

TAINTED GRAIL

A Q U E D A D E A V A L O N

Comece por aqui!

ESTE ABRA-E-JOGUE VAI AJUDAR VOCÊ A PREPARAR A SESSÃO E COMEÇAR SUA PRIMEIRA AVENTURA SOLO EM AVALON, ALÉM DE APRESENTAR TODAS AS REGRAS BÁSICAS DO JOGO. PROJETADO PARA UMA SESSÃO DE APROXIMADAMENTE UMA HORA DE DURAÇÃO, ESTE GUIA NÃO TEM SPOILERS DA CAMPANHA PRINCIPAL.

Ainda chamam este lugar de “granja-forte”, apesar de os campos áridos produzirem pouca comida e de os muros condenados não oferecerem proteção alguma. A última relíquia dos tempos de glória de Cuanacht é seu menir, sempre adornado com fitas vermelhas, iluminado por velas, com uma oferenda depositada todos os dias a seus pés encarquilhados. Enquanto o menir afasta a Estranyeza, os aldeões estarão prontos e dispostos a suportar qualquer coisa.

Mas, na noite de ontem, a Estranyeza chegou mais perto do que nunca. Um homem se perdeu, seguindo os chamados de seu eu futuro. Uma casa nos limites do povoado foi virada pelo avesso: os móveis se transformaram numa descomunal carapaça externa, feito cracas nos bordos de um barco. O ar ficou com gosto de metal e leite azedo horas a fio.

E agora o povo está dizendo que seu menir de guarda está definhando, como tantos outros espalhados pela ilha.

Para você, a noite foi pior ainda. A ferida aberta no seu flanco latejava como se algo ali tentasse rasgar sua carne e escapar para se unir às nuvens revoltas de Estranyeza fora dos limites do povoado.

De manhã, um menino chega correndo à sua choupana. “Mestre Erfyr precisa falar com você! Mexa-se, bobalhão!”

Você espanta o moleque com um arremesso preciso da bota e se arrepende na mesma hora, pois o calçado cai numa poça funda de água diante da sua porta.

I. Desembale As Miniaturas



Para começar, tire da caixa as miniaturas dos Personagens, a miniatura do Menir e um Disco (a moeda oitavada de plástico).

Os quatro viajantes são os PERSONAGENS disponíveis: heróis improváveis, gente comum da ilha, todos com uma mancha torpe em sua história que os impediu de seguir com o grupo de campeões que deixou recentemente seu vilarejo natal.

- BEOR é o ferreiro da vila, e seu pavio curto é famoso. Ele faz o possível para esconder a ferida fétida em seu flanco, um ferimento que nunca sara, sofrido em circunstâncias misteriosas.
- AILEI é uma proscrita que perdeu a família inteira na Estranyeza. Ganha a vida modestamente fornecendo ervas e raízes medicamentosas aos aldeões.
- VERME é um renegado da ordem druídica que tem seus poderes inatos reprimidos por sua dependência destrutiva de cogumelos e preparados alucinógenos.
- AREV é um simples agricultor com um passado nada simples. Já foi um mercenário que sujou as mãos de sangue inúmeras vezes e hoje é açoitado por uma maldição misteriosa.

A estátua do encapuzado é o MENIR. Sua origem e finalidade serão reveladas durante a campanha, mas, por ora, saiba que:

- Você só pode explorar as partes da ilha que estão dentro do alcance de um Menir Ativo.
- Cada Menir tem um espaço reservado para um Disco. Essas fichas oitavadas têm várias funções: fazem a contagem regressiva até o desaparecimento do Menir, podem ser lançadas como moedas e podem ser utilizadas com várias regras especiais.

No tutorial deste Abra-e-Jogue, você é Beor. A Saúde elevada e as habilidades em combate de Beor podem salvar os jogadores inexperientes de alguns erros que eles sem dúvida vão cometer na primeira jornada, ao passo que Fabricar, a Ação do personagem, vai providenciar um bom equipamento inicial.

Separe a miniatura de Beor (homem com o martelo), um Menir e um Disco. Devolva as outras miniaturas à caixa.

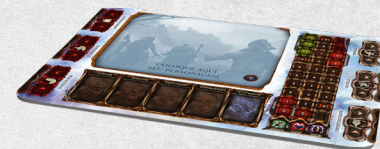
II. Desembale os Marcadores Universais



Os MARCADORES universais vermelhos são usados de várias maneiras no decorrer do jogo. Tire alguns deles da caixa e separe-os, formando um monte.

Cada marcador roxo vale cinco marcadores vermelhos. Use os roxos para representar grandes quantidades de Recursos, mas, por enquanto, deixe-os na caixa.

III. Pegue o Tabuleiro do Personagem Azul



Tire da caixa o TABULEIRO DE PERSONAGEM azul (acima). Você encontrará explicações detalhadas para todos os ícones do Tabuleiro de Personagem no MANUAL DE REGRAS, mas a parte mais importante do Tabuleiro é a das três TRILHAS usadas para gerenciar:



ENERGIA: seu vigor, basicamente, que vai se esgotando a cada Viagem, Combate e Exploração. Você a recupera todos os dias (desde que consuma Comida e Descanse).



SAÚDE: sua condição física. Sua Energia nunca pode ser mais alta que sua Saúde. Toda vez que sua Saúde chegar à zona vermelha, você estará à beira da morte e terá de anexar a carta “VOCÊ ESTÁ MORRENDO!” ao seu Tabuleiro de Personagem.



PAVOR: a loucura que se insinua em você. Quando o Pavor chega lá no alto, você começa a enlouquecer, o que dificulta suas ações. Além disso, se o Pavor for maior que sua Saúde, você cederá ao pânico nos Conflitos Combativos e Diplomáticos. Toda vez que seu Pavor chegar à zona vermelha, você estará à beira da loucura e terá de anexar a carta “VOCÊ ESTÁ ENLOUQUECENDO!” a seu Tabuleiro de Personagem.

IV. Prepare o seu Personagem



Pegue a PEÇA DE PERSONAGEM de Beor, indicada acima. Vire a peça, deixando-a com o lado “Preparação: Beor” para cima. Ali você encontrará as instruções de como montar o Tabuleiro de Personagem de Beor.

Primeiro, marque o nível inicial dos ATRIBUTOS de Beor. Distribua marcadores vermelhos pelas casas dos Atributos ao longo das margens esquerda e direita do tabuleiro de acordo com as instruções da Peça de Personagem.

Isso significa que Beor começa com Agressividade 2, Coragem 1, Praticidade 1 e Cautela 1.

Em seguida, procure na caixa o MARCADOR DE SAÚDE em forma de T.



Coloque esse marcador na casa inicial da trilha de Saúde, destacada pelas duas setas vermelhas (é o número 9 no caso de Beor). Agora localize as trilhas de Energia e Pavor no seu Tabuleiro de Personagem, situadas à esquerda e à direita da trilha de Saúde. Coloque marcadores universais nas casas iniciais destacadas pelas setas vermelhas, tanto numa trilha quanto na outra.



Isso significa que Beor começa com Energia 6 e Pavor 0. Por último, coloque 3 marcadores vermelhos no espaço **Comida** do Tabuleiro e 1 marcador vermelho no espaço **Riqueza**.

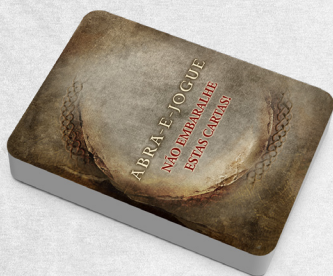
V. Encaixe a Peça no Tabuleiro



Encaixe a Peça de Personagem de Beor no Tabuleiro de Personagem azul. **IMPORTANTE:** Agora o lado da peça que diz Preparação deve estar virado para baixo!

Note que a frente da peça mostra a Ação de Personagem exclusiva de Beor (Fabricar) e sua característica negativa (Ferida Aberta).

VI. Desembale o Baralho do Abra-E-Jogue



A caixa do jogo contém um baralho de 35 cartas particularmente identificadas. Estão ali todas as cartas de tamanho padrão que você vai usar neste tutorial. Procure esse baralho e abra-o. **Não embaralhe as cartas nem altere a composição do maço!**

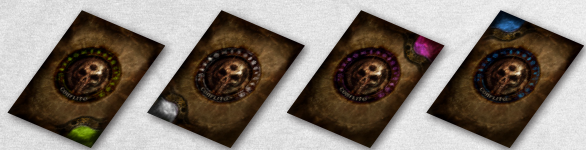
VII. Prepare os Baralhos de Combate e Diplomacia

Remova a carta do topo do baralho do Abra-e-Jogue.

Abaixo dela, você encontrará seu BARALHO DE COMBATE. Pegue as 15 cartas de COMBATE identificadas pelo verso específico e coloque-as à esquerda do seu Tabuleiro de Personagem (não as embaralhe).

Abaixo das cartas de Combate está seu BARALHO DE DIPLOMACIA. Pegue as 15 cartas de DIPLOMACIA identificadas pelo verso específico e coloque-as à direita do seu Tabuleiro de Personagem, ao lado dos Atributos de tendência diplomática.

VIII. Prepare os Baralhos de Conflitos



As cartas do Abra-e-Jogue que ainda restam no fundo do baralho são os quatro Conflitos, um de cada cor. Deixe-as separadas e viradas para baixo (com o texto "Seu Primeiro Conflito" para cima).

Em uma sessão normal de **Tainted Grail**, você receberá orientações para preparar quatro baralhos de Conflitos antes de cada Capítulo:

- O baralho VERDE é utilizado principalmente nos ermos e contém ameaças naturais, como animais silvestres ou feras lendárias. Muitos desses Conflitos fornecem **Comida**.
- O baralho CINZENTO contém perigos relacionados ao mundo dos homens, como bandoleiros e pessoas que a Estraneza levou à loucura. Muitos desses Conflitos fornecem Itens ou **Riqueza**.
- O baralho ROXO contém ameaças sobrenaturais. Você terá de descobrir por conta própria o que isso significa.
- O baralho AZUL é onde você vai encontrar desafios não relacionados ao combate que podem acontecer toda vez que você visita um Povoado. Estes desafios são resolvidos usando um baralho de Diplomacia especial.

Mas, neste tutorial, cada um desses baralhos terá apenas uma carta!

IX. Pegue 7 Cartas de Local Iniciais



Procure na caixa um baralho formado por cartas maiores que as normais. Essas cartas grandes são os LOCAIS que você vai explorar durante o jogo. Na frente, cada uma delas contém uma AÇÃO. Todas essas cartas poderão ser EXPLORADAS se você consultar seu verso, que revela a história e outras interações.

Pegue os Locais identificados pelos números 101, 102, 103, 104, 105, 106, e 107. Separe-os. Esse será seu baralho de Locais neste tutorial.

X. Prepare o Local Inicial

Coloque a Granja-forte Cuanacht (Local 101) à sua frente, acima do Tabuleiro de Personagem, deixando para cima a face que lembra um mapa.

Aqui é seu lar. Coloque sobre esta carta a miniatura do seu Personagem. Em seguida, coloque o Menir sobre a carta de Local. Insira um Disco na base do menir, de modo que o número 8 fique visível (*esse Menir vai se apagar em oito dias*).

Toda vez que revelar um novo Local, não se esqueça de se familiarizar com a AÇÃO na frente da carta: por exemplo, Cuanacht permite a você ganhar um pouco de Reputação uma vez ao dia.

Além disso, observe os selos que aparecem sob o nome do Local. São três possibilidades:



Menir significa que é possível habilitar um Menir e colocá-lo sobre esta carta.



Povoado significa que esta área é habitada. Algumas Ações só são possíveis em Povoados; outras, apenas fora deles.



Sonho indica que quem passar a noite neste Local terá um Sonho ou um Pesadelo.

XI. Monte a Parte Inicial do Mapa



Chegou a hora de ampliar seu mapa. Em uma sessão normal, sempre que VIAJAR para um novo Local, você vai ANEXAR às laterais do lugar cartas de Local novas, pareando os Elos das cartas recém-adicionadas aos Elos nas bordas do Local onde você está.

IMPORTANTE! Você só conseguirá anexar Locais que se encontram adjacentes (ortogonal ou diagonalmente) a um Local com um Menir ATIVO!

Por enquanto:

- Anexe Conclave Calcinado (104) à borda direita do seu Local inicial (101, a Granja-forte Cuanacht).
- Anexe Feira dos Guerreiros (103) à borda esquerda.
- Anexe Espadas Abandonadas (105) à borda de baixo.
- Anexe Bosque dos Caçadores (102) à borda de cima.

Deixe as cartas 106 e 107 no baralho de Locais: seu Personagem vai revelá-las mais adiante.

XII. Cartas de Consulta e Manual de Regras

Coloque diante de você três CARTAS DE CONSULTA diferentes. Elas listam as ações disponíveis e a sequência do turno, explicam os ícones que serão encontrados no decorrer do jogo e trazem outras informações úteis.

Consulte também o MANUAL DE REGRAS para aprender mais sobre vários aspectos do jogo.

XIII. Revise a Preparação

Deve ficar assim:



XIV. Pronto!

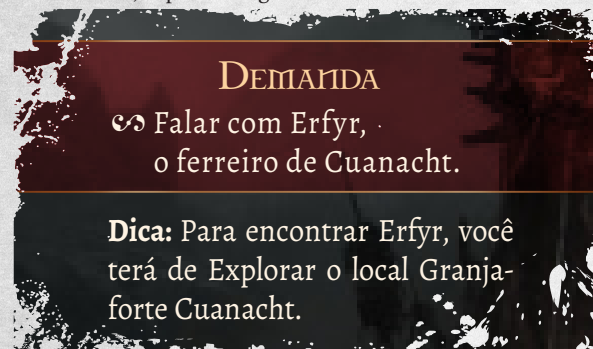
Uma sessão normal de **Tainted Grail** utiliza vários outros componentes, como as cartas de Incidente Narrativo que fornecem as Demandas ou as cartas de Preparação de Capítulo. Mas, no caso deste tutorial, tudo de que você precisa está neste folheto e no Registro das Explorações do Tutorial, que você consultará mais adiante.

Se ainda não tiver lido a introdução da história no começo deste guia, faça-o agora. Aí passe para a página seguinte e comece sua jornada.

Parte 1: Começo do Dia

O dia está raiando. Beor está pronto para começar sua jornada. Execute os primeiros passos do Começo do Dia na ordem em que são apresentados na **Carta de Consulta verde**.

- o Primeiro, a carta pede que você remova os Menires esgotados e os Locais fora do alcance de um Menir, mas o único Menir no mapa ainda tem um Disco (não está esgotado) e todos os Locais revelados estão adjacentes a esse Menir (portanto, você não os descarta).
- o **Em seguida, reduza em 1 ponto o Disco do Menir.** O número visível agora deve ser 7. A Carta de Consulta também menciona Fichas de Tempo, mas não há nenhuma em jogo no momento.
- o Em uma sessão normal, neste ponto você **revelaria uma carta de Incidente**, mas este tutorial tem sua própria carta de Incidente, impressa a seguir. Leia:



- o Não há Guardiões para mover e você não possui Item algum, daí pode pular os outros passos do Começo do Dia.

Parte 2: Primeira Exploração

Após o Começo do Dia, os Personagens podem fazer AÇÕES. Cada Ação em **Tainted Grail** é identificada por um ícone especial que também mostra seu custo.



Como sua primeira Ação é bom Beor visitar Erfyr. Para fazer isso, **Explore o local Granja-forte Cuanacht**. Para desencadear essa Ação, **pague 1** (mova o marcador da sua trilha de Energia uma casa para baixo).

Em uma sessão normal, a Exploração instruiria você a consultar o outro lado da carta de Local, mas este tutorial não vai estragar seu prazer de descobrir as tramas da campanha. Em vez disso, **vá para o Registro das Explorações do Tutorial** no fim do Registro das Explorações. Lá no registro, procure a **seção apropriada** (101 – Granja-forte Cuanacht) e **comece a ler!**

Parte 3: Primeira Viagem

A Exploração acabou e agora você tem uma tarefa nova. Chegou a hora de mover Beor na direção do lugar aonde ele precisa ir: a granja-forte amaldiçoada conhecida como Alvar. Como você já sabe depois de ter lido o Registro das Explorações, Alvar fica a nordeste da sua aldeia. Para planejar a jornada, vamos **estudar os Locais revelados**.

A leste fica o Conclave Calcinado, um lugar perigoso que vai desencadear automaticamente um Conflito assim que Beor entrar lá (regra indicada pelo ícone ⚡).

Ao norte fica o Bosque dos Caçadores, um lugar onde Beor pode coletar um pouco de Comida. Parece melhor, não?

Execute a **Ação Viajar**: **pague 1** e **mova Beor para o Bosque dos Caçadores** (102). Chegando lá, verifique se há Locais conectados ao Bosque dos Caçadores que você possa revelar. Você pode revelar todo Local que esteja:

- unido ao Local onde você se encontra no momento por Elos Direcionais (os números nas bordas da carta; mais informações na p. 10 do Manual de Regras);

- dentro do alcance de um Menir Ativo (adjacente ortogonal ou diagonalmente a um Local que tenha uma miniatura de Menir).

Nesse caso, você deve anexar os Locais 106 (Túmulos dos Primevos) e 107 (Alvar) às laterais do Bosque dos Caçadores. Os dois atendem aos critérios mencionados anteriormente. Não anexe o Local 113 ao alto do Bosque dos Caçadores, pois o **lugar ficaria muito distante do seu único Menir**.

Parte 4: Primeira Ação de Local

O novo Local de Beor tem uma Ação: “Coletar Comida”. **Comida** é um recurso importante que você consumirá ao fim de cada dia e, portanto, não fará mal algum conseguir mais. Para ativar a Ação do Local, **pague o custo (2)**. **Beor recebe 2 de Comida**: pegue 2 marcadores e coloque-os no espaço Comida do seu Tabuleiro de Personagem. A Ação também instrui você a **revelar 1 Conflito verde**.

Pegue a carta de Conflito verde que você deixou ao lado do mapa durante a preparação. Posicione-a na mesa virada para cima, deixando bastante espaço à direita da carta.

Parte 5: Primeiro Turno de Combate



Leia com atenção a carta de Conflito. Para vencer, você precisa reunir no seu Placar de Combate uma quantidade de marcadores igual ou superior ao Valor do Conflito. Para conseguir esses marcadores, você baixa cartas de Combate da sua mão. **Prepare duas Cartas de Consulta**:

uma com o Resumo do Combate e outra com os Ícones de Combate e Diplomacia. Vamos acompanhar seu primeiro Combate passo a passo, seguindo a carta de consulta **Resumo do Combate**.

Lembre-se: Se quiser saber mais, você encontrará descrições detalhadas de cartas e ícones na seção “Combate” (p. 14) do Manual de Regras!

- o **Compre 3 cartas** do seu baralho de Combate. Lembre-se de não embaralhar suas cartas durante o Tutorial!

Se tiver mexido na ordem ou composição do baralho, você poderá remontá-lo organizando as cartas de Combate de Beor desde a 1 (topo do monte) até a 15 (fundo do monte). Os números aparecem na borda de baixo das cartas.

- o Você não precisa verificar a Característica do Conflito (não há uma nesse caso) nem escolher um Personagem Ativo (você está sozinho, então apenas Beor pode ser Ativado). Você também pode ignorar o passo Habilidades Adiadadas (ainda não há Habilidades em jogo).



- o Hora de ir à luta! Baixe a carta **Atacar**. Anexe-a à borda direita da carta de Conflito, como se vê ao lado. Com isso, unem-se as metades do Elo de e do Elo dourado na base das cartas.

- o Você só poderá **conectar** os Elos que contêm ícones de Atributo se seu personagem tiver o Atributo em questão. Beor tem 2 em seu Tabuleiro de Personagem e, portanto, o elo se conecta e dá a você um Bônus. **Coloque um no seu Placar de Combate!**
- o O Elo dourado na base da carta sempre conecta suas metades e não tem requisitos: **coloque mais um no seu Placar de Combate**.
- o Agora vejamos o **texto da carta Atacar**. Ela tem **duas habilidades**. A primeira Habilidade faz com que todos os Ataques inimigos provoquem mais um . A segunda Habilidade instrui você a **colocar uma sobre a carta Atacar**: a Habilidade propriamente dita será resolvida

durante o próximo passo Habilidades Adiadadas, a não ser que, antes disso, você a cubra com outra carta.

- o A cada turno, você pode baixar **uma** carta, mais **quantas cartas extras** conseguir conectar usando os ícones bônus . Significa que quaisquer outras cartas que você baixar neste turno vão requerer que você conecte os Elos de Bônus .
- o Baixe **Ignorar a Dor**: ela contém um que se conecta ao Elo de da carta anterior. Antes de posicionar essa carta, remova a de **Atacar**. As Habilidades Adiadadas que você tapar não serão acionadas, e não se pode colocar cartas em cima de fichas nem marcadores.
- o **Ignorar a Dor** tem outros dois Elos. O Elo azul de Magia requer 1 de **Magia** para se conectar. Você não tem **Magia** alguma no momento e, portanto, não tem como conectar o Elo.
- o O Elo Grátis contém um ícone bônus , então você **compra uma carta do baralho de combate**.
- o **Ignorar a Dor** também contém uma Habilidade textual. Assim como a Habilidade de **Atacar**, que é acionada durante o passo Ataque do Inimigo ().
- o Você ainda tem duas cartas na mão, mas não vamos tapar a carta **Ignorar a Dor** por enquanto. Siga para a próxima fase.
- o Uma rápida **Verificação de Vitória** mostra que Beor ainda não venceu (dos 4 marcadores requeridos, ele tem apenas 2 em seu Placar de Combate).
- o Chegou a hora do Ataque do Inimigo. Em **Tainted Grail**, cada inimigo tem uma diversidade de jogadas à sua disposição, dependendo do valor do Placar de Combate. Beor, no momento, tem 2 marcadores no Placar de Combate. Consulte a **Tabela de Combate**: o Ataque para 0 a 2 marcadores provoca 1 . **Desça uma casa na trilha de Saúde de Beor**. Mas não acabou! A carta Ignorar a Dor de Beor modifica o Ataque inimigo. Ela instrui você a acrescentar um marcador para cada ponto de recebido; daí você pode colocar mais um no Placar de Combate.
- o No fim do Turno, você é obrigado a descartar até ficar com 3 cartas na mão. Você só tem 2 cartas na mão, então a regra não se aplica. Agora compre **1 carta de Combate**.


Parte 6: Segundo Turno de Combate





- o Começa o turno seguinte. Você poderia finalizar a batalha rapidamente baixando **Pancada Violenta**, mas aí você perderia como a carta indica. Então vamos começar com **Grito de Guerra**. O Elo Grátis da carta contém um bônus ; ou seja, você compra mais uma carta.



- o E agora você comprou a carta perfeita para encerrar esse Conflito. Baixe a carta **Arremessar**. Ela tem o ícone no Elo de . Além disso, o Elo Grátis dá a você mais um .
- o Faça a **Verificação de Vitória**: há **4 marcadores no Placar de Combate**, o que significa que Beor venceu! O Galardão é 1 de **Comida**: coloque um marcador no espaço Comida do Tabuleiro de Personagem de Beor.
- o Agora coloque a carta de Conflito derrotada no fundo do respectivo baralho (neste tutorial, simplesmente a coloque virada para baixo ao lado dos outros baralhos de Conflitos). Devolva todas as cartas baixadas, compradas ou descartadas ao seu monte de Combate e embaralhe.
- o Se quiser se acostumar um pouco mais com as regras de Combate, jogue este Conflito mais uma vez, ignorando as perdas de ou . Se tiver alguma dúvida sobre uma das regras, consulte o Manual de Regras (p. 14-17).

Parte 7: Fim do Dia

Beor está ferido e restam-lhe apenas 2 . Na trilha de Energia, você pode ver que as casas identificadas como 1 e 0 são vermelhas e têm os dizeres “Exausto”. Você não quer Beor Exausto por enquanto, então é melhor Descansar. **Execute a Ação Passar a Vez** e, com isso, termine o seu dia no mundo do jogo.

- o Descanse e alimente-se: descarte um marcador de **Comida** do Tabuleiro de Beor. Beor ganha 1  (mova o marcador de Saúde 1 casa para cima). Ele não perde , pois seu Pavor já está em 0.
- o Beor recupera toda a Energia: **mova o marcador da trilha de Energia de volta à casa 6**.
- o Como não tem pontos de Experiência, você não pode evoluir seu personagem. Você tampouco tem cartas de aprimoramento com as quais poderia mudar a composição dos seus baralhos.
- o Você se encontra num Local que tem o símbolo , e, numa sessão normal, você abriria o Registro das Explorações no trecho correspondente ao Local e procuraria o Sonho. Neste tutorial, leia o **Sonho** do Registro do Tutorial (lembre-se de consultar a seção correta do Registro do Tutorial: 102 – Bosque dos Caçadores). Os sonhos contêm texto narrativo e regras. Lembre-se de aplicar as regras do sonho em questão (perca 1 ).
- o Após a leitura do Sonho, começa um novo dia.

Parte 8: Começo do Segundo Dia


Cumpra as tarefas do Começo do Dia, como antes:


- o Tire 1 ponto do **Disco do Menir** (reduzindo-o a 6)
- o Leia a próxima carta de **Incidente**:

❖ *Cansado e com dores, você começa a última etapa da sua jornada.*

Dica: Às vezes, as cartas de Incidente afetam as regras da sessão. Simplesmente aplique as regras conforme você as lê.

Parte 9: Entrando em Alvar

Viaje e siga direto para o Local 107: **pague 1 ** e **mova Beor para a carta Alvar**.

- o Nenhum Local novo é revelado, pois ficaria muito distante do Menir de Cuanacht!
- o Alvar tem um ícone : trata-se de uma regra instantânea que você precisa resolver assim que entra no Local. A Ação instrui você a revelar um Conflito azul. Diferente do Conflito anterior, este é um desafio Diplomático! Um guarda dos mais inquisitivos detém Beor no momento em que ele entra no Local.
- o Posicione na mesa a carta de Conflito azul virada para cima, deixando bastante espaço à direita da carta.

Parte 10: Primeiro Turno de Diplomacia








Os Conflitos Diplomáticos são parecidos com os Conflitos Combativos. A grande diferença é que, em vez de juntar pontos no Placar de Combate, você vai travar um cabo de guerra na trilha de Afinidade, que fica na borda esquerda da carta de Conflito. Além disso, os Conflitos Diplomáticos podem ter, em vez da Tabela de Combate, um ou mais estágios. Para vencer, você precisa “empurrar” o marcador até o alto da Trilha de Afinidade em cada um dos estágios. Felizmente, este Conflito tem apenas um estágio.

Prepare duas Cartas de Consulta, uma com o Resumo da Diplomacia e outra com os Ícones de Combate e Diplomacia. Em seguida:


- o Coloque um marcador na **casa cinzenta** da Trilha de Afinidade. Esse é o ponto de partida.
- o Compre 3 cartas do seu baralho de Diplomacia. Lembre-se de não embaralhar suas cartas durante o Tutorial!








- o **Baixe a carta Atenção aos Detalhes:** apenas um Elo se conecta. Ele tem o símbolo , um bônus especial de diplomacia que varia dependendo da carta e do estágio do Conflito. Neste estágio, todo  gera um . Isso significa que você moverá o marcador **1 casa para cima** na Trilha de Afinidade. Em seguida, coloque  sobre a carta **Atenção aos Detalhes**, pois ela tem uma Habilidade Adiada.

- o Chegou a hora da **Verificação de Afinidade**: o marcador não chegou à casa mais alta nem à mais baixa da Trilha de Afinidade e, portanto, nada acontece.
- o **O oponente Responde** (). Mova o marcador **1 casa para baixo**. É hora de encerrar o turno!
- o Descarte até ficar com **3 cartas** na mão, aí **compre 1** carta de Diplomacia.


Parte 11: Segundo Turno de Diplomacia

- o Começa o novo turno, e Beor tem o que fazer no passo Habilidades Adiadas! **Remova a ** da carta **Atenção aos Detalhes**. Em seguida, **compre 1** carta.







- o **Baixe Despiste** como sua primeira carta: a base se conecta com um multiplicador de 2x, o que dá a você dois avanços . Mova o marcador da Trilha de Afinidade **duas casas para cima**.
- o Em seguida, baixe **Voz Ameaçadora** como sua segunda carta (o ícone  requerido está no Elo da base desta carta e se conecta).
- o O texto desta carta instrui você a perder 1 de **Rep**, mas você não tem esse recurso e, portanto, nada acontece. Além disso, se o personagem tiver ao menos 2  (e Beor tem), mova o marcador **1 casa para cima** na Trilha de Afinidade.
- o Faça a Verificação de Afinidade. O marcador chegou à casa mais alta da Trilha de Afinidade. Esse foi o último (e único) estágio e, portanto, Beor vence e ganha a Recompensa. **Coloque 1 marcador no espaço Reputação** do Tabuleiro de Personagem de Beor.
- o Passe a carta de Conflito para o fundo do baralho azul. Devolva todas as cartas baixadas, compradas ou descartadas ao monte de Diplomacia de Beor e embaralhe.
- o Se quiser se acostumar um pouco mais com as regras de Diplomacia, jogue este Conflito mais uma vez, ignorando as perdas de ,  ou **Rep**. Se tiver alguma dúvida sobre uma das regras, consulte o Manual de Regras (p. 16-19).


Parte 12: Entrada em Alvar

Na Parte 1 deste tutorial, Erfyr pediu que Beor lhe trouxesse um lingote de meteorito lá de Alvar, então chegou a hora de **Explorar esse Local**. **pague 1 **, mas, em vez de virar a verdadeira carta do local Alvar, vá para a seção apropriada do Registro das Explorações do Tutorial no fim do Registro das Explorações.

Parte 13: O Caminho de Volta

Você precisa voltar depressa para Cuanacht! Viaje e siga para o Bosque dos Caçadores, como antes. Execute a **Ação Viajar**, **pague 1 ** e **mova Beor para o Local 102**.

Restam a Beor apenas 2 , exatamente como no dia anterior. Mas desta vez Beor quer viajar o mais rápido possível, mesmo que para isso tenha de esgotar todas as suas forças. **Viaje mais uma vez**, **pague 1 ** e **mova-se para o Local 101**. Beor está de volta à sua vila natal, mas Exausto. Consulte a característica negativa de Beor na Peça do Personagem. De acordo com a regra ali, **Beor perde 1 **.

Cansado e com dores, Beor está preparado para concluir sua jornada. **pague 1 ** para **Explorar Cuanacht**. Como antes, vá diretamente para o Registro das Explorações do Tutorial.

IMPORTANTE! Este tutorial dá aos jogadores uma ideia geral do jogo, mas são muitas as regras que não foram abordadas aqui, como Grupos e Ações Coletivas, cartas de Incidente, Preparação do Capítulo, Locais Predecessores, Características de Conflito, e assim por diante. Antes de jogar uma campanha inteira, recomendamos a leitura completa do Manual de Regras ao menos uma vez!

Planilha de Salvamento do Tutorial

Em **Tainted Grail**, as Planilhas de Salvamento são usadas para “salvar” o andamento da Campanha e para registrar os vários gatilhos narrativos (as condições) que alteram como os Locais e os personagens não controlados por jogadores respondem ao que você faz. A seguir, você encontrará a única condição utilizada no Tutorial. Ela tem duas partes. Se tiver recebido apenas a parte 1 da condição “Missão Surpreendente”, marque o campo identificado pelo número “1”. Se tiver recebido a parte 2, marque o segundo campo.

Missão Surpreendente

1 2

