vostra attuale carta Luogo e leggete il testo sul retro. Alcune carte sono auto-esplorative, ma altre vi rinviano a parti specifiche del Diario di Esplorazione, offrendovi maggiori decisioni da prendere e opzioni tra cui scegliere. Proseguite l'Esplorazione nel Diario fino a che non raggiungete la frase "L'Esplorazione termina". Poi, rigirate la carta Luogo e proseguite la partita.

Ricordate di leggere l'introduzione "Come Usare il Diario di Esplorazione" all'inizio del Diario quando inizierete la vostra prima Esplorazione!

In una Compagnia: se si decide di Esplorare come Compagnia, il costo dell'Azione Esplorare sale di 1  per membro della Compagnia. La maggior parte degli effetti positivi o negativi si applicheranno a tutti i Personaggi della Compagnia. Al contrario, la maggior parte delle ricompense non scalerà e sarà divisa tra i

membri della Compagnia. Per maggiori informazioni, vedi la sezione "Come Usare il Diario di Esplorazione" all'inizio del Diario.

Suggerimento: se girare la carta fosse poco pratico perché su di essa ci sono più miniature, andate direttamente al Diario di Esplorazione! Tutte le sezioni dei Luoghi nel Diario iniziano con lo stesso testo che si trova sul retro della carta.

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

Quando arrivate in un nuovo Luogo, verificate se il Viaggiare vi fa rivelare nuove carte Luogo (vedi: Luoghi). Poi, verificate se il nuovo Luogo ha il simbolo del fulmine () stampato in qualche punto del suo fronte. Qualsiasi cosa sia contrassegnata da questo simbolo deve essere risolta non appena si entra nel Luogo.

Esempio: se la carta Luogo ha l'icona fulmine accanto al testo "Pesca un Incontro grigio", dovete pescare un Incontro dal mazzo grigio immediatamente dopo l'arrivo, prima che un altro giocatore possa agire.

In una Compagnia: se usate l'Azione Viaggiare come Compagnia, qualsiasi Azione automatica o Incontro Guardiano innescato dal vostro nuovo Luogo dovrà essere risolto da tutta la Compagnia! Il costo per Viaggiare aumenta di 1  per membro della Compagnia.

Importante: ci si può muovere solo in linea retta. Non si può Viaggiare in diagonale.



Esempio: per recarsi dalla Tenuta Rurale di Cuanacht alla Sbiancata ci sarà bisogno di due Azioni Viaggiare, dato che non è possibile spostarsi in diagonale. Inoltre, quando i Personaggi arrivano alla Sbiancata, dovranno immediatamente risolvere la sezione della carta Luogo Sbiancata contrassegnata dal simbolo del fulmine.

1  AZIONE DI LUOGO – vedi il costo sulla carta Luogo. La maggior parte delle carte Luogo contengono una Azione, chiaramente visibile sul davanti della carta. È possibile attivare questa Azione ogni volta che un Personaggio si trovi in quel Luogo e non sia coinvolto in qualche altra Azione.

Le Azioni basate sui Luoghi sono importanti, dato che spesso permettono di raccogliere o scambiare risorse critiche. Cercate di tenerle d'occhio e pianificate i vostri Viaggi anticipatamente!

Notate, per favore, che alcune Azioni di Luogo sono contrassegnate come “una volta al giorno”. Quando svolgete queste Azioni, potete coprirne le icone con un Gettone Tempo per aiutarvi a ricordare che sono state già utilizzate. Per favore, tenete a mente che alcuni luoghi tengono traccia di altre regole facendo uso dei Gettoni Tempo. È meglio evitare di disporre questi altri Gettoni Tempo sull’Azione, per evitare di far confusione.

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, risolveranno anche quello come Compagnia.

Esempio: due giocatori usano una Azione di Luogo che recita “ 2  Cacciare: ottieni 1 **Cibo**, poi pesca un Incontro verde”. Dividono il costo tra di loro e pagano 1  ciascuno. Ricevono quindi 1 unità di **Cibo**, rivelano un Incontro e lo combattono come Compagnia.

 **AZIONE DEL PERSONAGGIO – costo fisso che varia in base al Personaggio.** Ogni Personaggio ha una Azione personale stampata sulla propria Tessera Personaggio. È possibile attivare questa Azione solo al di fuori degli Incontri e dell’Esplorazione.

In una Compagnia: solo il vostro Personaggio può usare la sua Azione del Personaggio, ma i membri della Compagnia possono aiutarlo a sostenerne il costo in . Tuttavia, il Personaggio che svolge l’Azione deve SEMPRE pagare almeno 1 .

 **ISPEZIONARE UN MENHIR – sempre gratuita.** Se il Luogo in cui vi trovate presenta un sigillo Menhir accanto al suo nome (vedi: Luoghi), vuol dire che contiene uno di questi antichi monumenti. Ispezionare il Menhir è una Azione gratuita e vi informerà di quali Risorse o carte Segreto avrete bisogno per attivare il Menhir in questione. Qualora decidiate di farlo, girate la carta Luogo e leggete la sezione Menhir in fondo a essa. Se disponete delle Risorse richieste e soddisfatte tutti gli altri requisiti, potete attivare immediatamente il Menhir.

Importante: considerate, per favore, che tutti i costi di Attivare un Menhir scalano con il numero totale di giocatori in partita (e non solo nella Compagnia!).

Suggerimento: tenete sempre a mente quale sia il Menhir successivo che volete attivare e di quali Risorse avrete bisogno per farlo!

Suggerimento: se non volete girare la carta Luogo, potete trovare tutte le informazioni sul Menhir nel Diario di Esplorazione di questo Luogo.

Suggerimento: Attivare un Menhir richiede l'aiuto di tutti i giocatori. Pianificate la vostra logistica di conseguenza.

 **PASSARE – gratuita.** Il vostro Personaggio decide di porre fine alla giornata e riposarsi. Potete Passare anche se disponete ancora di , ma la decisione, una volta presa, è irreversibile – una volta che avete deciso di Passare, non potrete più intraprendere Azioni fino alla giornata successiva.

Ulteriori Azioni potrebbero comparire sulla vostra Plancia Personaggio, sui vostri Oggetti, Abilità o addirittura sulle carte Segreto!

In breve, Durante la Giornata, al vostro turno potete effettuare una Azione dalla carta Riferimento Azioni, dalla vostra Tessera Personaggio o da qualsiasi altra carta e plancia attualmente a disposizione del vostro Personaggio. Gli altri Personaggi che si trovano nel vostro stesso Luogo possono unirsi a voi. Quindi, i giocatori che non hanno ancora agito effettuano una Azione. Ripetete questa sequenza fino a quando tutti hanno deciso di Passare o hanno esaurito .

III FINE DELLA GIORNATA

La giornata ha Fine quando tutti i Personaggi hanno deciso di Passare o hanno esaurito . Quando ciò avviene, svolgete i seguenti passi per ogni Personaggio:

1) **Riposare.** Mangia 1 **Cibo**. Se lo fai, ripristina 1  e perdi 1 . Se non hai abbastanza **Cibo** (o se non vuoi mangiare), abbassa la tua  a 0. Se è già a 0, perdi invece 1 .

Ricordate che i Personaggi che si trovano nello stesso luogo possono scambiarsi il **Cibo** tra di loro in qualsiasi momento, purché non siano attualmente coinvolti in qualche Azione o Incontro (vedi: Compagnie e Azioni di Compagnia)!

2) **Recuperare la Propria** . Rimetti il segnalino sulla tua traccia nello slot iniziale. Se il Personaggio è Esausto (il tuo segnalino si trova in uno degli slot rossi), recupera solo 4 punti . Ricordati che il segnalino  limita la tua  massima – il tuo segnalino  non può essere spostato oltre il segnalino .

3) **Far Progredire il Tuo Personaggio.** Se hai punti **Esp**, adesso puoi spenderli per alzare i tuoi Attributi, ottenere nuove Abilità o aggiungere nuove carte Combattimento & Diplomazia al tuo mazzo (vedi: Progressione del Personaggio).

4) **Costruisci i tuoi mazzi Personaggio.** Se lo desideri, puoi personalizzare i tuoi mazzi Combattimento e Diplomazia con le carte ricevute dalla Riserva di Avanzamento nel corso della partita. Puoi anche rimuovere le carte che non si adattano al tuo stile di gioco, ma ricorda che ogni mazzo deve avere almeno 15 carte!

5) **Vivere i Sogni.** Se il Luogo in cui ti trovi ha l'icona Sogno, apri la sua sezione nel Diario di Esplorazione e leggi il sogno. Se il tuo segnalino  è in uno degli slot rossi (la carta “STAI IMPAZZENDO” è aggiunta alla tua Plancia Personaggio), leggi l’Incubo invece del Sogno. Risolvere prima tutti i Sogni una sola volta e poi gli Incubi una sola volta.

Suggerimento: i Sogni spesso forniscono indizi utili o rivelano informazioni importanti ed elementi della storia.



REGOLE BASE

Prima di iniziare a giocare, dovrete prendere familiarità con i concetti principali di Tainted Grail descritti in questa sezione.

TRACCE SOPRAVVIVENZA

Queste tre tracce sulla vostra Plancia 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) diminuiscono la vostra **ENERGIA**. La **ENERGIA** 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: **FERITE**).

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

SALUTE – le vostre condizioni fisiche. Quando terminate la **SALUTE**, siete moribondi. Per raffigurarlo, vi verrà chiesto di aggiungere la carta “Stai Morendo” alla vostra Plancia Personaggio e di far uso delle regole aggiuntive illustrate su quella carta.

La vostra **ENERGIA** non può mai superare la vostra **SALUTE** (il segnalino **ENERGIA** non può mai superare il limitatore **SALUTE** a T).

Se avete più **ENERGIA** che **SALUTE** (il vostro segnalino **ENERGIA** è sopra al segnalino **SALUTE**), allora in Combattimento e in Diplomazia siete preda del Panico.

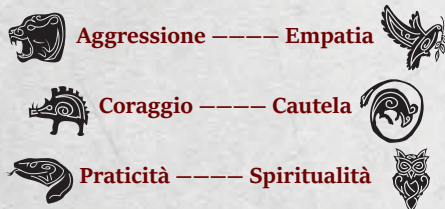
La forma del segnalino **SALUTE** vi ricorderà di queste due soglie critiche!

TERRORE – traumi mentali, stress e pazzia. Se il vostro segnalino **TERRORE** raggiunge uno dei due slot rossi in cima alla traccia, state impazzendo. Per rappresentarlo, vi verrà chiesto di aggiungere la carta “Stai Impazzendo” alla tua Plancia Personaggio e di far uso delle regole aggiuntive illustrate su quella carta.

Inoltre, se il vostro **TERRORE** è superiore alla vostra **SALUTE**, siete preda del Panico (il che impatterà negativamente sull'andamento del Combattimento e della Diplomazia).

ATTRIBUTI DEI PERSONAGGI

I sei Attributi base, divisi in tre coppie contrapposte, sono ciò che definisce il vostro Personaggio. 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, ogni punto successivo di questo Attributo fornisce una utile carta Abilità che si aggiunge sul lato della vostra Plancia Personaggio, vicino all'Attributo (vedi: Progressione del Personaggio).



Suggerimento: il costo in **ESP** per alzare gli Attributi è determinato separatamente per ciascuna delle tre coppie contrapposte di Attributi. Ciò vuol dire, per esempio, che più punti avete in **AGGRESSIONE** e più costose diventano le vostre migliori di **EMPATIA**!

RISORSE

Esistono cinque Risorse consumabili che i Personaggi possono raccogliere e utilizzare nel corso dei loro viaggi.

Cibo – a ogni Fine della Giornata, il vostro Personaggio dovrebbe mangiare una unità di **Cibo**. Senza **Cibo**, non sarete in grado di recuperare (vedi: Fine della Giornata).

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

Reputazione (Rep) – la vostra fama e gloria; se avete molti punti **Rep**, gli abitanti dell'isola spesso si offriranno di aiutarvi!

Magia – il potere soprannaturale che potrebbe aiutarvi durante gli Incontri e che spesso è necessario per attivare i Menhir.

Esperienza (Esp) – spesa per alzare i vostri Attributi e per comprare nuove carte Combattimento e Diplomazia che aumentano di gran lunga le vostre possibilità di sopravvivenza.

Cibo e **Ricchezza** possono essere **scambiate** con i membri della Compagnia o con qualsiasi altro Personaggio nello stesso Luogo e che al momento non sia coinvolto in una Azione. **Rep**, **Esp** e **Magia** non possono mai essere scambiate.

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 – fa riferimento alla sezione corrispondente sul Diario di Esplorazione.
3. Numero Lascito del Luogo – il numero della precedente versione di questo Luogo (alcune azioni, eventi o circostanze possono rimpiazzare uno specifico Luogo con una sua versione modificata).
4. Sigilli del Luogo – ogni Luogo può possedere fino a tre Sigilli speciali accanto al suo nome.



– **MENHIR** – questo Luogo contiene un Menhir che potete attivare. Durante la partita, l'Azione Attivare Menhir può essere svolta solo nei Luoghi con questo simbolo!



– **SOGLI** – se finite la giornata in questo Luogo, durante il sonno vivrete dei Sogni profetici (o degli orribili Incubi).



– **INSEGUIMENTO INOSPITALE** – questo Luogo innescerà un Incontro non appena vi entrate (di solito un Incontro di Diplomazia). Controllate le specifiche regole sulla carta Luogo.



– **INSEGUIMENTO OSPITALE** – sfortunatamente, sono rari...

5. Azione di Luogo – una Azione che si può svolgere in questo Luogo.

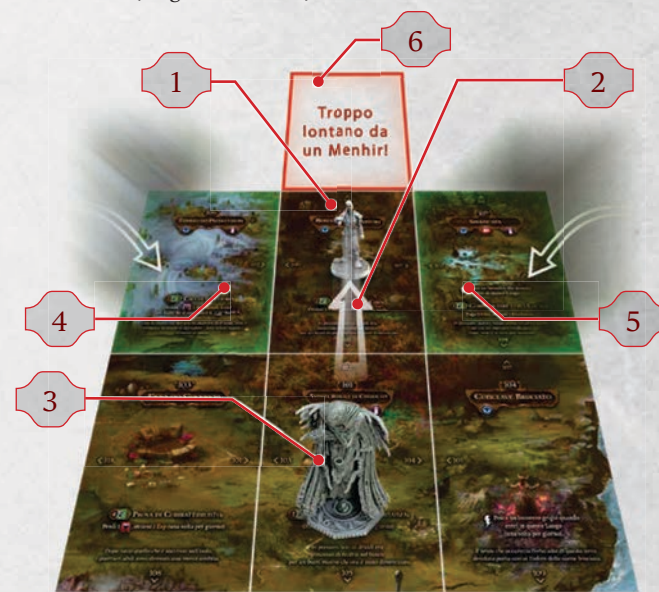
6. Chiavi Direzionali – numeri che indicano i Luoghi confinanti.

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

Quando prendete l'Azione Viaggiare (vedi: Durante la Giornata), potreste rivelare nuove carte Luogo. Per Viaggiare tra due carte Luogo adiacenti, queste devono essere collegate tra di loro tramite le Chiavi Direzionali. Se due carte Luogo sono vicine l'una all'altra, ma non ci sono Chiavi Direzionali sui loro margini adiacenti, allora la rotta è bloccata (di solito da un elemento naturale, come catene montuose, baie o ripide scogliere). Dovrete trovare un altro passaggio!

Ogni volta che arrivate in un nuovo Luogo, seguite sempre la sequenza sottostante:

1) **Rivelate ulteriori carte Luogo.** Trovate le carte che corrispondono alle Chiavi Direzionali ai margini del vostro nuovo Luogo. Aggiungetele alle Chiavi corrispondenti **SE** la carta Luogo che state cercando di aggiungere **non si trova a più di 1 carta** di distanza (diagonale inclusa) da un Menhir Attivo.



1 – La Miniatura del Vostro Personaggio

2 – Il Vostro Viaggio

3 – Menhir Attivo

4 & 5 – Aggiungete queste carte Luogo quando arrivate nel nuovo Luogo (i loro Numeri Luogo corrispondono alle Chiavi Direzionali ai margini della vostra carta Luogo E sono a portata di un Menhir Attivo).

6 – Non si può aggiungere questa carta Luogo! Il suo Numero Luogo corrisponde alla Chiave Direzionale MA è fuori della portata di un Menhir Attivo.

2) Risolvete le regole istantanee. Se una regola sulla carta è contrassegnata dal simbolo del fulmine (⚡), dovete risolverla immediatamente.

Se nel Luogo è presente un Guardiano, risolvete l'Incontro prima di innescare la regola istantanea del Luogo.

MOVIMENTO SPECIALE

Alcune carte ed effetti vi chiedono di muovere il vostro Personaggio fino al “Luogo rivelato dal numero più basso”, “in qualsiasi Luogo collegato” e così via. Questa mossa speciale non viene considerata Viaggiare, non costa [M] e viene svolta all'istante. Rivela, però, ulteriori carte Luogo e innesca qualsiasi Azione istantanea e Incontro con i Guardiani.

NUMERI LASCITO DEL LUOGO

In **Tainted Grail**, molti Luoghi vengono trasformati dalle Azioni dei giocatori. A volte, le vostre imprese faranno cambiare un'intera carta Luogo per la sua nuova versione modificata. Quando le carte Luogo cambiano, anche i loro numeri cambiano, dato che ricevono una nuova sezione nel Diario di Esplorazione. Tuttavia, il numero originale del Luogo è ancora indicato sulla carta, e viene detto il numero Lascito del Luogo. Lo si usa quando si collegano le Chiavi Direzionali!

Esempio: entrate in un Luogo con la Chiave Direzionale “190” sul margine destro. Cercate il Luogo 190, ma in questa partita non è più disponibile. Verificate i numeri Lascito del Luogo e scoprite che il Luogo 195 ha la Chiave Lascito 190. Ponete quindi il Luogo 195 accanto alla Chiave Direzionale “190”.



Per riassumere: quando visitate un qualsiasi Luogo durante la partita, rivelerete dei nuovi Luoghi vicini, purché questi: a) siano collegati a una Chiave Direzionale corrispondente, b) siano a portata di un Menhir. Se la carta Luogo con il numero indicato sulla Chiave Direzionale non è più disponibile in gioco, verificate invece il numero Lascito del Luogo!

I MENHIR E L'ANOMALIA

Nella terra di Avalon, ogni volta che un Menhir si oscura, parti del territorio finiranno presto per sprofondare tra le energie primordiali dell'anomalia – eccettuato per le piccole e distaccate isole di realtà lasciate attorno ai Menhir disattivati e altre potenti reliquie. Per rappresentarlo, a ogni Inizio della Giornata, vi verrà chiesto di scartare i Luoghi che non si trovano più a portata di un Menhir Attivo.

Tutti i Personaggi che si trovano su di una carta Luogo rimossa perdono immediatamente 2 [M], ottengono 2 [M] e si spostano verso la carta Luogo restante più vicina (se ci sono più Luoghi alla stessa distanza, scegliere quello dal numero più basso). Questa non è considerata una Azione Viaggiare!

Attivare Menhir richiede che i Personaggi usino l'Azione trovata sul retro della carta Luogo o nel Diario di Esplorazione di questo Luogo. Sia i costi che la preparazione del Menhir vengono descritti nel testo di questa Azione. Note, per favore, che Attivare Menhir è una Azione possibile solo nei luoghi che hanno il sigillo Menhir [M] accanto al loro nome.

I Personaggi possono **prolungare la durata restante dei Menhir** che sono ancora Attivi semplicemente Attivandoli di nuovo. Qualsiasi “energia” rimasta sul Quadrante del Menhir viene perduta al momento della vostra nuova Attivazione. Quando si prolunga l'esistenza di un Menhir, non mettete una nuova miniatura Menhir sul Luogo!

Se l'ultimo Menhir sulla mappa si oscura, non rimuovere le ultime carte Luogo restanti. I Personaggi possono continuare a giocare in quei Luoghi, ma perdono 2 [M] e ottengono 2 [M] a ogni Inizio della Giornata – finché non muoiono o attivano uno dei Menhir.

EVENTI, CERCHE E COMPITI

La carta Evento che rivelate all'inizio della partita vi mette sulla pista della vostra prima **Cerca**. In **Tainted Grail**, le Cerche sono le ramificazioni principali della vicenda – grandi e importanti missioni che conducono sempre alla fine del Capitolo e vi fanno progredire nella Campagna.

Le Cerche fanno sempre la loro comparsa sulle carte Evento o Segreto e sono contrassegnate dalla loro speciale impaginazione (vedi illustrazione) e un simbolo [M] nell'angolo della carta. Ogni volta che pescate una carta contenente una Cerca, dovreste leggerla e piazzarla nella pila delle Cerche Attive, vicina al mazzo Eventi.

Esempio: il primo Evento che pescate durante la partita contiene una Cerca che recita: “Ottieni la carta Segreto Riti dei Menhir”. Disponete questo Evento vicino al mazzo Eventi, nella pila delle Cerche. Non appena un Personaggio si è procurato la carta Segreto Riti dei Menhir, seguite le regole riportate nella sezione “Successo” della Cerca in questione.

Suggerimento: se non siete sicuri di dove recarvi o di cosa fare, partite sempre controllando di nuovo le vostre Cerche Attive.



Un esempio di carta Evento Narrativo con una Cerca.

1. **Titolo**
2. **Capitolo e parte** – vi permette 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.
5. **Suggerimento** – una piccola informazione che potrebbe aiutarvi a completare la Cerca.

IMPORTANTE: non rimuovete mai le carte che contengono una Cerca, a meno che non vi venga chiaramente richiesto! Le carte Evento, salvo che diversamente segnalato dalle carte stesse, hanno effetto su tutti i personaggi.

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.

Esempio: quando fanno visita ai Gradini dei Titani (Luogo 115), i giocatori scoprono che gli eremiti e i mendicanti che abitavano nelle grotte circostanti sono spariti. Il Diario di Esplorazione di questo Luogo contiene una riga: “Nuovo Compito: scoprire la sorte degli eremiti”. Se i

giocatori seguono gli indizi, finiranno per scoprire un oscuro segreto che riguarda la loro sparizione in uno dei Luoghi vicino...

IMPORTANTE: dovreste considerare di prendere appunti ogni volta che ricevete un nuovo Compito. Mentre il gioco fornisce riferimenti che riguardano le Cerche (sotto forma delle loro carte), potrebbe risultare difficile ricordarsi tutti i Compiti che avete trovato.

IMPORTANTE: ogni volta che volete far progredire la vostra Campagna, seguite le Cerche. Anche i Compiti sono importanti, e potrebbero risultare fruttuosi, ma non vi porteranno al completamento del vostro attuale Capitolo.

GETTONI CERCA

Molte Cerche e Compiti usano i Gettoni Cerca per tenere traccia dei loro progressi. È importante notare che qualsiasi Quadrante con dei Gettoni Cerca sopra (detti Quadranti Cerca) non si riduce all'Inizio della Giornata (vedi: Ordine del Giorno). Solo i Quadranti Tempo si riducono automaticamente.

COMPAGNIE E AZIONI DI 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 ricongiungerli 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: i membri della Compagnia possono scambiarsi **Cibo**, **Ricchezza**, Oggetti e Segreti in qualsiasi momento, purché la Compagnia non sia al momento impegnata in un Incontro o in un'Azione. Inoltre, se siete in una Compagnia con un altro Personaggio, potete spendere la vostra [M] 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 l'Azione del Personaggio stampata sulla Tessera del Personaggio, il Personaggio Attivo deve sempre spendere almeno 1 [M].

Suggerimento: Viaggiare in Compagnia è più sicuro, ma quando non avete tempo, dividersi potrebbe permettervi di coprire più territorio, esplorando di più e ricevendo più ricompense!

IMPORTANTE: unirsi a un'Azione è possibile solo prima che l'Azione inizi. Una volta iniziata l'Azione, i Personaggi non possono più formare o sciogliere una Compagnia, a meno che specifiche carte o regole dicano altrimenti.

LASCIARE O SCIogliere 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. Non si può lasciare la Compagnia nel mezzo di un'Azione. Si può lasciare una Compagnia in qualsiasi momento in cui non stia risolvendo un'Azione.

L'unica eccezione è quando un Personaggio in una Compagnia non può pagare il costo dell'Azione richiesto per ciascun membro della Compagnia. In quel caso, qualsiasi personaggio che non paghi viene escluso dalla Compagnia. I Personaggi restanti proseguono con l'Azione.

Esempio: un paragrafo del Diario di Esplorazione richiede che ciascun membro della Compagnia paghi 2 . I giocatori A e B lo fanno, mentre il giocatore C è impossibilitato a farlo. I giocatori A e B non vogliono coprire i costi dell'azione per il giocatore C. Il giocatore C viene escluso immediatamente dall'Esplorazione, mentre i giocatori A e B la proseguono assieme.

I membri della Compagnia possono andarsene durante il Combattimento e la Diplomazia solo se decidono di Fuggire dall'Incontro (vedi: Fuggire dal Combattimento / dalla Diplomazia) o vengono rimossi in virtù dell'effetto della carta "Stai Morendo".

STATUS E SCHEDA SALVATAGGIO

Quando si fa uso dell'Azione Viaggiare, si completano le Cerche o si risolvono i Compiti, vi verrà spesso chiesto di contrassegnare o spuntare un certo Status (o una parte numerica di uno Status) sulla Scheda Salvataggio.

Gli Status sono inneschi della storia che rappresentano il vostro impatto sul mondo. Non sono personali. Se c'è uno Status contrassegnato su di una Scheda Salvataggio, tutti i Personaggi lo possiedono. I cambiamenti più piccoli e personali (come l'amalarsi o il possedere un'aura magica specifica) vengono gestiti tramite le carte Segreto personali.

Compito della Dama	
Confronti Finali	  3 4 5 6 7
Conoscenza di Tangleroot	1 2

DIARIO DI ESPLORAZIONE

La maggior parte delle Azioni Esplorare vi rimanderanno al Diario di Esplorazione – un grosso libro pieno di storie e interazioni necessarie a progredire nel gioco. Prima di usarlo per la prima volta, accertatevi di leggere il capitolo "Come Usare il Diario di Esplorazione" proprio all'inizio del Diario!

INCONTRI

Nel gioco sono presenti quattro tipi di Incontri:



Il mazzo VERDE viene usato principalmente nella selva e contiene minacce naturali come animali selvatici o bestie leggendarie. Molti di questi incontri, quando vengono sconfitti, procurano **Cibo**.

Il mazzo GRIGIO contiene i pericoli relativi al mondo degli uomini, come briganti, cavalieri rinnegati o persone impazzite. Quando vengono sconfitti, molti di questi Incontri procurano Oggetti.

Il mazzo VIOLA contiene minacce misteriose e soprannaturali. Ne dovrete scoprire il significato da soli.

Il mazzo BLU è un mazzo speciale, non di combattimento. Viene usato principalmente quando si visita un Insediamento inospitale e contiene situazioni pericolose, oltre a sfide personali e diplomatiche.

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.

Pescare un Incontro vi getta immediatamente, insieme alla vostra Compagnia, in un Combattimento o nella Diplomazia, a seconda della carta Incontro (vedi: le sezioni Combattimento e Diplomazia di questo Regolamento).

I giocatori daltonici possono usare i quarti di cerchio agli angoli sul retro delle carte per distinguere i mazzi: in basso a sinistra – grigio, in basso a destra – verde, in alto a destra – viola, in alto a sinistra – blu.

GUARDIANI

Questi pericolosi nemici continueranno ad aggirarsi nell'area anche dopo che siete riusciti a Fuggire (vedi: Fuggire dal Combattimento). Se non riuscite a sconfiggere un Incontro Guardiano, disponete la sua carta sul Luogo in cui lo avete innescato. All'inizio di ogni giornata, tirate un dado Guardiano:



1. **Punto cardinale** – spostate il Guardiano di conseguenza.

2. **Nulla** – il Guardiano non si muove.

3. **Scartare** – rimuovete il Guardiano dal gioco, rimettendo la sua carta in fondo al suo mazzo Incontri.

● Se il Guardiano dovesse muoversi verso un Luogo non rivelato o non collegato, muoverlo invece verso il Luogo collegato con il numero più alto.

● Se il Guardiano resta nello stesso Luogo e ci sono dei Personaggi presenti, iniziate immediatamente l'Incontro (tutti i Personaggi presenti in questo Luogo dovranno combatterlo assieme).

● Se il Guardiano entra in un Luogo con un Personaggio, innesci immediatamente l'Incontro. Una volta che il Guardiano è stato sconfitto, mettere la sua carta in fondo al suo mazzo.

● Se un Personaggio o una Compagnia entra in un Luogo con un Guardiano, innesci immediatamente un Incontro. Se è presente più di un Guardiano, i giocatori possono scegliere quale Incontro innescare per primo.

● Se un Personaggio o una Compagnia entra in un Luogo con un Guardiano e un'Azione istantanea (contrassegnata dall'icona fulmine ⚡), innesci prima l'Incontro Guardiano e poi risolve le regole sulla carta Luogo.

L'espansione I Mostri di Avalon contiene una specifica miniatura per ciascun Incontro Guardiano. In situazioni molto rare, sul tavolo da gioco potrebbero essere presenti più Incontri di un tipo specifico del numero di miniature disponibili. In quel caso, usate le carte per rappresentare gli Incontri in eccesso.

OGGETTI ED EQUIPAGGIAMENTO

Alcune carte Oggetto disponibili in **Tainted Grail** riportano una delle seguenti parole chiave:

- **Arma**
- **Armatura**
- **Scudo**
- **Compagno**
- **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. All'inizio della Giornata, se il Personaggio ha più Oggetti o Segreti con la stessa parola chiave, decidete quale usare e girate gli altri a faccia in

giù. Fate lo stesso 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. In questo modo il Personaggio può avere una sola Arma, uno Scudo, un'Armatura, un Compagno o una Reliquia attivi allo stesso tempo.

Alcuni oggetti contengono il simbolo "C" – si tratta di Oggetti **Artigianali**, gli unici che possono essere costruiti dai Personaggi dei giocatori. Se l'Azione Artigianato o la Ricompensa di un Incontro chiede di "pescare un Oggetto Artigianale", continuate a pescare carte dal mazzo Oggetti finché non trovate il primo Oggetto con il segno "C". Prendetelo e mescolate il resto del mazzo Oggetti. Lo stesso vale quando si deve pescare un "Oggetto Compagno", un "Oggetto Arma" e così via.

I Personaggi possono **scambiare Oggetti** liberamente quando si trovano nello stesso Luogo e non sono impegnati in una Azione o un Incontro. E' importante notare che gli effetti delle carte Oggetto (e Segreto), salvo che sia specificato diversamente nella carta, si applicano al personaggio che ne fa uso.

GIRARE LE CARTE

Alcuni Oggetti vi chiedono di **girare** la loro carta in Combattimento o in Diplomazia a indicare che sono stati usati. Quando ricevete l'istruzione di girare la carta, volgetela a faccia in giù. Alla fine del Combattimento o della Diplomazia, ricordatevi di girarla a faccia in su!

SEGRETI

I Segreti sono oggetti e poteri numerati e legati alla narrazione che non dovrebbero mai far parte del normale mazzo Oggetti. **Non possono mai essere smarriti o venduti**, 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.

Esempio: una creatura nemica divora due dei vostri Oggetti, e avete solo un Oggetto 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 si trovano nello stesso Luogo e non sono coinvolti in un'Azione. Le uniche eccezioni sono le carte con la parola chiave "**Personale**". Queste non possono mai essere trasferite a un altro Personaggio!

PROGRESSIONE DEL PERSONAGGIO

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

PROGRESSIONE DEI MAZZI COMBATTIMENTO E DIPLOMAZIA
Pagate 2 **Esp**. Pescate 3 carte dalla cima della vostra Riserva di Avanzamento. Sceglietene una e aggiungetela al vostro mazzo. Mescolate le due carte restanti nella vostra Riserva di Avanzamento.

I vostri mazzi Combattimento e Diplomazia devono sempre contenere almeno 15 carte ognuno.

Potete mettere e togliere le carte in vostro possesso a ogni Fine della Giornata. Le carte che non sono nel vostro mazzo al momento NON ritornano nella Riserva di Avanzamento. Mettetele accanto alla vostra Plancia Personaggio o nello Scomparto di Salvataggio del vostro Personaggio.

PROGRESSIONE DEGLI ATTRIBUTI

Il costo per far crescere gli Attributi dipende dal valore totale della coppia di Attributi (per maggiori informazioni sulle coppie di Attributi, vedi Attributi).

- 2 Esp:** 1° punto in una coppia di Attributi opposti.
4 Esp: 2° punto in una coppia di Attributi opposti.
6 Esp: 3° punto in una coppia di Attributi opposti.
8 Esp: 4° punto in una coppia di Attributi opposti.
10 Esp: 5° e ulteriori punti in una coppia di Attributi opposti.

Esempio: se il vostro  è 2 e la vostra  è 0, aumentare a 1  vi costerà 6 Esp (il valore totale della coppia di Attributi sarebbe 3). Se la vostra  è 2 e la vostra  è 2, alzare  a 3 vi costerà 10 Esp (il valore totale della coppia di Attributi sarebbe 5).

ACQUISTARE LE ABILITÀ

Quando ottenete il 3° punto in un singolo Attributo (e ogni punto successivo a esso), trovate tutte le carte Abilità che presentano l'icona di quell'Attributo. Poi, scegliete una carta e aggiungetela al margine appropriato della vostra Plancia Personaggio. La carta Abilità è doppia faccia, e contiene due Abilità che si escludono l'un l'altra. Ogni volta che ottenete un'Abilità, dovete scegliere un lato e rinunciare all'altro. Tutte le 72 Abilità nel gioco sono uniche, quindi affrontate sempre l'argomento della progressione del Personaggio con gli altri giocatori di modo da ottimizzare il potenziale della vostra squadra.

Ricordatevi che ogni carta Abilità ha un punto del suo Attributo stampato sulla sua faccia. Ciò significa, che se avete due segnalini negli slot  della vostra Plancia Personaggio e due carte Abilità , la vostra totale è 4.

MORTE E FOLLIA

SULLA SOGLIA DELLA MORTE

Se scendete a 0  in qualsiasi momento della partita, aggiungete la carta “Stai Morendo” alla vostra Plancia Personaggio, dovete Fuggire immediatamente dall'Incontro attuale e risolvere tutte le regole aggiuntive indicate sulla carta “Stai Morendo”. D'ora in avanti, ogni vostra Azione potrebbe rivelarsi la vostra ultima! Lo status “Stai Morendo” fornisce un po' di tempo aggiuntivo al vostro Personaggio per riprendersi, ma prima o poi cederà.

MORTE

Nella modalità giocatore singolo, il gioco ha termine quando il vostro Personaggio muore. È questo il motivo per cui la carta “Stai Morendo” per il giocatore singolo è più permissiva, e offre al Personaggio una maggiore possibilità di riprendersi.

Nella modalità cooperativa, la morte di un Personaggio non pone fine alla partita. Invece, seguite i passi successivi:

- Se c'è un Personaggio ancora disponibile nella scatola, potete rivendicarlo, eseguire la normale Preparazione del Personaggio, poi disporre la sua miniatura nel Luogo rivelato dal numero più basso.
- Tutti gli Oggetti abbandonati dal Personaggio morto vengono depositi sulla carta Luogo dove il Personaggio è morto. Possono essere raccolti da qualsiasi altro giocatore fino a quando il Luogo non sparirà.
- Tutti i Segreti appartenenti al Personaggio morto vengono divisi tra gli altri Personaggi, in qualsiasi modo voglia il proprietario del Personaggio morto, con una eccezione. Alcuni rari Segreti con la parola chiave “Personale” (vedi: Segreti) scompariranno per sempre quando il proprietario viene ucciso!

Se tutti gli altri Personaggi sono già in uso o morti quando un Personaggio muore, la partita si conclude con un fallimento, anche per i Personaggi che sono ancora vivi. In questo modo i giocatori sono fortemente incentivati a salvarsi la vita vicendevolmente a ogni costo!

Se la vostra partita termina in fallimento, potete usare la Grazia della Madre di Tutto descritta a seguire per recuperare la situazione.

PAZZIA

Se il vostro  raggiunge i due slot colorati di rosso in cima alla traccia , aggiungete la carta “Stai Impazzendo” alla vostra Plancia Personaggio e seguitene le istruzioni. A questo modo potranno entrare in gioco Incubi devastanti e l'Esplorazione o il Viaggiare si faranno più difficili e rischiosi.

GRAZIA DELLA MADRE DI TUTTO

Se voi e la vostra Compagnia perite e non volete ricominciare il gioco da capo, potete decidere che l'intervento della Madre di Tutto vi ha salvati. In quel caso, contrassegnate lo status ‘Salvato dalla Dea’ sulla vostra Scheda Salvataggio e andate al Verso 500 del Libro dei Segreti. A questo modo ritornerete all'inizio del Capitolo con delle risorse predefinite, ma potrete continuare la partita.

IMPORTANTE: affidarsi ai poteri superiori per restare in vita non è la modalità pensata per affrontare il gioco! Se continuate a richiedere la Grazia della Madre di Tutto, valutate se ricominciare il gioco utilizzando la Modalità Narrativa (vedi: Modalità di Gioco Alternative).

SALVARE LA PARTITA

Raccomandiamo di salvare la partita e di metterla da parte solo dopo aver completato un Capitolo, quando il Diario o una carta Evento vi offre tale opzione. Altrimenti, potreste dimenticarvi vari dettagli della Cerca o delle interazioni in cui eravate impegnati, e le Azioni “una volta al giorno” potrebbero ripristinarsi più spesso del previsto. Tuttavia, nelle situazioni di emergenza, potete salvare la partita in qualsiasi momento. Per salvare la partita, seguite le istruzioni sottostanti:

I) Ciascun giocatore salva lo stato del proprio Personaggio:

- 1) Scegli il diagramma di una Plancia Personaggio sulla Scheda Salvataggio. Scrivici sopra il nome del tuo Personaggio. Quindi, usa una matita per segnare sul diagramma i tuoi Attributi, i numeri delle tue Risorse e la condizione delle tue tracce Sopravvivenza.
- 2) Se hai delle Abilità, scrivi il loro numero identificativo accanto all'Attributo a cui si aggiungono.
- 3) Scrivi qualsiasi ulteriore informazione che ritieni importante, ad esempio la condizione dei Quadranti Cerca o dei Quadranti delle carte Segreto (se ce ne sono in gioco).
- 4) Togli tutti i segnalini dalla tua Plancia Personaggio e riponili nella scatola.
- 5) Metti tutti i tuoi Oggetti e Segreti in uno dei quattro Scomparti di Salvataggio della scatola.
- 6) Metti tutte le carte Diplomazia assieme alle tue carte Combattimento. Metti le carte divisore “Riserva di Avanzamento” in cima alle tue Riserve di Avanzamento in Combattimento e in Diplomazia e impilale assieme. Metti entrambe le pile nel tuo Scomparto di Salvataggio.

II) Il Cronista o tutti i giocatori salvano la situazione dello scenario:

- 1) Utilizzate la vostra Scheda di Salvataggio per segnare il Luogo attuale di tutte le miniature dei Personaggi, delle miniature dei Guardiani, delle miniature dei Menhir e di tutti i Quadranti speciali, oltre al valore attuale di ciascun Quadrante.
- 2) Rimuovete tutte le miniature, i Quadranti e i gettoni, e riponeteli nella scatola.
- 3) Impilate tutti i Luoghi rivelati in una pila e piazzateli sotto la carta divisore “Luoghi Rivelati”. Poi, aggiungete i Luoghi non rivelati alla pila, rivolti nella direzione opposta. Ponete tutte le carte Luogo negli scomparti delle carte di grandi dimensioni nella scatola.

IMPORTANTE: assicuratevi che tutti i Luoghi che avete rimosso dal gioco siano conservati separatamente, negli altri scomparti più piccoli!

4) Riponete tutti e quattro i mazzi Incontro attuali nella scatola, dietro la carta divisore “Incontri Salvati”.

5) Riponete il vostro mazzo Eventi e tutte le Cerche Attive nella scatola, dietro la carta divisore “Eventi Salvati”.

6) Disponete le carte restanti (Segreti, Oggetti, Incontri o Eventi inutilizzati) nella scatola.

Per recuperare una partita salvata, eseguite il procedimento inverso.

AGGIUNGERE O RIMUOVERE GIOCATORI

Ogni volta che preparate una nuova sessione di gioco, potete aggiungere o rimuovere liberamente giocatori e Personaggi (entro il limite di 1-4 Personaggi).

Assicuratevi di distribuire le carte Segreto in possesso dei Personaggi rimossi ai Personaggi che restano in gioco. I Segreti non vanno mai rimossi dalla Campagna in corso a meno che non venga richiesto esplicitamente di farlo.

Disponete i nuovi Personaggi nello stesso Luogo di uno dei Personaggi già in gioco. Sono rinforzi giunti da Cuanacht e iniziano a giocare con le normali Risorse e mazzi di partenza.

SCARTARE & RIMUOVERE CARTE DAL GIOCO

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 Luogo, Evento Casuale, Incontro, Segreto od Oggetto, rimettete la carta in fondo al suo mazzo.

Le carte Combattimento e Diplomazia, scartate o distrutte durante gli Incontri, vanno rimescolate nel mazzo Combattimento o Diplomazia non appena l'Incontro termina.

Tuttavia, il mazzo Eventi ha la propria pila degli scarti – vi aiuta a tenere traccia del tempo che passa e assicura un uso appropriato del mazzo.

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, fuori dagli Scomparti di Salvataggio. Non fa più parte della Campagna e non deve tornare in alcun mazzo, a meno che non vi venga specificatamente richiesto di farlo.

SUGGERIMENTI GENERALI DI GIOCO

- Esplorate. La maggior parte delle scoperte più preziose e molte trame compaiono solo grazie all'Esplorazione. A volte dovrete esplorare lo stesso posto più volte.
- Cercate sempre di avere con voi **Cibo** e risorse sufficienti per i prossimi due giorni.
- Ispezionate tutti i Menhir sui Luoghi rivelati, e preparate un piano per attivare da subito il prossimo Menhir. Qualsiasi Incontro andato male o cattiva decisione presa potrebbe farvi perdere uno o due giorni!
- Risolvere gli Incontri o esplorare Luoghi pericolosi assieme può migliorare di molto le vostre possibilità di successo. D'altra parte, in più siete, più in fretta dovrete muovervi! A volte sarà necessario dividersi per coprire un territorio maggiore.
- Ricordatevi che i Personaggi nello stesso Luogo possono aiutarsi tra di loro, sostenendo qualsiasi costo da pagare.

COMBATTIMENTO

Fate riferimento a questa sezione del Regolamento ogni volta che ingaggiate un Incontro di Combattimento. Se non avete mai giocato prima d'ora a Tainted Grail, dovrete cominciare da una delle carte Incontro contrassegnate con "Il Tuo Primo Incontro". Potete inoltre studiare il Combattimento guardando il video istruttivo su: www.taintedgrail.com/learn

INTRODUZIONE ALLE BASI 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 l'Incontro. 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 dei Combattimenti si svolge a questo modo:

- Tutti i membri della Compagnia pescano la loro mano iniziale di carte (vedi Iniziare il Combattimento).
- I membri della Compagnia scelgono un Personaggio che diventa quello Attivo e agisce per primo (Turno di Combattimento, atto I).
- Il Personaggio Attivo può giocare una carta Combattimento, aggiungendola alla fine della Sequenza (Turno di Combattimento, atto II, fase 2).
- Il Personaggio Attivo può giocare delle ulteriori carte Combattimento in base alle regole (Turno di Combattimento, atto II, fase 2).
- Il nemico effettua un attacco contro il Personaggio Attivo (Turno di Combattimento, atto II, fase 3).
- Se c'è ancora qualche Personaggio che in questo Turno non è diventato Attivo, uno di essi diventa Attivo (Turno di Combattimento, atto II, fase 4). Altrimenti, il Turno termina e 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 (vedi: Fuggire dal Combattimento).



ESEMPIO DI SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

Una Sequenza consiste in tutti i membri della Compagnia che giocano carte Combattimento durante un Incontro di Combattimento. Ogni Personaggio gioca le proprie carte Combattimento, aggiungendole in un'unica Sequenza di Combattimento condivisa. Le carte formano sempre una linea retta. Le Chiavi sul fondo si uniscono sempre e nessuna Chiave viene mai celata.

FUGGIRE DAL COMBATTIMENTO

Un giocatore può Fuggire in qualsiasi momento durante la propria Attivazione – perde 1  e innesca l'attacco di Opportunità indicato sulla carta Incontro. Poi, pone la carta Incontro in fondo al suo mazzo, rimescola il mazzo Combattimento e lo mette da parte.

In una Compagnia: se un Personaggio Attivo decide di Fuggire dal Combattimento, il Personaggio innesca l'attacco di Opportunità e lascia il Combattimento, come descritto sopra. Il resto della Compagnia resta impegnata nell'Incontro e procede alla fase 4 – Verificate la Prontezza. Quando tutti i giocatori riescono a Fuggire, piazzare la carta Incontro in fondo al suo mazzo.

SCAPPARE

I Personaggi non sono gli unici che potrebbero fuggire dal Combattimento. Alcune Creature hanno l'attacco speciale "Scappare" – quando si innesca, terminate immediatamente l'Incontro e rimettete la carta Incontro in fondo al suo mazzo. I Personaggi non ricevono né Bottino né Ricompensa. Ai fini delle regole, obbligare un nemico a Scappare non è considerato vincere un Incontro.



CARTA INCONTRO

Questa carta rappresenta il nemico che i Personaggi affronteranno durante l'intero Incontro di Combattimento. Consiste di più parti:

- 1 – **Difficoltà dell'Incontro.** Ogni Incontro ricade in una delle quattro categorie di difficoltà.
- 2 – **Icona Guardiano.** Vedi Guardiano nei Trattati dell'Incontro di Combattimento.
- 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 della carta.**
- 5 – **Testo narrativo.**
- 6 – **Tratti del nemico.** Modificatori speciali che restano attivi per la durata dell'Incontro (vedi: Trattati del Nemico).
- 7 – **Tabella di Combattimento.** Determina quale Attacco il nemico sferrerà in base al numero di segnalini nella Riserva di Combattimento.
- 8 – **Opportunità.** Descrive cosa accade in caso il nemico faccia uso dell'attacco di Opportunità.

9 – Ricompensa & Bottino. Cosa ricevete per aver sconfitto questo nemico. Le Ricompense si applicano a ciascun membro della Compagnia, mentre il Bottino deve essere condiviso tra i membri della Compagnia.

10 – Chiavi Attributo. Collegare queste Chiavi conferisce vari bonus qualora abbiate il livello richiesto dell'Attributo.

INIZIARE IL COMBATTIMENTO

In **Tainted Grail** il combattimento inizia ogni volta che il gioco vi chiede di pescare o scegliere una carta da uno dei seguenti mazzi Incontro: grigio, verde o viola, e la carta che avete pescato ha almeno una Chiave aperta sul margine destro.

Dopo aver pescato una carta Incontro, deponetela nell'area di gioco, lasciandole molto spazio a destra – costruite la vostra Sequenza in quello spazio.

Se il nemico possiede un Tratto, verificate adesso, dato che alcuni Trattati possono avere effetto durante questa fase (vedi: Trattati degli Incontri).

Quindi, tutti i membri della Compagnia si assicurano di non star facendo uso di più di un Oggetto con le seguenti parole chiave: Arma, Scudo, Armatura, Compagno, Reliquia (vedi: Oggetti e Segreti). I membri della Compagnia possono anche decidere di non far uso di alcuni dei loro Oggetti durante questo Incontro. Mettete da parte gli Oggetti inutilizzati per la durata del Combattimento. Una volta entrati in Combattimento non si può più aggiungere alcun Oggetto!

Dopo aver confermato il proprio equipaggiamento, ciascun membro della Compagnia pesca delle carte dal mazzo Combattimento:

- 3 carte se ci sono 1-3 Personaggi in Combattimento.
- 2 carte se ci sono 4 Personaggi in Combattimento.

Se non vi piace la vostra mano iniziale, potete scartarla e pescare una nuova mano con una carta in meno. Potete ripetere il procedimento fino a quando non vi resterà una sola carta in mano.

Quando tutti i membri della Compagnia avranno le loro carte iniziali, passate all'atto I del Turno di Combattimento, descritto alla prossima pagina.



CARTA COMBATTIMENTO

Questo è un esempio di carta Combattimento.

1 – Chiavi Attributo. Ciascuna di esse è aperta e può collegarsi a una Chiave Bonus sulla prossima carta nella Sequenza. Le Icone nelle Chiavi Attributo corrispondono agli Attributi sulla Plancia Personaggio. Se non possedete il livello necessario in uno specifico Attributo, la Chiave Attributo non si collegherà!

2 – **Chiavi Bonus.** Ciascuna di queste Chiavi può collegarsi a una Chiave Attributo sulla precedente carta della Sequenza.

3 – **Chiave Magia.** Questa Chiave si collega se unisci la sua parte sinistra con la sua parte destra E spendi 1 punto di **Magia**.

4 – **Chiave Libera.** Questa Chiave si collega sempre gratuitamente e vi conferisce un bonus, specificato nella seconda parte della Chiave. Ciascun Bonus viene spiegato in dettaglio nel riquadro “Bonus di Combattimento”. Se la seconda parte della Chiave è vuota, non ricevete nulla.

5 – **Capacità.** La parte successiva della carta contiene le regole speciali, che hanno tempistiche differenti. Solo le Capacità visibili (che non sono coperte da altre carte della Sequenza) sono considerate attive. Le carte Passive (vedi sotto) non vengono mai coperte, quindi le loro Capacità rimangono in gioco per tutto l'Incontro.

6 – **Numero della Carta.** Per rendere più facile il cercare le carte e costruire i mazzi, ciascuna carta Combattimento e Diplomazia ha un numero specifico. La lettera accanto al numero identifica il mazzo e il colore della carta (U - blu, G - verde, B - marrone, Y - grigio).



CARTE COMBATTIMENTO PASSIVE
A differenza delle normali carte Combattimento, le carte Combattimento Passive mantengono le loro Capacità sempre visibili quando si trovano nella Sequenza. Per semplicità, le loro Chiavi sono ai margini opposti della carta.

Cariche: alcune carte hanno l'istruzione di ottenere Cariche – usate i segnalini universali e piazzateli sulla carta. Potete usare le Capacità “Pagare x Cariche” ogni volta che volete (a meno che il testo ne limiti l'uso a uno degli atti).

In una Compagnia: solo il Personaggio Attivo può usare le Cariche dalle carte, ma il proprietario della carta deve acconsentire.

TURNIO DI COMBATTIMENTO

Un Combattimento è abitualmente composto da più Turni di Combattimento, con ogni turno diviso nei seguenti atti:

I. SELEZIONARE IL PERSONAGGIO ATTIVO

I membri della Compagnia decidono chi sarà il prossimo Personaggio Attivo. Possono selezionare qualsiasi Personaggio che non sia già stato Attivato durante questo Turno di Combattimento (non ha un Gettone Tempo sulla sua Plancia Personaggio). Se i membri della Compagnia non riescono a prendere una decisione unanime, il Personaggio non ancora Attivato con il Numero Personaggio più basso diventa Attivo.

Piazzate un Gettone Tempo sulla Plancia del Personaggio diventato Attivo. Vi ricorderà che quel Personaggio non può più essere Attivato fino al prossimo Turno.

Tenete a mente che qualsiasi effetto di gioco (ottenere una penalità alle Capacità) che si manifesta durante l'Attivazione del Personaggio si applica solo al Personaggio Attivo.

II. ATTIVAZIONE DEL PERSONAGGIO

1. CAPACITÀ RITARDATE

Rimuovete un Gettone Tempo da ciascuna carta Combattimento nella Sequenza che ne abbia uno. Se avete rimosso l'ultimo Gettone Tempo da una carta, risolvete immediatamente la sua Capacità con l'innescato Gettone Tempo (vedi: “Inneschi & Icone delle Carte Combattimento”). Queste Capacità si innescano solo una volta!

Inneschi & Icone delle Carte Combattimento

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



Al Piazzamento – risolvete questa Capacità dopo aver disposto la carta nella Sequenza.



Ritardata – mettete un Gettone Tempo su questa carta quando la giocate. La Capacità si innesca dopo aver rimosso l'ultimo Gettone Tempo dalla carta. La Capacità non si innesca nei Turni successivi e il Gettone Tempo non viene rimosso!

Se mettete un'altra carta sulla carta con un Gettone Tempo, e le coprite la Capacità, il Gettone Tempo viene rimosso e la Capacità non si innescherà.



All'Attacco del Nemico – questa Capacità resta attiva per tutta la fase 3 della vostra Attivazione, di solito modificando l'Attacco del nemico.



Danno – questa icona indica che il vostro Personaggio deve abbassare la sua dell'ammontare indicato.



Chiave Attributo Collegata – questa icona indica il numero di Chiavi Attributo collegate di questo tipo specifico nell'intera Sequenza.

2. GIOCARE LE CARTE

In questo passaggio eseguirete il vostro piano, giocando le carte dalla vostra mano e aggiungendole alla Sequenza. Se non riuscirete a giocare neppure una carta, il nemico trarrà beneficio dalla vostra inattività (vedi: Opportunità). Inoltre potreste essere costretti a giocare una carta qualora siate vittima del Panico (vedi: Panico).

Per completare questa fase, seguite la lista successiva:

a) **Giocate una carta Combattimento.** Quando giocate la vostra prima carta Combattimento durante la vostra Attivazione, **non dovete soddisfare nessun requisito speciale!** Questa carta non deve collegarsi a nessun Bonus o Chiave. Deve solo allinearsi in maniera corretta con la carta precedente della Sequenza (vedi: Esempio di Sequenza di Combattimento), facendo sì che la sua Chiave inferiore si unisca alla Chiave inferiore della carta precedente. Dopo aver giocato la carta:

- Verificate se le Chiavi Attributo si collegano alle Chiavi Bonus. Applicate questi Bonus. Ricordatevi che affinché si colleghino, dovete possedere il livello di Attributo indicato dalla Chiave.

- Se entrambe le parti di una Chiave Magia si uniscono, potete collegare questa Chiave pagando 1 **Magia** e ottenere così il suo Bonus.

- Collegate la Chiave Libera sul fondo e ricevete il suo Bonus.

- Verificate la Capacità e, se si innesca adesso, risolvetela (vedi Inneschi delle Capacità).

b) **Giocate ulteriori carte Combattimento.** Ogni Turno, tutte le carte Combattimento che giocate dopo la prima, **DEVONO collegarsi a una Chiave** . Se non avete carte che hanno questa Chiave Bonus, o non riuscite a trovare un modo per collegarla, non potete giocare più carte! Risolvete tutte le carte che giocate come spiegato sopra.

Prendere nota: per collegarsi, l'icona deve apparire sulla carta che si vuole giocare (non su quella che la precede).

c) **Verificate l'attacco di Opportunità.** Se non avete giocato alcuna carta in questa Attivazione, il nemico effettua immediatamente un attacco di Opportunità (vedi: Opportunità). Dopodiché, pescate una carta.

d) **Eseguite la Verifica di Vittoria.** Vedi il riquadro Verifica di Vittoria per i dettagli.

VERIFICA DI VITTORIA

Contate il numero di segnalini nella Riserva di Combattimento. Se è pari o superiore al Valore stampato sulla carta Incontro, avete vinto! Ricevete le Ricompense, condividete il Bottino e mettete la carta Incontro in fondo al suo mazzo; rimescolate il vostro mazzo Combattimento, comprese le carte giocate e scartate, e mettetelo da parte. Altrimenti, passate alla fase successiva.

3. ATTACCO DEL NEMICO

- Trovate l'Attacco che corrisponde al numero di segnalini nella Riserva di Combattimento sulla carta Incontro. Applicate il risultato di questo Attacco al Personaggio Attivo.

- Se l'Attacco del nemico rimuove dei segnalini dalla Riserva di Combattimento, e la Riserva di Combattimento non ha segnalini sufficienti a coprire la perdita, vedi la sezione Riserva di Combattimento Negativa.

- Dopo aver modificato la Riserva di Combattimento, eseguire la Verifica di Vittoria (vedi il riquadro Verifica di Vittoria).

4. VERIFICARE LA PRONTezza

- Verificate se tutti i membri della Compagnia sono stati Attivati durante questo Turno (e hanno i Gettoni Tempo sulle loro Plance Personaggio). Se non ci sono più personaggi da Attivare, passare all'atto Fine del Turno (III).

- Se ci sono ancora dei Personaggi che non sono stati attivati, ritornare all'atto I “Selezionare il Personaggio Attivo”.

III. FINE DEL TURNO

- **Scartare.** Scartate le carte fino ad averne 3 in mano.

- **Pescare.** Tutti i membri della compagnia pescano 1 carta dai loro mazzi. Non pescate se il vostro Personaggio è preda del Panico (vedi: Panico). Se non ci sono più carte da pescare, vedi: Niente Carte nel Mazzo.



● **Eliminare le Attivazioni.** Rimuovete tutti i Gettoni Tempo dalle Plance Personaggio. Non vengono invece toccati i Gettoni Tempo sulle carte Combattimento!

● **Iniziate il nuovo Turno.** Ritornate all'inizio dell'atto I (Selezionare il Personaggio Attivo).

CHIAVI COLLEGATE

Per collegare una Chiave, entrambe le metà della Chiave devono essere fisicamente in contatto. Inoltre:



- Il vostro Personaggio deve avere il livello di Attributo appropriato.



- Dovete spendere 1 **Magia** se volete collegarla. Disponete questo punto sulla Chiave Magia per indicare che è attiva. Se dovete scartare una carta con una Chiave Magia Collegata, rimuovere la **Magia** utilizzata per collegare quella Chiave.



- Si collegano sempre! Le Chiavi Libere spesso riportano dei moltiplicatori, il che le rende ancora più potenti!

BONUS DI COMBATTIMENTO



- Disponete questo numero di segnalini nella Riserva di Combattimento.



- Pescate una carta.



- Questa Chiave Bonus vi permette di giocare ulteriori carte Combattimento durante la fase 2 della vostra Attivazione (vedi: Giocare le Carte). Ignorate questa Chiave quando giocate la vostra prima carta Combattimento dell'Attivazione.

Questo Bonus non si moltiplica - se si trova accanto al moltiplicatore, ignorate il moltiplicatore.



- Scartate l'ultima carta Combattimento della vostra Sequenza.



- Moltiplicate la prossima icona.

Per esempio, + significa che ricevete 2 segnalini.



- Eliminate la prossima icona.

Per esempio, + significa che non pescherete.

ALTRE REGOLE DI COMBATTIMENTO

PANICO

Il Panico si instaura ogni volta che il vostro è superiore alla vostra attuale (il segnalino è più in alto delle ali del limitatore a T). Quando questo avviene:

● Invece di giocare la prima carta di questo Turno durante la vostra mano nella fase 2 della vostra Attivazione (Giocare le Carte), giocate una carta dalla cima del vostro mazzo Combattimento. Poi, potete giocare qualsiasi ulteriore carta dalla vostra mano, secondo le normali regole.

● Non pescate una nuova carta alla Fine del Turno. Tutte le carte bonus o aggiuntive ricevute dalle Chiavi Bonus, dalle Abilità, dalle Capacità o dal Panico vengono pescate come di norma.

OPPORTUNITÀ

Se non avete giocato alcuna carta nella fase 2 della vostra Attivazione (Giocare le Carte), il vostro nemico esegue immediatamen-

te l'attacco di Opportunità riportato sulla sua carta, e voi pescate 1 carta extra. Poi, procedete alla fase 3.

NIENTE CARTE NEL MAZZO

Ogni volta che il vostro Personaggio deve pescare delle carte Combattimento e il suo mazzo Combattimento non ha il numero richiesto di carte, siete costretti a Fuggire. Applicare le regole del Fuggire.

STAI MORENDO!

Ogni volta che il vostro Personaggio scende a 0 , aggiungete la carta "Stai Morendo" alla vostra Plancia Personaggio. Tra le altre regole, la carta rimuove immediatamente il Personaggio dall'Incontro in corso - leggere il suo testo per maggiori dettagli.

SCARTARE DA UNA MANO VUOTA

Ogni volta che dovete scartare una carta dalla vostra mano, ma non avete più carte, scartate 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 l'Attacco di un nemico o un altro effetto vi richiede di rimuovere un segnalino dalla Riserva di Combattimento, ma non vi è un numero di segnalini sufficiente, il giocatore che controlla il Personaggio Attivo scarta una carta dalla sua mano per ogni punto in eccesso. Se non ha carte da scartare, vedi "Scartare da una mano vuota", sopra.

Esempio: un giocatore ha 2 segnalini nella sua Riserva di Combattimento e una carta in mano. L'Attacco gli provoca la perdita di 4 segnalini. Scarta 2 segnalini dalla Riserva di Combattimento, 1 carta dalla mano e 1 carta dalla cima del suo mazzo.

TRATTI DEGLI INCONTRI DI COMBATTIMENTO

Difensivo - ogni prima carta Combattimento giocata durante la fase della vostra Attivazione (Giocare le Carte) aggiunge 1 segnalino in meno alla Riserva di Combattimento.

Finta - qualsiasi inflitto durante la fase 3 (Attacco del Nemico) non può essere prevenuto in alcun modo.

Frantumare - al termine dell'Incontro, tutti i membri della Compagnia scartano qualsiasi Oggetto (non Segreto) che riporta la parola chiave Arma e che stavano usando durante l'Incontro.

Guardiano - se non viene sconfitto, questo Incontro vagherà per la mappa (vedi la sezione Guardiano delle Regole Base).

Imboscata - il primo Personaggio Attivato in questo Combattimento scarta tutte le carte tranne una, subito dopo essere stato Attivato.

Ira - durante questo incontro, risolvete due volte la fase 3 (Attacco del Nemico).

Ladro - quando tutti i membri della Compagnia scendono a 1 o meno durante questo Incontro, perdono tutta la loro **Ricchezza** e scartano tutti i loro Oggetti. Poi, porre fine all'Incontro e riporlo in fondo al suo mazzo.

Lentezza - all'inizio del Combattimento, tutti i membri della Compagnia pescano una carta Combattimento in più. Durante l'atto Fine del Turno, tutti i membri della Compagnia pescano una carta Combattimento in più.

Opportunista - se un Personaggio non gioca almeno 2 carte Combattimento nella fase 2, innesci l'attacco di Opportunità.

Orda - durante ciascuna fase Attacco del Nemico, il Personaggio Attivo scarta 2 carte Combattimento dalla cima del proprio mazzo Combattimento.

Rapido - ogni personaggio può giocare al massimo 2 carte Combattimento per Attivazione.

Scatto - il primo Personaggio Attivato in questo Combattimento riceve 2 subito dopo essere stato Attivato.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

Beor pesca un Incontro grigio, un Vagabondo. Questo nemico ha il tratto Rapido, e ciò vuol dire che il giocatore può giocare solo due carte Combattimento per Turno.



TURNO 1

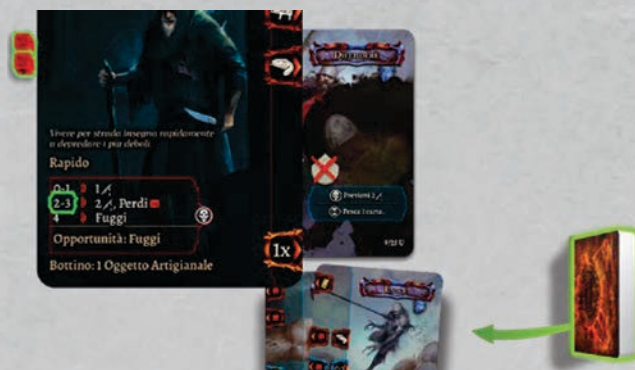
Il giocatore che controlla Beor pesca 3 carte dal suo mazzo Combattimento e gioca la carta Attacco.

Beor ha 2 punti di , quindi la Chiave si collega a un Bonus  che aggiunge 1 segnalino alla Riserva di Combattimento. Anche la Chiave Libera si collega – il giocatore dispone 1 altro segnalino nella Riserva di Combattimento.



Poi, ricordandosi che si possono giocare solo due carte (in virtù del Tratto Rapido del Vagabondo), il giocatore gioca una carta Difesa e collega la sua Chiave Magia pagando 1 **Magia**. Collegare la Chiave Magia attiva il Bonus () necessario a giocare ulteriori carte.

Sulla carta c'è anche un simbolo , quindi il giocatore pone sopra un Gettone Tempo. Adesso è arrivato il momento dell'Attacco del nemico.



Il giocatore guarda la tabella Attacco della carta Incontro. Il valore attuale della Riserva di Combattimento è 2. Ciò vuol dire che il nemico infligge 2  e rimuove 1 segnalino dalla Riserva di Combattimento. Tuttavia, la carta Difesa modifica l'Attacco, riducendo il  di 2. Alla fine, l'Attacco del Vagabondo rimuove solo 1 segnalino dalla Riserva di Combattimento.

Il giocatore pesca 1 carta.

TURNO 2

Il giocatore rimuove un  dalla carta Difesa e pesca 1 carta.

Poi, il giocatore gioca una carta Lancio. È la prima carta di questo turno, quindi il giocatore non ha bisogno del bonus .



La Chiave  e la Chiave Libera si collegano (il giocatore vuol risparmiare **Magia**, quindi non collega la Chiave Magia). La carta aggiunge un totale di 3 segnalini alla Riserva di Combattimento – 1 dalla Chiave  e 2 dalla Chiave Libera (ha un moltiplicatore x2). La Capacità della carta permette al giocatore di lanciare l'arma o lo scudo di Beor, ma Beor non ne ha.



Quindi, il giocatore gioca una carta Adirarsi, pagando 1 **Magia** per collegarsi alla Chiave Magia – questo Bonus era necessario per giocare la carta aggiuntiva. Non gli si connette nessun'altra Chiave. Grazie alla Capacità della carta che si innesca al piazzamento () il giocatore perde 1  e aggiunge 1 segnalino alla Riserva di Combattimento per ogni Chiave  collegata. Nell'intera Sequenza ci sono 2 Chiavi collegate di questo tipo, quindi il giocatore aggiunge altri 2 segnalini nella Riserva di Combattimento. Adesso nella Riserva di Combattimento ci sono 6 segnalini, che superano il Valore dell'Incontro. Beor ha vinto!

Il giocatore riceve il Bottino e la Ricompensa indicati sulla carta Incontro e mette la carta in fondo al mazzo Incontri grigio. Tutte le carte Combattimento usate o scartate durante il Combattimento vengono rimesse nel mazzo Combattimento. Poi, il giocatore mescola il mazzo e lo rimette alla sinistra della Plancia Personaggio di Beor.



DIPLOMAZIA

Fate riferimento a questa sezione del Regolamento ogni volta che ingaggiate un Incontro di Diplomazia. Se non avete mai giocato prima d'ora a Tainted Grail, dovrete cominciare da una delle carte Incontro contrassegnate con "Il Tuo Primo Incontro". Potete inoltre studiare la Diplomazia guardando il video istruttivo su: www.taintedgrail.com/learn

In Tainted Grail, non tutti gli Incontri terminano in un Combattimento. C'è anche un mazzo Incontri blu, separato, per le sfide diplomatiche e i 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 avversario, 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 fino in cima. Nel frattempo, l'avversario spingerà il segnalino nella direzione opposta, mentre effettua le sue Reazioni.

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

- Tutti i membri della Compagnia pescano la loro mano iniziale di carte (vedi Diplomazia Iniziale).
- I membri della Compagnia scelgono il personaggio che diventa Attivo e agisce per primo (Turno di Diplomazia, fase I).
- Il Personaggio Attivo può giocare una carta Diplomazia, aggiungendola alla fine della Sequenza (Turno di Diplomazia, fase II).
- Il Personaggio Attivo può giocare tante carte Diplomazia aggiuntive quante gliene permettono le regole (Turno di Diplomazia, fase II).
- L'avversario Reagisce al Personaggio Attivo (Turno di Diplomazia, fase III).
- Se c'è ancora qualche Personaggio che in questo Turno non è diventato Attivo, uno di essi diventa Attivo. Altrimenti, il Turno termina e inizia un nuovo Turno.

Alcuni Incontri di Diplomazia consentono due approcci alternativi o sono composti da più Stadi numerati, ciascuno dei quali richiede di "vincere" una mini-partita sulla traccia Affinità una seconda (o addirittura una terza) volta di fila, sotto condizioni diverse.

Esempio: mentre siete circondati da una folla inferocita che vi accusa di omicidio, potrebbe venirvi chiesto prima di calmarla usando la vostra  e poi di provare la vostra innocenza con la vostra .

Suggerimento: a parte la possibilità di Fuggire, alcuni Incontri di Diplomazia vi offrono l'opzione di Evitarli completamente, purché abbiate Rep o Risorse sufficienti (vedi: Fuggire da o Evitare la Diplomazia).



Esempio di Sequenza di Diplomazia

Una Sequenza consiste in tutti i membri della Compagnia che giocano carte Diplomazia durante un Incontro di Diplomazia. Ogni Personaggio gioca le proprie carte Diplomazia, aggiungendole in un'unica Sequenza condivisa. Le carte formano sempre una linea retta. La colonna di Chiavi si allinea sempre in modo che nessuna Chiave venga mai celata.

FUGGIRE DA O EVITARE LA DIPLOMAZIA

Una Compagnia può sempre Fuggire da un Incontro di Diplomazia – applicare semplicemente la penalità indicata nella sezione "Fallimento" della carta a ciascun membro della Compagnia.

Se la carta ha, in fondo, una sezione "Evitare", potete decidere di ignorare l'Incontro. In quel caso, dovete pagare tutti i costi e soddisfare tutti i requisiti indicati nella sezione "Evitare". Poi, mettete questa carta Incontro in fondo al mazzo degli Incontri blu e proseguite la partita.

Potete Evitare un Incontro solo prima di iniziarlo! Una volta iniziata la Diplomazia, non potrete più Evitarlo.

In una Compagnia: quando si vuole Evitare, verificate sempre la **Rep** o i livelli degli Attributi più alti (non sommateli). Il costo di Evitare o di Fuggire si applica a ciascun membro della Compagnia separatamente. Se i membri della Compagnia non riescono a prendere una decisione unanime se Evitare o Fallire l'Incontro, allora devono risolverlo.



CARTE INCONTRO

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

- 1 – Nome della carta.
- 2 – Testo narrativo.
- 3 – Traccia Affinità. Molti effetti possono spingere un segnalino su o giù questa traccia. Alcune Capacità verificano inoltre se il segnalino si trova attualmente sul verde o sul rosso.
- 4 – Difficoltà dell'Incontro. Ogni Incontro di Diplomazia appartiene a una delle quattro categorie di difficoltà, dalla più facile alla più difficile.
- 5 – Evitare. Il costo e i requisiti per Evitare l'Incontro (vedi: Fuggire da o Evitare la Diplomazia).

6 – Chiavi Attributo. Collegare queste Chiavi conferisce vari bonus qualora abbiate il livello richiesto dell'Attributo.

7 – Stadi. Ogni Stadio richiede che "vinciate il tiro alla fune" sulla traccia Affinità, seguendo delle regole diverse.

8 – Tabella della Diplomazia. Usatela per determinare quale Reazione l'avversario eseguirà durante la fase Reazione.

9 – Fallimento. Il costo da sostenere se si perde l'Incontro. Applicatelo a ciascun membro della Compagnia.

10 – Ricompensa. Il premio se si vince l'Incontro. Ogni membro della Compagnia riceve la ricompensa qui indicata (non la deve condividere).

INIZIARE LA DIPLOMAZIA

In Tainted Grail, la Diplomazia ha inizio ogni volta che il gioco vi chiede di pescare o selezionare una carta dal mazzo Incontri blu, e la carta che avete pescato ha almeno una Chiave aperta sul margine destro.

Dopo aver pescato una carta Incontro, deponetela nell'area di gioco, lasciandole molto spazio alla destra – costruirete la vostra Sequenza in quello spazio.

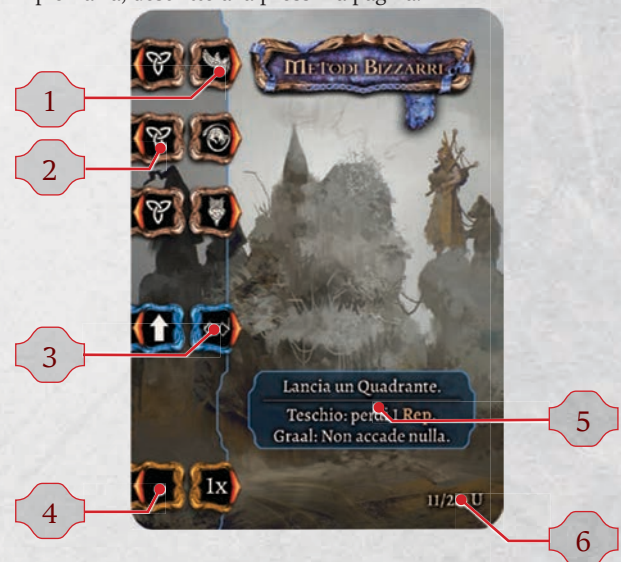
Quindi, tutti i membri della Compagnia si assicurano di non star facendo uso di più di un Oggetto con le seguenti parole chiave: Arma, Scudo, Armatura, Compagno, Reliquia (vedi: Oggetti e Segreti). I membri della Compagnia possono anche decidere di non far uso di alcuni dei loro Oggetti durante questo Incontro. Mettete da parte gli Oggetti inutilizzati per la durata di questo Incontro. Una volta entrati in Diplomazia non si può più aggiungere alcun Oggetto!

Dopo aver confermato il proprio equipaggiamento, ciascun membro della Compagnia pesca delle carte dal mazzo Diplomazia:

- 3 carte se ci sono 1-3 Personaggi nell'Incontro.
- 2 carte se ci sono 4 Personaggi nell'Incontro.

Se non vi piace la vostra mano iniziale, potete scartarla e pescare una nuova mano con una carta in meno. Potete ripetere il procedimento fino a quando non vi resterà una sola carta in mano.

Quando tutti i membri della Compagnia avranno le loro carte iniziali, la Diplomazia ha inizio – disponete un segnalino nello slot grigio della traccia Affinità e andate all'atto 1 del Turno di Diplomazia, descritto alla prossima pagina.



CARTA DIPLOMAZIA

Questo è un esempio di carta Diplomazia che userete per sconfiggere il vostro avversario durante un Incontro di Diplomazia.

1 – Chiavi Attributo. Ciascuna di esse è aperta e può collegarsi a una Chiave Bonus sulla prossima carta nella Sequenza. Le Icone nelle Chiavi Attributo corrispondono agli Attributi sulla Plancia Personaggio. Se non possedete il livello necessario in uno specifico Attributo, la Chiave Attributo non si collegherà!

2 – Chiavi Bonus. Ciascuna di queste Chiavi può collegarsi a una Chiave Attributo sulla precedente carta della Sequenza.

3 – Chiave Magia. Questa Chiave si collega se unisci la sua parte sinistra con la sua parte destra E spendi 1 punto di **Magia**.

4 – Chiave Libera. Questa Chiave si collega sempre gratuitamente e conferisce un bonus, specificato nella seconda parte della Chiave. Ciascun Bonus viene spiegato in dettaglio nel riquadro “Bonus di Diplomazia”. Se la seconda parte della Chiave è vuota, non ricevete nulla.

5 – Capacità. La parte successiva della carta contiene le regole speciali, che hanno tempistiche differenti. Solo le Capacità visibili (che non sono coperte da altre carte della Sequenza) sono considerate attive. Le carte Passive (vedi sotto) non vengono mai coperte, quindi le loro Capacità rimangono in gioco per tutto l’Incontro.

6 – Numero della Carta. Per rendere più facile il cercare le carte e costruire i mazzi, ciascuna carta Combattimento e Diplomazia ha un numero specifico. La lettera accanto al numero identifica il mazzo e il colore della carta (U - blu, G - verde, B - marrone, Y - grigio).



CARTE DIPLOMAZIA PASSIVE

A differenza delle normali carte Diplomazia, le carte Diplomazia Passive mantengono le loro Capacità sempre visibili quando si trovano nella Sequenza. Per semplicità, le loro Chiavi sono ai margini opposti della carta.

Cariche: alcune carte hanno l’istruzione di ottenere Cariche – usate i segnalini universali e piazzateli sulla carta. Potete usare le Capacità “Pagare x Cariche” ogni volta che volete (a meno che il testo ne limiti l’uso a uno degli atti).

In una Compagnia: solo il Personaggio Attivo può usare le Cariche dalle carte, ma il proprietario della carta deve acconsentire.

TURNIO DI DIPLOMAZIA

Un Incontro di Diplomazia è abitualmente composto da più Turni, con ogni turno diviso nei seguenti atti:

I. SELEZIONARE IL PERSONAGGIO ATTIVO

I membri della Compagnia decidono chi sarà il prossimo Personaggio Attivo. Possono selezionare qualsiasi Personaggio che non sia già stato Attivato durante questo Turno (non ha un Gettone Tempo sulla sua Plancia Personaggio). Se i membri della Compagnia non riescono a prendere una decisione unanime, il Personaggio non ancora Attivato con il Numero Personaggio più basso diventa Attivo.

Piazzate un Gettone Tempo sulla Plancia del Personaggio diventato Attivo. Vi ricorderà che quel Personaggio non può più essere Attivato fino al prossimo Turno.

Tenete a mente che qualsiasi effetto di gioco (, ottenere , penalità alle Capacità) che si manifesta durante l’Attivazione del Personaggio si applica solo al Personaggio Attivo.

II. ATTIVAZIONE DEL PERSONAGGIO

1. CAPACITÀ RITARDATE

Rimuovete un Gettone Tempo da ciascuna carta Diplomazia nella Sequenza che ne abbia uno. Se avete rimosso l’ultimo Gettone Tempo da una carta, risolvete immediatamente la sua Capacità con l’innescato Gettone Tempo (vedi: “Inneschi & Icone delle Carte Diplomazia”). Queste Capacità si innescano solo una volta!

Andate alla fase 2.

2. GIOCARE LE CARTE

In questo passaggio eseguite il vostro piano, giocando le carte dalla vostra mano e aggiungendole alla Sequenza. Inoltre potreste essere costretti a giocare una carta qualora siate vittima del Panico (vedi: Panico).

Per completare questa fase, seguite la lista successiva:

a) Giocate una carta Diplomazia. Quando giocate la vostra prima carta Diplomazia durante la vostra Attivazione, **non dovete soddisfare nessun requisito speciale!** Questa carta non deve collegarsi a nessun Bonus o Chiave. Deve solo allinearsi in maniera corretta con la carta precedente della Sequenza, facendo sì che la sua Chiave inferiore si unisca alla Chiave inferiore della carta precedente. Dopo aver giocato la carta:

- Verificate se le Chiavi Attributo si collegano alle Chiavi Bonus. Applicare questi Bonus. Ricordatevi che affinché si colleghino, dovete possedere il livello di Attributo indicato dalla Chiave.

- Se entrambe le parti di una Chiave Magia si uniscono, potete collegare questa Chiave pagando 1 **Magia** e ottenere così il suo Bonus.

- Collegate la Chiave Libera sul fondo e ottenete il suo Bonus.

- Verificate la Capacità e, se si innesca adesso, risolvetela (vedi Inneschi delle Capacità)

b) Giocate ulteriori carte Diplomazia. Ogni Turno, tutte le carte Diplomazia che giocate dopo la prima, **DEVONO collegarsi a una Chiave** . Se non avete carte che hanno questa Chiave Bonus, o non riuscite a trovare un modo per collegarla, non potete giocare più carte! Risolvete tutte le carte che giocate come spiegato sopra.

Prendere nota: per collegarsi l’icona deve apparire sulla carta che si vuole giocare (non su quella che la precede).

c) Eseguite la Verifica di Affinità. Vedi il riquadro Verifica di Affinità per i dettagli. Poi, andate alla fase 3.

VERIFICA DI AFFINITÀ

Verificate la posizione del segnalino sulla traccia Affinità.

- **Se è sullo slot più basso**, perdetevi l’Incontro – applicate le regole del Fallimento a ciascun membro della Compagnia e mettete l’Incontro in fondo al suo mazzo. Poi, rimescolate il mazzo Diplomazia, comprese le carte scartate o giocate.

- **Se è sullo slot più alto**, vincete l’attuale Stadio dell’Incontro. Se questo era l’ultimo Stadio, avete vinto l’intero Incontro: ricevete le Ricompense e mettete la carta Incontro in fondo al suo mazzo, poi rimescolate il vostro mazzo Diplomazia, comprese le carte giocate e scartate, e mettetelo da parte. Se non si trattava dell’ultimo Stadio, iniziate lo Stadio successivo – spostate il segnalino sullo slot grigio della traccia Affinità, disponete un segnalino sullo Stadio completato e andate alla fase Verificare la Prontezza.

3. REAZIONE DEL NEMICO

Sulla carta Incontro, trovate la Reazione per l’attuale Stadio di questo Incontro. Applicare questa Reazione al Personaggio Attivo. Poi, eseguite la Verifica di Affinità (vedi: riquadro “Verifica di Affinità”).

Poi, andate alla fase 4.

4. VERIFICARE LA PRONTENZA

- Verificate se tutti i membri della Compagnia sono stati Attivati durante questo Turno (e hanno i Gettoni Tempo sulle loro Plance Personaggio). Se non ci sono più personaggi da Attivare, passare all’atto Fine del Turno (III).

- Se ci sono ancora dei Personaggi che non sono stati attivati, ritornare all’atto I “Selezionare il Personaggio Attivo”.

III. FINE DEL TURNO

- **Scartare.** Scartate le carte fino ad averne 3 in mano.

- **Pescare.** Tutti i membri della compagnia pescano 1 carta dai loro mazzi. Non pescate se il vostro Personaggio è preda del Panico (vedi: Panico). Se non ci sono più carte da pescare, vedi: Niente Carte nel Mazzo.

- **Eliminare le Attivazioni.** Rimuovete tutti i Gettoni Tempo dalle Plance Personaggio. Non vengono invece toccati i Gettoni Tempo sulle carte Diplomazia!

- **Iniziate il nuovo Turno.** Ritornate all’inizio dell’atto I (Selezionare il Personaggio Attivo).

CHIAVI COLLEGATE

Per collegare una Chiave, entrambe le metà della Chiave devono essere fisicamente in contatto. Inoltre:

- Il vostro Personaggio deve avere il livello di Attributo appropriato.

- Dovete spendere 1 **Magia** se volete collegarla. Disponete questo punto sulla Chiave Magia per indicare che è attiva. Se dovete scartare una carta con una Chiave Magia Collegata, rimuovere la **Magia** utilizzata per collegare quella Chiave.

- Si collega sempre! Le Chiavi Libere spesso riportano dei moltiplicatori, il che le rende ancora più potenti!

INNESCHI & ICONE DELLE CARTE DIPLOMAZIA

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



Al Piazzamento – risolvete questa Capacità dopo aver disposto la carta nella Sequenza.



Ritardata – mettete un Gettone Tempo su questa carta quando la giocate. La Capacità si innesca dopo aver rimosso l'ultimo Gettone Tempo dalla carta. La Capacità non si innesca nei Turni successivi e il Gettone Tempo non viene rimosso!

Se mettete un'altra carta sulla carta con un Gettone Tempo, e le coprite la Capacità, il Gettone Tempo viene rimosso e la Capacità non si innescherà.



Alla Reazione dell'Avversario – questa Capacità resta attiva per tutta la fase 3 della vostra Attivazione, di solito modificando la Reazione dell'avversario.



Danno – questa icona indica che il vostro Personaggio deve abbassare la sua dell'ammontare indicato.



Chiave Attributo Collegata – questa icona indica il numero di Chiavi Attributo collegate di questo tipo specifico nell'intera Sequenza.

BONUS DI DIPLOMAZIA



– Spostate in alto o in basso il segnalino sulla traccia Affinità.



– Questo Bonus è determinato dalla carta Incontro e dall'Attributo a cui si aggiunge. Andate alla descrizione dello Stadio attuale sulla carta Incontro e vedete se contiene una regola corrispondente all'Attributo a cui questo Bonus è collegato.

Esempio: in un Stadio chiamato *Rivelare un Falso*, potrebbe farvi risalire la traccia.



– Pescate una carta.



– Questa Chiave Bonus vi permette di giocare ulteriori carte Diplomazia durante la fase 2 della vostra Attivazione (vedi: Giocare le Carte). Ignorate questa Chiave quando giocate la vostra prima carta Diplomazia dell'Attivazione.

Questo Bonus non si moltiplica – se si trova accanto al moltiplicatore, ignorate il moltiplicatore.



– Scartate l'ultima carta Diplomazia della vostra Sequenza.



– Moltiplicate la prossima icona.

Per esempio, + significa che muovete due volte il segnalino sulla traccia Affinità.



– Eliminate la prossima icona.

Per esempio, + significa che non muoverete il segnalino sulla traccia Affinità.

ALTRE REGOLE DI DIPLOMAZIA

PANICO

Il Panico si instaura ogni volta che il vostro è superiore alla vostra attuale (il segnalino è più in alto delle ali del limitatore a T). Quando questo avviene:

● Invece di giocare la prima carta di questo Turno durante la vostra mano nella fase 2 della vostra Attivazione (Giocare le Carte), giocate una carta dalla cima del vostro mazzo Diplomazia. Poi, potete giocare qualsiasi ulteriore carta dalla vostra mano, secondo le normali regole.

● Non pescate una nuova carta alla Fine del Turno. Tutte le carte bonus o aggiuntive ricevute dalle Chiavi Bonus, dalle Abilità, dalle Capacità o dal Panico vengono pescate come di norma.

NIENTE CARTE NEL MAZZO

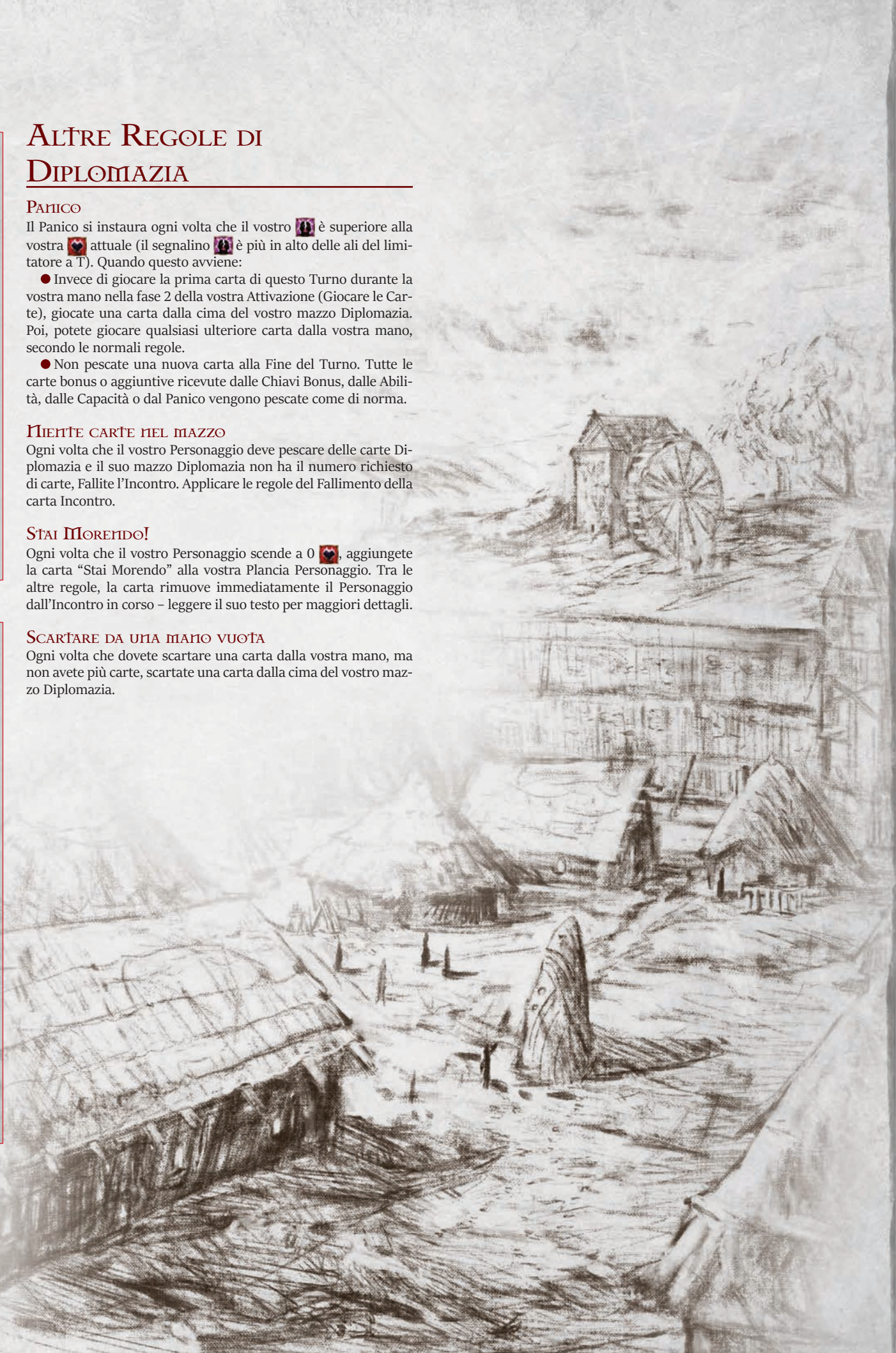
Ogni volta che il vostro Personaggio deve pescare delle carte Diplomazia e il suo mazzo Diplomazia non ha il numero richiesto di carte, Fallite l'Incontro. Applicare le regole del Fallimento della carta Incontro.

STAI MORENDO!

Ogni volta che il vostro Personaggio scende a 0 , aggiungete la carta "Stai Morendo" alla vostra Plancia Personaggio. Tra le altre regole, la carta rimuove immediatamente il Personaggio dall'Incontro in corso – leggere il suo testo per maggiori dettagli.

SCARTARE DA UNA MANO VUOTA

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



ESEMPIO DI DIPLOMAZIA

Arev pesca un Incontro blu Orfano in Lacrime. Questo Incontro ha due Stadi. Il giocatore deve completare lo Stadio 1 e poi lo Stadio 2 per poter vincere. Il giocatore depone un segnalino sullo slot grigio della traccia Affinità.



TURNO 1

È il primo round dell'Incontro, quindi il giocatore pesca 3 carte dal mazzo Diplomazia. Poi, il giocatore gioca la carta Semplice Verità. Arev ha 1 punto di , quindi riceve il bonus dalla Chiave  collegata: è un simbolo .

Il giocatore verifica il significato del simbolo sulla carta Incontro – per lo Stadio I, tutti i  collegati a una chiave  muovono il segnalino Affinità di due slot verso l'alto della traccia. La Chiave Libera della carta Semplice Verità si collega anch'essa – contiene il simbolo , quindi il giocatore muove il segnalino di un altro slot verso l'alto.



Il giocatore non ha nessuna carta con il simbolo , quindi non può giocare più altre e termina il suo Turno.

Il segnalino non si trova più sull'ultimo slot della traccia, quindi è il momento della Reazione dell'avversario – muove verso il basso il segnalino di 1 slot. Arev ottiene inoltre 1 punto di .

Il giocatore pesca 1 carta.



TURNO 2

Il giocatore gioca una Falsa Promessa – vuole ricevere il bonus dalla Chiave Magia, quindi spende 1 punto di **Magia**. Il giocatore riceve gli ulteriori bonus dalle Chiavi  collegate e da quelle Libere. Il giocatore pesca una carta e muove il segnalino verso l'alto di due slot sulla traccia Affinità. È l'ultimo slot della traccia, quindi il giocatore decide di finire il suo Turno.

Durante la "Verifica di Affinità", il giocatore avanza al prossimo Stadio dell'Incontro e muove indietro il segnalino sulla traccia Affinità fino allo slot grigio. Il Turno è finito, quindi non c'è Reazione.

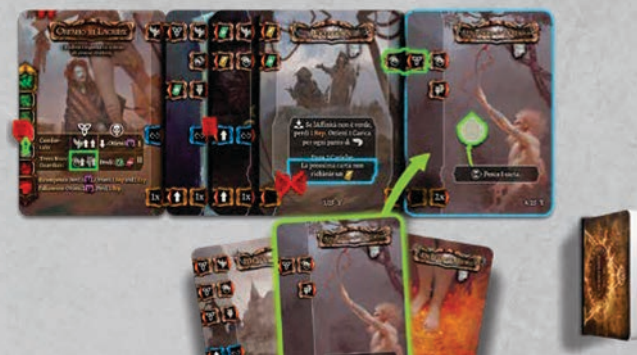
Il giocatore pesca 1 carta.



TURNO 3

Il giocatore mette in tavola Freddura. È la prima carta giocata, pertanto il giocatore ignora il simbolo . Quindi, il giocatore pesca 1 carta per via della Chiave  collegata. Infine, il giocatore verifica . L'Affinità non è verde, quindi il giocatore perde 1 Rep.

Dopodiché, il giocatore piazza 2 Cariche sulla carta, dato che Arev ha 2 .



Adesso, il giocatore spende 2 Cariche dalla carta Freddura per giocare la carta Attenzione al Dettaglio come se fosse collegata a un . La Chiave  si collega, e ha il simbolo . Il giocatore consulta la tabella sulla carta Incontro, quindi muove il segnalino di 1 slot verso l'alto sulla traccia Affinità.



È il momento della Reazione dell'avversario. Arev perde 1  e distrugge l'ultima carta nella Sequenza. La carta Occhio per i Dettagli viene scartata insieme al suo Gettone Tempo. Adesso, l'ultima carta della Sequenza è la carta Freddura. L'Incontro prosegue fino a quando Arev non riesce a spingere il segnalino in cima alla traccia Affinità e completa il secondo Stadio.



MODALITÀ DI GIOCO ALTERNATIVE E APPENDICI

Questa sezione del Regolamento contiene delle regole alternative di gioco e ulteriori supporti per i giocatori.

MODALITÀ NARRATIVA

Sopravvivere ad Avalon non è facile! Se assieme ai vostri amici volete vivere un'esperienza più rilassata e preferite godervi semplicemente la storia senza timore di fallire, eseguite la preparazione e risolvete tutti gli eventi scalabili come se ci fosse una persona in meno nella Compagnia.

Esempio: tre giocatori attivano un Menhir e leggono il testo che segue: "Mettili il Quadrante a 8 (-1 per ogni giocatore)". Dato che hanno deciso di giocare in un'ambientazione più facile, mettono il Quadrante a 6 invece che a 5.

Potete porre fine a questa regola in qualsiasi momento, qualora abbiate idea di aver ormai una buona competenza del gioco!

Per un'esperienza più facile in solitario, non si può scalare verso il basso. Rimuovete invece il limitatore  di plastica dalla partita e tenete traccia della  con un normale segnalino. La vostra  non sarà più un limite per la vostra  e non cadrete preda del Panico in Combattimento o in Diplomazia.

MODALITÀ IMPEGNATIVA

Se il vostro gruppo vuole maggiore sfida 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 difficoltosa. Ricordatevi che per un'esperienza intermedia, potete decidere di applicare solo alcuni di questi cambiamenti!

PREPARAZIONE

1) Ciascun giocatore dovrebbe girare il limitatore  al contrario in modo che la cima dell'icona cuore sia rivolta verso il fondo della traccia.

In questo modo tutti i giocatori saranno più suscettibili al Panico e le perdite di  provocate dai danni, rendendo le ferite ancora più realistiche. Limiterà inoltre la possibilità di recuperare da soli, richiedendo un maggior lavoro di squadra e gestione dei rischi da parte dei giocatori.

2) Prendete la carta Segreto 42 all'inizio della partita.

Le persone dell'isola non si fidano di voi, rendendo più difficili tutti gli impegni di Diplomazia.

FUGGIRE DAL COMBATTIMENTO

Potete tentare di Fuggire solo una volta per Attivazione del Personaggio. Per iniziare a Fuggire, perdetevi 1 . Poi, subite un attacco di Opportunità e lanciate un Quadrante.

Teschio: rimanete impegnati in Combattimento!

Graal: siete riusciti a Fuggire dal Combattimento. Mettete la carta Incontro in fondo al suo mazzo e rimescolate il vostro mazzo Combattimento, comprese tutte le carte scartate.

MENHIR & EVENTI

1) Quando vengono attivati, tutti i Menhir vedono la loro durata ridotta di 1 giorno.

Avete meno tempo per esplorare e raccogliere risorse!

2) Quando il gioco vi richiede di piazzare le carte Evento Casuale, mettetene 1 in meno di quanto vi viene detto.

Le conseguenze negative si faranno sentire prima.

PROGRESSIONE DEL PERSONAGGIO

Invece dei normali costi in Esperienza, usate la lista seguente:

5 Esp: progressione del mazzo Combattimento o Diplomazia (pescate 2 carte e sceglietene 1).

5 Esp: 1° punto in una coppia di Attributi opposti.

10 Esp: 2° punto in una coppia di Attributi opposti.

15 Esp: 3° punto in una coppia di Attributi opposti.

20 Esp: 4° punto in una coppia di Attributi opposti.

25 Esp: 5° punto in una coppia di Attributi opposti.

30 Esp: 6° punto in una coppia di Attributi opposti.

Tutti gli ulteriori punti in una coppia di Attributi opposti costano 5 Esp in più dell'ultimo.

RISORSE & OGGETTI

1) Potete avere al massimo 20 di ciascuna Risorsa (eccettuati gli Esp).

2) Potete trasportare al massimo 5 Oggetti (i Segreti non sono conteggiati in questo limite).

GRAZIA DELLA MADRE DI TUTTO

La grazia non esiste nella modalità Impegnativa! Se morite, la Campagna si conclude con un fallimento.

GIOCO LIBERO

All'inizio della partita, ciascun giocatore può disporre qualsiasi Tessera Personaggio in qualsiasi Plancia Personaggio – facendo uso anche dei personaggi che non sarebbero disponibili nell'attuale Campagna. Quindi, ciascun giocatore sceglie il colore che preferisce dei mazzi Combattimento & Diplomazia.

Il tutto porta a nuove interessanti combinazioni e strategie di costruzione dei mazzi.

IMPORTANTE: i giocatori che scelgono un Personaggio da un periodo temporale / Campagna differente non potranno portare avanti la storia personale di questo Personaggio! Inoltre, le Capacità speciali dei Personaggi progettate per una specifica Campagna potrebbero rendere alcune parti delle altre Campagne per cui non sono stati progettati molto più facili di quanto ideato.

Esempio: quando si gioca la storia La Caduta di Avalon, il "Patto Demoniaco" di Duana rende più facili i primi, fondamentali, Capitoli, dato che l'accesso al potente "Guaire il Terrore" nei pressi del Luogo di partenza riduce il rischio di usare questa Capacità.

INDICE

Abilità (pagina 12)	Carta Diplomazia (pagina 18)	Reazione (pagina 19)
Aggressività (pagina 10)	Chiavi Collegate (pagina 19)	Reazione dell'Avversario (pagina 19)
Attacco (pagina 15)	Danno (pagina 15)	Reputazione/Rep (pagina 10)
Attacco Nemico (pagina 15)	Evitare (pagina 18)	Ricchezza (pagina 10)
Attivare i Menhir (pagina 11)	Fuggire (pagina 18)	Ricompensa (pagina 14, 15, 18)
Attributi (pagina 10, 12)	Personaggio Attivo (pagina 19)	Rimuovere (pagina 13)
Aggressività (pagina 10)	Reazione dell'Avversario (pagina 19)	Riposare (pagina 9)
Cautela (pagina 10)	Ricompensa (pagina 18)	Riserva di Avanzamento (pagina 6)
Coraggio (pagina 10)	Scartare (pagina 13, 20)	Riserva di Combattimento (pagina 14, 16)
Empatia (pagina 10)	Verifica di Affinità (pagina 19)	Risorse (pagina 10)
Praticità (pagina 10)	Empatia (pagina 10)	Cibo (pagina 10)
Spiritualità (pagina 10)	Energia (pagina 10)	Esperienza/Esp (pagina 10)
Azione (pagina 8)	Esausto (pagina 9)	Magia (pagina 10, 16, 19)
Azione del Personaggio (pagina 9)	Esperienza/Esp (pagina 10)	Reputazione/Rep (pagina 10)
Azione di Luogo (pagina 8)	Esplorare (pagina 8)	Ricchezza (pagina 10)
Esplorare (pagina 8)	Evitare (pagina 18)	Salute (pagina 10)
Ispezionare un Menhir (pagina 9)	Fine della Giornata (pagina 9)	Salute (pagina 10)
Passare (pagina 9)	Fuggire (pagina 14, 18)	Salvare la partita (pagina 13)
Viaggiare (pagina 8)	Gettone Cerca (pagina 11)	Scappare (pagina 14)
Azione del Personaggio (pagina 9)	Gioco Libero (pagina 22)	Scartare (pagina 13, 16, 20)
Azione del Personaggio (pagina 9)	Grazia della Madre di Tutto (pagina 13)	Scheda Salvataggio (pagina 12)
Azione di Luogo (pagina 8)	Guardiano (pagina 12)	Segnalino Salute (pagina 6)
Bonus (pagina 16, 20)	Incontro/carta Incontro (pagina 12, 14, 18)	Segnalino Salute (pagina 6)
Bottino (pagina 14, 15)	Inizio della Giornata (pagina 8)	Segreto/carta Segreto (pagina 12)
Cariche (pagina 15, 19)	Insediamiento (pagina 10)	Sequenza (pagina 14, 18)
Carta Combattimento (pagina 14)	Ispezionare un Menhir (pagina 9)	Sigilli del Luogo (pagina 10)
Carta Diplomazia (pagina 18)	Luogo (pagina 10)	Sogni e Incubi (pagina 9)
Carta Evento (pagina 8, 11)	Azione di Luogo (pagina 8)	Spiritualità (pagina 10)
Carte Combattimento/Diplomazia Base (pagina 6)	Insediamiento (pagina 10)	Status (pagina 12)
Cautela (pagina 10)	Ispezionare un Menhir (pagina 9)	Terrore (pagina 10)
Cerca (pagina 11)	Portata del Menhir (pagina 8, 10)	Terrore (pagina 10)
Chiave (pagina 14, 16, 18, 17)	Rimuovere (pagina 13)	Tessera Personaggio (pagina 6)
Chiavi Collegate (pagina 16, 19)	Sigilli del Luogo (pagina 10)	Tessera Personaggio (pagina 6)
Cibo (pagina 10)	Magia (pagina 10, 16, 19)	Tracce Sopravvivenza (pagina 6, 10)
Combattimento (pagina 14)	Mappa Avventura (pagina 6)	Tracce Sopravvivenza (pagina 6, 10)
Attacco Nemico (pagina 15)	Menhir (pagina 8, 9, 11)	Tratto (pagina 16)
Bonus (pagina 16)	Attivare i Menhir (pagina 10)	Tratto Negativo (pagina 6)
Bottino (pagina 14, 15)	Ispezionare un Menhir (pagina 9)	Verifica di Affinità (pagina 19)
Cariche (pagina 15)	Portata del Menhir (pagina 8, 10)	Verifica di Vittoria (pagina 15)
Carta Combattimento (pagina 14)	Quadrante Tempo (pagina 8)	Viaggiare (pagina 8)
Chiavi Collegate (pagina 16, 19)	Modalità Impegnativa (pagina 22)	
Danno (pagina 15)	Modalità Narrativa (pagina 22)	
Fuggire (pagina 14, 18)	Morte (pagina 13, 16, 20)	
Opportunità (pagina 16)	Niente carte nel mazzo (pagina 16, 20)	
Personaggio Attivo (pagina 15)	Oggetti (pagina 8, 12)	
Ricompensa (pagina 14, 15)	Opportunità (pagina 16)	
Riserva di Combattimento (pagina 14, 16)	Ordine del Giorno (pagina 8)	
Scappare (pagina 14)	Azione (pagina 8)	
Scartare (pagina 13, 16, 20)	Fine della Giornata (pagina 9)	
Verifica di Vittoria (pagina 15)	Inizio della Giornata (pagina 8)	
Compagnia (pagina 11)	Riposare (pagina 9)	
Compito (pagina 11)	Panico (pagina 10, 16, 20)	
Componenti (pagina 5, 23)	Passare (pagina 9)	
Coraggio (pagina 10)	Pazzia (pagina 13)	
Cronista (pagina 7)	Personaggio Attivo (pagina 15, 19)	
Danno (pagina 15)	Plancia Personaggio (pagina 6)	
Diario di Esplorazione (pagina 12)	Praticità (pagina 10)	
Diplomazia (pagina 18)	Preparazione (pagina 6, 7)	
Bonus (pagina 20)	Progressione del Personaggio (pagina 9, 12)	
Cariche (pagina 19)	Quadrante Tempo (pagina 8)	

RIASSUNTO DELLE REGOLE

ORDINE DELLA GIORNATA

D INIZIO DELLA GIORNATA

- Rimuovete i Menhir estinti.
Se un Menhir non ha il Quadrante, ora rimuovete il Menhir.
- Rimuovete i Luoghi fuori della portata di un Menhir.
I Menhir hanno la portata di una carta Luogo. Ciò vuol dire che dovete rimuovere tutti i Luoghi che non sono adiacenti (in linea retta o diagonale) a un Luogo con un Menhir Attivo.
- Abbassate i Quadranti dei Menhir di 1.
Se il Quadrante era già a 1, rimuovete il Quadrante (non rimuovete il Menhir!)
- Abbassate i Quadranti Tempo e rimuovete .
- Se il Quadrante era già a 1, rimuovete il Quadrante. Rimuovete 1  da ogni carta Luogo che ne ha uno. Non diminuite i Quadranti con i Gettoni Cerca!
- Rivelate e leggete una nuova carta Evento.
- Muovete i Guardiani.
Tirate il dado Guardiano per ciascun Guardiano presente in tavola e muovetelo secondo le regole dei Guardiani.
- Parlate dei vostri piani.
Dopotutto è un'avventura cooperativa!
- Equipaggiatevi per il viaggio.

II DURANTE LA GIORNATA

Ogni giocatore svolge una Azione, in qualsiasi ordine. Dopo che tutti i giocatori hanno svolto una Azione, possono svolgere un'altra Azione a testa. Un gruppo di Personaggi nello stesso Luogo può decidere di intraprendere una Azione insieme, come Compagnia. Le Azioni proseguono fino a quando tutti i giocatori decidono di Passare o non hanno più  da spendere.

III FINE DELLA GIORNATA

- Riposare.
Mangiate 1 **Cibo**. Se lo fate, recuperate 1  e perdete 1 . Altrimenti, portate  a 0. Se  è già a 0, perdete invece 1 .
- Riportate al massimo .
- Se siete Esausti, recuperate invece 4 punti di .
- Se non siete Esausti, riportate il segnalino nello slot di partenza della traccia , purché non superi la posizione del segnalino .
- Far progredire il Personaggio.
Se avete punti Esperienza da spendere, adesso li potete usare.
- Costruite i vostri mazzi Personaggio.
Potete adesso aggiungere o rimuovere carte dal vostro mazzo Combattimento / Diplomazia (minimo 15 carte per mazzo).
- Sognare.
Se siete in un Luogo contrassegnato da , aprite il  e leggete il Sogno.
Se “Stai Impazzendo”, al posto del Sogno leggete l'Incubo.

GUARDIANI

Questi nemici pericolosi continueranno a vagare per l'area anche dopo che siete riusciti a Fuggire (vedi: Fuggire dal Combattimento). Se siete Fuggiti da un Incontro Guardiano, deponete la sua carta nel Luogo in cui l'avete innescata. All'inizio di ciascuna giornata, tirate un dado Guardiano e muovete il Guardiano di conseguenza.

- Se il Guardiano dovesse muoversi verso un Luogo non rivelato o non collegato, muovetelo invece verso il Luogo collegato dal numero più alto.
- Se il Guardiano resta nello stesso Luogo e ci sono dei Personaggi presenti, inizia immediatamente l'Incontro (tutti i Personaggi presenti in questo Luogo devono combatterlo assieme).

- Se il Guardiano entra in un Luogo con un Personaggio, innescare immediatamente l'Incontro.
- Se un Personaggio o una Compagnia entra in un Luogo con un Guardiano, innescare immediatamente l'Incontro. Se c'è più di un Guardiano, i giocatori possono scegliere quale Guardiano innescare per primo.
- Se un Personaggio o una Compagnia entra in un Luogo con un Guardiano e una Azione istantanea (indicata da ) , innescare prima l'Incontro Guardiano e solo dopo risolve le regole sulla carta Luogo.

Una volta sconfitto il Guardiano, rimettete la sua carta in fondo al proprio mazzo.

COMBATTIMENTO/DIPLOMAZIA

INIZIARE COMBATTIMENTO/DIPLOMAZIA

- Pescate una carta Incontro.
- Verificate i Trattati di questo Incontro.
- Verificate il vostro equipaggiamento.
- Pescate 3 carte dal mazzo Combattimento/Diplomazia (1-3 Personaggi nella Compagnia) O pescare 2 carte dal mazzo Combattimento/Diplomazia (4 Personaggi nella Compagnia). Poi potete scartare le vostre carte e pescare una nuova carta con 1 carta in meno.

TURNO DI COMBATTIMENTO / DIPLOMAZIA

- Scegliere il Personaggio Attivo.
Piazzate un  sulla Tessera Personaggio per ricordarvi che è stato già Attivato in questo Turno.

ATTIVAZIONE DEL PERSONAGGIO

- Capacità Ritardate
Rimuovete 1  da ciascuna carta Combattimento / Diplomazia nella Sequenza. Se era l'ultimo  sulla carta, risolvete la Capacità con l'innescò .
- Le Capacità vengono risolte dalla prima carta nella Sequenza (sinistra) fino all'ultima carta (destra).

GIOCARE LE CARTE

- Giocate una carta Combattimento / Diplomazia.
- Potete giocare ulteriori carte Combattimento / Diplomazia dopo la prima, ma DEVONO collegarsi con una Chiave .
- Se in Combattimento, verificate l'attacco di Opportunità.
- Eseguite la Verifica di Vittoria / Affinità.

ATTACCO DEL NEMICO / REAZIONE DELL'AVVERSARIO
Applicate  appropriato (in base alla vostra Riserva di Combattimento / Stadio dell'Incontro di Diplomazia). Eseguite la Verifica di Vittoria / Affinità.

VERIFICARE LA PRONTEZZA

- Verificate se tutti i Personaggi sono stati Attivati (hanno un  sulla loro Tessera Personaggio).
- Se tutti i Personaggi sono stati Attivati, andate all'atto “Fine del Turno”.
- Se c'è qualche Personaggio che non è stato ancora Attivato, andate all'atto “Scegliere il Personaggio Attivo”.

FINE DEL TURNO

- **Scartare.** Scartare fino a restare con 3 carte in mano.
- **Pescare.** Tutti i membri della Compagnia pescano 1 carta dai loro mazzi. Non pescate se il vostro Personaggio è in Panico

(vedi: Panico). Se non ci sono carte da pescare, vedi: Niente carte nel mazzo.

- **Eliminare le Attivazioni.** Rimuovete tutti i  dalle Plance Personaggio. Non ha alcun effetto su quelli rimasti sulle carte Combattimento/Diplomazia!

VERIFICA DI VITTORIA (COMBATTIMENTO)

Contate il numero di segnalini nella Riserva di Combattimento. Se è pari o superiore al Valore stampato sulla carta Incontro, avete vinto! Ricevete le Ricompense, condividete il Bottino e mettete la carta Incontro in fondo al suo mazzo; rimescolate il vostro mazzo Combattimento, comprese le carte giocate e scartate.

VERIFICA DI AFFINITÀ (DIPLOMAZIA)

- Verificate la posizione del segnalino sulla traccia Affinità.
- Se è sullo slot più basso, perdetevi l'Incontro – applicate le regole del Fallimento a ciascun membro della Compagnia e mettete l'Incontro in fondo al suo mazzo. Poi, rimescolate il mazzo Diplomazia, comprese tutte le carte scartate o giocate.
- Se è sullo slot più alto, vincete l'attuale Stadio dell'Incontro.
- Se questo era l'ultimo Stadio, avete vinto l'intero Incontro: ricevete le Ricompense e mettete la carta Incontro in fondo al suo mazzo, poi rimescolate il vostro mazzo Diplomazia, comprese le carte giocate e scartate.
- Se non si trattava dell'ultimo Stadio, iniziate lo Stadio successivo – spostate il segnalino sullo slot grigio della traccia Affinità, disponete un segnalino sullo Stadio completato e andate alla fase Verificare la Prontezza.

PANICO

Il Panico si instaura ogni volta che il vostro  è superiore alla vostra  attuale (il segnalino  è più in alto delle ali del limitatore a T). Quando questo avviene:

- Invece di giocare la prima carta di questo Turno durante la vostra mano nella fase 2 della vostra Attivazione (Giocare le Carte), giocate una carta dalla cima del vostro mazzo Combattimento / Diplomazia. Poi, potete giocare qualsiasi ulteriore carta dalla vostra mano, secondo le normali regole.
- Non pescate una nuova carta alla Fine del Turno. Tutte le carte bonus o aggiuntive ricevute dalle Chiavi Bonus, le Abilità o le Capacità vengono pescate come di norma.

NIENTE CARTE NEL MAZZO

Ogni volta che il vostro Personaggio deve pescare delle carte e il suo mazzo Combattimento / Diplomazia non ha il numero richiesto di carte, siete costretti a Fuggire (Combattimento) o fallite l'Incontro (Diplomazia).

STAI MORENDO!

Ogni volta che il vostro Personaggio scende a 0 , aggiungete la carta “Stai Morendo” alla vostra Plancia Personaggio. Tra le altre regole, la carta rimuove immediatamente il Personaggio dall'Incontro in corso – leggere il suo testo per maggiori dettagli.

SCARTARE DA UNA MANO VUOTA

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

RISERVA DI COMBATTIMENTO NEGATIVA

Ogni volta che dovrete rimuovere un segnalino dalla Riserva di Combattimento, ma non ci sono sufficienti segnalini, scartate invece una carta dalla vostra mano per ogni punto in eccesso.