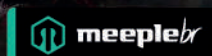


TAINTED
GRAIL
A Q U E D A D E A V A L O N

REGRAS





LISTA DE COMPONENTES

Você encontrará a seguir uma lista detalhada de todos os componentes da caixa básica de **Tainted Grail – A Queda de Avalon**. Favor observar que os exemplares do jogo que incluem expansões (como a da personagem Niamh) terão outros componentes não relacionados nesta seção.

SUMÁRIO

- 2 CRÉDITOS
- 2-3 LISTA DE COMPONENTES
- 4 INFORMAÇÕES FUNDAMENTAIS
- 5 VISÃO GERAL DOS COMPONENTES
- 6-7 PREPARAÇÃO DA CAMPANHA
- 8-9 COMO JOGAR
- 10-13 REGRAS BÁSICAS
- 14-17 COMBATE
- 18-21 DIPLOMACIA
- 22 MODOS ALTERNATIVOS DE JOGO
- 23 ÍNDICE
- 24 RESUMO DE REGRA

CRÉDITOS

Um jogo de: Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot

Direção de Arte: Marcin Świerkot, Piotr Foksowicz

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

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

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

Projeto Gráfico: Jędrzej Cieślak, Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos

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

Projeto Narrativo: Krzysztof Piskorski

Redação: Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Dan Morley

Editores Originais: Matt Click, Krzysztof Piskorski

Revisão de Provas dos Originais: Hervé Daubert, Dan Morley, Matt Click, Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Krzysztof Belczyk, Michał Lach, com a ajuda inestimável de nossa comunidade, que inclui Frank Calcagno, Christi Kropf, Denis Poisson, Ricky Patel, entre outros.

Testes Adicionais: todos que se juntaram a nós para testar os protótipos na ARBar, UK Games Expo '19, Essen '18 e em outros eventos.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:

A todos os apoiadores da campanha no Kickstarter que nos ajudaram a transformar este jogo em realidade; a Michał Oracz pelas orientações; a Adam Kwapiński pelas críticas construtivas; a toda a comunidade de revisores de **Tainted Grail**; e às pessoas que investiram seu tempo e esforço no desenvolvimento deste jogo. E, por último, a Jordan Luminais por ser o bot mais mió de bão do mundo.

MINIATURAS



1 MINIATURA DO BEOR



1 MINIATURA DA AILEI



1 MINIATURA DO AREV



1 MINIATURA DO VERME



1 MINIATURA DE PRIMEVO



3 MINIATURAS DE MENIR

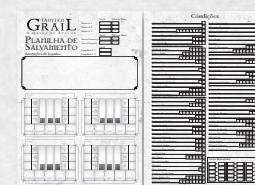
COMPONENTES DE PAPEL



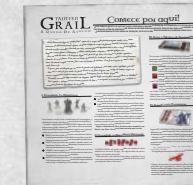
4 MENSAGENS INTRODUTÓRIAS



4 MAPAS DE AVENTUREIRO



30 PLANILHAS DE SALVAMENTO



TUTORIAL: ABRA-E-JOGUE



MANUAL DE REGRAS



REGISTRO DAS EXPLORAÇÕES DE "A QUEDA DE AVALON"

PEÇAS E TABULEIROS



1 TABULEIRO VERDE



1 TABULEIRO AZUL



1 TABULEIRO MARROM



1 TABULEIRO CINZENTO



4 PEÇAS DE PERSONAGEM

COMPONENTES PLÁSTICOS



10 DISCOS



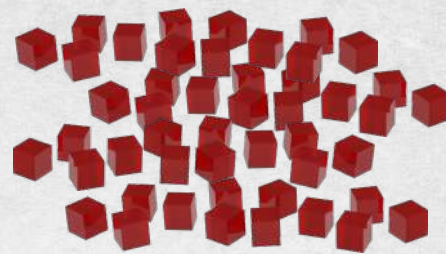
8 FICHAS DE TEMPO



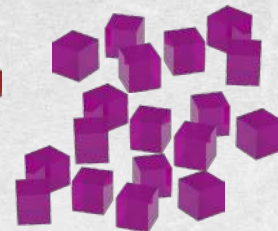
4 FICHAS DE DEMANDA



4 LIMITADORES DE SAÚDE



90 MARCADORES UNIVERSAIS



25 MARCADORES GRANDES



1 DADO COMUM



1 DADO DIRECIONAL DE GUARDIÃO

CARTAS:

CARTAS DE TAMANHO PADRÃO (556):



31 CONFLITOS VERDES



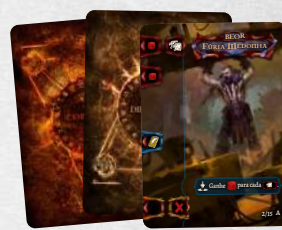
31 CONFLITOS CINZENTOS



50 CARTAS AZUIS BÁSICAS DE COMBATE/DIPLOMACIA



50 CARTAS VERDES BÁSICAS DE COMBATE/DIPLOMACIA



30 CARTAS DO BEOR



30 CARTAS DA AILEI



31 CONFLITOS ROXOS



31 CONFLITOS AZUIS



50 CARTAS CINZEITAS BÁSICAS DE COMBATE/DIPLOMACIA



50 CARTAS MARRONS BÁSICAS DE COMBATE/DIPLOMACIA



30 CARTAS DO AREV



30 CARTAS DO VERME



4 CARTAS VOCÊ ESTÁ ENLOQUECENDO



4 CARTAS VOCÊ ESTÁ MORRENDO (COOP)



1 CARTA VOCÊ ESTÁ MORRENDO



8 CARTAS SEPARADORAS DO ACERVO DE EVOLUÇÃO



22 CARTAS DE INCIDENTE ALEATÓRIO



70 CARTAS DE INCIDENTES DA CAMPANHA

CARTAS GRANDES (72):



63 CARTAS DE LOCAL

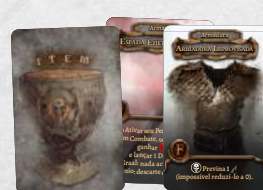


9 CARTAS DE CONSULTA

CARTAS PEQUENAS (143):



42 CARTAS DE SEGREDO



65 CARTAS DE ITEM



36 CARTAS DE PERÍCIA



3 OUTRAS CARTAS SEPARADORAS

INFORMAÇÕES FUNDAMENTAIS:

Esta seção do Manual de Regras dará a você uma visão geral do jogo e de seus componentes. Se quiser, você pode pular esta parte e passar à seção “Preparação da Campanha” para começar sua primeira jornada.

INTRODUÇÃO

Tainted Grail é um jogo de exploração e sobrevivência calcado na narrativa para 1-4 jogadores, ambientado num universo tétrico que mistura as lendas arturianas e a mitologia celta com o ponto de vista único e tenebroso dos artistas e autores da Awaken Realms.

Cada jogador controla um dos quatro heróis improváveis obrigados a enfrentar o impossível e prevalecer onde campeões mais fortes e sábios fracassaram. Perseguidos pela força invasora e perversa da Estraneza, travando uma batalha desigual com a escassez de recursos e os conflitos desafiadores, os personagens se empenham em conseguir o impossível... e morrem inúmeras vezes ao longo do caminho.

Vários anos separam as campanhas de **Tainted Grail** umas das outras, revelando as consequências de longo prazo das ações dos personagens, e uma narrativa complexa e cheia de ramificações permite aos jogadores lidar de maneiras diferentes com os problemas, garantindo que nenhuma sessão será igual a outra.

VISÃO GERAL DO JOGO

Numa sessão normal de **Tainted Grail**, você vai passar boa parte do tempo percorrendo a perigosa ilha de Avalon. Seu personagem vai **Viajar** de uma carta de **Local** para outra, gastando **Energia** e revelando novos Locais. Para avançar, muitas vezes você terá de ativar um dos **Menires**, que são estátuas espalhadas por todo o reino. Como esses monumentos vão se apagando com o passar do

tempo e ativá-los exige **Recursos** consideráveis, traçar um itinerário colocará à prova sua capacidade de planejamento e logística.

Você poderá **Explorar** todo e qualquer Local que visitar. E, com isso, vai mergulhar numa narrativa não linear e cheia de ramificações contida no **Registro das Explorações**, um conto que muitas vezes altera o universo fictício do jogo, trocando algumas cartas de Local por versões diferentes ou brindando você com cartas de **Segredo** ou **condições** capazes de mudar os rumos da campanha.

Em determinado ponto, o dia chega ao fim. No começo de cada dia, uma nova carta de **Incidente** é revelada, fazendo o tempo avançar gradualmente e apresentando novas **Demandas**.

Durante a sessão, você também vai esbarrar em vários **Conflitos** aleatórios. Para resolvê-los, você vai usar suas cartas de **Combate** e **Diplomacia**, recorrendo à sua capacidade de empregar a tática e desenvolver um baralho.

As recompensas desses Conflitos vão ajudar a **evoluir** seu Personagem, permitindo a você expandir e otimizar seus dois baralhos, adquirir **Perícias** interessantes, aumentar **Atributos** e, por fim, chegar a partes da ilha que não teria como alcançar de outra maneira, até completar um **capítulo** da história ou chegar ao final da **campanha**.

Quer dizer, a menos que você sucumba à **morte** ou à **loucura** antes disso. A sombra dessas duas possibilidades vai pairar sobre você desde o começo. Afinal, a Queda de Avalon não é uma época boa para se viver...

Tomara que você volte mais sábio e mais bem preparado!

Esta ilha nunca se destinou aos humanos. No limiar entre a nossa realidade e uma força antiga conhecida como Estraneza, era povoada por uma raça misteriosa e lendária. Mas os humanos vieram para cá mesmo assim, trazendo seus navios de madeira, um rei ambicioso e uma irmandade de cavalaria.

Fugindo de uma peste que assolava sua longínqua terra natal, eles tomaram a ilha um centímetro por vez, erguendo os menires de aspecto agourento e finalidade misteriosa. Os antigos senhores da ilha viraram lendas.

Passados 600 anos, nem sequer seus nomes sobreviveram: o povo de Avalon os chama de primevos. São tempos difíceis. A Morte Rubra voltou. Os menires estão morrendo e, sem o poder dessas estátuas, a própria terra se desfaz, de volta à Estraneza. É por isso que nossa vila natal reuniu cinco dos seus heróis mais fortes e sábios e os enviou à distante Kamelot para buscar ajuda. E, enquanto os campeões partem para enfrentar os perigos desta terra indômita, você os observa de longe. Pois NÃO é um deles.

VISÃO GERAL DOS COMPONENTES

Esta página mostra qual é a cara de uma sessão de **Tainted Grail**. Também dá a você uma ideia geral de para que serve cada um dos componentes.

REGISTRO DAS EXPLORAÇÕES

A cada carta de Local tem uma seção correspondente no Registro das Explorações.



CARTAS DE LOCAL

O tabuleiro modular do jogo.

MEMIRES

As pedras guardiãs de Avalon. Limitam a quantidade de cartas de Local reveladas.

CONFLITO DO TIPO GUARDIÃO

Um monstro poderoso que persegue os Personagens.

BARALHO DE SEGREDOS

Estas cartas numeradas podem ter de tudo: de itens sem igual a regras adicionais!

BARALHO DE ITENS

Equipamento padrão que varia desde uma peça de armadura a um rolo de corda.

DISCOS

Inseridos nos Memires, são girados para indicar quanto tempo as estátuas ainda continuarão em jogo. Os Discos também podem ser usados para monitorar outros valores, decifrar Segredos ou tirar a sorte com uma moeda.

BARALHO DE PERÍCIAS

Um acervo de Perícias para os jogadores escolherem ao evoluir seus Personagens.

BARALHOS DE CONFLITOS

Quatro tipos de perigos, alguns resolvidos por meio do Combate, outros pela Diplomacia.

MENSAGENS INTRODUTÓRIAS, MAPAS, PLANILHAS DE SALVAMENTO

Outros impressos utilizados durante o jogo.

CARTAS DE MORTE E LOUCURA

São anexadas aos Tabuleiros dos Personagens que estão morrendo ou enlouquecendo.

BARALHO DE LOCAIS

Contém as cartas de Local ainda por revelar.

TABULEIROS DE PERSONAGEM

Os tabuleiros recebem a Peça de Personagem e contêm os Recursos, os Atributos e as Trilhas de Sobrevivência.

CARTAS DE PERÍCIA

Adquiridas com Experiência e anexadas aos Tabuleiros de Personagem.

CARTAS DE CONSULTA

Glossário de ícones, sequência do turno, Ações básicas e outras informações úteis.

BARALHOS DE COMBATE E DIPLOMACIA

Cada Personagem tem um baralho próprio para resolver Conflitos Combativos e Diplomáticos.

BARALHO DE INCIDENTES E MONTE DE DESCARTE

Cartas que fazem a história avançar ou apresentam efeitos aleatórios.

DEMANDA ATIVA

Uma carta que contém uma Demanda importante.

MINIATURAS DE PERSONAGEM

Seus Personagens. A cada um deles corresponde um Tabuleiro de Personagem, uma Peça de Personagem e uma série de cartas de Combate e Diplomacia.

MARCADOR DE SAÚDE

Uma peça especial em forma de "T" que vai na trilha de Saúde do Tabuleiro de Personagem.

FICHAS DE TEMPO E DEMANDA

Posicionadas sobre vários componentes ou usadas como indicadores nos Discos.

MARCADORES NORMAIS E GRANDES

Cada marcador grande vale 5 marcadores normais.

PREPARAÇÃO DA CAMPANHA

Para você aprender a jogar da maneira mais simples possível, recomendamos veementemente o uso do *Abra-e-Jogue*, que explica os fundamentos do jogo numa aventura solo introdutória. Para fazer a preparação de qualquer outra campanha, siga os passos apresentados nesta seção. Se estiver retomando uma campanha em andamento, você não precisará seguir todos os preparativos apresentados aqui. Nesse caso, vá para o capítulo “Como Salvar o Jogo” na seção das Regras Básicas deste manual.


PREPARAÇÃO DO PERSONAGEM

Cada jogador percorre os passos a seguir.



I) Escolha seu Personagem. Pegue a peça cartonada que corresponde ao Personagem e o Tabuleiro de Personagem da mesma cor.


Dica: A diferença entre os Personagens está na Ação e na característica negativa de cada um deles (apresentadas na frente de suas respectivas peças), na extensão das Trilhas de Sobrevivência nos tabuleiros correspondentes e em suas cartas exclusivas de Combate e Diplomacia.

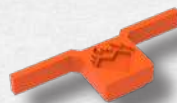
Niamh, a Personagem da expansão, tem a peça na cor vermelha e pode usar um tabuleiro de qualquer cor.

II) Registre os valores iniciais de  (Energia) e  (Pavor). Procure as trilhas  e  no seu Tabuleiro de Personagem. Coloque marcadores universais nas casas iniciais, destacadas por duas setas vermelhas em cada uma dessas trilhas.



III) Coloque o marcador em forma de T  (Saúde) na casa inicial da trilha de . Esta também se encontra destacada por duas setas vermelhas.

A forma do marcador ajudará você a lembrar do efeito da sua  nas outras duas trilhas (consulte “Como Jogar”).



IV) Registre seus Atributos iniciais. Você encontrará os valores iniciais no verso da sua Peça de Personagem.

V) Registre seus Recursos iniciais. Também estão relacionados no verso da sua Peça de Personagem. No Tabuleiro de Personagem, coloque nos espaços reservados para cada Recurso a quantidade correspondente de marcadores universais.



VI) Separe as 80 cartas de Combate e Diplomacia que correspondem à cor do seu Tabuleiro de Personagem. São 50 cartas básicas de Combate e Diplomacia na mesma cor do seu Tabuleiro de Personagem e 30 cartas evoluídas de Combate e Diplomacia com o nome do seu Personagem acima de cada título.

Para montar os baralhos, você pode se orientar pela numeração das cartas. Por exemplo, Ailei (cor verde) deve reunir as cartas de Combate numeradas 1-25 V, as cartas de Diplomacia numeradas 1-25 V, as cartas de Combate evoluídas que levam o nome dela, numeradas 1-15 V, e as cartas de Diplomacia evoluídas que levam o nome dela, numeradas 1-15 V.

Se ainda não souber ao certo como distinguir as cartas, consulte as apresentações detalhadas nas seções sobre Combate e Diplomacia deste Manual de Regras.

VII) Monte seus baralhos iniciais de Combate e Diplomacia (15 cartas cada). Pegue as 15 cartas básicas de Combate e as 15 cartas básicas de Diplomacia identificadas por uma bandeira na mesma cor do seu tabuleiro (veja a ilustração a seguir). A bandeira fica abaixo do nome da carta. Embaralhe essas cartas e deixe-as, respectivamente, à esquerda (Combate) e à direita (Diplomacia) do seu Tabuleiro de Personagem.

Personagens de outras campanhas devem consultar as listas dos baralhos iniciais que se encontram no verso de suas respectivas peças.

Na campanha “A Queda de Avalon”, as cartas iniciais usadas neste passo são numeradas 1-15/25.

As cartas iniciais NÃO trazem impressos os nomes dos Personagens!



VIII) Monte seus Acervos de Evolução em Combate e Diplomacia (25 cartas cada). Pegue as 15 cartas evoluídas de Combate com o nome do seu Personagem. Em seguida, pegue as 10 cartas básicas de Combate restantes na cor correspondente ao seu Tabuleiro de Personagem (aquelas que não têm bandeira e não foram usadas no passo anterior para montar seu baralho inicial). Embaralhe essas 15 cartas evoluídas com as 10 cartas básicas, formando um único monte. Esse será seu Acervo de Evolução em Combate, formado por 25 cartas. No decorrer da sessão, você vai usá-lo para adquirir mais cartas e melhorar seu baralho.

Agora repita o procedimento com as cartas de Diplomacia e monte seu Acervo de Evolução em Diplomacia.

Coloque cada Acervo de Evolução numa Baía de Salvamento da caixa do jogo ou cubra-os com uma carta “Acervo de Evolução”.

IX) Insira sua Peça de Personagem no Tabuleiro de Personagem. As informações da Preparação devem ficar para baixo e a Ação de Personagem deve ficar para cima.



X) Leia a mensagem introdutória do seu Personagem. Escrita por seu antigo mentor, que desapareceu com a expedição anterior, a mensagem vai revelar mais detalhes sobre a situação inicial.

As mensagens introdutórias também informam seu Número de Personagem exclusivo, utilizado muito de vez em quando como critério de desempate e voto de minerva.

XI) Pegue seu Mapa de Aventureiro. Para quem não conhece Avalon, o mapa é uma grande ajuda quando se trata de chegar a pontos de referência importantes na ilha. Mas, cuidado: o cartógrafo que criou o mapa viveu há mais de um século e pode ser que o traçado não tenha mais precisão alguma!

PREPARAÇÃO DO MUNDO

Depois que todos os jogadores tiverem montado seus Personagens, siga os passos desta seção.

I) Configure o Local Inicial. O Local Inicial de “A Queda de Avalon” é a carta de Local 101. Posicione o Local Inicial no centro da área de jogo e coloque sobre a carta as miniaturas dos Personagens com os quais você e seus amigos vão começar a campanha.

Outras campanhas usam os Locais 201, 301 e 401 como pontos de partida.

II) Coloque uma miniatura de Menir sobre o Local Inicial e introduza um Disco na base do Menir. Gire o Disco até ele mostrar o número 8 (para 1 jogador), 7 (para 2 jogadores), 6 (para 3 jogadores) ou 5 (para 4 jogadores).

Esse Disco importante mostra quantos dias você ainda tem até o Menir se apagar (consulte “Menires e Estranyeza”).



III) Monte o setor inicial do mapa. Verifique os quatro Elos Direcionais nas quatro bordas do seu Local Inicial. Procure as quatro cartas de Local com os números correspondentes e anexe cada uma delas ao Elo Direcional adequado.

Exemplo: Na campanha “A Queda de Avalon”, você deve anexar o Bosque dos Caçadores (102) à borda superior do seu Local Inicial (101), a Feira dos Guerreiros (103) à borda esquerda, o Conclave Calcinado (104) à borda direita, e Espadas Abandonadas (105) à borda inferior.



IV) Prepare as cartas de Conflito. Pegue todos os Conflitos e separe-os em quatro montes de acordo com a cor. Cada monte deve ter 31 cartas, incluindo um Conflito especial identificado como “Seu Primeiro Conflito”.

Você vai usar esses montes para formar seus baralhos de Conflitos no passo IX.

V) Prepare os baralhos de Segredos e Itens. Pegue todas as cartas de Segredo e Item e coloque-as em dois montes distintos ao lado dos Conflitos. É recomendável organizar as cartas de Segredo em ordem numérica para encontrá-las com mais facilidade durante o jogo. Embaralhe as cartas de Item.

VI) Pegue uma Planilha de Salvamento em branco.

Você vai usá-la para salvar o andamento do jogo e registrar as condições que mudam permanentemente a forma como certos locais e indivíduos vão reagir ao seu Grupo.

VII) Distribua as cartas de Consulta. Cada jogador deve receber uma carta com o Glossário de Ícones e uma carta com a Ordem do

Dia (sequência do turno), contendo a lista de Ações no verso. Deixe a carta de Consulta de Combate/Diplomacia em cima da mesa.

VIII) Opcional: escolham um Cronista. Designar um jogador para ser o Cronista ajudará a manter o ritmo da sessão e a limitar o tempo de espera. As responsabilidades do Cronista estão discriminadas no quadro de mesmo nome.

IX) Prepare o primeiro Capítulo. Procure a carta de Preparação do Capítulo 1 e siga as instruções apresentadas ali, começando pela frente da carta, para montar o baralho de Incidentes e os baralhos de Conflitos.

Em seguida, pegue todas as cartas de Incidente Aleatório, embaralhe-as e coloque-as ao lado da área de jogo ou dentro da caixa. Em alguns momentos, as cartas de Incidente talvez instruaam você a colocar certa quantidade de Incidentes Aleatórios no topo do baralho de Incidentes. Ao ser instruído a revelar um Incidente, revele sempre uma carta do baralho de Incidentes, e não do monte de Incidentes Aleatórios!

A cada capítulo completado, você será direcionado para uma nova carta de Preparação de Capítulo, que trará as instruções para você preparar mais um capítulo e modificar seus baralhos de Conflitos, removendo as cartas mais fáceis e introduzindo outras mais difíceis.

PREPARAÇÃO DO CAPÍTULO 1 (FRENTE)

X) Começa o primeiro dia da sua jornada. Vá à seção “Como Jogar” deste Manual de Regras e comece sua jornada!

Dica: É recomendável Explorar o Local inicial já no seu primeiro passo, pois isso permitirá a você conhecer as opções disponíveis ali.

Dica: Nos primeiros dias, de acordo com o tempo fictício do jogo, mantenha a carta de consulta Ordem do Dia sempre à mão e execute cada um dos passos relacionados ali. É muito fácil os jogadores inexperientes esquecerem ações importantes, como ajustar o contador de todos os Discos ou revelar uma nova carta de Incidente no começo de cada dia.

CRONISTA (OPCIONAL)

Nas sessões cooperativas com 2-4 jogadores, sugerimos que um dos participantes se ofereça para ser o Cronista. Além de jogar como todos os outros, o Cronista de **Tainted Grail** passa a ser uma figura equivalente à de um Mestre de RPG, sendo o responsável por:



- Ler (ou parafrasear) em voz alta os parágrafos do Registro das Explorações para os outros jogadores.
- Cuidar das tarefas de manutenção, como revelar novas cartas de Incidente e ajustar o contador de todos os Discos no Começo do Dia.
- Cuidar da Planilha de Salvamento, anotando as condições conquistadas pelos jogadores e verificando-as quando for instruído a fazê-lo.
- Acrescentar novas cartas de Local e remover as cartas de Local que não se encontram mais dentro do alcance de um Menir Ativo.
- Distribuir as cartas de Item e Segredo.
- Desfazer empates e dar a última palavra em situações de conflito.

O Cronista não afeta o jogo nem é uma figura obrigatória, mas designar uma pessoa apenas para desempenhar essa função vai diminuir o tempo dispendido nas tarefas de manutenção e minimizar possíveis erros. Além disso, prestar atenção no que os outros Personagens estão enfrentando durante a exploração ajuda a manter o resto do grupo ocupado e envolvido na narrativa!

COMO JOGAR

Esta seção ensina a jogar Tainted Grail. Comece seguindo a Ordem do Dia, e aprenda todas as Regras Básicas.

ORDEM DO DIA

O dia é a unidade de tempo mais importante em Tainted Grail e representa um turno de jogo completo. No **Decorrer do Dia** (estágio II), os Personagens gastam  para executar Ações até não terem mais  ou decidirem Passar a Vez. Em seguida, os jogadores executam uma sequência breve de **Fim do Dia** (estágio III), em que os Personagens descansam, se recuperam, leem Sonhos, evoluem e otimizam seus baralhos. Em seguida um novo dia se inicia, com a sequência de **Começo do Dia** (estágio I), que inclui algumas tarefas de manutenção e revela uma nova carta de Incidente.

Em resumo, ao jogar Tainted Grail, você passará o tempo todo por três estágios, descritos a seguir:

I. COMEÇO DO DIA

1) Remova os Menires esgotados. O Menir que não tiver um Disco inserido em sua base vai ficar inativo e se apagar neste momento. Remova Menires como esse da mesa. Os Menires que ainda estão na mesa são chamados de “Menires Ativos”.


2) Remova os Locais que não se encontram mais dentro do alcance de um Menir. Toda carta de Local em jogo deve estar adjacente (ortogonal ou diagonalmente) a um Local com um Menir Ativo. As cartas de Local que não estiverem mais em contato com um Local que tenha um Menir Ativo devem ser descartadas neste momento (consulte “Menires e Estraneza”).

3) Ajuste os Discos dos Menires. Reduza em 1 ponto o Disco de cada Menir Ativo. Se o Disco já estiver em 1 e não houver mais como reduzir seu valor, remova-o da base do Menir. Favor observar que o Menir só vai ficar inativo e desaparecer no próximo Começo do Dia!

4) Ajuste os Discos de Tempo e remova as Fichas de Tempo. Se houver Discos sob Fichas de Tempo na mesa, mesmo que se encontrem em cima de cartas de Segredo ou ao lado dos Personagens, reduza seus valores em 1 ponto. Se não houver mais como reduzir um Disco, remova-o do jogo.

Remova uma das Fichas de Tempo de cada carta de Local que as possua.

Somente os Discos sob Fichas de Tempo devem ser ajustados neste passo. Os Discos sob Fichas de Demanda seguem regras diferentes. Não remova possíveis Fichas de Demanda de nenhum dos Locais.

5) Revele e leia uma nova carta de Incidente. Se a carta tiver o texto de uma Demanda e o símbolo do cadeado vermelho , passe-a para o monte das Demandas ao lado do baralho de Incidentes.

Diferentes dos Incidentes comuns que permanecem ativos durante um dia apenas, os Incidentes que contêm Demandas continuam na mesa até o momento especificado em suas respectivas cartas.

6) Mova os Guardiões. Os Guardiões são Conflitos especiais que se movem pelo mapa. Se houver Guardiões na mesa, jogue o dado direcional para cada um deles e mova-os de acordo com as regras que se encontram na seção “Guardiões” das Regras Básicas.






7) Discutam seus planos. Numa sessão cooperativa, todos os jogadores devem aproveitar este momento para discutir o que planejam fazer. Vocês vão vencer ou perder o jogo juntos e, portanto, é necessário cuidar muito bem da logística e do planejamento!

8) Prepare seu equipamento para a jornada. Certifique-se de que seu Personagem não tenha mais do que 1 Item com a mesma

palavra-chave virado para cima (consulte “Itens”). Vire para baixo os Itens que excederem o limite.


II. DECORRER DO DIA

Quando esse estágio começa, os jogadores executam uma Ação cada um, na ordem em que os participantes decidirem seguir. Se os jogadores não chegarem a um consenso, o Personagem com o Número mais baixo agirá primeiro. Toda Ação disponível no jogo é identificada por um ícone de Ação especial que também indica o custo dessa Ação.

 Todas as Ações são precedidas por este ícone. X informa o custo em  da Ação. Algumas Ações podem ter custos em  ou . Note que os custos em  farão você ganhar mais pavor, ao contrário dos outros custos que reduzem tal valor na trilha correspondente.



Se estiverem no mesmo Local, dois ou mais jogadores poderão executar consensualmente a mesma Ação ao mesmo tempo, como Grupo (consulte as regras de Ação Coletiva escritas em azul ao lado de cada Ação).

Assim que todos os jogadores tiverem executado uma Ação, participado de uma Ação Coletiva ou Passado a Vez, cada um deles poderá voltar a executar uma Ação.


O processo vai se repetir até todos terem Passado a Vez ou já não terem mais  para gastar. Quando isso acontecer, vá para o estágio III, Fim do Dia.

Dica: Para reduzir o tempo de espera, o jogador envolvido num Conflito pode resolvê-lo enquanto os demais executam suas respectivas Ações. Além disso, é bom os jogadores planejarem com antecedência como vão gastar sua Exp ou modificar seus baralhos de Combate e Diplomacia, para reduzir o tempo de espera durante o estágio de Fim do Dia.

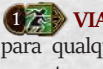

As seis Ações mais importantes do jogo também podem ser encontradas no lado correspondente às Ações da carta de Consulta. São elas:


 **EXPLORAR: custa 1 .** Toda carta de Local de Tainted Grail contém informações, segredos ou tarefas, e a principal maneira de descobrir tudo isso é Explorando. Vire a carta de Local onde você se encontra no momento e leia o texto impresso no verso. Algumas cartas são independentes, mas outras orientam você a procurar partes específicas do Registro das Explorações, no qual encontrará mais escolhas e opções. Prossiga com a Exploração no Registro até chegar ao “fim da exploração”. Vire a carta de Local de volta à posição inicial e continue jogando.

Lembre-se de ler “Como Usar o Registro das Explorações” no começo do Registro antes da sua primeira Exploração!


Ação Coletiva: Se vocês Explorarem em Grupo, o custo da Exploração será ajustado para 1  para cada membro do Grupo. A maioria dos efeitos positivos e negativos vai se aplicar a todos os Personagens do Grupo. Por outro lado, a maioria das recompensas não vai sofrer ajuste algum e terá de ser dividida entre os integrantes. Mais informações na seção “Como Usar o Registro das Explorações” no começo do Registro.

Dica: Se for impraticável virar a carta por causa da quantidade de componentes em cima dela, vá diretamente ao Registro das Explorações! A seção sobre cada Local no Registro começa com o mesmo texto que se encontra no verso da carta.

 **VIAJAR: custa 1 .** Mova a miniatura do seu Personagem para qualquer carta de Local conectada ao Local onde você se encontra no momento (consulte “Locais”). Se dois Locais adjacentes não estiverem conectados por seus Elos Direcionais, você não poderá Viajar de um para o outro (geralmente por haver cordilheiras, muralhas, rios vastos e outros acidentes geográficos no caminho).

Ao chegar a um Local novo, verifique se sua Viagem revelou ou não novas cartas de Local (consulte “Locais”). Em seguida, verifique se o Local novo tem o símbolo do relâmpago  em algum ponto da carta. Tudo o que for identificado por esse símbolo terá de ser resolvido assim que você entrar no Local.

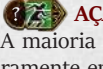
Exemplo: Se a carta de Local tiver o ícone do relâmpago ao lado do texto “Revele um Conflito cinzento”, você terá de revelar um Conflito do baralho cinzento assim que chegar ali, antes que qualquer outro jogador tenha a oportunidade de agir.

Ação Coletiva: Se vocês Viajarem em Grupo, cada Ação automática ou Conflito com Guardiões desencadeado pelo novo Local também terá de ser resolvido em Grupo! O custo da Viagem é ajustado para 1  para cada membro do Grupo.

Importante: Você só pode se mover ortogonalmente. Não é possível Viajar na diagonal!





Exemplo: Passar da Granja-forte Cuanacht para Alvar vai requerer duas Ações Viajar, pois o movimento na diagonal não é possível. Além disso, quando chegarem a Alvar, os Personagens terão de resolver imediatamente a seção da carta de local Alvar identificada pelo símbolo do relâmpago.


 **AÇÃO DO LOCAL: consulte o custo na carta de Local.** A maioria das cartas de Local contém uma Ação impressa claramente em sua frente. O personagem poderá ativar essa Ação sempre que se encontrar no Local, desde que não esteja envolvido em nenhuma outra Ação.



As Ações dos Locais são importantes pois costumam permitir que você colete ou troque recursos cruciais. Tente ficar de olho nesse tipo de coisa e planeje suas Viagens com antecedência!


Favor observar que algumas Ações de Local têm o aviso “uma vez ao dia”. Ao executar uma Ação como essa, você pode cobrir o ícone com uma Ficha de Tempo para não esquecer que ela já foi usada. Mas lembre-se de que alguns Locais também usam Fichas de Tempo para monitorar outras regras. É recomendável não colocar essas outras Fichas de Tempo em cima da Ação, para não misturar uma coisa com a outra.

Ação Coletiva: Vocês podem ativar a Ação de um Local como Grupo. Nesse caso, vocês pagam o custo somente uma vez e recebem o resultado da Ação também uma vez apenas. Mas os jogadores que compõem o Grupo podem colaborar para pagar o custo, dividindo-o como bem entenderem. Se desencadearem um Conflito, os jogadores também vão resolvê-lo em Grupo.

Exemplo: Dois jogadores usam uma Ação de Local que diz o seguinte: “2  Caçar: ganhe 1 de **Comida** e, em seguida, revele 1 Conflito verde”. Dividem o custo entre eles, pagando 1  cada um. Em seguida recebem 1 unidade de **Comida**, revelam 1 Conflito e enfrentam essa coisa em Grupo.

1  AÇÃO DE PERSONAGEM: o custo fixo varia de acordo com o Personagem. Todo Personagem tem uma Ação pessoal em sua Peça de Personagem. Você só pode ativar essa Ação quando não está envolvido em Conflitos nem Explorando Locais.

Ação Coletiva: somente seu Personagem pode usar sua Ação de Personagem, mas os membros do Grupo podem ajudar a pagar o custo em . No entanto, o Personagem que executa a Ação SEMPRE precisa pagar ao menos 1 .



0  INSPECIONAR UM MENIR: sempre gratuita. Se o Local onde você se encontra tiver ao lado do nome o selo do Menir (consulte “Locais”), o lugar vai apresentar um desses monumentos antigos. Inspeccionar o Menir não custa nada e informa de quais Recursos ou cartas de Segredo você vai precisar para ativar o Menir em questão. Se decidir fazer isso, simplesmente vire o Local e leia a parte correspondente ao Menir na base da carta. Se tiver os recursos requeridos e cumprir todos os outros critérios, você poderá ativar o Menir na mesma hora.

Importante: Favor observar que todos os custos de Ativação dos Menires sofrem ajustes de acordo com o número de jogadores na sessão (e não simplesmente no Grupo!).


Dica: Monitore, o tempo todo, qual Menir você planeja ativar em seguida e quais são os Recursos de que precisa para fazer isso!

Dica: Se não quiser virar a carta de Local, você também vai encontrar todas as informações do Menir na seção do Registro das Explorações correspondente ao Local em questão.


Dica: A ativação de um Menir requer a colaboração de todos os jogadores. Planejem bem a logística.






0  PASSAR A VEZ: gratuita. Seu Personagem decide dar o dia por terminado e descansar. Você pode Passar a Vez mesmo se ainda tiver , para gastar, mas a decisão é irreversível: depois de ter passado a vez, você não poderá mais executar Ações até o dia seguinte!

Podem haver outras Ações relacionadas no seu Tabuleiro de Personagem, nas suas cartas de Item, Perícia ou Segredo!








Em resumo, no Decorrer do Dia, quando chega a sua vez, você pode executar uma das Ações da carta de Consulta, da sua Peça de Personagem ou de quaisquer outras cartas e tabuleiros que seu Personagem tenha à disposição no momento. Outros Personagens que estejam no mesmo Local podem se juntar a você. Em seguida, os jogadores que ainda não agiram executam uma Ação. Repita essa sequência até todos terem passado a vez ou já não terem mais .

III. FIM DO DIA

O dia chegará ao Fim quando todos os Personagens tiverem Passado a Vez ou ficado sem . Quando isso acontecer, execute os passos a seguir para cada Personagem:


1) Descanse. Você pode consumir 1 de **Comida**. Se o fizer, recupere 1  e perca 1 . Se não tiver **Comida** suficiente (ou não quiser consumi-la no momento), reduza sua  a 0. Se sua  já for 0, então perca 1 .

Lembre-se de que os Personagens no mesmo Local podem trocar Comida entre eles a qualquer momento, desde que não estejam envolvidos numa Ação ou num Conflito (consulte “Grupos e Ações Coletivas”)!

2) Recupere sua . Devolva o marcador da trilha à casa inicial. Se estiver Exausto (seu marcador de  está numa das casas vermelhas), recupere apenas 4 pontos de . Lembre-se de que seu marcador de  limita sua  máxima: seu marcador de  nunca pode ultrapassar seu marcador de .

3) Evolua seu Personagem. Se tiver pontos de **Exp**, você poderá gastá-los agora para aumentar seus Atributos, adquirir Perícias novas ou acrescentar cartas novas de Combate e Diplomacia aos seus baralhos (consulte “Evolução do Personagem”).

4) Desenvolva os baralhos do Personagem. Se desejar, você pode personalizar seus baralhos de Combate e Diplomacia com cartas do Acervo de Evolução que seu Personagem tenha adquirido no decorrer da Campanha. Você também pode remover algumas cartas que não se encaixam no seu estilo de jogo, mas lembre-se de que cada baralho deve ter no mínimo 15 cartas!

5) Sonhe (resolva este passo apenas uma vez para todos os personagens do Grupo que cumprirem os critérios). Se o Local onde você se encontra tiver um selo de Sonho, abra o Registro das Explorações na seção correspondente e leia o Sonho. Se seu marcador de  estiver numa das casas vermelhas (e a carta “VOCÊ ESTÁ ENLOUQUECENDO” estiver anexada ao seu Tabuleiro de Personagem), leia o Pesadelo, e não o Sonho.

Dica: Os Sonhos costumam fornecer pistas valiosas ou revelar um pouco mais sobre o folclore e a história do jogo.

REGRAS BÁSICAS

Antes de começar a jogar, é bom você se familiarizar com os conceitos mais importantes de Tainted Grail, descritos nesta seção.

TRILHAS DE SOBREVIVÊNCIA

As três trilhas no seu Tabuleiro de Personagem são particularmente importantes porque são afetadas por quase tudo o que você faz durante o jogo.

ENERGIA - seu vigor, basicamente, que se renova a cada dia. A maioria das atividades em jogo (consulte “Decorrer do Dia”) gasta sua Energia. Ferimentos e aflições também limitam sua Energia, arrastando-se quase morto por aí, você não será capaz de fazer tanto quanto faria se estivesse saudável e descansado (consulte “Ferimentos”).

As duas últimas casas da trilha de Energia são vermelhas. Se o marcador de Energia chegar a uma delas, você estará **Exausto**. Isso afetará negativamente seu desempenho e fará com que passe a recuperar menos Energia (consulte “Fim do Dia”). Apesar disso, às vezes, é necessário ficar Exausto para evitar algo ainda pior!

SAÚDE: sua condição física. Quando fica sem Saúde, você começa a morrer. Para representar isso, você será instruído a anexar a carta “Você Está Morrendo” ao seu Tabuleiro de Personagem e a habilitar as regras adicionais que se encontram na carta.

Você não pode ter mais Saúde que o marcador de Saúde (o marcador de Saúde não pode ultrapassar o marcador de Saúde em forma de T).

Se tiver mais Saúde que o marcador de Saúde (seu marcador de Saúde está acima do marcador de Saúde), você cederá ao Pânico em situações de Combate e Diplomacia.

A forma do marcador de Saúde não deixará você esquecer esses dois limiares cruciais!

PAVOR: trauma mental, tensão e loucura. Se seu marcador de Pavor chegar a uma das duas casas vermelhas no alto da trilha, você começará a enlouquecer. Para representar isso, você será instruído a anexar a carta “Você Está Enlouquecendo” a seu Tabuleiro de Personagem e a seguir as regras adicionais que se encontram na carta.

Além disso, se seu Pavor for maior que sua Saúde, você cederá ao Pânico (e isso afetará negativamente seu desempenho em situações de Combate e Diplomacia).

ATRIBUTOS DO PERSONAGEM

Os seis Atributos básicos, organizados em três pares de opostos, definem seu Personagem. São utilizados nos mais variados Conflitos e podem dar acesso a incidentes narrativos ou soluções diferentes quando o personagem Explora os Locais. Depois de aumentar qualquer um dos Atributos para 2, todo ponto subsequente investido nesse Atributo fornecerá 1 carta de Perícia especial que será anexada à lateral do seu Tabuleiro de Personagem, ao lado do Atributo (consulte “Evolução do Personagem”).

Agressividade ----- **Empatia**

Coragem ----- **Cautela**

Praticidade ----- **Espiritualidade**

Dica: Os custos em Exp para aumentar os Atributos são determinados separadamente para cada um dos três pares de Atributos opostos. Portanto, quanto mais pontos você tiver em um Atributo, por exemplo, mais caros serão os incrementos de Exp!

10

RECURSOS

Existem cinco recursos consumíveis que os Personagens podem coletar e usar no decorrer de suas viagens.

Comida: a cada Fim do Dia, seu Personagem deve consumir uma unidade de Comida. Sem Comida, você não conseguirá se recuperar (consulte “Fim do Dia”).

Riqueza: ouro, pedras preciosas e outras riquezas que podem ajudar você a comprar Itens e equipamentos que salvam vidas.

Reputação (Rep): sua fama e glória; se você tiver muitos pontos de Rep, os habitantes da ilha geralmente vão se empenhar em ajudar você!

Magia: uma força sobrenatural que pode ajudar você nos Conflitos e costuma ser requisito para habilitar os Menires.

Experiência (Exp): usada para aumentar seus Atributos e comprar novas cartas de Combate e Diplomacia que melhoram consideravelmente suas chances de sobrevivência.

Comida e Riqueza podem ser trocadas entre os membros de um Grupo ou quaisquer outros Personagens no mesmo Local que não estejam envolvidos numa Ação no momento. Não é possível trocar Rep, Exp, e Magia.

LOCAIS



Estas cartas grandes são trechos do mapa de Avalon que ilustram todos os lugares que você vai visitar durante sua jornada.

1. Nome do Local
2. Número do Local: remete à seção correspondente no Registro das Explorações.
3. Número do Local Predecessor: o número da versão anterior deste Local (algumas ações, circunstâncias ou incidentes podem substituir um Local específico por uma versão modificada).
4. Selos do Local: cada carta de Local pode ter até três selos especiais perto do nome:

MENIR: este Local contém um Menir que você pode ativar. Durante a campanha, a Ação Ativar Menir só poderá ser executada nos Locais que têm esse símbolo!

SONHOS: se terminar seu dia neste Local, você terá Sonhos proféticos (ou Pesadelos horríveis) durante o sono.

POVOADO INAMISTOSO: este Local vai desencadear um Conflito (geralmente Diplomático) assim que você entrar nele. Procure as regras específicas na carta de Local.

POVOADO AMISTOSO: Infelizmente, este tipo é muito raro...

5. Ação do Local: uma Ação que pode ser executada neste Local.

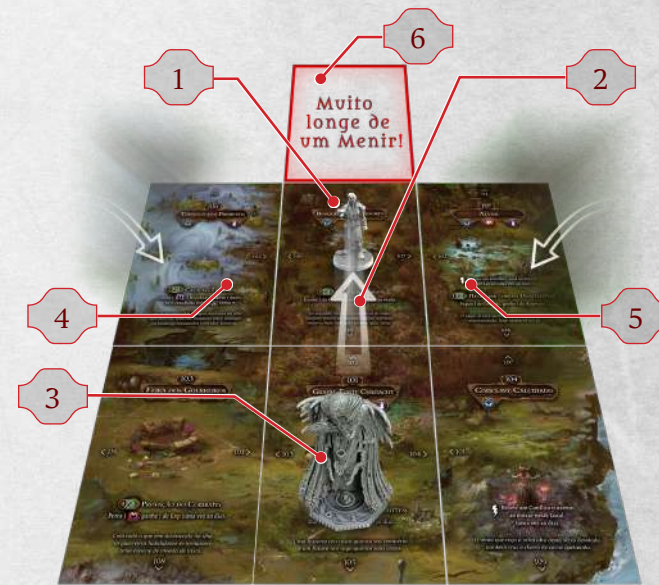
6. Elos Direcionais: números que indicam os Locais vizinhos.

7. Descrição do Local: descrição breve do Local que muitas vezes dará a você dicas do que se pode encontrar ali.

Ao Viajar (consulte “Decorrer do Dia”), você vai revelar cada vez mais cartas de Local. Para você Viajar entre duas cartas de Local adjacentes, as duas precisam estar conectadas uma à outra por meio de seus Elos Direcionais. Se duas cartas de Local estiverem uma ao lado da outra, mas não houver Elos Direcionais em suas bordas adjacentes, a rota em questão estará bloqueada (geralmente por acidentes geográficos, como cordilheiras, angras ou penhascos íngremes). Você terá de procurar outro caminho!

Toda vez que chegar a um Local novo, siga estes passos:

1) Revele novas cartas de Local. Procure as cartas que correspondem aos Elos Direcionais nas bordas do seu novo Local. Anexe-as aos Elos correspondentes SE a carta de Local que você estiver tentando anexar não estiver a mais de 1 carta de distância (mesmo diagonalmente) de um Menir Ativo.



1: Miniatura do Seu Personagem

2: Seu Deslocamento em Viagem

3: Menir Ativo

4 e 5: Anexe estas cartas de Local ao chegar ao novo Local (os Números correspondem aos Elos Direcionais nas bordas da carta de Local onde você se encontra e os Locais estão dentro do alcance de um Menir Ativo).

6: Esta carta de Local não será anexada! Seu Número corresponde ao Elo Direcional, MAS o Local não está dentro do alcance de um Menir Ativo.

2) **Resolva possíveis regras de aplicação instantânea.** Se a carta tiver uma regra identificada pelo símbolo do relâmpago (⚡), você terá de resolvê-la neste instante.

Se houver um Guardião no Local, resolva esse Conflito antes de desencadear a regra instantânea do Local.

MOVIMENTAÇÃO ESPECIAL

Algumas cartas e certos efeitos exigem que você mova seu Personagem para o “Local revelado de número mais baixo”, “qualquer Local conectado”, e assim por diante. Essa movimentação especial não conta como Viajar, não consome (🗺️) e é executada instantaneamente. No entanto, revela novas cartas de Local e desencadeia possíveis Ações instantâneas e Conflitos com Guardiões.

NÚMEROS DOS LOCAIS PREDECESSORES

Em **Tainted Grail**, muitos Locais são transformados pelas Ações do jogador. Suas façanhas às vezes levam à troca de uma carta de Local por uma versão nova e modificada. Quando as cartas de Local são trocadas, os números que as identificam também mudam, pois remetem a uma seção diferente do Registro das Explorações. No entanto, o número do Local original permanece na carta e passa a ser chamado de número do Local Predecessor. Use-o ao conectar os Elos Direcionais!

Exemplo: Você entra num Local que tem o Elo Direcional “190” na borda direita. Você procura o Local 190, mas ele não está mais disponível na campanha. Você verifica os números dos Locais Predecessores e descobre que o Local 195 tem o Elo Predecessor 190. Você coloca o Local 195 ao lado do Elo Direcional “190”.



Em resumo: ao visitar qualquer Local durante a sessão, você vai revelar outros Locais nas vizinhanças, desde que eles se encontrem: a) conectados a um Elo Direcional correspondente, b) dentro do alcance de um Menir. Se a carta de Local com o número indicado no Elo Direcional não estiver mais disponível no jogo, procure o número do Local Predecessor!

MENIRES E ESTRANYEZA

Em Avalon, toda vez que um Menir se apaga, partes da ilha logo sucumbem à força primitiva da Estranyeza, com exceção de bolsões pequenos e isolados de realidade que permanecem ao redor de Menires desabilitados e outras relíquias poderosas. Para representar isso, a cada Começo do Dia, você será instruído a descartar todos os Locais que não estejam mais dentro do alcance de um Menir Ativo.

Todos os Personagens presentes numa das cartas de Local removidas vão imediatamente perder 2 (🔴), ganhar 2 (🟢) e se mover para a carta de Local mais próxima que ainda permanecer na mesa (havendo vários Locais equidistantes, escolha a carta de número mais baixo). Não trate essa movimentação como Viajar!

A **Ativação dos Menires** requer que os Personagens usem a Ação que se encontra no verso da carta de Local ou na seção do Registro das Explorações que corresponde ao Local. Tanto os custos quanto a configuração do Menir são abordados no texto dessa Ação. Favor observar que Ativar Menires só é possível nos Locais que têm o selo do Menir (🗺️) perto do nome da carta. Após Ativar um Menir, verifique todos os Locais que contêm Personagens e veja se há ali Elos Direcionais abertos levando a Locais ainda por revelar que agora se encontram dentro do alcance do Menir. Revele imediatamente esses Locais.

Os Personagens também podem **prolongar o tempo que ainda resta aos Menires** já Ativos simplesmente Reativando-os. Toda e qualquer “energia” remanescente no Disco do Menir será perdida no momento da Reativação. Ao prolongar a duração de um Menir, não acrescente uma miniatura de Menir nova ao Local!

Se o último Menir sobre o mapa se apagar, não remova as cartas de Local que ainda restarem. Os Personagens podem dar continuidade ao jogo nesses Locais, mas vão perder 2 (🔴) e ganhar 2 (🟢) a cada Começo do Dia até morrerem ou ativarem um dos Menires.

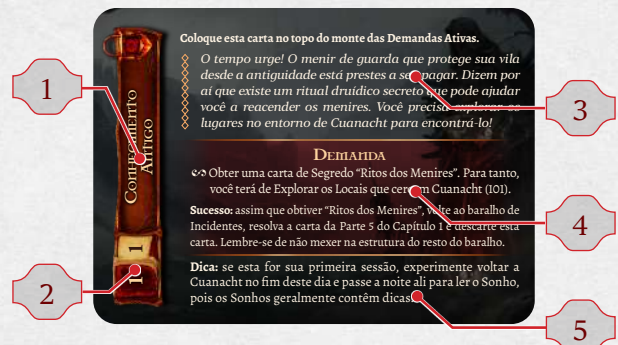
INCIDENTES, DEMANDAS E TAREFAS

A carta de Incidente revelada no começo da campanha estabelece sua primeira **Demanda**. Em **Tainted Grail**, as Demandas são as ramificações mais importantes da história: missões vastas e importantes que sempre levam ao fim do capítulo e permitem que você avance na campanha.

As Demandas sempre aparecem nas cartas de Incidente ou Segredo e são identificadas por sua diagramação especial (veja a ilustração) e pelo símbolo (🗺️) no canto da carta. Toda vez que revelar uma carta contendo uma Demanda, leia o texto e coloque-a no monte das Demandas Ativas, ao lado do baralho de Incidentes.

Exemplo: O primeiro Incidente revelado durante a sessão contém uma Demanda que diz: “Obter a carta de Segredo ‘Ritos dos Menires’”. Coloque esse Incidente no monte das Demandas ao lado do baralho de Incidentes. Assim que um Personagem obtiver a carta de Segredo “Ritos dos Menires”, siga as regras relacionadas na seção “Sucesso” da Demanda.

Dica: Se você não souber ao certo para onde ir nem o que fazer, verificar novamente suas Demandas Ativas costuma ser um bom começo.



Um exemplo de uma carta de Incidente Narrativo com uma Demanda.

1. **Título**
2. **Capítulo e parte:** permitem que você prepare corretamente o baralho de Incidentes.
3. **Descrição narrativa:** apresentação narrativa do Incidente que informa o que está acontecendo.
4. **Demanda:** explica o que você precisa obter para fazer a história avançar.
5. **Dica:** uma pista que pode ajudar você a completar a Demanda.

IMPORTANTE: Nunca remova as cartas que contêm Demandas, a não ser que você receba instruções explícitas para fazer isso!

Além das Demandas principais, seu Grupo vai enfrentar inúmeras Tarefas. São missões secundárias menores ou pistas que vocês podem seguir... ou não. Aceitar **Tarefas** costuma trazer dividendos e pode ampliar seus conhecimentos sobre Avalon, mas, tecnicamente, é possível terminar o jogo sem completar uma que seja. As Tarefas não têm cartas próprias nem condições específicas de encerramento. Basicamente, são a sinalização que direciona você para lugares e histórias interessantes. Diferentes das Demandas, as Tarefas não estão ligadas ao capítulo e podem ser completadas a qualquer momento... ao menos até suas ações alterarem permanentemente a carta de Local que as contém.

Exemplo: Ao visitar a Escadaria do Titã (Local 115), os jogadores descobrem que os eremitas e mendigos que costumavam morar nas cavernas da região desapareceram. O Registro das Explorações desse Local diz o seguinte: “Nova Tarefa: descobrir para onde foram os eremitas”. Se seguirem as pistas, os jogadores acabaram descobrindo um segredo tenebroso por trás desse desaparecimento num dos Locais próximos...

IMPORTANTE: Recomendamos que você faça anotações sempre que receber uma Tarefa nova. O jogo remete constantemente às Demandas (que têm cartas próprias), mas lembrar-se de cada Tarefa encontrada pode ser difícil.

IMPORTANTE: Sempre que quiser avançar na campanha, siga suas Demandas. As Tarefas também são importantes e podem trazer dividendos, mas não vão levar você ao fim do capítulo.

FICHAS DE DEMANDA

Muitas Demandas e Tarefas usam Fichas de Demanda para monitorar seu andamento. É importante notar que os Discos sob Fichas de Demanda (chamados de Discos de Demanda) não são ajustados no Começo do Dia (consulte “Ordem do Dia”). Somente os Discos de Tempo sofrem reduções automáticas.

GRUPOS E AÇÕES COLETIVAS

Em **Tainted Grail**, os jogadores podem ficar à vontade para formar grupos ou se dividirem como bem entenderem! Vocês podem viajar, lutar e negociar como Grupo e então seguir cada um para um lado, para, mais à frente, alguns de vocês voltarem a se reunir e lidar com uma situação perigosa.

Toda vez que um Personagem executar uma Ação, outros Personagens no mesmo Local poderão optar por se unir a ele ou ela. Se o Personagem que executa a Ação concordar, todos os Personagens formarão um Grupo para executar a Ação juntos. As regras específicas vão depender da Ação.

Todos os Personagens que fazem parte de um Grupo são chamados de Membros do Grupo ou Integrantes.

Ação Coletiva: Os Membros do Grupo podem trocar **Comida**, **Riqueza**, **Itens** e **Segredos** sempre que quiser, desde que o Grupo não esteja envolvido num Conflito no momento. Além disso, se estiver num Grupo com mais um Personagem, você poderá gastar sua (🗺️) ou **Magia** no lugar de outro integrante! Você pode até mesmo arcar com todo o custo da Ação em nome de todos os outros membros do Grupo. Só há uma exceção: ao executar a Ação de Personagem que se encontra no Tabuleiro de Personagem, o Personagem Ativo precisa sempre gastar ao menos 1 (🗺️).

Dica: Viajar em Grupo é mais seguro, mas, quando o tempo urge, separar os integrantes pode fazer vocês cobrirem uma área maior; explorar mais e obter mais recompensas!

IMPORTANTE: Só é possível se juntar a uma Ação antes de a Ação começar. Depois de iniciada a Ação, os Personagens não terão mais como formar ou desfazer um Grupo, salvo no caso de as cartas ou as regras especificarem outra coisa.

DEIXAR OU DESFAZER UM GRUPO

Toda Ação Coletiva precisa ser executada e aprovada por todos os membros do Grupo. Todo Personagem que não quiser executar uma Ação específica com o resto do Grupo terá de deixar o Grupo antes de a Ação começar. Você não pode deixar o Grupo no meio de uma Ação. Você pode deixar um Grupo a qualquer momento desde que o Grupo não esteja resolvendo uma Ação.

A única exceção é quando um Personagem do Grupo não tem como pagar o custo da Ação exigido de cada integrante. Nesse caso, o Personagem que não pagar o custo será desligado do Grupo. Os Personagens remanescentes darão seguimento à Ação.

Exemplo: Um apontamento no Registro das Explorações requer que cada membro do Grupo pague 2 (🗺️). Os Jogadores A e B pagam o custo, mas o Jogador C não tem como fazer isso. Os Jogadores A e B não aceitam cobrir os custos do Jogador C, que é desligado imediatamente da Exploração, enquanto A e B prosseguem juntos.

Os integrantes só poderão deixar o Grupo durante situações de Combate ou Diplomacia se Escaparem do Conflito (consulte “Escapar de Conflitos Combativos/Diplomáticos”) ou forem removidos pelo efeito da carta “Você Está Morrendo”.

CONDIÇÕES E PLANILHA DE SALVAMENTO

Ao Viajar, completar Demandas e resolver Tarefas, você muitas vezes será instruído a anotar ou verificar determinada condição (ou uma parte numerada de uma condição) na Planilha de Salvamento.

As condições são gatilhos narrativos que representam a maneira como você afeta o mundo. Não são pessoais. Se uma condição tiver sido anotada na Planilha de Salvamento, todos os Personagens a terão. Mudanças menores e pessoais (por exemplo, estar doente ou apresentar uma aura mágica única) são resolvidas com as cartas de Segredo pessoais.

Sem Palavra								
Sonhos e Profecias	XX	3	4	5	6	7	8	
Subfêâneo		1	2	3	4	5		

REGISTRO DAS EXPLORAÇÕES

A maioria das Ações do tipo Explorar direciona você para o Registro das Explorações, um caderno volumoso e recheado de histórias e interações necessárias para você avançar na campanha. Antes de usá-lo pela primeira vez, certifique-se de ler a seção “Como Usar o Registro das Explorações” no começo do Registro!

CONFLITOS

Existem quatro tipos de Conflitos no jogo:



O baralho VERDE é utilizado principalmente nos ermos e contém ameaças naturais, como animais silvestres ou criaturas lendárias. Muitos desses Conflitos fornecem **Comida** quando superados.

O baralho CINZENTO contém perigos relacionados ao mundo humano, como bandidos, cavaleiros desgarrados ou pessoas levadas à loucura. Muitos desses Conflitos fornecem Itens quando superados.

O baralho ROXO contém ameaças sobrenaturais e misteriosas. Você terá de descobrir por conta própria o que isso significa.

O baralho AZUL é especial e não tem relação com o combate. É usado principalmente quando você visita um Povoado inamistoso e o lugar encerra situações perigosas, bem como desafios pessoais e diplomáticos.

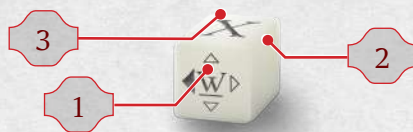
As cartas de cada um desses baralhos se dividem em quatro níveis de dificuldade: o jogo vai ficando cada vez mais complicado com o passar do tempo.

Ao revelar uma carta de um dos baralhos de Conflitos, você e seu Grupo se veem imediatamente numa situação de Combate ou Diplomacia, dependendo da carta revelada (consulte as seções “Combate” e “Diplomacia” deste Manual de Regras).

Os jogadores daltônicos podem usar os quadrantes de círculo nos cantos dos versos das cartas para diferenciar os baralhos: inferior esquerdo – cinzento; inferior direito – verde; superior direito – roxo; superior esquerdo – azul.

GUARDIÕES

Esses inimigos perigosos continuam a se mover pela área mesmo depois de você Escapar (consulte “Escapar de Conflitos Combativos”). Se não conseguir vencer um Conflito com Guardião, coloque a carta dele em cima do Local onde você o desencadeou. No começo de cada dia, jogue o dado Direcional dos Guardiões:



1. Ponto cardeal: mova o Guardião como indicado.

2. Nada: o Guardião não se move.

3. Descarte: remova o Guardião do jogo, devolvendo a carta dele ao fundo do respectivo baralho de Conflitos.

● Se o Guardião precisar se mover para um Local ainda por revelar ou não conectado, mova-o para o Local conectado de número mais alto.

● Se o Guardião permanecer no mesmo Local e houver Personagens ali, comece imediatamente o Conflito (todos os Personagens presentes nesse Local terão de lutar juntos).

● Se o Guardião entrar num Local onde já se encontra um Personagem, o Conflito será desencadeado imediatamente. Derrrotado o Guardião, coloque a carta dele no fundo de seu respectivo baralho.

● Se um Personagem ou um Grupo entrar num Local onde já se encontra um Guardião, o Conflito será desencadeado imediatamente. Se houver mais de um Guardião ali, os jogadores poderão escolher qual Conflito será desencadeado primeiro.

● Se um Personagem ou um Grupo entrar num Local com um Guardião e uma Ação instantânea (identificada pelo ícone do relâmpago), desencadeie primeiro o Conflito com o Guardião, depois resolva as regras da carta de Local.

A expansão “Monstros de Avalon” contém uma miniatura exclusiva para cada Conflito com Guardião. Em raríssimas situações, pode haver mais Conflitos de certo tipo no tabuleiro do que miniaturas disponíveis. Nesse caso, use as cartas para representar os Conflitos excedentes.

ITENS E EQUIPAMENTOS

Algumas cartas de Item disponíveis em **Tainted Grail** têm uma das palavras-chave a seguir:

- **Arma**
- **Armadura**
- **Escudo**
- **Companheiro**
- **Relíquia**

Você pode ter quantos Itens quiser, mas nunca pode usar ao mesmo tempo mais do que **um Item ou Segredo** com a mesma palavra-chave. No Começo do Dia, se tiver vários Itens ou Segredos com determinada palavra-chave, decida qual deles vai usar e vire para baixo os demais. Repita o procedimento toda vez que receber um Item ou Segredo novo com uma palavra-chave idêntica à de um dos seus outros Itens ou Segredos virados para cima. Assim, em determinado momento, você só pode ter uma Arma, um Escudo, uma Armadura, um Companheiro e uma Relíquia ativos.

Alguns Itens também contêm o símbolo “F”: são os **Itens Fabricáveis**, os únicos que podem ser manufaturados pelos Personagens dos jogadores. Se a Ação Fabricar ou a Recompensa de um Conflito instruir você a “comprar um Item Fabricável”, continue revelando cartas do baralho de Itens até encontrar um com o símbolo “F”. Fique com essa carta e reembalhe o monte dos Itens. Aplica-se a mesma regra à compra de um Item com a palavra-chave Companheiro, Arma etc.

Os personagens podem **trocar Itens** livremente quando se encontram no mesmo Local e não estão envolvidos em Ação ou Conflito.

VIAR CARTAS

Alguns Itens instruem você a **virar** as cartas correspondentes em situações de Combate ou Diplomacia para indicar que foram usados. Quando for instruído a virar a carta, simplesmente coloque-a na mesa com a face voltada para baixo. No fim do seu Conflito Combativo ou Diplomático, lembre-se de colocar a carta mais uma vez com a face para cima!

SEGREDOS

Os Segredos são objetos e poderes numerados e relacionados à narrativa que nunca devem compor o baralho de Itens normal. **Não é possível perdê-los nem vendê-los**, salvo indicação específica nesse sentido. Tampouco são afetados por regras que limitam a quantidade de Itens (como a carta “Você Está Morrendo”).

O efeito de um Segredo afeta apenas seu dono, exceto se especificado o contrário na própria carta, como o segredo 4. Se um efeito instruir você a descartar Itens, desconsidere possíveis Segredos, mesmo que tenham uma palavra-chave específica de Item.

Exemplo: um Inimigo consome dois dos seus Itens, mas você tem apenas um Item normal e uma carta de Segredo (que também é uma Arma). Nesse caso, descarte apenas a carta de Item normal.

Os jogadores poderão ficar à vontade para **trocar cartas de Segredo** entre seus Personagens toda vez que se encontrarem no mesmo Local e não estiverem envolvidos numa Ação. As únicas exceções são as cartas com a palavra-chave “Pessoal”. Essas nunca podem ser transferidas para outro Personagem!

EVOLUÇÃO DO PERSONAGEM

A principal maneira de evoluir seu Personagem é com os pontos de Experiência (**Exp**). Você pode usá-los a cada Fim do Dia para aumentar seus Atributos, receber mais cartas de Combate ou Diplomacia ou ganhar Perícias.

EVOLUÇÃO DO BARALHO DE COMBATE OU DIPLOMACIA Pague 2 de **Exp**. Pegue as três primeiras cartas do topo do seu Acervo de Evolução. Escolha uma delas para acrescentar ao seu baralho. Devolva as outras duas ao Acervo de Evolução e embaralhe o monte.

Seus baralhos de Combate e Diplomacia devem sempre ter no mínimo 15 cartas cada um.

Você pode acrescentar as cartas que já são suas ao baralho ou removê-las desse monte a cada Fim do Dia. As cartas que não se encontram no seu baralho no momento NÃO voltam para o Acervo de Evolução. Deixe-as ao lado do seu Tabuleiro de Personagem ou na Baía de Salvamento do seu Personagem.

EVOLUÇÃO DE ATRIBUTOS

O custo de aumentar um Atributo depende do valor total do par de Atributos em questão (mais informações sobre os pares de Atributos na seção “Atributos”).

2 de Exp: 1º ponto num par de Atributos opostos.

4 de Exp: 2º ponto num par de Atributos opostos.

6 de Exp: 3º ponto num par de Atributos opostos.

8 de Exp: 4º ponto num par de Atributos opostos.

10 de Exp: 5º ponto em diante num par de Atributos opostos.

Exemplo: Se sua for 2 e sua for 0, aumentar sua para 1 vai custar 6 de **Exp** (o novo valor total desse par de Atributos seria 3). Se sua for 2 e sua for 2, aumentar sua para 3 vai custar 10 de **Exp** (o novo valor total desse par de Atributos seria 5).


AQUISIÇÃO DE PERÍCIAS

Ao ganhar o 3º ponto (ou outros daí em diante) em determinado Atributo, procure todas as cartas de Perícia identificadas pelo ícone do Atributo em questão. Escolha uma carta e anexe-a à borda apropriada do seu Tabuleiro de Personagem. As cartas de Perícia são dupla-face e apresentam duas Perícias mutuamente excludentes. Ao ganhar uma Perícia, você terá de escolher uma das faces e abrir mão da outra. Nenhuma das 72 Perícias do jogo se repete, portanto, discuta a evolução do seu Personagem com os outros jogadores para elevar ao máximo o potencial da equipe.

Não se esqueça de que toda carta de Perícia tem impresso em sua face um ponto do Atributo correspondente. Isso significa que, se tiver dois marcadores nas casas do seu Tabuleiro de Personagem e duas cartas de Perícia , sua total será 4.

MORTE E LOUCURA

ÀS PORTAS DA MORTE

Se sua  chegar a 0 em qualquer momento da Campanha, anexe a carta “Você Está Morrendo” ao seu Tabuleiro de Personagem, Escape imediatamente do Conflito atual que for e resolva todas as outras regras que se encontram na carta “Você Está Morrendo”. De agora em diante, cada uma de suas Ações pode ser a última! “Você Está Morrendo” dá ao seu Personagem um pouco mais de tempo para ele se recuperar, mas cedo ou tarde você acabará batendo as botas.

MORTE

No modo solo, a campanha termina quando seu Personagem morre. É por isso que a carta “Você Está Morrendo” para um jogador apenas é mais complacente, dando a você mais oportunidades de se recuperar.

No modo cooperativo, sua morte não necessariamente encerra a campanha. Em vez disso, siga estes passos:

- Se tiver sobrado um Personagem na caixa, você poderá ficar com ele ou ela, fazer a Preparação do Personagem e colocar a miniatura correspondente no Local revelado de número mais baixo.



- Todos os Itens deixados pelo Personagem morto ficam no Local onde o Personagem morreu. Poderão ser recolhidos por qualquer um dos outros jogadores enquanto o Local permanecer em jogo.

- Todos os Segredos que pertenciam ao Personagem morto são divididos entre os outros Personagens da maneira como o dono do Personagem morto desejar, com apenas uma exceção. Alguns Segredos raros com a palavra-chave “Pessoal” (consulte “Segredos”) desaparecem para sempre quando o dono morre!

Se todos os outros Personagens estiverem em uso ou mortos quando um Personagem morrer, a Campanha terminará malsucedida, mesmo para os Personagens ainda vivos. Isso dá aos jogadores mais um incentivo para salvar os colegas, custe o que custar!

Se a Campanha terminar malsucedida, você poderá usar a Misericórdia da Mãe de Todos (descrita mais adiante) e ainda salvar alguma coisa.

LOUCURA

Se seu  chegar às duas casas vermelhas no alto da trilha de , anexe a carta “Você Está Enlouquecendo” ao seu Tabuleiro de Personagem e siga as instruções. Isso dará lugar a Pesadelos destrutivos e tornará a Exploração ou as Viagens mais difíceis e arriscadas.

MISERICÓRDIA DA MÃE DE TODOS

Se você e seu Grupo perecerem e não quiserem voltar ao começo da campanha, vocês podem decidir que foram salvos pela intervenção da Mãe de Todos. Nesse caso, anote a condição “Salvo pela Deusa” na sua Planilha de Salvamento e vá para o Verso 500 do Livro dos Segredos. Com isso, vocês voltarão ao começo do capítulo com alguns recursos predefinidos, mas poderão continuar jogando.

IMPORTANTE: Dependendo de um poder superior para manter você vivo não é exatamente como Tainted Grail deve ser jogado! Se recorrer repetidas vezes à Misericórdia da Mãe de Todos, pense na possibilidade de recomeçar o jogo no Modo Narrativo (consulte “Modos Alternativos e Apêndice”).

COMO SALVAR O JOGO

Recomendamos que você só salve e guarde o jogo após completar um capítulo, quando o Registro ou a carta de Incidente oferecer a

você essa opção. Do contrário, você pode esquecer vários detalhes da Demanda ou da interação no meio da qual se encontrava e as Ações limitadas a “uma vez ao dia” talvez sejam renovadas com mais frequência do que deveriam. Numa emergência, porém, você pode salvar o jogo a qualquer momento. Para salvar o jogo, basta seguir estas instruções:

I) Cada jogador salva o estado em que seu Personagem se encontra:

- 1) Use um dos diagramas do Tabuleiro de Personagem na Planilha de Salvamento. Preencha-a com o nome do seu Personagem. Em seguida, use um lápis para anotar no diagrama seus Atributos, a quantidade de cada um de seus Recursos e a situação das suas Trilhas de Sobrevivência.

- 2) Se você tiver Perícias, anote o número exclusivo de cada uma delas ao lado do Atributo correspondente.

- 3) Tome nota de outras informações que julgar importantes, como a situação dos Discos de Demanda ou dos Discos das cartas de Segredo (se for o caso).

- 4) Remova todos os marcadores do seu Tabuleiro de Personagem e guarde-os na caixa.

- 5) Coloque todos os seus Itens e Segredos numa das quatro Baías de Salvamento da caixa.

- 6) Coloque todas as suas cartas de Diplomacia e Combate num mesmo monte. Posicione as cartas separadoras do “Acervo de Evolução” em cima dos seus Acervos de Evolução de Combate e Diplomacia e coloque um monte em cima do outro. Guarde-os na sua Baía de Salvamento.

II) O Cronista ou todos os jogadores salvam o estado em que o mundo se encontra:

- 1) Use sua Planilha de Salvamento para anotar os Locais onde se encontram no momento as miniaturas de Personagens, Guardiões e Menires, os Discos especiais e também o valor de cada Disco.

- 2) Remova as miniaturas, os Discos e as fichas e guarde tudo na caixa.

- 3) Forme um monte com todos os Locais já revelados e coloque em cima dele a carta separadora “Locais Revelados”. Em seguida, acrescente ao monte os Locais ainda por revelar, mas voltados no sentido oposto. Coloque todas as cartas de Local na baía apropriada para as cartas grandes.

IMPORTANTE: certifique-se de que os Locais que você removeu do jogo sejam separados e guardados na outra baía menor!

- 4) Guarde na caixa os quatro baralhos de Conflitos atuais, atrás da carta separadora “Conflitos Salvos”.

- 5) Guarde na caixa seu baralho de Incidentes e possíveis Demandas Ativas, atrás da carta separadora “Incidentes Salvos”.

- 6) Coloque na caixa as cartas restantes (Segredos, Itens, Conflitos ou Incidentes ainda não utilizados).

Para restaurar um jogo salvo, é só inverter o processo.

ACRESCENTAR OU REMOVER JOGADORES

Ao preparar uma nova sessão de jogo, você pode acrescentar ou remover jogadores e Personagens à vontade (dentro do limite de 1-4 Personagens).

Certifique-se de distribuir entre os Personagens que continuam no jogo as possíveis cartas de Segredo que pertenciam aos Personagens removidos. Não remova Segredos da campanha em andamento, a menos que seja instruído especificamente a fazer isso.

Coloque os Personagens novatos no mesmo Local onde se encontra um dos Personagens veteranos. Eles são os reforços que chegam de Cuanacht e começam a sessão com os Recursos e baralhos iniciais de costume.

DESCARTAR E REMOVER DA CAMPANHA

A maioria das cartas de **Tainted Grail** não tem um monte de descarte específico. Toda vez que for instruído a descartar um Local, Incidente Aleatório, Conflito, Segredo ou Item, coloque a carta em questão no fundo de seu respectivo baralho.

As cartas de Combate e Diplomacia descartadas ou destruídas durante os Conflitos devem ser reembaralhadas no seu monte de Combate ou Diplomacia assim que o Conflito terminar.

O baralho de Incidentes, porém, tem seu próprio monte de descarte, o que ajudará você a controlar a passagem do tempo e garantirá que o baralho seja usado da maneira correta.

REMOVER DA CAMPANHA

Ocasionalmente, em vez de descartar uma carta, você será instruído a removê-la da campanha. Nesse caso, devolva a carta à caixa, mas coloque-a fora de uma das Baías de Salvamento. Ela não fará mais parte da campanha atual e não deverá voltar para nenhum dos baralhos, a menos que você receba instruções específicas para trazê-la de volta.

DICAS GERAIS DE COMO JOGAR

- Explore tudo. Você só encontrará certos itens valiosos e diversas tramas através da Exploração. Em alguns casos, você terá de explorar o mesmo lugar várias vezes.

- Tente sempre guardar **Comida** e recursos suficientes para vários dias.

- Inspeccione todos os Menires dos Locais revelados e trace um plano para ativar o Menir seguinte o quanto antes. Basta uma decisão ruim ou um Conflito malfadado para atrasar você em um ou dois dias!

- Resolver Conflitos ou explorar Locais perigosos em Grupo pode melhorar bastante suas chances. Por outro lado, quanto mais vocês forem, mais terão de se apressar! Às vezes, será necessário separar o Grupo para cobrir uma área maior.

- Lembre-se de que Personagens no mesmo Local podem prestar assistência uns aos outros, ajudando os colegas a pagar os custos.



COMBATE

Consulte esta seção do Manual de Regras sempre que entrar num Conflito Combetivo. Se ainda não tiver experimentado uma situação de Combate de Tainted Grail, é melhor começar com uma das cartas de Conflito identificadas como “Seu Primeiro Conflito”.

VISÃO GERAL DO COMBATE

Uma situação de Combate em Tainted Grail é um confronto turno a turno entre um Personagem (ou um Grupo de Personagens) e um inimigo, representado pela carta de Conflito. Juntos, os Personagens vão montando uma longa linha de cartas (Sequência), com o objetivo de colocar marcadores suficientes no Placar de Combate para vencer o Conflito. Esses marcadores representam o progresso total que os Personagens fazem contra o oponente, como suas vantagens táticas, os ferimentos provocados e a exaustão do adversário.

As regras detalhadas do Combate são descritas mais adiante, mas, em geral, a maioria dos Conflitos Combativos se desenrola da maneira a seguir:

- Todos os membros do Grupo compram uma mão inicial de cartas (consulte “Iniciar o Combate”).
- Os membros do Grupo escolhem um Personagem para ficar Ativo e agir primeiro (Turno de Combate, fase I).
- O Personagem Ativo pode baixar 1 carta de Combate, acrescentando-a ao fim da Sequência (Turno de Combate, fase II, passo 2).
- O Personagem Ativo pode baixar quantas cartas de Combate a mais as regras permitirem (Turno de Combate, fase II, passo 2).
- O inimigo desfere um ataque contra o Personagem Ativo (Turno de Combate, fase II, passo 3).
- Havendo Personagens que ainda não foram Ativados neste turno, um deles passa a ser o Personagem Ativo (Turno de Combate, fase II, passo 4). Caso contrário, o turno se encerra e um novo turno começa.

Dica: me cuidado ao abordar os diferentes Conflitos durante suas viagens. Alguns deles talvez sejam particularmente difíceis para seu Personagem. Se for esse o caso, você sempre pode Escapar de um Conflito (consulte “Escapar de Conflitos Combativos”).



EXEMPLO DE SEQUÊNCIA COMBATIVA

Uma Sequência consiste em cartas de Combate baixadas durante um Conflito Combetivo por todos os membros do Grupo. Cada Personagem baixa suas cartas de Combate, acrescentando-as a uma Sequência Combativa comum. As cartas sempre formam uma única linha reta. Os Elos na base das cartas sempre se conectam e nenhum Elo fica escondido.

ESCAPAR DE CONFLITOS COMBATIVOS

Um jogador pode Escapar a qualquer momento durante sua Ativação: ele perde 1 e desencadeia o ataque de Oportunidade informado na carta de Conflito. Em seguida, o jogador coloca a carta de Conflito no fundo de seu respectivo monte, reembalha suas cartas de Combate e deixa-as de lado.

Ação Coletiva: se decidir Escapar, o Personagem Ativo vai desencadear o ataque de Oportunidade e abandonar o Conflito Combetivo, como já foi descrito. O resto do Grupo continuará no Conflito e seguirá para o Passo 4: Verificar Disponibilidade. Quando todos os jogadores Escaparem, coloque a carta de Conflito no fundo de seu respectivo baralho.

SAIR CORRENDO

Os Personagens não são os únicos que podem fugir do Combate. Algumas criaturas têm um ataque especial chamado “Sair Correndo” que, quando acionado, encerra imediatamente o Conflito e manda a carta para o fundo de seu respectivo baralho. Os Personagens não recebem Galardão nem Recompensa. No que diz respeito às regras, obrigar um inimigo a Sair Correndo não conta como vencer o Conflito.



CARTA DE CONFLITO

Esta carta representa o inimigo que os Personagens vão enfrentar durante o Conflito Combetivo inteiro. A carta tem várias partes:

- 1: Dificuldade do Conflito.** Cada Conflito pertence a uma das quatro categorias de dificuldade.
- 2: Ícone de Guardiã.** Consulte Guardiã em “Características de Conflito Combetivo”.
- 3: Valor do Conflito.** O poder de resistir e se recuperar do inimigo representado pelo Conflito. Para você vencer, a quantidade de marcadores no seu Placar de Combate precisa ser igual ou superior a este número.
- 4: Nome da carta.**
- 5: Texto ilustrativo.**
- 6: Características do Inimigo.** Modificadores especiais que permanecem ativos do começo ao fim do Conflito (consulte “Características de Conflito Combetivo”).
- 7: Tabela de Combate.** Determina qual Ataque o inimigo executará de acordo com a quantidade de marcadores no Placar de Combate.
- 8: Oportunidade.** Descreve o que acontecerá se o inimigo usar seu ataque de Oportunidade.
- 9: Recompensa e Galardão.** É o que você ganha por derrotar este inimigo. As Recompensas se aplicam a cada um dos membros do Grupo, mas o Galardão terá de ser dividido entre os integrantes.
- 10 – Elos de Atributo.** Conectar estes Elos concederá bônus variados se você tiver o nível de Atributo requerido.

INICIAR COMBATE

A situação de Combate em Tainted Grail se inicia sempre que o jogo instrui você a revelar aleatoriamente ou procurar uma carta de qualquer um dos baralhos de Conflitos – cinzento, verde e roxo – e a carta em questão tem ao menos um Elo aberto em sua borda direita.

Revelada a carta de Conflito, coloque-a na área de jogo e garanta que haverá espaço suficiente à direita da carta para montar ali a Sequência.

Se o inimigo tiver uma Característica, verifique agora se ela se aplica, pois algumas fazem efeito durante este passo (consulte “Características de Conflito Combetivo”).

Então todos os membros do Grupo se certificam de que não estão usando mais de um Item de cada uma das palavras-chave a seguir: Arma, Escudo, Armadura, Companheiro e Relíquia (consulte “Itens e Equipamentos”). Os membros do Grupo também podem decidir não usar alguns de seus Itens neste Conflito. Até o fim do Combate, deixe de lado esses Itens que não serão utilizados. Você não poderá acrescentar Itens depois de entrar no Combate!

Após a confirmação do equipamento, cada Membro do Grupo compra certa quantidade de cartas do seu baralho de Combate:

- 3 cartas, se houver 1-3 Personagens no Combate.
- 2 cartas, se houver 4 Personagens no Combate.

Se não gostar da sua mão inicial, você poderá descartá-la e comprar uma nova mão com uma carta a menos. Você poderá repetir o processo até restar apenas uma carta em sua mão.

Quando todos os membros do Grupo já tiverem suas cartas iniciais, passe à fase I do Turno de Combate, descrita na próxima página.



CARTA DE COMBATE

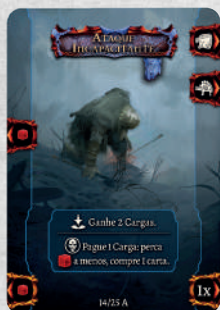
Este é um exemplo de carta de Combate.

- 1: Elos de Atributo.** Todos são abertos e podem se conectar a um Elo de Bônus na próxima carta da Sequência. Os ícones nos Elos de Atributo correspondem aos Atributos no Tabuleiro de Personagem. Se você não tiver o nível requerido num determinado Atributo, não será possível conectar o Elo de Atributo!
- 2: Elos de Bônus.** Cada um destes Elos pode se conectar a um Elo de Atributo da carta anterior na Sequência.
- 3: Elo de Magia.** Este Elo vai se conectar se você juntar a metade esquerda à metade direita E gastar 1 ponto de Magia.
- 4: Elo Grátis.** Este Elo sempre se conecta sem custo algum e concede a você um bônus, especificado na segunda parte do Elo. Cada Bônus é explicado detalhadamente no quadro “Bônus de Combate”. Se a segunda parte deste Elo estiver vazia, você não receberá nada.



5: Habilidade. O texto da carta traz regras especiais que variam em relação ao momento no qual são aplicadas. Consideram-se ativas apenas as Habilidades visíveis (não tapadas por outras cartas da Sequência). As cartas passivas (a seguir) nunca são tapadas e, portanto, suas Habilidades continuam valendo até o fim do Conflito.

6: Número da Carta. Para facilitar a organização das cartas e a montagem dos baralhos, cada carta de Combate e Diplomacia tem um número só seu. A letra ao lado do número identifica o baralho e a cor da carta (A - azul, V - verde, M - marrom, C - cinzento).



CARTAS DE COMBATE PASSIVAS

Diferentes das cartas de Combate normais, as cartas de Combate passivas mantêm sua Habilidade sempre visível na Sequência. Para permitir isso, os Elos dessas cartas aparecem nas bordas opostas.

Cargas: Algumas cartas instruem você a receber Cargas. Use marcadores universais e coloque-os sobre a carta. Você pode usar as Habilidades que dizem “Pague X Cargas” sempre que desejar (a não ser

que o texto da Habilidade restrinja seu uso a uma das fases).

Ação Coletiva: somente o Personagem Ativo pode usar Cargas provenientes de cartas, mas o dono da carta precisa concordar com isso.

TURNO DE COMBATE

A situação de Combate geralmente é feita de vários Turnos de Combate, e cada turno passa pelas fases a seguir:

I. ESCOLHER O PERSONAGEM ATIVO

Os membros do Grupo decidem quem será o próximo Personagem Ativo. Podem escolher qualquer Personagem que ainda não tenha sido Ativado no Turno de Combate em questão (são os que não têm uma Ficha de Tempo em cima da Peça de Personagem). Se os membros do Grupo não chegarem a um consenso, então o Personagem com o Número de Personagem mais baixo será Ativado.

Coloque uma Ficha de Tempo sobre a Peça do Personagem que foi Ativado. É um lembrete de que esse Personagem não poderá ser Reativado antes do próximo turno.

Não se esqueça de que efeitos de jogo (, ganho de , penalidades de Habilidades) que acontecem durante a Ativação do Personagem se aplicam somente ao Personagem Ativo!

II. ATIVAR O PERSONAGEM

1. HABILIDADES ADIADAS

Remova uma Ficha de Tempo de toda carta de Combate na Sequência que tenha uma ou mais delas. Se, com isso, você tiver removido a última Ficha de Tempo de uma carta, resolva imediatamente a Habilidade da carta que tenha a Ficha de Tempo como gatilho (consulte “Ícones e Gatilhos das Cartas de Combate”). Essas habilidades são acionadas por seus respectivos gatilhos apenas uma vez! As Habilidades são resolvidas da primeira carta na Sequência (esquerda) para a última (direita).

Ícones e Gatilhos das Cartas de Combate

A maioria das cartas de Combate apresenta uma Habilidade. As Habilidades geralmente são precedidas por um ícone de Gatilho que indica claramente quando você deve resolvê-las.



No Posicionamento: resolva esta Habilidade assim que posicionar a carta na Sequência.



Adiada: coloque uma Ficha de Tempo sobre esta carta ao baixá-la. A Habilidade será acionada assim que a última Ficha de Tempo for removida da carta. A Habilidade não será acionada em turnos subsequentes e a Ficha de Tempo não voltará mais!

Se você cobrir a carta que tem a Ficha de Tempo com outra carta, tapando sua Habilidade, a Ficha de Tempo será desperdiçada e a Habilidade não será acionada.



No Ataque do Inimigo: esta Habilidade permanece ativa do começo ao fim do passo 3 da Ativação do seu Personagem e geralmente modifica o Ataque do inimigo.



Dano: este ícone significa que seu Personagem precisa baixar sua de acordo com o valor especificado.



Elo de Atributo Unido: indica a quantidade de Elos de Atributo de um tipo específico fisicamente unidos na Sequência inteira.

2. BAIXAR CARTAS

É neste momento que você coloca seu plano em execução, baixando cartas da sua mão e acrescentando-as à Sequência. Se deixar de baixar uma carta que seja, o inimigo vai se beneficiar da sua inação (consulte “Oportunidade”). Você também poderá ser obrigado a baixar uma carta se estiver em Pânico (consulte “Pânico”).

Para completar este passo, siga os itens desta lista:

a) Baixe uma carta de Combate. Ao baixar a primeira carta de Combate durante sua Ativação, **você não precisa atender a nenhum requisito especial!** Essa carta não precisa se conectar a Elo algum. Precisa apenas se alinhar corretamente com a carta anterior da Sequência (consulte “Exemplo de Sequência Combativa”), o que fará com que o Elo dourado na base da carta se una ao Elo dourado na base da carta anterior. Após baixar a carta:

- Verifique se algum Elo de Atributo se conecta a um Elo de Bônus. Aplique o bônus, se for o caso. Lembre-se: para conectar os Elos, você precisa ter o nível de Atributo especificado.

- Se as duas partes de um Elo de Magia se ligarem, você poderá conectar esse Elo pagando 1 de **Magia**. Receba o bônus, se for o caso.

- Conecte o Elo Grátis na base da carta e receba seu bônus.

- Verifique a Habilidade e, caso ela seja acionada neste instante, resolva-a (consulte “Ícones e Gatilhos das Cartas de Combate”).

b) Baixe mais cartas de Combate. A cada turno, toda carta de Combate que você baixar depois da primeira **TERÁ de se conectar com um Elo de** . Se não tiver cartas com esse Elo de Bônus ou se não houver como conectá-lo, você não poderá baixar mais cartas! Resolva as cartas que você porventura baixar como explicado anteriormente.

Favor observar que o ícone deve aparecer na carta que você deseja baixar (não na carta anterior) e se conectar.

c) Verifique um possível ataque de Oportunidade. Se você não tiver baixado carta alguma nesta Ativação, o inimigo fará imediatamente um ataque de Oportunidade (consulte “Oportunidade”). Depois disso, você compra uma carta.

d) Faça a Verificação de Vitória. Mais detalhes no quadro Verificação de Vitória.

VERIFICAÇÃO DE VITÓRIA

Conte a quantidade de marcadores no Placar de Combate. Se for igual ou superior ao Valor impresso na carta do Conflito, você terá vencido! Receba as Recompensas, divida o Galardão e coloque a carta de Conflito no fundo do respectivo baralho; reembalhe suas cartas de Combate, mesmo aquelas que foram baixadas e descartadas, e deixe o monte de lado. Se não tiver conseguido a quantidade necessária de marcadores, prossiga com o Combate.

3. ATAQUE DO INIMIGO

- Procure na carta de Conflito o Ataque que corresponde à quantidade de marcadores no Placar de Combate. Aplique o resultado desse Ataque ao Personagem Ativo.

- Se o Ataque do Inimigo remover marcadores do Placar de Combate e este não tiver marcadores suficientes para dar conta dessa perda, consulte a seção “Placar de Combate Negativo”.

- Após modificar o Placar de Combate, execute a Verificação de Vitória (consulte o quadro Verificação de Vitória).

4. VERIFICAR DISPONIBILIDADE

- Verifique se todos os Membros do Grupo foram Ativados neste turno (e, portanto, têm Fichas de Tempo sobre suas Peças de Personagem). Se não houver mais Personagens para Ativar, passe para a fase Fim de Turno (III).

- Se ainda houver Personagens para Ativar, volte à fase (I) “Escolher o Personagem Ativo”.

III. FIM DE TURNO

- **Descartar.** Descarte até ficar com apenas 3 cartas na mão.

- **Comprar.** Todos os membros do Grupo compram 1 carta de seus respectivos baralhos. Não compre a carta se seu Personagem estiver em Pânico (consulte “Pânico”). Se não houver cartas para comprar, consulte “Sem Cartas no Baralho”.





● **Limpar Ativações.** Remova todas as Fichas de Tempo das Peças de Personagem. Não mexa nas Fichas de Tempo que ainda estão nas cartas de Combate!


● **Começar um Novo Turno.** Volte ao começo da fase I (Escolher o Personagem Ativo)!

ELoS CONECTADOS


Para que um Elo se conecte, suas metades precisam se unir fisicamente. Além disso:


 : Seu Personagem precisa ter o nível de Atributo adequado.


 : Você terá de gastar 1 ponto de **Magia** se quiser conectá-lo. Coloque o marcador desse ponto em cima do Elo de Magia para indicar sua ativação. Se tiver de descartar uma carta com um Elo de Magia Conectado, você descartará o ponto de **Magia** usado para Conectar o Elo em questão.

 : Sempre se conecta! Os Elos Grátis muitas vezes têm multiplicadores que aumentam sua potência!


BÔNUS DE COMBATE




 : Coloque a quantidade de marcadores indicada no Placar de Combate.




 : Compre uma carta.

 : Este Elo de Bônus permite que você baixe mais cartas de Combate durante o passo 2 da Ativação do seu Personagem (consulte “Baixar Cartas”). Ignore este Elo ao baixar a primeira carta de Combate da sua Ativação.

Este Bônus nunca se multiplica: ignore todo multiplicador que aparecer ao lado dele.



 : Descarte a última carta de Combate da sua Sequência.

 : Multiplique o ícone seguinte pelo fator especificado.
Por exemplo,  +  significa que você receberá 2 marcadores.

 : Invalida o ícone seguinte.
Por exemplo,  +  significa que você não comprará carta alguma.

OUTRAS REGRAS DE COMBATE

PÂNICO

Você entra em Pânico toda vez que seu  ultrapassa sua atual (o marcador de  se encontra acima do limitador em forma de T). Se for esse o caso:

● Em vez de baixar a primeira carta deste turno diretamente da sua mão durante o passo 2 da Ativação do seu Personagem (Baixar Cartas), baixe uma carta do topo do seu baralho de Combate. Em seguida você poderá baixar outras cartas da sua mão, de acordo com as regras normais.

● Não compre uma carta nova no Fim de Turno. Cartas bônus ou adicionais obtidas por meio de Elos de Bônus, Perícias ou Habilidades continuam sendo compradas normalmente.


OPORTUNIDADE

Se você não baixar carta alguma no passo 2 da sua Ativação (Baixar Cartas), seu inimigo fará imediatamente o ataque de Oportunidade relacionado na carta dele, e você comprará 1 carta adicional. Siga para o passo 3.

SEM CARTAS NO BARALHO

Toda vez que seu Personagem precisar comprar cartas de Combate e seu baralho de Combate não tiver a quantidade necessária de cartas, você será obrigado a Escapar. Aplique as regras normais para Escapar.

VOCÊ ESTÁ MORRENDO!

Toda vez que a  do seu Personagem chegar a 0, ele receberá a carta “Você Está Morrendo”. Entre outras coisas, a carta imediatamente remove seu Personagem do Conflito atual; mais detalhes no texto da carta.

DESCARTAR DE MÃO VAZIA


Toda vez que precisar descartar da sua mão, mas não tiver carta alguma, descarte uma carta do topo do seu baralho de Combate.

PLACAR DE COMBATE NEGATIVO

Não há como o Placar de Combate ficar negativo. Toda vez que um Ataque do inimigo ou outro efeito instruir você a remover marcadores do Placar de Combate, mas não houver nele marcadores suficientes, o jogador que controla o Personagem Ativo descartará uma carta da mão para cada ponto que deixar de ser removido. Se não houver cartas para descartar, consulte “Descartar de Mão Vazia”.

Exemplo: um jogador tem 2 marcadores no Placar de Combate e 1 carta na mão. O Ataque faz com que perca 4 marcadores. O jogador descarta 2 marcadores do Placar de Combate, 1 carta da mão e 1 carta do topo do seu baralho.


CARACTERÍSTICAS DE CONFLITO COMBATIVO

Assaltante: quando todos os membros do Grupo forem reduzidos a 1  ou menos durante este Conflito, cada um deles vai perder toda a sua **Riqueza** e descartar todos os seus Itens. Em seguida, encerre o Conflito e coloque-o no fundo do respectivo baralho.

Defensivo: toda primeira carta de Combate baixada durante a fase 2 da Ativação do seu Personagem (Baixar Cartas) acrescentará 1 marcador a menos ao Placar de Combate.

Emboscar: o primeiro Personagem Ativado neste Combate descarta até ficar com 1 carta na mão logo após sua Ativação.


Espatifar: no fim do Conflito, cada membro do Grupo descarta todos os Itens (mas não Segredos) com a palavra-chave Arma que tenha usado durante o Conflito.

Finta: não há como prevenir o  infligido durante o passo 3 (Ataque do Inimigo).

Fúria: durante este Conflito, resolva o passo 3 (Ataque do Inimigo) 2 vezes.

Guardião: se não for derrotado, este Conflito passará a se mover pelo mapa (consulte a seção “Guardiões” das Regras Básicas).

Horda: em todo passo Ataque do Inimigo, o Personagem Ativo descartará 2 cartas de Combate do topo do seu baralho de Combate.

Ímpeto: o primeiro Personagem Ativado neste Combate recebe 2  logo após sua Ativação.

Lento: no começo do Combate, cada membro do Grupo compra 1 carta de Combate adicional. Durante a fase Fim de Turno, cada membro do Grupo compra 1 carta de Combate adicional.

Oportunista: se um Personagem não baixar pelo menos 2 cartas de Combate no passo 2, desencadeie o ataque de Oportunidade.

Veloz: cada Personagem pode baixar, no máximo, 2 cartas de Combate por Ativação.

EXEMPLO DE COMBATE

Beor revela um Conflito cinzento: é um Vagabundo. Esse inimigo tem a Característica Veloz: significa que o jogador pode baixar, no máximo, 2 cartas de Combate por turno.



TURNIO 1

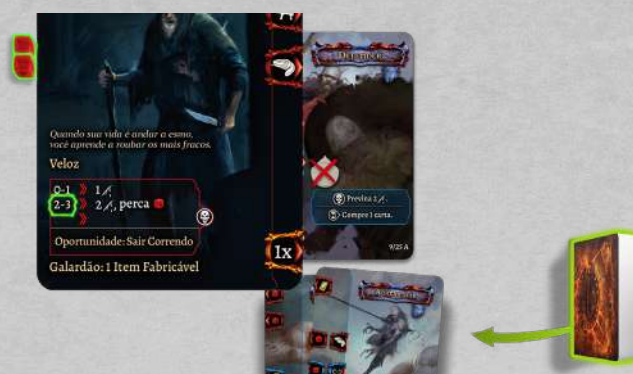
O jogador que controla Beor compra 3 cartas do seu baralho de Combate e baixa a carta Atacar.

Beor tem 2 pontos de e, portanto, o Elo de se conecta a um Bônus que acrescenta 1 marcador ao Placar de Combate. O Elo Grátis também se conecta: o jogador coloca mais 1 marcador no Placar de Combate.



Então, lembrando-se de que pode baixar apenas 2 cartas (por causa da Característica Veloz do Vagabundo), o jogador baixa a carta Defender e conecta seu Elo de Magia pagando 1 de **Magia**. A conexão do Elo de Magia ativa o bônus () que é requisito para o jogador baixar mais cartas.

A carta também tem o símbolo e, portanto, o jogador coloca ali uma Ficha de Tempo. E chegou a hora do Ataque do Inimigo.



O jogador consulta a tabela de Ataques na carta do Conflito. O Placar de Combate, no momento, tem valor 2. E, com isso, o inimigo provoca 2 e remove 1 marcador do Placar de Combate. Mas a carta Defender modifica o Ataque, reduzindo o em 2. No fim das contas, o Ataque do Vagabundo remove apenas 1 marcador do Placar de Combate.

O jogador compra 1 carta.

TURNIO 2

O jogador remove 1 da carta Defender e compra 1 carta.

Então, o jogador baixa a carta Arremessar. É a primeira carta deste turno, portanto, o jogador não precisa do bônus .

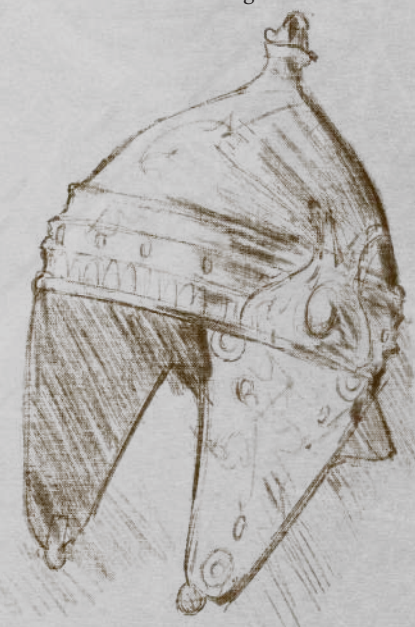


Tanto o Elo de quanto o Elo Grátis se conectam (o jogador quer poupar **Magia**, e deixa de conectar o Elo de Magia). A carta acrescenta um total de 3 marcadores ao Placar de Combate: 1 do Elo de e 2 do Elo Grátis (graças ao multiplicador x2). A Habilidade da carta permite ao jogador arremessar a arma ou o escudo de Beor, mas Beor não tem nem uma nem outro.



Então, o jogador baixa a carta Enfurecer, pagando 1 de **Magia** para conectar o Elo de Magia; esse bônus é requisito para o jogador baixar a carta adicional. Nenhum outro Elo se conecta. Graças à Habilidade da carta acionada no posicionamento (), o jogador perde 1 e acrescenta 1 marcador ao Placar de Combate para cada Elo de unido. São 2 os Elos desse tipo unidos na Sequência inteira e, portanto, o jogador coloca mais 2 marcadores no Placar de Combate. São 6 marcadores no Placar de Combate agora, o que excede o Valor do Conflito. Beor vence!

O jogador recebe o Galardão e a Recompensa relacionados no Conflito e coloca essa carta no fundo do baralho de Conflitos cinzentos. Todas as cartas de Combate utilizadas ou descartadas durante o Conflito Combativo são devolvidas ao baralho de Combate. Então, o jogador embaralha o monte e volta a depositá-lo à esquerda do Tabuleiro de Personagem de Beor.



DIPLOMACIA

Consulte esta seção do Manual de Regras sempre que entrar num Conflito Diplomático. Se ainda não tiver experimentado uma situação de Diplomacia de Tainted Grail, é melhor começar com uma das cartas de Conflito identificadas como “Seu Primeiro Conflito”.

Em **Tainted Grail**, nem todos os Conflitos terminam em Combate. Também há um baralho diferente de Conflitos azuis para os desafios diplomáticos e os confrontos sociais com os quais seu Personagem talvez precise lidar. Eles se desenrolam de maneira muito parecida com o Combate e, portanto, se você já souber como o primeiro funciona, será bem fácil aprender a Diplomacia.



VISÃO GERAL DA DIPLOMACIA

Uma situação de Diplomacia em **Tainted Grail** é um confronto turno a turno entre um Personagem (ou um Grupo de Personagens) e um oponente, representado pela carta de Conflito. Juntos, os Personagens vão montando uma longa linha de cartas (Sequência), com o objetivo de fazer um marcador chegar ao topo da trilha de Afinidade na carta do Conflito. Enquanto isso, o oponente vai empurrando o marcador no sentido contrário com suas diversas Respostas.

As regras detalhadas da Diplomacia são descritas mais adiante, mas, em geral, a maioria dos Conflitos Diplomáticos se desenrola da maneira a seguir:

- Todos os membros do Grupo compram uma mão inicial de cartas (consulte Iniciar Diplomacia).
- Os membros do Grupo escolhem um Personagem para ficar Ativo e agir primeiro (Turno de Diplomacia, fase I).
- O Personagem Ativo pode baixar 1 carta de Diplomacia, acrescentando-a ao fim da Sequência (Turno de Diplomacia, fase II).
- O Personagem Ativo pode baixar quantas cartas de Diplomacia a mais as regras permitirem (Turno de Diplomacia, fase II).
- O oponente Responde ao Personagem Ativo (Turno de Diplomacia, fase III).
- Havendo Personagens que ainda não foram Ativados neste turno, um deles passa a ser o Personagem Ativo. Caso contrário, o turno se encerra e um novo turno começa.

Alguns Conflitos Diplomáticos permitem 2 abordagens alternativas ou apresenta vários estágios numerados, sendo que cada um deles exige que você “vença” o minijogo da trilha de Afinidade uma segunda (ou mesmo terceira) vez consecutiva, mas em condições diferentes.

Exemplo: cercado por uma turba enfurecida que o acusa de homicídio, você talvez tenha de começar acalmando o pessoal com sua  e para, em seguida, provar que é inocente com sua .

Dica: Fora a opção de Escapar dos Conflitos Diplomáticos, alguns deles também dão a você a chance de Evitá-los completamente, desde que você tenha **Rep** ou Recursos suficientes (consulte “Escapar de Conflitos Diplomáticos ou Evitá-los”).



Exemplo de Sequência Diplomática

Uma Sequência consiste em cartas de Diplomacia baixadas durante um Conflito Diplomático por todos os membros do Grupo. Cada Personagem baixa suas cartas de Diplomacia, acrescentando-as a uma Sequência Diplomática comum. As cartas sempre formam uma única linha reta. As colunas de Elos sempre se alinham e nenhum Elo fica escondido.

ESCAPAR DE CONFLITOS DIPLOMÁTICOS OU EVITÁ-LOS

Um Grupo sempre pode Escapar de um Conflito Diplomático: basta aplicar a penalidade informada na seção “Insucesso” da carta a cada membro do Grupo.

Se a carta tiver em sua base a seção “Evitar”, você terá a opção de contornar o Conflito. Nesse caso, você precisa pagar todos os custos e cumprir todos os requisitos informados na seção “Evitar”. Em seguida, coloque a carta de Conflito no fundo do baralho de Conflitos azuis e continue jogando.

Você só poderá Evitar um Conflito Diplomático antes de iniciá-lo! Assim que a situação de Diplomacia começar, você não terá mais como Evitá-la.

Ação Coletiva: Ao Evitar um Conflito Diplomático, verifique quem tem a **Rep** ou os níveis de Atributo mais altos (não some os valores). O custo de Evitar o Conflito ou do Insucesso se aplica separadamente a cada membro do Grupo. Se não chegarem a um consenso sobre encerrar o Insucesso ou Evitar o Conflito, os membros do Grupo serão obrigados a resolvê-lo.



CARTA DE CONFLITO

Esta carta representa o típico Conflito Diplomático. A carta tem várias partes:

- 1: Nome da Carta.**
- 2: Texto ilustrativo.**
- 3: Trilha de Afinidade.** Muitos efeitos podem mover o marcador desta trilha para cima ou para baixo. Algumas Habilidades também pedem que você verifique se o marcador está numa casa verde ou vermelha.
- 4: Dificuldade do Conflito.** Cada Conflito Diplomático pertence a uma das quatro categorias de dificuldade: dos mais fáceis aos mais complicados.
- 5: Evitar.** O custo e os requisitos para Evitar o Conflito (consulte “Escapar de Conflitos Diplomáticos ou Evitá-los”).
- 6: Elos de Atributo.** Conectar estes Elos concederá bônus variados se você tiver o nível de Atributo requerido.

7: Estágios. Cada estágio requer que você “vença” o cabo de guerra da Afinidade com regras ligeiramente diferentes.

8: Tabela de Diplomacia. Use-a para determinar a Resposta do oponente durante o passo de mesmo nome.

9: Insucesso. O custo de ser derrotado no Conflito. Aplica-se a cada membro do Grupo.

10: Recompensa. A recompensa por vencer o Conflito. Cada membro do Grupo recebe a recompensa informada nesta seção (vocês não precisam dividi-la).

INICIAR DIPLOMACIA

A situação de Diplomacia em **Tainted Grail** se inicia sempre que o jogo instrui você a revelar aleatoriamente ou procurar uma carta do baralho de Conflitos azuis e a carta em questão tem ao menos um Elo aberto em sua borda direita.

Revelada a carta de Conflito, coloque-a sobre a mesa e garanta que haverá espaço suficiente à direita da carta para montar ali a Sequência.

Agora todos os membros do Grupo se certificam de que não estão usando mais de um Item de cada uma das palavras-chave a seguir: Arma, Escudo, Armadura, Companheiro e Relíquia (consulte “Itens e Equipamentos”). Os membros do Grupo também podem decidir não usar alguns de seus Itens neste Conflito. Até o fim do Conflito, deixe de lado esses Itens que não serão utilizados. Você não poderá acrescentar Itens depois de entrar no Conflito Diplomático!

Após a confirmação do equipamento, cada Membro do Grupo compra certa quantidade de cartas do seu respectivo baralho de Diplomacia:

- 3 cartas, se houver 1-3 Personagens no Conflito.
- 2 cartas, se houver 4 Personagens no Conflito.

Se não gostar da sua mão inicial, você poderá descartá-la e comprar uma nova mão com uma carta a menos. Você poderá repetir o processo até restar apenas uma carta em sua mão.

Quando todos os membros do Grupo já tiverem suas cartas, inicia-se a Diplomacia: coloque um marcador universal na casa cinzenta da trilha de Afinidade. Havendo mais de uma alternativa de Estágio I (separadas por OU), escolha uma delas. Então passe à fase I do Turno de Diplomacia, descrita na próxima página.



CARTA DE DIPLOMACIA

Este é um exemplo de carta de Diplomacia que você usará para derrotar seu oponente durante um Conflito Diplomático.

1: Elos de Atributo. Todos são abertos e podem se conectar a um Elo de Bônus na próxima carta da Sequência. Os ícones nos Elos de Atributo correspondem aos Atributos no Tabuleiro de Personagem. Se você não tiver o nível requerido em determinado Atributo, não será possível conectar o Elo de Atributo!



2: Elos de Bônus. Cada um destes Elos pode se conectar a um Elo de Atributo da carta anterior na Sequência.

3: Elo de Magia. Este Elo vai se conectar se você juntar a metade esquerda à metade direita E gastar 1 ponto de **Magia**.

4: Elo Grátis. Este Elo sempre se conecta sem custo algum e concede a você um bônus, especificado na segunda parte do Elo. Cada Bônus é explicado detalhadamente no quadro “Bônus de Diplomacia”. Se a segunda parte deste Elo estiver vazia, você não receberá nada.

5: Habilidade O texto da carta traz regras especiais que variam em relação ao momento no qual são aplicadas. Consideram-se ativas apenas as Habilidades visíveis (não tapadas por outras cartas da Sequência). As cartas passivas (a seguir) nunca são tapadas e, portanto, suas Habilidades continuam valendo até o fim do Conflito.

6: Número da Carta. Para facilitar a organização das cartas e a montagem dos baralhos, cada carta de Combate e Diplomacia tem um número só seu. A letra ao lado do número identifica o baralho e a cor da carta (A - azul, V - verde, M - marrom, C - cinzento).



CARTAS DE DIPLOMACIA PASSIVAS
Diferentes das cartas de Diplomacia normais, as cartas de Diplomacia passivas mantêm sua Habilidade sempre visível na Sequência. Para permitir isso, os Elos dessas cartas aparecem nas bordas opostas.

Cargas: Algumas cartas instruem você a receber Cargas. Use marcadores universais e coloque-os sobre a carta. Você pode usar as Habilidades que dizem “Pague X Cargas” sempre que desejar (a não ser que o texto da Habilidade restrinja seu uso a uma das fases).

Ação Coletiva: somente o Personagem Ativo pode usar Cargas provenientes de cartas, mas o dono da carta precisa concordar com isso.

TURNO DE DIPLOMACIA

A situação de Diplomacia geralmente é feita de vários turnos, e cada turno passa pelas fases a seguir:

I. ESCOLHER O PERSONAGEM ATIVO

Os membros do Grupo decidem quem será o próximo Personagem Ativo. Podem escolher qualquer Personagem que ainda não tenha sido Ativado no turno em questão (são os que não têm uma Ficha de Tempo em cima da Peça de Personagem). Se os jogadores não chegarem a um consenso, então o Personagem com o Número de Personagem mais baixo que ainda não tenha sido Ativado neste turno ficará Ativo.

Coloque uma Ficha de Tempo sobre a Peça do Personagem que foi Ativado. É um lembrete de que esse Personagem não poderá ser Reativado antes do próximo turno.

Não se esqueça de que efeitos de jogo (, ganho de penalidades de Habilidades) que acontecem durante a Ativação do Personagem se aplicam somente ao Personagem Ativo!

II. ATIVAR O PERSONAGEM

1. HABILIDADES ADIADAS

Remova uma Ficha de Tempo de toda carta de Diplomacia na Sequência que tenha uma ou mais delas. Se, com isso, você tiver removido a última Ficha de Tempo de uma carta, resolva imediatamente a Habilidade da carta que tenha a Ficha de Tempo como gatilho (consulte “Ícones e Gatilhos das Cartas de Diplomacia”). Essas habilidades são acionadas por seus respectivos gatilhos apenas uma vez! As Habilidades são resolvidas da primeira carta na Sequência (esquerda) para a última (direita).

Siga para o passo 2.

2. BAIXAR CARTAS

É neste momento que você coloca seu plano em execução, baixando cartas da sua mão e acrescentando-as à Sequência. Você também poderá ser obrigado a baixar uma carta se estiver em Pânico (consulte “Pânico”).

Para completar este passo, siga os itens desta lista:

a) Baixe 1 carta de Diplomacia. Ao baixar a primeira carta durante sua Ativação, **você não precisa atender a nenhum requisito especial!** Essa carta não precisa conectar Elo ou Bônus algum. Precisa apenas se alinhar corretamente com a carta anterior da Sequência, o que fará com que o Elo dourado na base da carta se una ao Elo dourado na base da carta anterior. Após baixar a carta:

- Verifique se algum Elo de Atributo se conecta a um Elo de Bônus. Aplique o bônus, se for o caso. Lembre-se: para conectar os Elos, você precisa ter o nível de Atributo especificado.

- Se as duas partes de um Elo de Magia se ligarem, você poderá conectar esse Elo pagando 1 de **Magia**. Receba o bônus, se for o caso.

- Conecte o Elo Grátis na base da carta e receba seu bônus.

- Verifique a Habilidade. Caso seja acionada neste instante (consulte “Ícones e Gatilhos das Cartas de Diplomacia”), resolva-a.

b) Baixe mais cartas de Diplomacia. A cada turno, toda carta de Diplomacia que você baixar depois da primeira TERÁ de se conectar com um Elo de . Se não tiver cartas com esse Elo de Bônus ou se não houver como conectá-lo, você não poderá baixar mais cartas! Resolva as cartas que você porventura baixar como explicado anteriormente.

Favor observar que o ícone deve aparecer na carta que você deseja baixar (não na carta anterior) e se conectar.

c) Faça a Verificação de Afinidade. Mais detalhes no quadro Verificação de Afinidade. Siga para o passo 3.

VERIFICAÇÃO DE AFINIDADE

Verifique a posição do marcador na trilha de Afinidade.

- **Se o marcador estiver na casa mais baixa da trilha**, você será derrotado no Conflito: aplique as regras do Insucesso a cada membro do Grupo e coloque o Conflito no fundo de seu respectivo baralho. Em seguida, reembaralhe suas cartas de Diplomacia.

- **Se o marcador estiver na casa mais alta da trilha**, você sairá vencedor do estágio atual do Conflito. Se for o último estágio, você terá vencido o Conflito: receba a Recompensa, coloque a carta do Conflito no fundo de seu respectivo monte, então reembaralhe suas cartas de Diplomacia. Se não for o último estágio, inicie o estágio seguinte: mova o marcador para a casa cinzenta da trilha de Afinidade, coloque um marcador universal no estágio já completado e siga para o passo Verificar Disponibilidade.

3. RESPOSTA DO Oponente

Na carta de Conflito, procure a Resposta correspondente ao estágio atual do Conflito. Aplique essa resposta ao Personagem Ativo. Em seguida faça a Verificação de Afinidade (consulte o quadro “Verificação de Afinidade”).

Siga para o passo 4.

4. VERIFICAR DISPONIBILIDADE

- Verifique se todos os Membros do Grupo foram Ativados neste turno (e, portanto, têm Fichas de Tempo sobre suas Peças de Personagem). Se não houver mais Personagens para Ativar, passe para a fase Fim de Turno (III).

- Se ainda houver Personagens para Ativar, volte à fase I (“Escolher o Personagem Ativo”).

III. FIM DE TURNO

- **Descartar.** Cada membro do Grupo descarta até ficar com apenas 3 cartas na mão.

- **Comprar.** Todos os membros do Grupo compram 1 carta de seus respectivos baralhos. Não compre a carta se seu Personagem estiver em Pânico.

- **Limpar Ativações.** Remova todas as Fichas de Tempo das Peças de Personagem. Não mexa nas Fichas de Tempo que ainda estão nas cartas de Diplomacia!

- **Começar um Novo Turno.** Volte ao começo da fase I (Escolher o Personagem Ativo)!

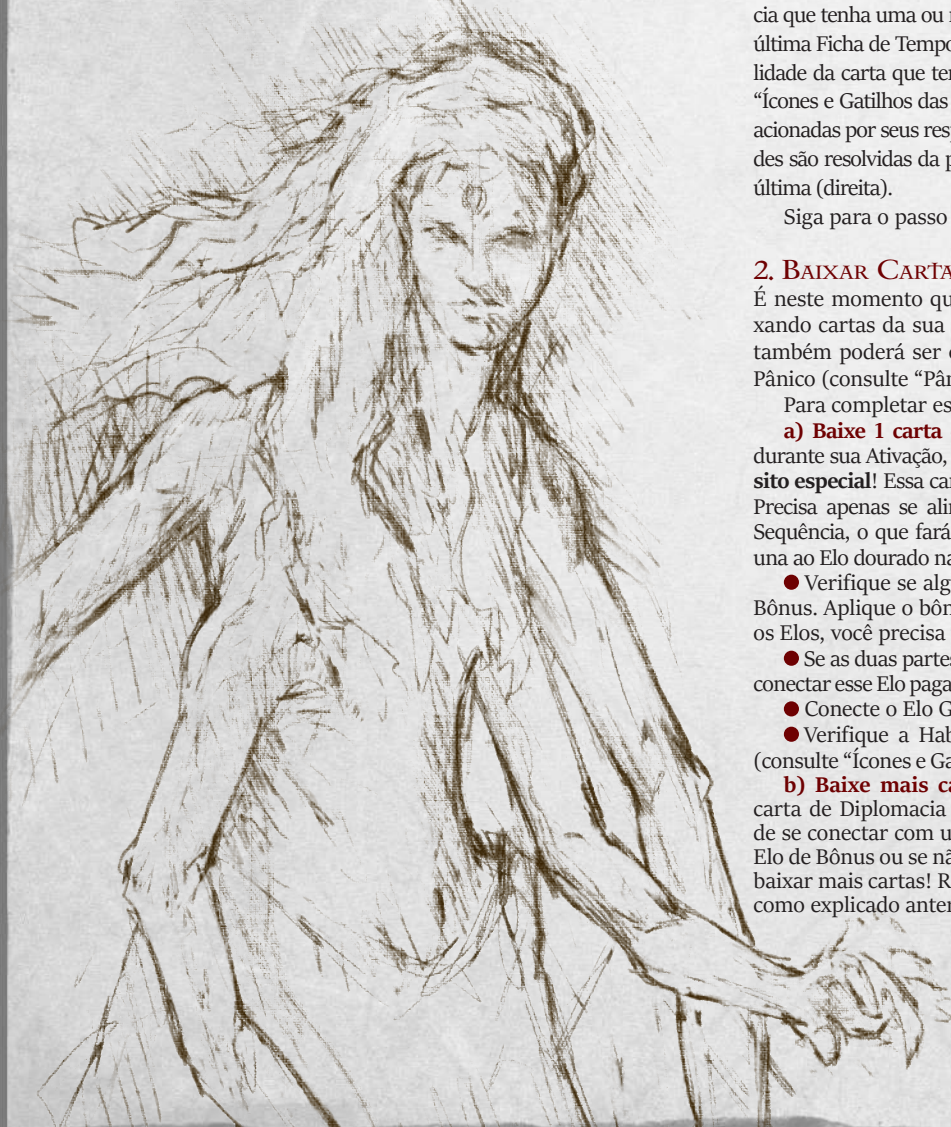
ELOS CONECTADOS

Para que um Elo se conecte, suas metades precisam se unir fisicamente. Além disso:

- : Seu Personagem precisa ter o nível de Atributo adequado.


- : Você terá de gastar 1 ponto de **Magia** se quiser conectá-lo. Coloque o marcador desse ponto em cima do Elo de Magia para indicar sua ativação. Se tiver de descartar 1 carta com 1 Elo de Magia Conectado, você descartará o ponto de **Magia** usado para Conectar o Elo em questão.


- : Sempre se conecta! Os Elos Grátis muitas vezes contêm multiplicadores que aumentam sua potência!




ÍCONES E GATILHOS DAS CARTAS DE DIPLOMACIA



A maioria das cartas de Diplomacia apresenta uma Habilidade. As Habilidades geralmente são precedidas por um ícone de Gatilho que indica claramente quando você deve resolvê-las.


 **No Posicionamento:** resolva esta Habilidade assim que posicionar a carta na Sequência.

 **Adiada:** coloque uma Ficha de Tempo sobre esta carta ao baixá-la. A Habilidade será acionada assim que a última Ficha de Tempo for removida da carta. A Habilidade não será acionada em turnos subsequentes e a Ficha de Tempo não voltará mais!


Se você cobrir a carta que tem a Ficha de Tempo com outra carta, tapando sua Habilidade, a Ficha de Tempo será desperdiçada e a Habilidade não será acionada.


 **Na Resposta do Oponente:** testa Habilidade permanente ativa do começo ao fim do passo 3 e geralmente modifica a Resposta do oponente.


 **Dano:** este ícone significa que seu Personagem precisa baixar sua  de acordo com o valor especificado.


 **Elo de Atributo Unido:** indica a quantidade de Elos de Atributo de um tipo específico fisicamente unidos na Sequência inteira.


BÔNUS DE DIPLOMACIA

 : Mova o marcador para cima ou para baixo na trilha de Afinidade.


 : Este Bônus é determinado pela carta de Conflito e pelo Atributo ao qual está ligado. Consulte a descrição do Estágio atual na carta do Conflito e veja se há ali uma regra que corresponda ao Atributo ao qual este Bônus está conectado.


Exemplo: Num estágio chamado Desmascarar Falsificação, pode ser que os Elos de  movam o marcador de Afinidade para cima.



 : Compre 1 carta.


 : Este Elo de Bônus permite que você baixe mais cartas de Diplomacia durante o passo 2 da Ativação do seu Personagem (consulte “Baixar Cartas”). Ignore este Elo ao baixar a primeira carta de Diplomacia da sua Ativação.



Este Bônus nunca se multiplica: ignore todo multiplicador que aparecer ao lado dele.

 : Descarte a última carta de Diplomacia da sua Sequência.

 : Multiplique o ícone seguinte pelo fator especificado.




Por exemplo,  +  significa que você moverá o marcador da trilha de Afinidade 2 vezes.

 : Invalida o ícone seguinte.

Por exemplo,  +  significa que você não moverá o marcador da trilha de Afinidade.

OUTRAS REGRAS DE DIPLOMACIA

PÂNICO

Você entra em Pânico toda vez que seu  ultrapassa sua  atual (o marcador de  se encontra acima do limitador em forma de T). Se for esse o caso:


● Em vez de baixar a primeira carta deste turno diretamente da sua mão durante o passo 2 (Baixar Cartas), baixe 1 carta do topo do seu baralho de Diplomacia. Em seguida você poderá baixar outras cartas da sua mão, de acordo com as regras normais.

● Não compre 1 carta nova no Fim de Turno. Cartas bônus ou adicionais obtidas por meio de Elos de Bônus, Perícias ou Habilidades continuam sendo compradas normalmente.

SEM CARTAS NO BARALHO

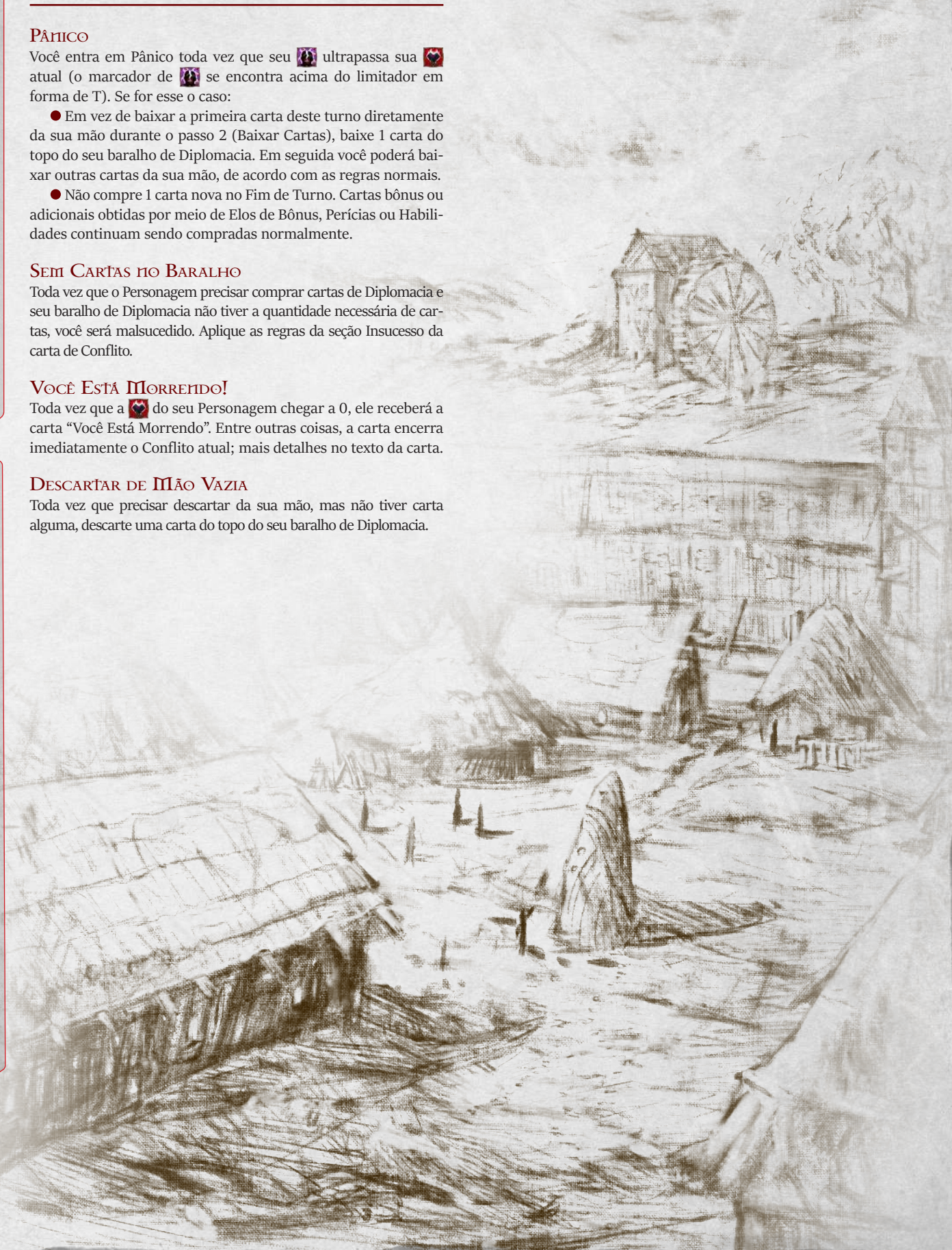
Toda vez que o Personagem precisar comprar cartas de Diplomacia e seu baralho de Diplomacia não tiver a quantidade necessária de cartas, você será malsucedido. Aplique as regras da seção Insucesso da carta de Conflito.

VOCÊ ESTÁ MORRENDO!

Toda vez que a  do seu Personagem chegar a 0, ele receberá a carta “Você Está Morrendo”. Entre outras coisas, a carta encerra imediatamente o Conflito atual; mais detalhes no texto da carta.

DESCARTAR DE MÃO VAZIA

Toda vez que precisar descartar da sua mão, mas não tiver carta alguma, descarte uma carta do topo do seu baralho de Diplomacia.









EXEMPLO DE DIPLOMACIA


Arev revela o Conflito azul do Órfão em Prantos. Esse Conflito tem dois estágios. Para vencer, o jogador precisa completar o Estágio 1, depois o Estágio 2. O jogador coloca um marcador na casa cinzenta da trilha de Afinidade.




TURNIO 1

É a primeira rodada do Conflito e, portanto, o jogador compra 3 cartas do seu baralho de Diplomacia. Em seguida o jogador baixa a carta Verdade Nua e Crua. Arev tem 1 ponto de , portanto, ele recebe o bônus do Elo de  conectado: é o símbolo . O jogador verifica o significado do símbolo na carta de Conflito: no caso do Estágio I, todo  conectado a um Elo de  move o marcador 2 casas para cima na trilha de Afinidade. O Elo Grátis da carta Verdade Nua e Crua também se conecta: ele contém um símbolo , portanto, o jogador move o marcador de Afinidade mais 1 casa para cima.




O jogador não tem cartas com o símbolo  e, já que não pode baixar mais cartas, encerra seu turno.

O marcador não está na última casa da trilha, portanto, chegou a hora da Resposta do Oponente: o marcador de Afinidade desce 1 casa. Arev também ganha 1 ponto de .

O jogador compra 1 carta.



TURNIO 2




O jogador baixa Promessa Fajuta: sua intenção é receber o bônus do Elo de Magia e, para tanto, gasta 1 ponto de **Magia**. O jogador também ganha os bônus dos Elos de  e Elos Grátis conectados. O jogador compra 1 carta e move o marcador 2 casas para cima na trilha de Afinidade. Como acaba de chegar à última casa da trilha, o jogador decide encerrar seu turno.


Durante a “Verificação de Afinidade”, o jogador passa para o estágio seguinte do Conflito e move o marcador de volta à casa cinzenta da trilha de Afinidade. Como o turno já se encerrou, não há Resposta.

O jogador compra 1 carta.






TURNIO 3


O jogador baixa 1 Piada Deprimente. Como essa é a primeira carta do turno, o jogador ignora o símbolo . Então, o jogador compra 1 carta por causa do Elo de  conectado. Por último, o jogador verifica o gatilho . A Afinidade não está verde, portanto, o jogador perde 1 de **Rep**.

Então, o jogador coloca 2 Cargas sobre a carta, pois Arev tem 2 .



O jogador agora gasta 2 Cargas da carta Piada Deprimente para baixar a carta Atenção aos Detalhes como se a tivesse conectado com . O Elo de  se conecta e tem o símbolo . O jogador consulta a tabela na carta de Conflito, então move o marcador 1 casa para cima na trilha de Afinidade.



Chegou a hora da Resposta do Oponente. Arev perde 1  e remove a última carta da Sequência. Atenção aos Detalhes é descartada, assim como sua Ficha de Tempo. E agora a última carta na Sequência é Piada Deprimente. O Conflito prosseguirá até Arev conseguir chegar com o marcador ao alto da trilha de Afinidade e completar o segundo estágio.



MODOS ALTERNATIVOS E APÊNDICE

Esta seção do Manual de Regras contém modos de jogo não convencionais e mais material de consulta para os jogadores.

MODO NARRATIVO

Sobreviver a Avalon não é fácil! Se você ou seu grupo de amigos quiser uma experiência mais descontraída e preferir simplesmente curtir a história sem se preocupar com um possível insucesso, faça a preparação e resolva as regras escalonáveis de acordo com o número de Personagens ou jogadores (por exemplo, “Pague 1 de **Riqueza** para cada membro no Grupo”, “Perca 2 de **Magia** por jogador”) como se houvesse 1 pessoa ou 1 Personagem a menos.

Exemplo: 3 jogadores acendem um Menir e leem: “Marque 8 (-1 para cada jogador) no Disco”. Como decidiram experimentar um modo de jogo mais fácil, eles marcam 6 no Disco, e não 5.

Vocês podem parar com isso a qualquer momento caso percebam que já têm o controle da situação!

Se desejar jogar o Modo Narrativo, independentemente do número de jogadores, remova o limitador plástico de e registre a com um marcador comum. Sua não vai mais limitar sua e você não vai entrar em Pânico nos Conflitos Combativos ou Diplomáticos.

MODO DESAFIADOR

Se seu grupo quiser enfrentar desafios maiores e já conhecer bem o jogo, você poderá aumentar um pouco mais a dificuldade se assim desejar. Nesse caso, use as regras modificadas a seguir. O resultado será uma experiência mais inóspita e desafiadora. Lembre-se: se quiser algo nem tanto ao mar, nem tanto a terra, pode ser uma boa ideia aplicar somente algumas das alterações a seguir!

PREPARAÇÃO

1) Cada jogador vira seu limitador plástico de de cabeça para baixo, de modo que a parte de cima do coração agora aponte para a base da trilha.

Isso deixará todos os jogadores mais suscetíveis ao Pânico e à perda de provocada pelo dano, tornando os ferimentos ainda mais realistas. Também limitará a recuperação espontânea de cada Personagem, exigindo mais trabalho em equipe e controle de riscos da parte dos jogadores.

2) Pegue a carta de Segredo 42 no começo da Campanha. Os habitantes da ilha não confiam em você, portanto, todos os Conflitos Diplomáticos ficam mais difíceis.

ESCAPAR DE CONFLITOS COMBATIVOS

Você só pode tentar Escapar uma vez a cada Ativação do seu Personagem. Para tentar Escapar, perca 1 . Receba o ataque de Oportunidade e lance 1 Disco:

Crânio: Você permanece no Combate!

Graal: Você consegue Escapar do Conflito Combativo. Coloque a carta de Conflito no fundo do respectivo monte e reembarralhe suas cartas de Combate, mesmo as que foram descartadas.

MEMIRES E INCIDENTES

1) Quando ativos, todos os Memires têm sua duração reduzida em 1 dia.

Você terá menos tempo para explorar e coletar recursos!

2) Quando o jogo instruir você a colocar cartas de Incidente Aleatório em algum lugar, coloque 1 carta a menos.

As consequências negativas virão a galope.

EVOLUÇÃO DO PERSONAGEM

Os custos normais em pontos de Experiência são substituídos por:

5 de Exp: evolução do baralho de Combate ou Diplomacia (compre 2 cartas e fique com 1).

5 de Exp: 1º ponto num par de Atributos opostos.

10 de Exp: 2º ponto num par de Atributos opostos.

15 de Exp: 3º ponto num par de Atributos opostos.

20 de Exp: 4º ponto num par de Atributos opostos.

25 de Exp: 5º ponto num par de Atributos opostos.

30 de Exp: 6º ponto num par de Atributos opostos.

Daí em diante, todo ponto adicional num par de Atributos opostos custará 5 de **Exp** a mais que o anterior.

RECURSOS E ITENS

1) Você pode ter, no máximo, 20 unidades de cada Recurso (exceto **Exp**).

2) Você pode carregar até 5 Itens (esse limite não afeta Segredos).

MISERICÓRDIA DA MÃE DE TODOS

Não há misericórdia no Modo Desafiador! Se você morrer, a campanha terminará malsucedida.

JOGO LIVRE

No começo da campanha, os jogadores podem inserir qualquer Peça de Personagem em qualquer Tabuleiro de Personagem, e isso inclui os personagens que não estariam disponíveis na campanha escolhida. Em seguida, cada jogador pega baralhos de Combate e Diplomacia de qualquer cor.

Com isso, surgirão novas e eletrizantes combinações e estratégias para desenvolver os baralhos.

IMPORTANTE: Os jogadores que escolherem um Personagem de uma época/campanha diferente não terão como fazer a história pessoal desse Personagem avançar! Além disso, as Habilidades especiais de Personagens criados especificamente para certas campanhas podem tornar alguns trechos de outras campanhas mais fáceis do que deveriam ser.

Exemplo: Na campanha “A Queda de Avalon”, o Pacto Demoniaco de Duana torna mais fáceis os primeiros e cruciais capítulos, pois o acesso à potente Cura para o Pavor perto do Local inicial diminui o risco de usar essa Habilidade.

ÍNDICE

- Ação (p. 8)
 - Ação de Personagem (p. 9)
 - Explorar (p. 8)
 - Inspecionar um Menir (p. 9)
 - Ação de Local (p. 8)
 - Passar a Vez (p. 9)
 - Viajar (p. 8)
- Ativar Menires (p. 11)
- Ativar Personagem (p. 15, 19)
- Acervo de Evolução (p. 6)
- Evoluir Personagem (p. 9, 12)
- Mapa de Aventureiro (p. 6)
- Verificação de Afinidade (p. 19)
- Agressividade (p. 10)
- Misericórdia da Mãe de Todos (p. 13)
- Ataque (p. 15)
- Atributos (p. 10, 12)
- Agressividade (p. 10)
 - Cautela (p. 10)
 - Coragem (p. 10)
 - Empatia (p. 10)
 - Praticidade (p. 10)
 - Espiritualidade (p. 10)
- Evitar (p. 18)
- Cartas básicas de Combate/Diplomacia (p. 6)
- Bônus (p. 16, 20)
- Cautela (p. 10)
- Modo Desafiador (p. 22)
- Ação de Personagem (p. 9)
- Peça de Personagem (p. 6)
- Tabuleiro de Personagem (p. 6)
- Ação de Personagem (p. 9)
- Peça de Personagem (p. 6)
- Saúde (p. 10)
- Marcador de Saúde (p. 6)
- Característica negativa (p. 6)
- Recursos (p. 10)
- Trilhas de Sobrevivência (p. 6, 10)
- Pavor (p. 10)
- Cargas (p. 15, 19)
- Cronista (p. 7)
- Combate (p. 14)
 - Personagem Ativo (p. 15)
 - Bônus (p. 16)
 - Cargas (p. 15)
 - Carta de Combate (p. 14)
 - Placar de Combate (p. 14, 16)
 - Elos Conectados (p. 16, 19)
 - Dano (p. 15)
 - Descarte (p. 13, 16, 20)
 - Ataque do Inimigo (p. 15)
 - Escapar (p. 14, 18)
 - Galardão (p. 14, 15)
 - Oportunidade (p. 16)
 - Recompensa (p. 14, 15)
 - Sair Correndo (p. 14)
 - Verificação de Vitória (p. 15)
- Carta de Combate (p. 14)
- Placar de Combate (p. 14, 16)
- Componentes (p. 5, 23)
- Elos Conectados (p. 16, 19)
- Elos Unidos (p. 16, 19)
- Coragem (p. 10)
- Dano (p. 15)
- Morte (p. 13, 16, 20)
- Diplomacia (p. 18)
 - Personagem Ativo (p. 19)
 - Verificação de Afinidade (p. 19)
 - Evitar (p. 18)
 - Bônus (p. 20)
 - Cargas (p. 19)
 - Elos Conectados (p. 19)
 - Elos Unidos (p. 19)
 - Dano (p. 15)
 - Carta de Diplomacia (p. 18)
 - Descartar (p. 13, 20)
 - Escapar (p. 18)
 - Resposta do Oponente (p. 19)
 - Recompensa (p. 18)
- Carta de Diplomacia (p. 18)
- Descartar (p. 13, 16, 20)
- Sonhos e Pesadelos (p. 9)
- Empatia (p. 10)
- Conflito/carta de Conflito (p. 12, 14, 18)
- Fim do Dia (p. 9)
- Ataque do Inimigo (p. 15)
- Energia (p. 10)
- Escapar (p. 14, 18)
- Carta de Incidente (p. 8, 11)
- Exausto (p. 9)
- Experiência/Exp (p. 10)
- Registro das Explorações (p. 12)
- Explorar (p. 8)
- Comida (p. 10)
- Jogo Livre (p. 22)
- Guardião (p. 12)
- Saúde (p. 10)
- Marcador de Saúde (p. 6)
- Loucura (p. 13)
- Inspecionar um Menir (p. 9)
- Itens (p. 8, 12)
- Elo (p. 14, 16, 18, 17)
- Local (p. 10)
 - Inspecionar um Menir (p. 9)
 - Ação de Local (p. 8)
 - Sinetes de Local (p. 10)
 - Alcance do Menir (p. 8, 10)
 - Remover (p. 13)
 - Povoado (p. 10)
 - Ação de Local (p. 8)
- Selos de Local (p. 10)
- Galardão (p. 14, 15)
- Magia (p. 10, 16, 19)
- Menir (p. 8, 9, 11)
 - Ativar Menires (p. 10)
 - Inspecionar um Menir (p. 9)
 - Alcance do Menir (p. 8, 10)
 - Disco de Tempo (p. 8)
- sem cartas no baralho (p. 16, 20)
- Resposta do Oponente (p. 19)
- Oportunidade (p. 16)
- Ordem do Dia (p. 8)
 - Ação (p. 8)
 - Fim do Dia (p. 9)
 - Descansar (p. 9)
 - Começo do Dia (p. 8)
- Pânico (p. 10, 16, 20)
- Grupo (p. 11)
- Passar a Vez (p. 9)
- Praticidade (p. 10)
- Demanda (p. 11)
- Ficha de Demanda (p. 11)
- Remover (p. 13)
- Reputação/Rep (p. 10)
- Recursos (p. 10)
 - Experiência/Exp (p. 10)
 - Comida (p. 10)
 - Magia (p. 10, 16, 19)
 - Reputação/Rep (p. 10)
 - Riqueza (p. 10)
- Resposta (p. 19)
- Descansar (p. 9)
- Recompensa (p. 14, 15, 18)
- Sair Correndo (p. 14)
- Planilha de Salvamento (p. 12)
- salvar o jogo (p. 13)
- Segredo/carta de Segredo (p. 12)
- Sequência (p. 14, 18)
- Povoado (p. 10)
- Preparação (p. 6, 7)
- Perícia (p. 12)
- Espiritualidade (p. 10)
- Começo do Dia (p. 8)
- Condição (p. 12)
- Modo Narrativo (p. 22)
- Trilhas de Sobrevivência (p. 6, 10)
- Tarefa (p. 11)
- Pavor (p. 10)
- Disco de Tempo (p. 8)
- Característica (p. 16)
- Viajar (p. 8)
- Verificação de Vitória (p. 15)
- Riqueza (p. 10)

RESUMO DAS REGRAS

ORDEM DO DIA

I D COMEÇO DO DIA

- Remova os Menires esgotados.
Se não tiver mais um Disco, o Menir será removido agora.
- Remova os Locais fora do alcance de um Menir.
O alcance dos Menires é de 1 carta de Local. Ou seja, remova toda carta de Local que não esteja adjacente (ortogonal ou diagonalmente) a um Local com um Menir Ativo.
- Reduza em 1 ponto os Discos dos Menires.
Se o Disco já estiver em 1, remova-o (mas não o Menir).
- Reduza em 1 ponto os Discos de Tempo e remova .
Se o Disco já estiver em 1, remova-o. Remova 1 de cada carta de Local que tenha 1 ou mais delas. Não ajuste os Discos que têm Fichas de Demanda!
- Revele e leia 1 nova carta de Incidente.
- Mova os Guardiões.
Jogue o dado Direcional para cada Guardião presente na mesa e mova esse inimigo de acordo com as regras dos Guardiões.
- Discutam seus planos.
Afinal de contas, é uma aventura cooperativa!!
- Prepare seu equipamento para a jornada.

II DECORRER DO DIA

Cada jogador executa uma Ação, não importa em que ordem. Assim que tiverem executado uma Ação cada um, os jogadores poderão voltar a executar uma Ação cada. Dois ou mais Personagens no mesmo Local podem optar por executar uma Ação em conjunto, como Grupo. As Ações prosseguirão até todos os jogadores passarem a vez ou não tiverem mais para gastar.

III FIM DO DIA

- Descanse.
Você pode consumir 1 de **Comida**. Se o fizer, recupere 1 e perca 1 . Se não o fizer, reduza sua a 0. Se sua já for 0, então perca 1 .
- Recupere toda a sua .
- Se estiver Exausto, recupere apenas 4 pontos de .
- Se não estiver Exausto, coloque o marcador na casa inicial da trilha de , desde que esse marcador não ultrapasse o limitador de .
- Evolua seu Personagem.
Se tiver pontos de **Exp**, você poderá gastá-los agora.
- Desenvolva os baralhos do Personagem.
Agora você pode acrescentar ou remover cartas ao/do seu baralho de Combate/Diplomacia (mínimo de 15 cartas por baralho).
- Sonho.
Se o Local onde você se encontra tiver um , abra o e leia o Sonho.
Você Está Enlouquecendo? Se estiver, leia o Pesadelo, e não o Sonho.

GUARDIÕES

Estes inimigos perigosos continuam a perambular pela área mesmo depois de você Escapar (consulte “Escapar de Conflitos Combativos”). Se tiver Escapado de um Conflito com Guardião, coloque a carta dele em cima do Local onde você o desencadeou. No começo de cada dia, jogue o dado Direcional e mova o Guardião como for apropriado:

- Se o Guardião precisar se mover para um Local ainda por revelar ou não conectado, mova-o para o Local conectado de número mais alto.

- Se o Guardião permanecer no mesmo Local e houver Personagens ali, comece imediatamente o Conflito (todos os Personagens presentes nesse Local terão de lutar juntos).

- Se o Guardião entrar num Local onde já se encontra um Personagem, o Conflito será desencadeado imediatamente.

- Se um Personagem ou um Grupo entrar num Local onde já se encontra um Guardião, o Conflito será desencadeado imediatamente. Se houver mais de um Guardião ali, os jogadores poderão escolher qual Conflito será desencadeado primeiro.

- Se um Personagem ou um Grupo entrar num Local com um Guardião e uma Ação instantânea (identificada pelo) , desencadeie primeiro o Conflito com o Guardião, depois resolva as regras da carta de Local.

Derrotado o Guardião, coloque a carta dele no fundo de seu respectivo baralho.

COMBATE/DIPLOMACIA

INICIAR COMBATE/DIPLOMACIA

- Revele 1 carta de Conflito.
- Verifique as Características desse Conflito.
- Verifique seu equipamento.
- Compre 3 cartas do baralho de Combate/Diplomacia (1-3 Personagens no Grupo) OU compre 2 cartas do baralho de Combate/Diplomacia (4 Personagens no Grupo). Em seguida você poderá descartar suas cartas e comprar 1 nova mão com 1 carta a menos.

TURNO DE COMBATE/DIPLOMACIA

- Escolher o Personagem Ativo
Coloque uma sobre a Peça do Personagem para não esquecer que ele já foi Ativado neste turno.

ATIVAÇÃO DO PERSONAGEM

- Habilidades Adiadas
Remova 1 de cada carta de Combate/Diplomacia na Sequência. Se tiver sido a última sobre a carta, resolva a Habilidade com o gatilho .
- As Habilidades são resolvidas da primeira carta na Sequência (esquerda) para a última (direita).

BAIXAR CARTAS

- Baixe 1 carta de Combate/Diplomacia.
- Você poderá baixar mais cartas de Combate/Diplomacia após a primeira, mas TERÁ de conectá-las com um Elo de .
- Em Combate, verifique um possível ataque de Oportunidade.
- Faça a Verificação de Vitória/Afinidade.

ATAQUE DO INIMIGO/RESPOSTA DO Oponente

Aplique 1 apropriado (dependendo do seu Placar de Combate/do Estágio do Conflito Diplomático). Faça a Verificação de Vitória/Afinidade.

VERIFICAR DISPONIBILIDADE

- Verifique se todos os Personagens foram Ativados (são os que têm 1 na Peça de Personagem).
- Se todos os Personagens foram Ativados, vá para a fase “Fim de Turno”.
- Se ainda houver Personagens para Ativar, vá para fase “Escolher o Personagem Ativo”.

FIM DE TURNO

- **Descartar.** Descarte até ficar com apenas 3 cartas na mão.
- **Comprar.** Todos os membros do Grupo compram 1 carta de seus respectivos baralhos. Não compre a carta se seu Personagem estiver em Pânico (consulte “Pânico”). Se não houver cartas para comprar, consulte “Sem Cartas no Baralho”.

- **Limpar Ativações.** Remova todas as das Peças de Personagem. Não mexa nas que ainda estão nas cartas de Combate/Diplomacia!

VERIFICAÇÃO DE VITÓRIA (COMBATE)

Conte a quantidade de marcadores no Placar de Combate. Se for igual ou superior ao Valor impresso na carta do Conflito, você terá vencido! Receba as Recompensas, divida o Galardão e coloque a carta de Conflito no fundo do respectivo monte; reembalhe suas cartas de Combate, mesmo aquelas que foram baixadas ou descartadas.

VERIFICAÇÃO DE AFINIDADE (DIPLOMACIA)

- Verifique a posição do marcador na trilha de Afinidade.
- Se o marcador estiver na casa mais baixa da trilha, você será derrotado no Conflito: aplique as regras do Insucesso a cada membro do Grupo e coloque o Conflito no fundo de seu respectivo baralho. Em seguida, reembalhe suas cartas de Diplomacia, mesmo as que foram baixadas ou descartadas.
- Se o marcador estiver na casa mais alta da trilha, você sairá vencedor do Estágio atual do Conflito.
- Se for o último Estágio, você terá vencido o Conflito: receba a Recompensa, coloque a carta do Conflito no fundo de seu respectivo monte, em seguida reembalhe suas cartas de Diplomacia, mesmo as que foram baixadas ou descartadas.

- Se não for o último Estágio do Conflito, inicie o Estágio seguinte: mova o marcador para a casa cinzenta da trilha de Afinidade, coloque 1 marcador no Estágio já completado e siga para o passo Verificar Disponibilidade.

PÂNICO

Você entra em Pânico toda vez que seu ultrapassa sua atual (o marcador de se encontra acima das alas do limitador em forma de T). Se for esse o caso:

- Em vez de baixar 1 carta da sua mão durante o passo 2 (Baixar Cartas), baixe 1 carta do topo do seu baralho de Combate/Diplomacia. Então, você poderá baixar outras cartas da sua mão, de acordo com as regras normais.
- Não compre 1 carta nova no Fim de Turno. Cartas bônus ou adicionais obtidas por meio de Elos de Bônus, Perícias ou Habilidades continuam sendo compradas normalmente.

SEM CARTAS NO BARALHO

Toda vez que o Personagem precisar comprar cartas de Combate/Diplomacia e seu baralho não tiver a quantidade necessária de cartas, você será obrigado a Escapar do Conflito Combativo ou encerrar o Insucesso no Conflito Diplomático.

VOCÊ ESTÁ MORRENDO!

Toda vez que sua chegar a 0, anexe a carta “Você Está Morrendo” a seu Tabuleiro de Personagem. Entre outras coisas, a carta imediatamente remove você do Conflito atual; mais detalhes no texto da carta.

DESCARTAR DE MÃO VAZIA

Toda vez que precisar descartar da sua mão, mas não tiver carta alguma, descarte 1 carta do topo do seu baralho de Combate/Diplomacia.

PLACAR DE COMBATE NEGATIVO

Toda vez que você tiver de remover 1 marcador do Placar de Combate, mas não houver nele marcadores suficientes, descarte 1 carta da mão para cada ponto que deixar de ser removido.