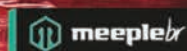


TAINTED
GRAIL

MONARCAS
DA
RUÍNA

MANUAL DE REGRAS



LISTA DE COMPONENTES

Existem cartas e componentes que, no começo do jogo, estarão no baralho lacrado do Abra-e-Jogue, dentro do envelope dos Segredos ou escondidos. Se quiser mais detalhes sobre tais cartas e componentes, consulte "Spoilers dos Componentes" na seção "Regras Secretas", p. 41.

SUMÁRIO

- 2 LISTA DE COMPONENTES
- 4 INTRODUÇÃO
- 6 PREPARAÇÃO DA CAMPANHA
- 8 COMO JOGAR
- 11 REGISTRO DAS EXPLORAÇÕES
- 13 REGRAS BÁSICAS (EM ORDEM ALFABÉTICA)
- 22 COMBATE
- 27 DIPLOMACIA
- 32 EXEMPLO DE COMBATE
- 34 EXEMPLO DE DIPLOMACIA
- 36 MODOS ALTERNATIVOS
- 37 REGRAS SECRETAS
- 43 ÍNDICE
- 44 RESUMO DAS REGRAS

MINIATURAS



4 MINIATURAS DE PERSONAGEM



4 MINIATURAS DE PERSONAGEM EM FORMESTRANHA



3 MINIATURAS DE PADROM



3 MINIATURAS DE MONARCA DA RUÍNA

COMPONENTES DE PAPEL



4 MENSAGENS INTRODUTÓRIAS



15 PLANILHAS DE SALVAMENTO



5 PLANILHAS DE CONDIÇÕES



1 REGISTRO DAS EXPLORAÇÕES



8 PLANILHAS DE CONQUISTAS DA EXPANSÃO ECOS DA RUÍNA



4 MAPAS DE AVENTUREIRO



1 ABRA-E-JOGUE



1 MANUAL DE REGRAS

COMPONENTES PLÁSTICOS



1 DADO COMUM



1 DADO DIRECIONAL DOS GUARDIÕES



1 DADO DE DURAÇÃO



4 MARCADORES DE SAÚDE



80 MARCADORES UNIVERSAIS



20 MARCADORES UNIVERSAIS GRANDES



6 FICHAS DE DEMANDA



20 FICHAS DE TEMPO ESCURAS



6 FICHAS DE TEMPO CLARAS



1 FILTRO COLORIDO



7 BASES PARA TOTEMS

CARTAS

CARTAS DE TAMANHO PADRÃO:



60 CARTAS BÁSICAS DE COMBATE E DIPLOMACIA



80 CARTAS EVOLUIDAS DE COMBATE E DIPLOMACIA



46 CARTAS DE CONFLITO VERDES



38 CARTAS DE CONFLITO ROXAS



38 CARTAS DE CONFLITO AZUIS



1 BARALHO DO ABRA-E-JOGUE



18 CARTAS DE INCIDENTE ALEATÓRIO



77 CARTAS DE INCIDENTE NARRATIVO



9 CARTAS DE CONDIÇÃO



219 CARTAS DE SEGREDO (este baralho contém vários elementos ocultos; não veja a face das cartas nem embaralhe-as!)

CARTAS PEQUENAS:



82 CARTAS DE ITEM



38 CARTAS DE SEGREDO

CARTAS GRANDES:



74 CARTAS DE LOCAL



7 CARTAS DE CONSULTA



18 CARTAS DE MONARCA DA RUÍNA



1 INDICADOR DIPLOMÁTICO



1 MONITOR DO PLACAR DE COMBATE

FICHAS



4 TABULEIROS DE PERSONAGEM COM PEÇAS REMOVÍVEIS



5 TÔTENS DE COMPANHIEIRO



21 TÔTENS DE GUARDIÃO



48 PEÇAS DE PERÍCIA



1 ENVELOPE DOS SEGREDOS

INTRODUÇÃO

TAINTED GRAIL: MONARCAS DA RUÍNA é um jogo cooperativo 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 nossos quatro heróis improváveis. Perseguidos pela força invasora e deturpada da Estraneza, travando uma batalha desigual com a escassez de recursos e Conflitos desafiadores, os Personagens se empenham em conseguir o impossível... e podem muito bem morrer antes de concluir sua jornada.

VISÃO GERAL E SIMPLIFICADA DO JOGO

Numa sessão normal de Tainted Grail, você e seus amigos vão 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. Alguns desses Locais estarão tomados pela Estraneza. Para dispersá-la, é preciso ativar os padrons (marcos miliários antigos) ou usar outros métodos que costumam envolver o investimento de recursos.

Em vários momentos, você vai Explorar os Locais visitados. E, com isso, você 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. Várias interações somente estarão disponíveis após certos acontecimentos e vivenciar todas as possibilidades de uma vez só é impossível! Não se preocupe se você tiver de passar batido por algumas opções indisponíveis. Em geral, você terá a oportunidade de revisita-las mais adiante.

Em determinado ponto, o dia chegará ao fim, dando a seu Personagem a chance de descansar e se recuperar. No começo do dia seguinte, uma nova carta de Incidente é revelada, fazendo o tempo avançar. Quanto mais Personagens houver na campanha, menos tempo você e seus amigos terão até as consequências negativas começarem a pesar sobre seus ombros!

Durante a partida, você também vai se deparar com vários Conflitos aleatórios. Para resolvê-los, você vai usar suas cartas de Combate e Diplomacia, além de suas Perícias táticas. Com o passar do tempo, seu Personagem vai evoluir, permitindo a você expandir e otimizar seus dois baralhos, adquirir Perícias interessantes, aumentar Atributos e, por fim, chegar a partes da ilha que você não teria como alcançar de outra maneira, até completar um Capítulo da história ou chegar ao fim da Campanha.

Regras de Ouro de Tainted Grail

1. Toda vez que houver contradição entre o texto de uma carta e as regras deste manual, dê preferência ao que está escrito na carta.
2. Se vários efeitos forem desencadeados ao mesmo tempo ou se tiverem mais de 1 alvo válido, os jogadores poderão escolher o alvo / a ordem de resolução dos efeitos.
3. Se você não souber ao certo como resolver um determinado efeito, escolha a resolução que seja mais benéfica para os jogadores... ou que faça mais sentido do ponto de vista temático.

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, Avalon não é o lugar mais acolhedor da face da Terra...

Tomara que você volte mais sábio(a) e mais bem preparado(a)!

COMO USAR ESTE MANUAL

Neste manual, você encontrará todas as regras necessárias para jogar Tainted Grail: Monarcas da Ruína. O manual se divide em dez seções:

1. **Preparação da Campanha**, que ajudará você e seus amigos a darem o pontapé inicial na aventura.
2. **Como Jogar**, que explica a organização do Dia e as Ações dos jogadores.
3. **Registro das Explorações**, que explica o Registro das Explorações e ensina você a usá-lo.
4. **Regras Básicas** (organizadas em ordem alfabética), que trazem informações adicionais sobre todos os aspectos fundamentais do jogo.
5. **Combate**, que explica os Conflitos Combativos e ensina você a resolvê-los.
6. **Diplomacia**, que explica os Conflitos Diplomáticos e ensina você a resolvê-los.
- 7 e 8. **Exemplos de Combate e Diplomacia**, que mostrarão a você o passo a passo da resolução de Conflitos.
9. **Modos Alternativos**, que explica como aumentar ou reduzir a dificuldade do jogo.
10. **Regras Secretas**, que você só deverá ler quando o jogo mandar. Nessa seção, você encontrará informações a respeito de novas regras que entrarão em jogo quando a campanha já estiver mais avançada (por exemplo, os Monarcas da Ruína).

há trezentos anos, uma frota gigantesca deixou a Terra-mãe, à procura de um lugar que abrigasse os refugiados da peste que assolava o velho mundo. À frente da armada vinha Artur, o Único e Verdadeiro Rei. Ele conduziu o que sobrara da humanidade para o único lugar que sabia ser seguro, uma ilha para além das brumas que lhe foi revelada em sonhos: Avalon.

Mas os sonhos são caprichosos. Artur não sabia que a ilha já tinha amos e senhores. Não sabia que Avalon estava coberta pela Estraneza, a força primordial da mudança, capaz de distorcer a mente e o corpo dos seres humanos.

Tempestades violentas separaram os navios da frota assim que ela se aproximava da ilha. A maioria das embarcações foi aportar na costa leste, acompanhando Artur, sua corte, Merlin e boa parte da Távola Redonda. Ali se fundou uma nova Camelot, guerras foram perdidas e vencidas, e muitos heróis surgiram.

Essa não é sua parte na história.

Seus ancestrais são os azerados que naufragaram e foram dar em terra nã oeste, numa parte remota de Avalon, separada do rei por nuvens de Estraneza, cordilheiras altíssimas e a capital do inimigo, Tuathan.

Mas sua gente sobreviveu, apegando-se às faixas de terra desolada e estabelecendo pequenos reinos tribais. Nos anos que se seguiram, três grandes heróis nasceram da adversidade. E, um por um, eles foram para o leste, esperando encontrar o Único e Verdadeiro Rei.

A jornada os transformou, imbuindo-os de poderes jamais destinados aos mortais. Um por um, eles fracassaram: não acharam Artur. E, um por um, eles voltaram às suas terras, inundando-as no caos, e fizeram por merecer seu novo nome: os Monarcas da Ruína. Em sua esteira, a esparva rede de padrons — antigos marcos miliários que repeliem a Estraneza e possibilitavam viagens seguras — sofreu um bocado. Muitas pedras foram destruídas. Outras se viram sufocadas por brumas tão densas que ninguém mais conseguiu achá-las e reativá-las.

E, agora que se renova a tênue esperança de juntar os fragmentos do que se quebrou, você dá o primeiro passo e retoma a trilha há muito perdida. Onde será que ela vai dar?

PERSONAGENS

O jogo vem com quatro Personagens. Segue-se uma visão geral de cada um deles.



Elgan: Mestre da estranha arte de infundir velas de sebo com magia, Elgan é um andarilho desgarrado que deseja voltar para sua casa e família.

Ele é capaz de iluminar o caminho e atravessar a Estranyeza com as Velestranyas que produz, mas, sem esses recursos, percorrer as brumas pode ser mentalmente desgastante para ele.

Nos Conflitos Combativos e Diplomáticos, o papel de Elgan é utilizar seu sortimento de velas mágicas, cujos efeitos podem ser muito potentes, embora não sejam imediatos. Mas ele também pode contar com seus conhecimentos de viajante e sua empatia.

Elgan é um Personagem autossuficiente e equilibrado. Seus baralhos de Combate e Diplomacia não exigem que o jogador aprenda dois estilos diferentes. Também é possível desenvolvê-lo para dar apoio consistente aos outros Personagens. No entanto, pode ser que seu potencial só se realize plenamente com o uso correto de fichas de Tempo em suas cartas.



Iunis – Outrora a rainha da arena; hoje uma escrava foragida. Com a resistência natural dos fomorianos e seus poderes regenerativos, Iunis é capaz de sobreviver às situações mais terríveis, mesmo que percorrer as terras humanas possa se tornar algo perigoso para os membros de sua espécie.

Sua paixão pela dramaturgia e o talento teatral aprimorado em uma escola de gladiadores fazem de Iunis uma boa diplomata: ela é ótima para virar o jogo em discussões quase perdidas. Quanto pior for a situação, melhores serão suas cartas.

Nos Conflitos Combativos, ela é uma guerreira formidável e imprudente, graças à sua larga experiência na arena. As cartas volta e meia permitem que ela pague os efeitos poderosos com sua Saúde.

Para quem joga com Iunis, é essencial manter a Saúde em níveis equilibrados e saber aproveitá-la. Iunis é a escolha perfeita para os jogadores que gostam de baixar longas sequências de cartas na mesa e que não se preocupam com a possibilidade de sacrificar parte de seus recursos. Ela se volta mais para o Combate, mas também pode optar por um estilo de jogo mais Diplomático.



Gerdwyn – Atiradora de um grupo famoso de mercenários e munida de uma besta e forte armadura, Gerdwyn viaja com seu equipamento pesado, que volta e meia se torna um fardo. Mas faz parte do pacote a capacidade de caçar monstros perigosos a uma distância segura.

Seu baralho de Combate não é complicado e inclui ataques devastadores e esporádicos que podem exigir alguma preparação. Ela também tem a oferecer uma das melhores cartas de prevenção de dano do jogo.

Nos Conflitos Diplomáticos, Gerdwyn é um tanto impulsiva. Seu baralho faz com que ela tire algum proveito do descarte e da remoção de cartas de Diplomacia. Com isso, Gerdwyn se vira nas negociações, mas pode ser que os colegas nem sempre gostem de algumas de suas jogadas.

Gerdwyn é uma boa opção para quem procura uma Personagem simples, eficiente e voltada para o combate ou um "tanque" capaz de apanhar bastante e continuar de pé. Ela também é uma ótima escolha para os jogadores que queiram experimentar uma abordagem Diplomática diferente.



Osbert – Um malandro e apostador que percorre o mundo com seu companheiro, um macho de doninha de nome Clyfar.

A habilidade manual de Osbert possibilita que ele crie Itens simples que ajudam em várias situações, mas, ao mesmo tempo, por ser o mais frágil dos Personagens, ele precisa tomar cuidado especial com os monstros que vagam pelo mundo.

Grças a uma vida inteira de artista itinerante, ele é um mestre da diplomacia e dos truques ardilosos e tem várias opções para toda e qualquer situação Diplomática. Ele tem até mesmo como aumentar a rentabilidade dos conflitos. Seu baralho de Combate vai na direção contrária: concentra-se mais na evasão e em contornar os ataques inimigos, apesar de incluir alguns efeitos potentes e precisos, mas de aplicação trabalhosa.

Osbert é uma boa opção para quem quer tentar soluções Diplomáticas ou gosta de efeitos poderosos que exigem planejamento meticuloso.

Duplas Recomendadas

Nas campanhas com dois jogadores, recomendamos que o grupo tenha Elgan e Iunis ou Gerdwyn e Osbert, pois as histórias pessoais de cada dupla de personagens se concluem na mesma região.

PREPARAÇÃO DA CAMPANHA

Se estiver retomando uma Campanha em andamento, você não precisará seguir todos os preparativos apresentados aqui. Nesse caso, vá para a seção “Como Salvar o Jogo”, p. 20.

Habilidade e Ponto Fraco do Personagem

Cada Personagem tem seus pontos fortes e defeitos expostos na respectiva peça de Personagem.

A Habilidade de um Personagem geralmente é uma Ação adicional que você poderá executar durante o Dia. O Ponto Fraco do Personagem geralmente tem relação com os Locais e a capacidade do jogador de Viajar pelo mundo.

Setas Vermelhas

As setas indicam a posição inicial dos marcadores tanto nas trilhas quanto nos Atributos do Personagem.



PREPARAÇÃO DO PERSONAGEM

Cada jogador realiza individualmente os passos a seguir.

1. Escolha seu Personagem. Leia a mensagem introdutória do Personagem. Em seguida, pegue o Tabuleiro de papelão e a miniatura plástica do Personagem.

2. Marque os níveis iniciais de Energia  e Pavor . Localize as trilhas  e  no seu Tabuleiro de Personagem. Coloque marcadores universais nas casas iniciais, destacadas por duas setas vermelhas em cada uma dessas trilhas.

3. Coloque o marcador de Saúde  **na casa inicial**  **da trilha correspondente.**
Essa casa também é destacada por duas setas vermelhas.



Nota: A forma em L do marcador ajudará você a lembrar do efeito de sua  na trilha  (consulte a seção “Como Jogar”, p. 8).

4. Marque seus Atributos e Recursos iniciais. Coloque marcadores universais nas casas identificadas por setas vermelhas logo abaixo do nome de cada Atributo (                                                      

Os Personagens também começam com alguns recursos. No Tabuleiro de Personagem, coloque no espaço reservado para cada recurso a quantidade correspondente de marcadores universais.

Elgan – 2 de Comida e 1 de Magia

Gerdwyn – 2 de Comida e 1 de Riqueza

Iunis – 3 de Comida

Osbert – 1 de Comida, 1 de Riqueza e 1 de Magia

5. Monte seus baralhos iniciais de Combate e Diplomacia, com 10 cartas cada um. Localize as 10 cartas básicas de Combate e as 10 cartas básicas de Diplomacia que levam o nome de seu Personagem e têm a letra “B” no número de referência que fica no rodapé das cartas.

Embaralhe separadamente as duas pilhas e deixe-as, respectivamente, à esquerda (Combate) e à direita (Diplomacia) do seu Tabuleiro de Personagem.

As outras cartas que levam o nome de seu Personagem (com a letra "E" no número de referência) formam os Acervos de Evolução. Use os separadores do Acervo de Evolução para individualizar esses baralhos e guarde-os nas baías da caixa dedicadas aos Personagens.

PREPARAÇÃO DO MUNDO

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

6. Prepare o Local inicial. Na campanha Monarcas da Ruína, o Local inicial é a carta de Local 101. Posicione o Local inicial no centro da área de jogo, com o lado Límpido para cima  e coloque sobre essa carta as miniaturas de todos os Personagens escolhidos na etapa anterior da preparação.

7. Monte o trecho inicial do mapa. Verifique o Elo Direcional na borda superior do seu Local Inicial. Procure a carta de Local com o número correspondente (102) e anexe-a ao Elo Direcional, deixando para cima o lado da Estraneza (✱). Deixe sobre a mesa o resto do baralho de Locais. Lembre-se de reservar bastante espaço para a expansão do mapa, que pode ser bem rápida.

8. Prepare os baralhos de Segredos e Itens. Pegue todas as cartas de Item “A”, as cartas de Item “Consumível” e as cartas de Segredo pequenas. Elas formam três baralhos separados. Deixe-os sobre a mesa. Embaralhe cada pilha de Itens, mas não o baralho de Segredos. Guarde todas as cartas de Segredo de tamanho padrão na caixa Mundo Salvo, posicionando os separadores do baralho de Segredos nos lugares corretos.

Cartas de Segredo de Tamanho Padrão



105 Cada carta de Segredo de tamanho padrão tem um número impresso no canto superior esquerdo de sua face. Só manuseie esse baralho **quando** receber instruções claras para pegar uma determinada carta. Toda vez que tiver de localizar uma carta nesse baralho, olhe apenas para a bandeira que contém o número do Segredo (use a primeira carta do baralho de Segredos para cobrir as outras informações que aparecem nessas cartas).

9. Pegue uma planilha de Condições em branco. Você a usará para registrar as Condições que os Personagens acabarão acumulando e que mudarão permanentemente como certos Locais e indivíduos reagirão a seu grupo. No verso da planilha, também há um espaço adicional que você poderá usar para fazer anotações.

10. Distribua as cartas de Consulta e prepare as cartas de Condição. Cada jogador deve receber uma carta com a Ordem do Dia na frente e a lista de Ações no verso. Deixe sobre a mesa as cartas de Consulta restantes (Glossário de Ícones e Características, Conflitos Combativos e Diplomáticos, Modo Narrativo e Modo Desafiador) e também as cartas “Você Está Morrendo!” e “Você Está Enlouquecendo!”.

11. Prepare as cartas de Conflito. Pegue todos os Conflitos e separe-os em quatro pilhas conforme a cor no verso das cartas. Você vai usar essas pilhas para formar seus baralhos de Conflitos no passo 13.

12. Prepare fichas, marcadores e dados. Coloque na mesa as fichas de Tempo e Demanda, os marcadores universais e todos os dados.

13. Prepare o Primeiro Capítulo. Deixe o Registro das Explorações acessível. Pegue todas as cartas de Incidente Aleatório, embaralhe-as e coloque-as ao lado da área de jogo (serão acrescentadas ao baralho de Incidentes mais adiante, durante a partida). Procure a carta de Preparação do Capítulo I e siga as instruções apresentadas ali, começando pela frente da carta, para montar o baralho de Incidentes e os baralhos de Conflitos. Os Conflitos e Incidentes não utilizados devem voltar para a caixa (cada baralho devidamente individualizado pelo separador correspondente).

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.

A última parte da carta de Preparação do Capítulo I traz instruções para você e seus amigos começarem a jogar. Basta segui-las para que sua jornada se inicie... Mas, antes disso, certifique-se de ler as seções “Como Jogar”, “Registro das Explorações” e “Regras Básicas” deste manual!

VISUALIZAÇÃO DA PREPARAÇÃO



COMO JOGAR

ORDEM DO DIA

O dia é a unidade de tempo mais importante em TAINTED GRAIL e representa uma rodada de jogo completa. No **Começo do Dia** (estágio I), um novo dia se inicia: inclui algumas tarefas de manutenção e revela uma nova carta de Incidente. No **Decorre do Dia** (estágio II), os Personagens pagam  para executar Ações até todos concordarem em passar para o **Fim do Dia** (estágio III), quando então os Personagens Descansam, leem o texto das Visões e Evoluem seus baralhos.

Em resumo, ao jogar TAINTED GRAIL, você e seus amigos passarão continuamente por três estágios, descritos a seguir:

I. COMEÇO DO DIA

Resolva os passos a seguir na ordem em que são apresentados:

1. Resolva os efeitos do Começo do Dia.

Havendo efeitos (em Itens, Perícias etc.) que devem ocorrer no Começo do Dia, resolva todos eles neste momento, na ordem escolhida pelos jogadores.

2. Remova as fichas de Tempo.

Remova 1  e 1  de cada carta que tiver pelo menos 1 delas.

3. Vire as cartas de Local para mostrar o lado da Estranyeza.

Verifique os Locais presentes no mapa. Se um ou mais deles não tiver um padron num dos cantos, vire a carta correspondente de maneira a mostrar o lado da Estranyeza ().

Nota: O ato de virar a carta de Local não desencadeia efeito  algum.

4. Ative os Guardiões.

Os Guardiões são Conflitos especiais que perambulam pelo mapa. Se houver Guardiões na mesa, jogue o dado Direcional dos Guardiões para cada um deles (não importa a ordem) e resolva o resultado obtido de acordo com as regras que se encontram na seção “Guardiões” das Regras Básicas (p. 17).

5. Limpe a área de Incidentes Ativos.

Descarte todos os Incidentes da área de Incidentes Ativos, com exceção daqueles que são Demandas. Os Incidentes Aleatórios descartados neste passo são mandados para o fundo do baralho de Incidentes Aleatórios. Cartas de Incidente Especial e Incidente Narrativo são devolvidas à caixa do jogo.

Nota: Diferente dos Incidentes comuns que permanecem ativos durante um Dia, os Incidentes que contêm Demandas continuam na mesa até o momento especificado em suas respectivas cartas.

6. Revele um Novo Incidente.

Revele e leia a primeira carta do baralho de Incidentes. Em seguida, mova a carta revelada para a área de Incidentes Ativos.

Fichas de Tempo

Existem 2 tipos de fichas de Tempo no jogo. Na maioria das vezes, usa-se  para monitorar Ações de duração específica; usa-se  para acompanhar situações narrativas.

Incidentes

Para evitar confusão, recomenda-se que a pilha de Incidentes Aleatórios fique ao lado da área de jogo e as cartas de Incidente Especial e Incidente Narrativo, dentro da caixa.

II. DECORRER DO DIA

Neste estágio, os jogadores executam Ações, um de cada vez, na ordem que quiserem. Os jogadores podem executar várias Ações seguidas e mudar a ordem quando desejarem. Continuarão se alternando até todos concordarem em passar para o estágio III, Fim do Dia.

Exemplo: numa campanha com 3 participantes, os jogadores podem começar alternando-se na ordem A, B e C, mas resolver o resto das ações diárias em outra ordem, como B, A, C e A ou C, A, A, C e B.

Toda Ação disponível é identificada por um ícone de Ação que também indica o custo dessa Ação. As Ações se dividem em três grandes grupos em relação ao custo:

 Para executar esta Ação, você terá de pagar o custo de Energia indicado. Basta mover o marcador na trilha  tantas casas para **baixo** quanto o custo indicar.

 Para executar esta Ação, você terá de pagar o custo de Saúde indicado. Basta mover o marcador na trilha  tantas casas para **baixo** quanto o custo indicar. Se, com isso, o marcador  ficar acima do marcador , mova  até que esse marcador fique na mesma linha de .

 Para executar esta Ação, você terá de pagar o custo de Pavor indicado. Basta mover o marcador na trilha  tantas casas para **cima** quanto o custo indicar.

Em todos os casos anteriores, se não tiver como pagar integralmente o custo da Ação (o marcador acabaria saindo da trilha), você não conseguirá executar a Ação.

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, impressas em azul).

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

 **Explorar** (disponível somente nos Locais  sem Guardiões)

Toda carta de Local de TAINTED GRAIL contém informações, segredos ou tarefas, e a grande maneira de descobrir tudo isso é Explorando. O custo básico da Ação **EXPLORAR** é 0, mas, durante a Exploração, algumas decisões e opções têm custos específicos em . Para Explorar:

1. Abra o Registro na página correspondente ao Local a ser explorado e leia o texto desde o começo (consulte a seção “Registro das Explorações”, p. 11).

2. Assim que você ler a frase “fim da Exploração”, feche o Registro e continue executando Ações no Decorre do Dia (por exemplo, você pode Explorar mais uma vez).

Ação Coletiva: Se vocês Explorarem em Grupo, o custo das decisões e opções não será ajustado de acordo com a quantidade de integrantes (a não ser que o texto especifique que se trata de um custo “por membro do Grupo” ou “por Personagem”).

 **Viajar**

Depois de pagar , resolva os passos a seguir na ordem em que são apresentados:

1. Mova a miniatura de seu Personagem para qualquer carta de Local conectada ao Local onde você se encontra no momento (consulte “Locais”, p. 19). 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).

2. Chegando ao Local novo, verifique se há na face da carta algum ícone de efeito Instantâneo (⚡). Qualquer coisa marcada por esse ícone deve ser resolvida assim que você entrar no Local.

Nota: Alguns Locais têm o ícone (⚡) ao lado de seu efeito. Isso limita a frequência com que o efeito é desencadeado (consulte "Locais", p. 19).

3. Depois de resolver os efeitos (se houver), verifique se por acaso você revelou novas cartas de Local com sua ação Viajar. Procure as cartas que correspondam aos Elos Direcionais nas bordas de seu novo Local. Anexe-as aos Elos correspondentes, com o lado correto para cima:

- Se a carta de Local a ser anexada não tiver um padrom em nenhum de seus cantos, anexe-a com o lado ⚡ para cima.
- Se a carta de Local a ser anexada tiver ao menos um padrom em um de seus cantos, anexe-a com o lado ⚡ para cima.

Nota: Após resolver um efeito ⚡, se você não estiver mais no Local para onde tinha Viajado ou se movido, não anexe novos Locais.

Ação Coletiva: O custo da Viagem é ajustado para 1 ⚡ por membro do Grupo. Se vocês Viajarem em Grupo, toda regra ⚡ desencadeada pelo novo Local também terá de ser resolvida em Grupo (ou seja, como Ação Coletiva)!

Logo antes de se desencadear a regra ⚡, outros Personagens presentes no Local para onde você Viajou podem se juntar a seu Grupo para resolvê-la como Ação Coletiva.

Exemplo: A jogadora A decide Viajar para o Local onde o jogador B se encontra. O texto do Local informa: "⚡ Revele e resolva um Conflito roxo". O jogador B pode se juntar à jogadora A e formar um Grupo pouco antes de se revelar o Conflito roxo e, em seguida, participar da resolução do Conflito.

2 ⚡ Ativar um Padrom

Se o Local no qual você se encontra tiver um espaço de padrom vago num dos cantos da carta será porque o Local contém um padrom inativo (consulte "Padrons", p. 21), que poderá ser ativado com esta Ação.

- Escolha uma das opções a seguir:
 - Pague 1 de **Magia** por Personagem na campanha e 1 de **Riqueza** ou **Comida** por Personagem na campanha.
 - Ofereça o "Tributo de Sangue". Pague 3 ❤️ e ganhe 2 🗡️ por Personagem na campanha (por exemplo, com 4 Personagens na campanha, você e seus amigos pagariam 12 ❤️ e ganhariam 8 🗡️). É preciso que vocês tenham como ganhar todo esse Pavor).
 - Coloque uma miniatura de padrom num espaço de padrom desocupado à sua escolha no Local onde você se encontra. Em seguida, vire todos os Locais de Estranheza em contato com o padrom de maneira a mostrar o lado ⚡.
 - Se todas as miniaturas de padrom já estiverem na mesa, pegue um padrom de um outro Local qualquer e coloque-o no seu Local.

Ação Coletiva: Sempre é possível dividir os custos de ativação entre todos os Personagens de um Grupo, como os jogadores acharem melhor. Isso inclui pagar ❤️ e ganhar 🗡️ graças ao "Tributo de Sangue".

0 ⚡ Desafiar um Guardião (disponível somente no Local que contém um Guardião).

Alguns Conflitos perambulam pela área de jogo durante a campanha. Toda vez que estiver no mesmo Local que um Conflito com Guardião, você poderá desafiá-lo:

- Comece um Conflito com um Guardião à sua escolha que esteja no mesmo Local que você (consulte a seção "Combate", p. 22, ou "Diplomacia", p. 27).

Ação Coletiva: Você e seus amigos resolvem juntos o Conflito.

1 ⚡ Ação do Local consulte o custo na carta de Local (disponível apenas quando não há um Guardião presente)

Muitas cartas de Local contêm uma Ação impressa claramente em sua face. É possível executar essa Ação toda vez que um Personagem estiver presente no Local em questão.

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!

Nota: Alguns Locais têm o ícone (⚡) ao lado de sua Ação. Isso limita a frequência com que se pode executar a Ação (consulte "Locais", p. 19).

Ação Coletiva: Você e seus amigos 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 quiserem. 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**. Revele e resolva um Conflito verde". Os dois dividem o custo e pagam 1 ⚡ cada. Um deles ganha 1 de **Comida** e, em seguida, um Conflito será revelado e enfrentado por ambos, em Grupo.

1 ⚡ Ações Provenientes de Habilidade do Personagem, Segredos, Itens e Perícias: consulte o custo na peça de Personagem / Perícia ou numa carta de Segredo / Item.

Todo Personagem tem uma Ação pessoal em sua peça de Personagem. Itens, Segredos e Perícias também podem oferecer Ações adicionais a seu Personagem.

Ação Coletiva: somente seu Personagem pode usar uma Ação proveniente de sua peça de Personagem, carta de Segredo, carta de Item e peça de Perícia, 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 ⚡ ou 🗡️ (desde que faça parte do custo da Ação).

Grupos e Ações Coletivas

Em TAINTED GRAIL, os jogadores podem ficar à vontade para formar grupos como acharem melhor! Você e seus amigos podem viajar, lutar e negociar como Grupo, 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. Se o Personagem que executa a Ação concordar, todos os Personagens formarão um Grupo para executar a Ação juntos. As regras específicas vão depender do tipo de Ação.

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

Ação Coletiva: Se estiver num Grupo com outro Personagem, você poderá pagar ⚡, ❤️, 🗡️, **Comida**, **Riqueza** ou **Magia** no lugar do 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 que se encontra em sua peça de Personagem, Perícia, carta de Segredo ou Item, o proprietário da Ação terá sempre de pagar uma parte do custo.

Deixar 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 os outros integrantes terá de deixar o Grupo antes de a Ação começar.

Importante: Você não pode deixar o Grupo no meio de uma Ação.

Exemplo: você não poderá deixar um Grupo enquanto estiver tomando decisões durante a Exploração.

Se for retirado de um Conflito que acontece durante a Exploração (porque Escapou, por exemplo, ou graças ao efeito da carta "Você Está Morrendo!"), o Personagem será temporariamente removido do Grupo (no que diz respeito aos efeitos ⚡: que afetam todos os membros do Grupo), mas, terminado o Conflito, o Personagem voltará imediatamente a se juntar ao Grupo e terá de prosseguir com a Exploração.

Personagens na Campanha e Membros do Grupo

Alguns efeitos, como a ação Ativar um Padrom, contam quantos Personagens participam da partida, ou seja, o total de Personagens em jogo, não apenas no Grupo!

Outros efeitos, como a ação Viajar, contam a quantidade de membros do Grupo, ou seja, quantos Personagens estão executando Viajar como Ação Coletiva no momento.

III. FIM DO DIA

Quando todos os jogadores estiverem de acordo, começará o Fim do Dia. Assim que isso ocorrer, resolva os passos a seguir – na ordem em que são apresentados – para cada um dos Personagens:

Limite de Energia

Lembre-se de que seu marcador de  limita sua  máxima: seu marcador de  nunca pode ultrapassar seu limitador de .

Ações Simultâneas

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.

1. Resolva os efeitos do Fim do Dia. Havendo efeitos (em Itens, Perícias etc.) que devem ocorrer no Fim do Dia, resolva todos eles neste momento, na ordem escolhida pelos jogadores.

2. Descanse.

- Se não estiver Exausto: coloque seu marcador de  na casa inicial da respectiva trilha.
- Se estiver Exausto: ganhe 4 .

3. Recupere-se. Uma vez apenas neste passo, você pode pagar 1 de **Comida** para ganhar 1 , ganhar mais 1  e perder 1 .

4. Sofra com a Estranheza. Se estiver num Local de Estranheza ()¹, perca 2  e ganhe 2 .

5. Evolua Seu Personagem. Se tiver pontos de **Exp**, você poderá gastá-los agora para aumentar seus Atributos, adquirir Perícias novas ou acrescentar novas cartas de Combate e Diplomacia a seus baralhos (consulte "Atributos e Evolução do Personagem", p. 13).

6. Modifique os Baralhos do Personagem. Você pode personalizar seus baralhos de Combate e Diplomacia com as cartas que seu Personagem já tiver adquirido. Você também poderá remover cartas de seus baralhos (e devolvê-las às pilhas em futuros estágios de Fim do Dia). As cartas que você remover de um baralho NÃO vão voltar para o Acervo de Evolução. Deixe-as ao lado de seu Tabuleiro de Personagem ou na baía de Salvamento de seu Personagem.

Importante: Cada baralho deve ter pelo menos 10 cartas!

7. Tenha Visões. Se o Local onde você se encontra tiver uma , você poderá abrir o Registro das Explorações na última página do Local correspondente e ler a Visão. Todos os Personagens nesse mesmo Local resolverão a Visão em Grupo.

Ler as Visões não é obrigatório e, sendo assim, não é necessário repetir a mesma Visão, mas recomenda-se a leitura de cada Visão ao menos uma vez.

Dica: As Visões costumam fornecer pistas valiosas ou revelar um pouco mais sobre o universo e a história do jogo.

8. Comece o Dia seguinte.

Cronista (Opcional)

Nas sessões 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, remover fichas de Tempo e lançar o dado Direcional dos Guardiões.
- Cuidar da Planilha de Salvamento, anotando as Condições recebidas pelos jogadores e verificando-as quando for orientado a fazê-lo.
- Acrescentar novas cartas de Local ao mapa e substituir ou modificar os Locais já presentes quando o jogo pedir.
- Distribuir as cartas de Item e Segredo.
- Desfazer empates e dar a última palavra quando houver divergências.

O Cronista não afeta o jogo nem é uma figura obrigatória, mas designar uma pessoa apenas para desempenhar essa função vai diminuir o tempo despendido 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!

REGISTRO DAS EXPLORAÇÕES

ORGANIZAÇÃO DO REGISTRO DAS EXPLORAÇÕES

O Registro das Explorações se divide em quatro seções, devidamente identificadas na margem de cada página:

1. **Locais.** Cada Local tem pelo menos uma página nesta seção do Registro. Os Locais são apresentados na ordem crescente de seus números, que aparecem na margem das páginas correspondentes para facilitar a consulta.
2. **Livro dos Segredos (LdS).** Esta seção do Registro das Explorações traz várias interações secretas e trechos da história que contêm spoilers importantes.
3. **Ecos da Ruína (EdR).** Uma seção breve que contém as Lembranças de quatro Personagens principais utilizados na expansão Ecos da Ruína.
4. **Registro das Explorações do Tutorial (RET).** Esta seção só é utilizada no roteiro do Abra-e-Jogue.

COMO USAR O REGISTRO DAS EXPLORAÇÕES

Consulte o Registro das Explorações toda vez que encontrar o ícone , executar a Ação Explorar ou receber instruções para consultar uma Lembrança do Personagem. Certifique-se de abrir o Registro apenas na seção correta!

Toda vez que Explorar um Local, comece a ler lá do alto da primeira página do Local em questão.

Toda vez que receber instrução para ir para  "Verso XXX do Livro dos Segredos (LdS)", procure o Verso mencionado na seção do Livro dos Segredos. Todos os Versos são apresentados na ordem crescente de seus números.

Toda vez que receber instrução para ir para a Lembrança X do Personagem, procure-a na seção Ecos da Ruína.

Ao ler um Verso, você notará que todas as informações contidas nele estarão acessíveis (como os custos das escolhas e mesmo seus efeitos). As informações que não devem ficar à disposição dos jogadores (por exemplo, resultados imprevisíveis de suas escolhas) só serão reveladas quando as instruções que redirecionam a leitura para outros Versos forem seguidas.

Opções e Requisitos

Alguns Versos requerem que você escolha uma dentre várias opções. Todas as alternativas do Registro das Explorações são apresentadas em tópicos introduzidos por •.

Algumas opções só estarão disponíveis após você cumprir requisitos os mais variados, como ter jogado um Capítulo específico. Às vezes também se exige um Atributo específico ou uma certa condição. Se uma opção tiver mais de um requisito, todos eles terão de ser cumpridos.

Ação Coletiva: basta um dos membros do Grupo cumprir os requisitos. Portanto, se os requisitos de uma opção forem a carta de Segredo 13 e pelo menos 2 , se um membro do Grupo tiver a carta de Segredo 13 e outro membro tiver 2 , os jogadores poderão escolher essa opção.

Existem vários tipos de requisitos e opções. É importante prestar atenção ao enunciado exato de um requisito.

Estes são exemplos de tipos comuns de requisitos que aparecem no Registro das Explorações:

- Requer **todos os Personagens**: geralmente encontrado nas opções que fazem a história avançar. Todos os Personagens precisam estar no mesmo Grupo para cumprir este requisito.
- Requer **Elgan**: um Personagem específico precisa estar no Grupo para cumprir este requisito.
- Requer a parte 1 da condição "**Leve Noção**": você e seus amigos precisam ter uma parte específica de uma condição específica.
- Somente se você não tiver a parte 1 da condição "**Leve Noção**": você e seus amigos não podem ter uma parte específica de uma condição específica.
- Requer pelo menos 2 : você precisa ter no mínimo esse valor no Atributo indicado.
- Pague 1 de **Riqueza**: descarte essa quantidade de recursos ou ajuste as trilhas do seu Personagem como indicado.
- Somente se você estiver nos **Capítulos 2-4**: você e seus amigos só poderão escolher esta opção se, no momento, estiverem em algum dos Capítulos especificados no requisito.
- Requer a carta de Segredo 15: um dos membros do Grupo precisa ter a carta mencionada.
- Somente se houver 0  neste Local: precisa haver uma quantidade específica de fichas num Local específico.
- Requer pelo menos 3  ou pelo menos 3 : é preciso cumprir apenas um dos requisitos.

Redirecionamentos Automáticos

Algumas partes do Registro mandam você automaticamente para outros Versos, dependendo de condições, Atributos ou outras variáveis. É essencial obedecer imediatamente a essas instruções. Elas têm requisitos assim como as opções, mas são obrigatórias.

Exemplo: Lê-se na primeira linha do Verso que você está visitando: "Se você tiver a condição 'Regicida', vá para o Verso 10." Você verifica sua planilha de Condições e vê que tem a condição requerida. Então você deve ir imediatamente para o Verso 10 sem ler o texto que se segue a essa primeira linha!

Lançamento de dado e Verificações

Diversos incidentes do Registro das Explorações apresentam um elemento aleatório. Em geral, exigem que você lance um dado de seis faces e acrescente ao resultado um Atributo ou outros modificadores. Nas Ações Coletivas, use sempre o nível de Atributo mais alto entre os membros do Grupo. NÃO some os Atributos de vários Personagens.

Exemplo: o texto pede que Elgan (1 ) e Gerdwyn (2 ) lancem um dado e acrescentem sua  ao resultado. Eles tiram 1 no dado e, portanto, o total é 3 (1 somado ao valor mais alto de  entre os membros do Grupo, que é 2).

Dado

Salvo indicação contrária, todo efeito que pede para "lançar um dado" requer que você jogue um dado de seis lados comum e considere o valor obtido.

Escalonamento dos Efeitos no Registro

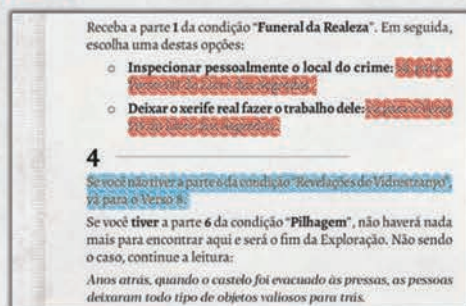
No Registro das Explorações, toda vez que os Personagens receberem instruções para ganhar, pagar ou perder recursos, o texto seguirá um dos 3 modelos apresentados neste quadro. Perceba como as indicações são diferentes:

• **Ganhe 2 de Riqueza:** significa que o Grupo ganha 2 de Riqueza e pode distribuir os marcadores entre seus integrantes como quiser.

• **Cada membro do Grupo ganha 1 de Riqueza:** significa que cada Personagem que participa do Grupo ganha 1 de Riqueza (considera-se o Personagem que Explora sozinho como um Grupo formado por apenas um integrante).

• **Cada Personagem ganha 1 de Riqueza:** significa que todo Personagem na partida (participando ou não do Grupo em questão) ganha 1 de Riqueza.

Conteúdo Oculto



No decorrer da campanha, às vezes você vai encontrar uma área de determinada cor (vermelha ou azul) cobrindo um trecho do texto do Registro. Você só vai conseguir ler esses trechos depois de achar o Filtro plástico revelador da cor apropriada. Daí em diante, toda vez que você se deparar com algum conteúdo oculto no Verso que estiver lendo, sobreponha o Filtro da cor apropriada ao trecho para decifrá-lo. As únicas exceções são os parágrafos identificados como "Dicas". Fica à seu critério ler essas pistas ou tentar descobrir tudo por conta própria.

Se não tiver o Filtro da cor apropriada, você só vai ler a parte do Verso que não se encontra oculta!

Recompensas e Pagamentos

Durante a Exploração, os Personagens muitas vezes ganham recursos, perdem recursos ou pagam custos com recursos. Indica-se claramente quando uma recompensa varia de acordo com a quantidade de Personagens.

Exemplo: um Grupo de 3 Personagens cumpre uma demanda e recebe uma recompensa: "Ganhe 1 de Riqueza e 1 Item. Cada Personagem ganha 1 de Exp". Significa que o Grupo recebe 1 recurso do tipo Riqueza e 1 carta de Item que seus integrantes terão de distribuir entre eles. Em seguida, todo Personagem na partida recebe 1 ponto de Exp.

Recomenda-se que os jogadores sempre tentem dividir o galardão de maneira justa, mas também com o objetivo de maximizar seu potencial. Se não houver consenso, o Cronista terá a última palavra.

Observe que há uma diferença importante entre as palavras-chave **pagar** e **perder**. Se não tiver Recursos suficientes para fazer o pagamento exigido, o Personagem não poderá escolher uma opção que tenha como requisito esse pagamento. No entanto, se uma escolha provocar uma perda, o Personagem sempre poderá selecioná-la: a perda simplesmente subtrai uma certa quantia de seus Recursos atuais, mesmo que eles sejam insuficientes (ou já tenham chegado a 0).

Exemplo: um Personagem com 3 de Riqueza pode escolher uma opção que informa: "Perca 4 de Riqueza", mas não uma opção que diga "Pague 4 de Riqueza".

Custo em Energia

Durante a Exploração, algumas opções têm custos em Energia predefinidos. O custo é o primeiro ícone que aparece na opção, antes de seu nome e efeito.

Felizmente, desta vez não há feras por perto.

- **2** Preparar uma boneca embebida em sangue e esperar (requer a parte 3 da condição "Pequenos Favores"): vá para o Verso 5.
- **1** Procurar trilhas ou caminhos: vá para o Verso 1.
- **Ir embora:** fim da Exploração.

No caso ilustrado, se um Personagem ou Grupo quiser escolher uma opção com custo igual a 2 , o Personagem ou Grupo terá de pagar 2 .

Ação Coletiva: O custo não é ajustado de acordo com a quantidade de Personagens no Grupo. Você poderá dividir o custo como quiser entre os membros do Grupo.

Conflitos do Registro

As decisões tomadas por você e seus amigos durante a leitura do Registro das Explorações podem desencadear um Conflito. Quando isso acontecer, localize-o seguindo as instruções da seção "Conflitos" (p. 16). Depois de resolver o Conflito em questão, volte a consultar o Registro das Explorações para ver se novas instruções se aplicam.

Ação Coletiva: As regras a serem seguidas no caso de um Conflito em Grupo são as mesmas de sempre, com exceção da resolução da derrota.

Quando um membro do Grupo Escapa de um Conflito como esse ou fica reduzido a 0 e recebe a carta "Você Está Morrendo!" (ou cumpre alguma outra condição de derrota), o Personagem em questão é removido do Grupo por ora (no que diz respeito aos efeitos : que se aplicam a cada integrante do Grupo), mas, assim que o Conflito se encerrar, o Personagem voltará a participar do Grupo, que terá de prosseguir coletivamente com a Exploração.

Fim da Exploração

Quando você chegar à frase "fim da Exploração", feche o Registro das Explorações.

Durante a Exploração, os jogadores não podem dividir o Grupo nem finalizar a Exploração por conta própria.

Se ainda não tiver visto tudo o que há para ver no Local, não se preocupe: você sempre pode começar uma nova Ação de Exploração e voltar às escolhas iniciais.

Visões

Quando uma carta de Local apresenta um selo ao lado do nome é porque a última página da Exploração correspondente no Registro terá uma seção com a respectiva Visão. Durante o Fim do Dia, os Personagens que se encontrarem em Locais assim poderão ler as tais Visões. São sempre resolvidas em Grupo e podem ser lidas uma vez por Dia em determinado Local, mas podem ocorrer em vários Locais ao mesmo tempo.

Quando você chegar à frase "fim da Visão", feche o Registro das Explorações.

ANOTAÇÕES DO JOGADOR

Recomendamos que você tome notas. Às vezes, você não terá como avançar em determinadas interações por falta de recursos ou nível insuficiente em certos Atributos. Anotar o número do Local e as condições requeridas podem ajudar você a lembrar para onde precisará voltar.

Registrar nomes importantes ou detalhes do universo ficcional também pode ajudar você no decorrer da campanha.



REGRAS BÁSICAS

(EM ORDEM ALFABÉTICA)

ATRIBUTOS E EVOLUÇÃO DO PERSONAGEM

Os seis atributos básicos, organizados em três pares de opostos, definem seu Personagem.



Seus Atributos são utilizados nos mais variados Conflitos e podem dar acesso a incidentes narrativos ou soluções diferentes quando o Personagem Explora os Locais. Ao aumentar qualquer um dos Atributos para 2, você desbloqueia a possibilidade de obter uma Perícia substancial.

Experiência

A principal maneira de Evoluir seu Personagem é com os pontos de Experiência (Exp). No Fim do Dia, você pode pagar Exp para aumentar Atributos, adquirir Perícias novas ou acrescentar cartas de Combate e Diplomacia a seus baralhos.

Aumentar Atributos

Atributos elevados são necessários para o Personagem ter êxito em Conflitos Combativos e Diplomáticos e nas verificações de Atributo mais usadas durante a Exploração. Por outro lado, seu Personagem não alcançará os valores de Atributo mais altos se tentar elevar todos eles, pois aumentá-los fica progressivamente mais caro.

O valor atual de cada um de seus Atributos é representado pelas setas vermelhas no espaço correspondente de seu Tabuleiro de Personagem. No começo da campanha, cada Personagem tem apenas dois espaços por Atributo: ou seja, o valor máximo seria 2. Para aumentar Atributos acima desse valor, você terá de adquirir primeiro uma das Perícias correspondentes, pois cada peça de Perícia vem com um espaço adicional para abrigar um novo ponto de Atributo.

O custo de aumentar um Atributo depende do valor total do par de Atributos em questão (mais informações sobre os pares de Atributos no começo desta seção). É igual a 2 de Exp + 1 de Exp para cada ponto no par de Atributos em questão.

Exemplo:

Aumentar o Atributo quando você tem 0 e 0 vai custar 2 de Exp.

Aumentar o Atributo quando você tem 0 e 1 vai custar 3 de Exp.

Aumentar quando você tem 2 e 0 vai custar 4 de Exp e exigir que você tenha um espaço de Atributo adicional fornecido por uma Perícia

Adquirir Perícias



Se tiver alcançado o valor máximo atual de um Atributo, você poderá adquirir uma Perícia do tipo correspondente. Basta você pagar a Exp apropriada (veja a seguir) e localizar todas as peças de Perícia do Personagem que exibem o ícone do Atributo. Em seguida, escolha uma dessas peças e anexe-a à borda apropriada de seu Tabuleiro de Personagem.

As peças de Perícia são dupla face e apresentam duas Perícias mutuamente excludentes. Ao adquirir uma Perícia, você terá de escolher uma das faces e abrir mão da outra.

Exemplo: no começo da campanha, os Atributos de Iunis são 2 1 0 1 0 e 1 , portanto, ela só pode adquirir uma Perícia .

Depois de adquirir uma Perícia , ela só poderá adquirir a segunda Perícia se antes preencher o terceiro espaço do Atributo .

O custo de adquirir Perícias depende do total de Perícias no par de Atributos em questão. É igual a 4 de Exp + 4 de Exp para cada Perícia já presente no par de Atributos opostos.

Exemplo: adquirir uma Perícia quando você tem 1 Perícia e 1 Perícia vai custar 12 de Exp.

Evolução do Baralho de Combate ou Diplomacia

Evoluir seus baralhos de Combate e Diplomacia é a principal maneira de obter novas cartas e ampliar suas capacidades em Combate e Diplomacia.

Para Evoluir seu baralho de Combate ou Diplomacia, pague 2 de Exp. Pegue o Acervo de Evolução de Combate ou Diplomacia do Personagem e revele 3 cartas. Escolha 1 delas para acrescentar à sua pilha, reembalando-a em seguida. Devolva as outras 2 ao Acervo de Evolução e embaralhe-o.

A cada Fim do Dia, você pode acrescentar ou remover do seu baralho cartas que já são suas (consulte "Fim do Dia", p. 10).

Acervo de Evolução

Durante a preparação, seu Acervo de Evolução é formado por todas as Cartas Evoluídas de Combate e Diplomacia (todas as cartas que têm a letra E no canto inferior direito). No decorrer da campanha, você poderá adquirir cartas desse acervo.



CARTAS DE SEGREDO

Segredos pequenos (1-50)

As cartas de Segredo pequenas representam vários objetos e poderes numerados e relacionados à narrativa que nunca devem ser acrescentados aos baralhos de Itens. Não será possível perdê-los nem vendê-los, a não ser que as regras orientem você especificamente nesse sentido. Essas cartas tampouco são afetadas por regras que limitam quantos Itens você tem (como a carta "Você Está Morrendo!").

Se um efeito orientar você a descartar Itens, omita possíveis Segredos mesmo que eles apresentem palavras-chave específicas dos Itens.

Exemplo: um Inimigo obriga você a descartar duas Armas e você só tem um Item normal do tipo Arma e uma carta de Segredo (que também é uma Arma). Nesse caso, descarte apenas a carta de Item normal.

Os jogadores podem ficar à vontade para trocar cartas de Segredo entre seus Personagens toda vez que eles se encontrarem no mesmo Local e não estiverem envolvidos numa Ação.

Existem duas palavras-chave exclusivas dos Segredos:

- **Pessoal:** os Segredos que têm esta palavra-chave são especiais e nunca podem ser trocados nem transferidos para um outro Personagem (salvo indicação contrária e específica nas regras).
- **Global:** estes Segredos não são propriedade de um Personagem específico e devem ser colocados no centro da área de jogo. Seus efeitos se aplicam a todos os Personagens ao mesmo tempo ou à campanha como um todo.

Só os Segredos que têm palavras-chave comumente associadas a Itens (Arma, Armadura e Relíquia) podem ficar inativos ou virados para baixo durante a campanha. Outros devem sempre ficar virados para cima e vários deles podem estar ativos ao mesmo tempo. Se o jogo perguntar se um Personagem possui um Segredo, contarão para a resposta tanto as cartas de Segredo ativas quanto as inativas.

Exemplo: um Personagem recebe uma carta de Segredo Pessoal. A carta ficará ativa na área de jogo do Personagem mesmo que ele já tenha uma outra carta de Segredo Pessoal.

Segredos de Tamanho Padrão (105-325)

O número de cada carta de Segredo de tamanho padrão aparece na face da carta. Se quiser localizar uma carta de Segredo de tamanho padrão com um certo número, olhe apenas para os números no canto superior esquerdo. A primeira carta (ou capa) deste baralho pode ajudar você a localizar o que procura sem tomar spoiler. Este baralho contém muitas cartas e, por isso, recomenda-se deixá-lo na caixa Mundo Salvo.



Este baralho contém vários tipos de Segredos, entre eles: cartas de Combate, cartas de Diplomacia, cartas de Conflito, cartas de Incidente etc. O jogo orientará você em relação ao momento de recebê-las ou devolvê-las ao baralho de Segredos.

O jogo geralmente orienta você em relação ao que fazer com uma carta proveniente desse baralho e quando devolvê-la, mas, na ausência de uma indicação clara, devolva a carta ao baralho dos Segredos assim que ela não estiver mais em uso.

Exemplo: as cartas de Combate serão acrescentadas ao baralho do Personagem correspondente e só devem voltar ao baralho de Segredos se o jogo orientar você nesse sentido. Ao resolver um Conflito proveniente do baralho de Segredos, devolva-o a essa pilha assim que você terminar de resolvê-lo.

COMO SALVAR O JOGO

É possível salvar o jogo praticamente a qualquer momento no Decorrer do Dia, quando nenhum personagem estiver envolvido numa Ação. Para sua comodidade, recomenda-se fazer isso bem no começo da fase Decorrer do Dia.

Avançando na campanha, você também encontrará pontos nos quais é recomendável salvar o jogo (principalmente entre Capítulos ou partes importantes da história). Se chegar a um deles e estiver cansado(a) ou sem tempo de sobra, parar ali pode ser uma boa ideia.

Tainted Grail é um mundo aberto e, sendo assim, é impossível avaliar de fato quanto tempo os jogadores levarão entre dois pontos de salvamento recomendados. Portanto, é bom lembrar que você e seus amigos podem salvar o jogo fora desses pontos.

Para salvar o jogo, siga estas instruções:

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

- Na planilha de Salvamento, escolha um dos diagramas de Tabuleiro de Personagem. Preencha-o com o nome de seu Personagem e anote o Local onde sua miniatura se encontra no momento. Em seguida, registre o estado atual de seus:
 - Valores de Atributo e, se tiver Perícias, anote os números que as identificam ao lado do Atributo aos quais elas se anexam.
 - Recursos.
 - Energia, Saúde e Pavor.
- Remova todos os marcadores que estão em seu Tabuleiro de Personagem e guarde-os na caixa.
- Num compartimento vazio de Salvamento do Personagem, guarde na ordem a seguir:
 - Suas cartas de Combate e Diplomacia.
 - Seus separadores do Acervo de Evolução.
 - Cartas do Acervo de Evolução.
 - Seus Itens e Segredos (no espaço menor e dedicado a eles).
 - Perícias adquiridas.
- Na seção Anotações dos Jogadores, tome nota de outras informações que você julgar importantes.

II. O Cronista ou um jogador escolhido para isso salva o estado em que o mundo se encontra:

- Anote a localização atual de todas as miniaturas de padrom, totens de Guardião, totens de Companheiro e as miniaturas de Monarcas da Ruína (quando presentes).
- Anote os Locais que têm fichas em cima deles.
- Coloque todas as miniaturas, fichas e totens na caixa.
- Guarde todos os Locais revelados e todas as cartas de Consulta no compartimento grande da caixa Mundo Salvo. Não vire as cartas de Local!
- Guarde todos os Guardiões Ativos, os três baralhos de Conflitos atuais e todas as cartas de Segredo de tamanho padrão Ativas no compartimento de tamanho padrão da caixa Mundo Salvo, atrás dos separadores correspondentes.
- Guarde seu baralho de Incidentes, as Demandas Ativas e os Incidentes Ativos no compartimento de tamanho padrão da caixa Mundo Salvo, atrás dos separadores correspondentes. Não vire as cartas de Incidente!
- Guarde os baralhos de Item disponíveis e o baralho de Segredos pequenos no compartimento pequeno da caixa Mundo Salvo.
- Coloque os componentes restantes nos espaços correspondentes da caixa principal.

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

CONFLITOS

Existem três tipos de Conflito no jogo:



- O baralho AZUL é usado principalmente quando você visita um Povoado e o lugar encerra situações perigosas, bem como desafios pessoais e diplomáticos.
- O baralho VERDE contém ameaças naturais, como animais silvestres ou criaturas lendárias, além de salteadores e outros viajantes que vagam pelos ermos. Muitos desses Conflitos fornecem **Comida** quando superados.
- O baralho ROXO contém ameaças sobrenaturais e misteriosas. Você terá de descobrir por conta própria o que isso significa.



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. Você receberá instruções explícitas para acrescentar cartas a esses baralhos nos momentos necessários.

Toda vez que receber instruções para resolver um Conflito, você e seu Grupo entrarão imediatamente numa situação de Combate ou Diplomacia, a depender do tipo de carta de Conflito (consulte a seção “Combate”, p. 22, ou “Diplomacia”, p. 27). Algumas cartas de Conflito apresentam outras regras que são bem específicas e não serão resolvidas com os baralhos de Combate e Diplomacia.

Terminado o Conflito, se a carta em questão tiver saído de um baralho de Conflitos, devolva-a ao fundo da respectiva pilha. Se tiver saído da caixa ou do baralho de Segredos, a carta deverá voltar para o lugar de onde veio.

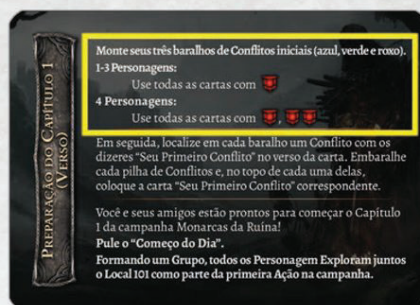
Em algumas ocasiões, você receberá instruções para procurar e resolver um Conflito específico. Exemplo:

- Procure e resolva a carta de Segredo **193** (Conflito Combativo com o Berserk Avantajado).
- Procure e resolva um Conflito verde com o Lobo Deformado (Dificuldade 2).

No caso dos Conflitos básicos, localize-os nos baralhos de Conflitos ou na caixa do jogo, a depender de sua dificuldade e do Capítulo no qual você estiver. Pode acontecer de o Conflito  que você procura já estar em jogo. Se for esse o caso, remova o Guardião em questão do Local onde ele se encontra e resolva o Conflito normalmente.

As cartas de Conflito Secretas ficam no baralho de Segredos. Se o Segredo em questão não estiver nessa pilha é porque foi acrescentado a um dos baralhos de Conflitos. Se for esse o caso, procure-o nessas pilhas.

Preparação dos Baralhos



Durante a Preparação de cada Capítulo, você receberá instruções para preparar os baralhos de Conflitos. Certifique-se de que as pilhas tenham apenas as cartas da dificuldade indicada. Geralmente significa que, em algum momento, você terá de devolver parte dos Conflitos à caixa e acrescentar outros.

Nota: se os baralhos de Conflitos ou os Conflitos da caixa já tiverem cartas de Segredo, elas também serão consideradas durante a preparação dos baralhos.

DESCARTAR E REMOVER DA CAMPANHA

Descartar

A maioria das cartas de Tainted Grail não tem uma pilha de descarte específico. Toda vez que receber a instrução para descartar um Incidente Aleatório, Conflito ou Item, coloque a carta em questão no fundo do respectivo baralho. Toda vez que receber instruções para descartar um Local ou Segredo, devolva a carta em questão ao respectivo baralho de acordo com a posição dela na ordem numérica.

Todas as cartas de Combate e Diplomacia descartadas durante os Conflitos vão para pilhas de descarte distintas. No fim de um Conflito, todas as cartas de Combate e Diplomacia são reembalhadas separadamente, voltando a compor os baralhos de Combate/Diplomacia.

Toda vez que descartar um Incidente Narrativo ou Especial e sempre que resolver um Conflito que não faça parte do baralho de Conflitos já preparado, devolva a carta em questão à caixa do jogo.

Remover da Campanha

Às vezes, em vez de descartar uma carta, você receberá instruções para removê-la da campanha. Nesse caso, devolva a carta à caixa, colocando-a atrás do separador “Removidas da Campanha” de tamanho apropriado. Ela não fará mais parte da Campanha atual e não deverá retornar a nenhum dos baralhos, a menos que você receba instruções específicas para trazê-la de volta.

Está perdido?

Se você não souber ao certo para onde ir nem o que fazer, relever suas Demandas pode ser um bom começo.

Fim de Capítulo

Terminar um Capítulo (ou uma de suas partes) não tem, por si só, efeito algum na dinâmica do jogo. Não desencadeia o Fim do Dia nem cura os Personagens. Possíveis recompensas ou efeitos são especificados nas instruções que encerram o Capítulo. Terminado um Capítulo, salve a campanha ou continue jogando.

Tirar de Jogo

Às vezes, você receberá instruções para retirar alguma coisa de jogo. Quer dizer que você irá retirar da mesa o que foi indicado e devolver à caixa, mas esse componente poderá voltar à campanha posteriormente.



ECOS DA RUÍNA



Visão Geral

Ecoss da Ruína é uma expansão opcional de Tainted Grail: Monarcas da Ruína. Ela introduz no jogo Conquistas pessoais que os Personagens receberão no decorrer da Campanha, obtendo acesso a cenas breves – denominadas Lembranças – que expandem suas respectivas histórias.

Depois de obter Conquistas suficientes, os Personagens serão recompensados com cartas de Ação Lendária de uso único que eles poderão utilizar para virar o jogo nas situações mais terríveis.

Para aqueles que conseguirem desvelar todas as suas Lembranças, há uma recompensa especial: uma nova Habilidade Evoluída e ligada à jornada pessoal de cada Personagem.

Preparação

Para jogar com esta expansão, simplesmente entregue a cada Personagem a respectiva planilha de Conquistas quando o Registro das Explorações orientar você a fazer isso.

As cartas de Ação Lendária e Habilidade Evoluída fazem parte do baralho de Segredos (cartas de Segredo 310-325).

Nota: para não sobrecarregar os jogadores iniciantes, esta expansão só será introduzida na campanha depois de completado o Capítulo 1.

Como Obter Conquistas

Você obterá uma Conquista assim que cumprir os requisitos dela, como informado na planilha (por exemplo: "Ter pelo menos 8 de **Magia**: vá para a Lembrança 4 de Elgan.").

Ao obter uma Conquista, marque-a em sua planilha e leia a Lembrança indicada pela Conquista em questão. Após a leitura da Lembrança, prossiga com a campanha.

Você pode optar por adiar a leitura da Lembrança até se apresentar uma oportunidade mais adequada (por exemplo, caso você queira terminar primeiro a Ação ou o Conflito em andamento), para não interromper o curso normal do jogo. Você também pode voltar às suas Lembranças desbloqueadas e ler (ou reler) os textos quando quiser – por exemplo, enquanto outros jogadores estiverem ocupados resolvendo um Conflito do qual você não está participando.

As Lembranças se encontram na seção Ecoss da Ruína do Registro das Explorações. Essa seção aparece logo após o Livro dos Segredos.

Ações Lendárias

Obtendo as três Conquistas de um dos blocos da planilha, você ganhará a carta de Ação Lendária indicada ao lado das Conquistas em questão. Pegue a carta e marque na planilha o espaço correspondente, para você se lembrar de que já a recebeu.

Essa Ação Lendária ficará com você pelo resto da campanha, até você decidir usá-la. Lembre-se de guardá-la com suas outras cartas e baralhos ao Salvar sua Campanha.

Você poderá usar a Ação Lendária a qualquer momento da campanha, a não ser que a carta indique outra coisa. Aplique o efeito e remova a carta da campanha. Não será possível obter nem usar essa carta outra vez até o fim da campanha.

Últimas Conquistas e Habilidades Evoluídas

Depois de obter as nove Conquistas de seu Personagem (e as três Ações Lendárias ligadas a elas), sua última Conquista será desbloqueada. Assim que você cumprir os pré-requisitos dessa Conquista, vá para a Lembrança correspondente. Essa Lembrança dará a você a última recompensa: uma Habilidade Evoluída.

Você poderá usar a Habilidade Evoluída da mesma maneira que usaria a Habilidade padrão do Personagem, impressa na peça de Personagem.

Nota: a Habilidade básica de seu Personagem não será substituída. Você ainda conseguirá usá-la se assim desejar.

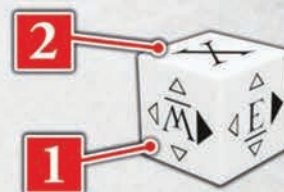
GUARDIÕES

Estes Conflitos perambulam pela área de jogo. Sua função principal é impedir os Personagens de interagir com os Locais. Podem até mesmo iniciar Conflitos Combativos ou Diplomáticos com os Personagens ou causar o Desvanecimento dos padrons. Alguns são posicionados em Locais por Incidentes e registros narrativos. Outros aparecem quando você revela a carta de Conflito correspondente e não consegue chegar à Vitória.

Se não vencer um Conflito com um Guardião, coloque o totem correspondente no Local onde você o desencadeou. Deixe a carta de Conflito correspondente perto da área de jogo para que possa usá-la quando tiver de resolver esse Conflito outra vez.

Dado Direcional dos Guardiões

No Começo do Dia, você joga um dado Direcional dos Guardiões para cada Guardião que estiver na mesa. Dependendo do resultado, faça o que se descreve a seguir:



1. **Ponto cardeal**: mova o Guardião para um Local conectado na direção indicada pelo dado. Não havendo Local conectado nessa direção, mova o Guardião para o Local conectado de número mais alto.

2. **"X"**: Resolva a primeira opção que se aplicar.

- O Guardião está num Local que contém um Personagem: todo Personagem nesse Local resolverá o Conflito com o Guardião como Ação Coletiva (ou seja, em Grupo).

- O Guardião está num Local que contém um padron: Desvaneça o padron (havendo mais de um, Desvaneça primeiro aquele que estiver em contato com o Local de número mais baixo).

- Mova o Guardião para o Local conectado de número mais alto.

Os Personagens não podem Explorar nem executar Ações de Local num Local que contém um Guardião. A Exploração forçada acionada pelo efeito ⚡ ou as Explorações desencadeadas pelo jogo continuarão funcionando.

Se quiser tirar um Guardião do Local onde você se encontra, você terá de vencer o Conflito com o Guardião em questão. Para iniciar um Conflito com um Guardião, execute a Ação "Desafiar um Guardião".

INCIDENTES, DEMANDAS E INDÍCIOS



Os Incidentes constituem a principal maneira de fazer a história de Tainted Grail avançar. No começo da campanha, você receberá instruções para montar um baralho de Incidentes. A princípio, o baralho de Incidentes terá apenas cartas de Incidente Narrativo e cartas de Demanda, mas, com o andamento do jogo, pode ser que cartas de Incidente Aleatório também sejam acrescentadas.

No Começo do Dia, descarte toda e qualquer carta da Área de Incidentes Ativos que não seja uma Demanda e revele 1 carta do topo do seu baralho de Incidentes.

1. Preparação do Capítulo. Estas cartas trazem informações a respeito de Conflitos, Incidentes e possíveis preparativos adicionais exigidos por cada Capítulo. Depois de resolver a carta de Preparação inteira, remova-a da campanha.

2. Baralho de Incidentes. Você revela uma carta desta pilha no Começo do Dia. O baralho contém as Partes do Capítulo no qual você se encontra e também os Incidentes Especiais e Aleatórios que vão sendo acrescentados no decorrer do Capítulo. As cartas de Incidente Especial ou Incidente Narrativo completadas ou não utilizadas devem ficar na caixa.

3. Incidentes Narrativos. Estas cartas sempre fazem a história avançar de alguma maneira ou interagem mecanicamente com o baralho de Incidentes.

4. Cartas de Demanda. Estas cartas são os ramos principais da história: missões extensas e importantes que sempre levam ao fim do Capítulo e permitem a você avançar na Campanha. As Demandas estão sempre incluídas nos Incidentes e se destacam por sua diagramação especial e pelo símbolo  no canto da carta. **5. Baralho de Incidentes Aleatórios.** Este baralho contém as cartas de Incidente Aleatório que não se encontram em uso no momento. Durante a campanha, muitas vezes você colocará algumas cartas dessa pilha no topo do baralho de Incidentes.

6. Incidentes Aleatórios. Estas cartas apresentam efeitos ou regras de uso único que vão afetar a campanha durante o Dia que já está em andamento.

Demandas

Este é um exemplo de carta de Demanda:



1. Título.

2. Capítulo e parte. Permitem que você prepare corretamente o baralho de Incidentes.

3. Descrição narrativa. Uma apresentação narrativa do Incidente: conta o que está acontecendo.

4. Demanda. Explica o que você precisa fazer para avançar na história.

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

Indícios

Fora as Demandas principais, seu Grupo encontrará inúmeros Indícios. São pequenas missões secundárias ou pistas que você e seus amigos poderão seguir se assim desejarem. Seguir os Indícios costuma trazer vantagens e pode ampliar seus conhecimentos sobre o mundo, mas, tecnicamente, é possível terminar a campanha sem se dedicar a qualquer um deles. Os Indícios não têm cartas próprias nem condições específicas de encerramento. Basicamente, são as placas de sinalização que direcionam vocês para lugares e histórias interessantes. Diferente das Demandas, os Indícios não estão ligados ao Capítulo e podem ser completados a qualquer momento, ao menos até suas ações alterarem permanentemente as cartas de Local pertinentes.

Fichas de Demanda

Muitas Demandas e Tarefas Opcionais usam fichas de Demanda para monitorar seu andamento. É importante notar que as fichas de Demanda não são removidas no Começo do Dia (consulte "Ordem do Dia", p. 8). As fichas de Demanda também podem ser usadas em alguns Conflitos.

ITENS



Virar Itens

Alguns Itens orientam você a virar as cartas correspondentes durante situações de Combate ou Diplomacia, para indicar que os Itens em questão foram usados. Quando receber instrução para virar a carta, simplesmente coloque-a na mesa com a face voltada para baixo. No fim do Conflito Combativo ou Diplomático, lembre-se de virar a carta outra vez, para que volte a ficar com a face para cima!

Segredos com Palavras-chaves de Itens

Observe que os Segredos às vezes compartilham palavras-chave com as cartas de Item (por exemplo: "Arma" ou "Relíquia"). Esses Segredos ainda contam para o limite de cartas com a mesma palavra-chave que podem estar simultaneamente ativas, descritas na seção "Itens".

Exemplo: se tiver tanto um Segredo quanto um Item com a palavra-chave "Armadura", você não vai poder usar essas duas cartas ao mesmo tempo.

As cartas de Item disponíveis em Tainted Grail se dividem em 6 baralhos. São 5 baralhos identificados nos versos por letras de A a E e que representam Itens progressivamente melhores (A correspondendo aos piores e E aos melhores). Você terá acesso a Itens melhores e mais fortes à medida que avançar na Campanha.

Nota: os Itens dos baralhos C e D têm a mesma potência, mas apresentam capacidades diferentes e vêm de regiões distintas.

O sexto baralho, identificado pelo título CONSUMÍVEL no verso das cartas, é formado por cartas simples e de uso único que são úteis do começo ao fim da campanha.

Visto que nem todos os baralhos serão usados ao mesmo tempo, o jogo dirá a você quais deles devem estar na mesa em determinados momentos.

Algumas cartas de Item podem ter uma das palavras-chave a seguir:

- Arma
- Armadura
- Escudo
- 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, com exceção de **Pessoal** e **Global** (consulte "Cartas de Segredo", p. 20). Todos os Itens de propriedade dos Personagens, mas fora de uso no momento, devem ficar virados para baixo.

Se tiver vários Itens ou Segredos contendo a mesma palavra-chave, o Personagem poderá mudar quais deles estão em uso se virar os inativos para baixo antes de executar qualquer Ação no Decorrer do Dia (mas não durante Ação nem Conflito, muito menos no meio da resolução de um efeito). Toda vez que você receber novos Itens ou Segredos contendo a mesma palavra-chave de um de seus outros Itens ou Segredos virados para cima, você terá de decidir imediatamente qual deles usar (mesmo durante uma Ação). Dessa maneira, a todo e qualquer momento, um determinado Personagem só pode ter uma Arma, uma Armadura, uma Relíquia e um Escudo ativos.

Nota: alguns Itens e Segredos podem ser usados apenas uma vez ao Dia. Lembre-se: virar, desvirar ou trocar essas cartas não permite que você volte a usá-las no mesmo Dia.

Em Tainted Grail, pode ser que um efeito oriente você desta forma:

- Receba 1 Item X: pegue a primeira carta de Item do baralho especificado.
- Receba 1 Item Consumível: pegue a primeira carta de Item do baralho dos Consumíveis.
- Receba 1 Item do baralho de categoria mais baixa/alta: pegue a primeira carta de Item do baralho de categoria mais baixa/alta na mesa no momento. Isso não inclui o baralho de Consumíveis.
- Descarte 1 Item: escolha 1 de seus Itens (pode ser um dos que estão virados

para baixo) e coloque-o no fundo do baralho de Itens correspondente.

Nota: no caso raro de terem acabado as cartas do baralho indicado, NÃO compre cartas da próxima pilha disponível. Simplesmente ignore a recompensa.

De vez em quando, pode ser que você receba Itens de um baralho que não está na mesa. Nesse caso, simplesmente pegue da caixa uma carta aleatória do tipo indicado.

Itens nos Conflitos

Itens como Armas ou Armaduras costumam ser usados em Conflitos Combativos e Diplomáticos. Nos Conflitos, a não ser que um Item mencione claramente a hora certa de usá-lo, o dono poderá usá-lo a qualquer momento durante sua Ativação.

Diferentemente das cartas de Combate e Diplomacia, os efeitos dessas cartas são opcionais: você decide se vai usá-los ou não.

Exemplo: um Escudo com o efeito "Descarte este Item para Prevenir 2" não será usado automaticamente no primeiro Ataque do Inimigo. Cabe a você decidir quando ele será mais necessário.

Salvo indicação em contrário, os efeitos dos Itens se aplicam somente aos respectivos donos.

Exemplo: um Escudo com o efeito "Vire este Item para Prevenir 1" pode ser usado em qualquer passo Ataque do Inimigo e permite a você se defender de um Ataque, seja um Ataque de um alvo só ou um Ataque com o efeito "Visa todos os membros do Grupo".

Por outro lado, "Vire este Item para ganhar" só poderá ser usado durante a Ativação do respectivo dono.

Trocar Itens

Os personagens podem trocar Itens livremente quando se encontram no mesmo Local e não estão envolvidos numa Ação.

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 e indicador Límpido / Estranyeza. O número remete à seção correspondente no Registro das Explorações. Alguns Locais apresentam uma letra ao lado do número. Indica que o Local é uma versão diferente de um Local básico. Ações, incidentes ou circunstâncias podem substituir um Local específico por uma versão modificada. Cada Local pode ser posicionado na mesa com o lado Límpido (indicado pelo símbolo ☺) ou o lado da Estranyeza (símbolo ☹) para cima. As diferenças entre um lado e outro são abordadas na coluna de texto ao lado.

3. Selos do Local. Cada carta de Local pode ter um ou mais destes Selos especiais perto do nome:

- **Visão** : Se terminar seu Dia num Local como este, um Personagem talvez tenha Visões proféticas durante o sono (consulte "Visões", p. 12).
- **Povoado** : Sozinho, este Selo não provoca nada, mas vários efeitos do jogo interagem com ele.
- **Ritual** : A importância deste selo será revelada durante a campanha.

4. Ação de Local. Uma Ação que poderá ser executada neste Local (somente se não houver um Guardião ali).

5. Efeito instantâneo. Um efeito aplicado imediatamente toda vez que os Personagens entram neste Local (aplica-se o efeito mesmo nos Locais que contêm Guardiões e mesmo quando ele leva você a começar uma Exploração no dito Local).

6. Espaço de Padrom. O espaço designado para receber uma miniatura de padrom. O espaço se divide entre 4 cartas de Local vizinhas. Ou seja, 1 miniatura de padrom ocupa simultaneamente até 4 cartas de Local (consulte "Ativar um Padrom", p. 9).

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

8. Elos Direcionais. Números que indicam os outros Locais conectáveis.

Locais com ícones

Certos Locais têm um ou mais ícones  ao lado da respectiva Ação de Local ou do efeito . Não havendo  num Local como esse, você poderá executar as Ações de Local em questão e desencadear os efeitos normalmente, mas, depois de fazê-lo, você terá de colocar sobre o Local a quantidade de  correspondente ao número de . Isso indica que a Ação ou o efeito precedido por  só estará disponível outra vez depois de transcorrida essa quantidade de dias.



Exemplo: você entra no Local 103, que tem 1  sobre a carta e 2 ícones  ao lado do efeito . Você não resolve o efeito  agora, mas, se entrar no Local no Dia seguinte, não haverá mais  ali e, assim, você resolverá o efeito  e colocará 2  no Local 103. Você ainda poderá executar a Ação Caçar tanto no Dia atual quanto no Dia seguinte.

Revelar Locais

Ao Viajar, você vai revelar mais cartas de Local, desde que elas estejam conectadas por um par de Elos Direcionais. A presença de um padrom determina se esses Locais serão posicionados com o lado  ou  para cima (consulte "Viajar", p. 8).

Se a carta de Local com o número indicado no Elo Direcional não estiver mais disponível, na campanha, use o primeiro Local disponível com esse mesmo número, mas agora acompanhado por uma letra (de "b" em diante).

Exemplo: você entra num Local que tem o Elo Direcional "190" na borda direita. Você procura o Local 190, mas ele não se encontra mais disponível na campanha. Você verifica os números dos Locais e descobre que o Local 190b ainda está na campanha. Você posiciona o Local 190b à direita do Elo Direcional "190".

Virar e Substituir uma Carta de Local

Se você precisar virar uma carta de Local, não remova permanentemente os componentes que estiverem em cima dela. Virada a carta, todas as miniaturas (padrons inclusive), totens, fichas (até mesmo  e ) e cartas devem retornar a seus devidos lugares na carta de Local.

Se você receber instrução para substituir um Local por outro, descarte todas as fichas que estavam no Local antigo. Elas não são transferidas para o novo Local. Somente miniaturas, cartas e totens devem ser reposicionados no novo Local.

Importante: Se o novo Local (ou o novo lado do Local) tiver um ícone , não o resolva! Esse efeito só se aplica quando os Personagens entram no Local.

Locais de Estraneza

Os Locais com o lado  para cima são tratados da mesma maneira que os Locais , exceto por duas diferenças importantes:

- Você não conseguirá executar a Ação Explorar nesses Locais.
- No Fim do Dia, todo Personagem que estiver num Local  perderá 2  e ganhará 2  (consulte "Fim do Dia", p. 10).

Assim que o Local  tiver um padrom no canto, vire a carta imediatamente para o lado .

No Começo do Dia, toda carta de Local  que não tiver um padrom no canto será virada para o lado .

Colocar seu Personagem no Local (Movimento Especial)

Algumas cartas e certos efeitos exigem que você coloque seu Personagem no "Local revelado de número mais baixo", em "qualquer Local conectado", e assim por diante. Essa movimentação especial não conta como Viajar, não consome  adicional e é executada instantaneamente. No mais, porém, segue as mesmas regras das Viagens (resolver efeitos , revelar novos Locais).



MORTE E LOUCURA



Às Portas da Morte

Se a do Personagem chegar a 0 em qualquer momento da campanha, anexe a carta "Você Está Morrendo!" a seu Tabuleiro de Personagem e retire-se imediatamente seja qual for o Conflito atual.

Nota: havendo apenas um Personagem em jogo, use a versão da carta com os dizeres "Você Está Morrendo! (Solo)". Havendo vários Personagens, então use a versão na qual se lê "Você Está Morrendo! (Coop)".

- Não resolva outros efeitos, como Ataques/Respostas do Inimigo, Conclusões etc.
- Se seu Personagem tiver sido o último a se retirar do Conflito, descarte o Conflito (a não ser que se trate de um Guardião). No que diz respeito às regras, você terá perdido o Conflito.
- Resolva todas as regras adicionais especificadas na carta "Você Está Morrendo!".
- Se isso tiver acontecido durante a Exploração, continue explorando.

De agora em diante, cada uma de suas Ações poderá ser a última! A condição "Você Está Morrendo!" dá a seu Personagem um pouco mais de tempo para se recuperar, mas cedo ou tarde você acabará batendo as botas.

Morte

Quando seu Personagem já está com 0 e satisfaz certas condições especificadas na carta "Você Está Morrendo!", o Personagem morre.

Se seu Personagem morrer e você não tiver a carta de Segredo 6, 8 ou 9, a campanha estará simplesmente encerrada para todos os jogadores. Se você e seus amigos quiserem jogar outra vez, recomecem a Campanha desde a Preparação.

Em determinado ponto da campanha, poderes de uma ordem superior passarão a influenciar a vida dos Personagens e talvez venham a salvá-los. Se seu Personagem morrer e você tiver a carta de Segredo 6, 8 ou 9, leia a seção "Morte" das Regras Secretas (p. 37).

Loucura

Se seu marcador chegar às casas vermelhas da trilha de , anexe a carta "Você Está Enlouquecendo!" a seu Tabuleiro de Personagem e siga as instruções. Isso fará você ceder ao Pânico durante Conflitos (p. 26 e 31) e dificultará a Exploração ou as Viagens.

PADRONS

Em Avalon, toda vez que um padrom se apaga, partes da ilha são cobertas pela força primitiva da Estraneza, com exceção de bolsões pequenos e isolados de realidade que permanecem ao redor de padrons desabilitados e outras relíquias poderosas. Para representar isso, a cada Começo do Dia, você receberá instruções para virar todos os Locais que não têm mais um padrom de maneira a mostrar o lado das cartas.

Ativação dos Padrons

A ativação dos padrons exige que os Personagens executem a ação "Ativar um Padrom" (consulte a seção de mesmo nome na p. 9). Com isso, todos os Locais em contato com a miniatura de padrom são virados para o lado .

Com a ativação de um padrom, sempre se posiciona uma miniatura de padrom de maneira a preencher o espaço de padrom da carta de Local onde os Personagens se encontram. Uma miniatura de padrom pode estar simultaneamente presente em até 4 cartas de Local vizinhas.



Desvanecimento

Certos Incidentes e outros efeitos do jogo podem fazer os padrons Desvanecerem.

Se isso ocorrer, localize o padrom mencionado pelo efeito de Desvanecimento (por exemplo, os Guardiões Desvanecem os padrons no Local onde se encontram) e tire-o de jogo. O Desvanecimento não faz com que os Locais sejam virados automaticamente para o lado .

PERÍCIAS



As Perícias constituem um tipo especial de Evolução do Personagem. Cada Perícia fornece uma Habilidade adicional e também um espaço vazio reservado para um Atributo. Cada Personagem tem sua própria reserva de peças de Perícia e cada Perícia é designada a um Atributo.

COMBATE

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 (a Sequência), com o objetivo de colocar marcadores suficientes no Placar de Combate para derrotar o inimigo. 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:

Iniciar Combate: cada membro do Grupo compra 3 cartas e decide se quer ou não recomprar sua mão.

Turno de Combate:

- Fase I: os membros do Grupo escolhem um Personagem para ficar Ativo.
- Fase II: as Habilidades Adiadas são acionadas e o Personagem Ativo pode baixar cartas de Combate na mesa, acrescentando-as ao fim da Sequência.
- Fase III: o Inimigo desfere um Ataque contra o Personagem Ativo ou contra todos os membros do Grupo (no caso de efeitos .
- Fase IV: havendo Personagens que ainda não foram Ativados neste turno, retorne à fase I.
- Fase V: cada membro do Grupo descarta até ficar com apenas 3 cartas na mão e, em seguida, compra 1 carta. Começa um novo Turno.

Dica: tome cuidado ao abordar os diferentes Conflitos durante suas viagens. Alguns deles talvez sejam particularmente difíceis para seu Personagem. Sendo esse o caso, você sempre pode Escapar de um Conflito.

Condição de Vitória

Se, a qualquer momento do Conflito Combativo, a quantidade de marcadores no Placar de Combate for igual ou superior ao Valor do Conflito, você terá vencido! A vitória é imediata: não resolve os efeitos remanescentes.

Exemplo: o Placar de Combate tem 4  e o Valor do Conflito é 5. Você baixa uma carta que fornece  no Elo Grátis, mas também tem uma Habilidade  que faria você perder 1 . Você recebe os Bônus dos Elos antes de a Habilidade  se resolver e, sendo assim, você vence o Conflito após receber o Bônus do Elo Grátis e não perde Saúde por causa da Habilidade da carta.

Escapar de Situações de Combate

Um Personagem pode Escapar a qualquer momento durante sua Ativação: ele perde 1  e passa para a fase de Ataque do Inimigo. Em seguida, coloca a carta de Conflito no fundo do respectivo baralho, reembalha suas cartas de Combate e as deixa de lado. Considera-se que Escapar equivale a sair derrotado da situação de Combate no que diz respeito a regras e cartas que perguntam se você teria vencido ou perdido.

Ação Coletiva: Se decidir Escapar, o Personagem Ativo passará à fase de Ataque do Inimigo e abandonará o Combate, como já foi descrito. O resto do Grupo continuará no Conflito e seguirá para a Fase IV: Verificar Disponibilidade. As cartas dos Personagens que Escaparem permanecerão na Sequência até o fim do Conflito. Quando todos os jogadores Escaparem, coloque a carta de Conflito no fundo do respectivo baralho e reembalhe todas as pilhas de Combate.

Sair Correndo

Os Personagens não são os únicos que podem fugir do Combate. Algumas criaturas têm um efeito especial chamado "Sair Correndo" que, quando desencadeado, encerra imediatamente o Conflito. Os Personagens não recebem o Galardão. No que diz respeito às regras, obrigar um inimigo a Sair Correndo conta como vencer o Conflito.

Carta de Conflito



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

- 1. Dificuldade do Conflito.** Todo Conflito normal pertence a uma das quatro categorias de dificuldade, indicada pela quantidade de .
- 2. Ícone de Guardião** () Alguns Conflitos passarão a perambular por aí se não forem derrotados (consulte "Guardiões", p. 17).
- 3. Valor do Conflito.** O poder do inimigo de resistir e de se recuperar, representado pelo Conflito. Para você vencer, a quantidade de marcadores no Placar de Combate precisa ser igual ou superior a este número.
- 4. Nome do Conflito.**
- 5. Texto ilustrativo.**
- 6. Características do Inimigo.** Alguns Conflitos podem ter modificadores especiais que permanecem ativos do começo ao fim do Conflito (consulte "Características de Conflito Combativo", p. 26). No exemplo ilustrado aqui, Magissuga não tem Característica alguma.
- 7. Tabela de Combate.** Determina qual Ataque o inimigo executará de acordo com a quantidade de marcadores no Placar de Combate.
- 8. Oportunidade.** Um tipo especial de ataque que um Inimigo resolverá se o Personagem Ativo não conseguir baixar carta alguma durante a Ativação.
- 9. Galardão.** É o que você ganha por derrotar este Inimigo.
- 10, 11 e 12. Elos.** Conectar as metades destes Elos com as metades que se encontram na carta seguinte concederá Bônus variados e montará sua Sequência de cartas. Veja mais informações sobre os Elos na próxima página.

Consideram-se os Elos conectados mesmo quando você não cumpre o requisito para receber o Bônus.



Diagrama de jogo de cartas com 6 passos numerados:

- OSMERT** joga a carta **ARREMESSO DIRIGIDO**.
- O jogador **ELGAR** joga a carta **DUELO**.
- O jogador **OSMERT** joga a carta **6/10 B**.
- O jogador **ELGAR** joga a carta **1x**.
- O jogador **OSMERT** joga a carta **1x**.
- O jogador **ELGAR** joga a carta **5/10 B**.

Na etapa 6, há uma caixa de texto que diz: "Coloque 1 sobre esta carta." e uma caixa de texto que diz: "Previna 2.".

Ação Coletiva: O Personagem Ativo pode usar as Habilidades do tipo “Pague X cargas” de qualquer uma das cartas na Sequência, mas o dono da carta precisa concordar com isso.

Certas cartas são de um subtipo especial representado por um ícone ou , localizado abaixo do nome da carta. Por si só, esse ícone não tem efeito algum, mas algumas cartas e Perícias se referem a ele.

Salvo indicação em contrário, as Habilidades das cartas passivas e a última carta da Sequência sempre se aplicam e podem ser usadas pelo Personagem Ativo.

INICIAR COMBATE

A situação de Combate em Tainted Grail se inicia sempre que você revela uma carta configurada como Conflito Combativo (consulte “Carta de Conflito”, p. 22) que tenha pelo menos um Elo aberto em sua borda direita.

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

1. Cada membro do Grupo compra 3 cartas do respectivo baralho de Combate.
2. Se o inimigo tiver uma Característica, verifique agora se ela se aplica, pois algumas delas têm efeito neste momento (consulte “Características de Conflito Combativo”, p. 26).

Recomprar

Se não gostar de sua mão inicial, você poderá deixá-la ao lado de seu baralho de Combate e comprar uma nova mão com uma carta a menos. Em seguida, junte a mão inicial anterior à pilha de Combate e reembalhe as cartas. 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.

TURNO DE COMBATE

A situação de Combate geralmente é composta por vários Turnos, e cada Turno de Combate passa pelas fases a seguir:

I. Escolher o Personagem Ativo

Os membros do Grupo decidem quem será o Personagem Ativo. Podem escolher qualquer Personagem que ainda não tenha sido Ativado no Turno de Combate em questão (ou seja, os Personagens que ainda não têm uma no Tabuleiro de Personagem).

Coloque uma no Tabuleiro do Personagem que ficar Ativo. É um lembrete de que esse Personagem não poderá ser Reativado antes do próximo Turno.

Nota: não se esqueça de que, salvo indicação em contrário, os efeitos de jogo (perda de ganho de , penalidades das Habilidades) que acontecem durante a Ativação do Personagem se aplicam somente ao Personagem Ativo!

II. Ativação do Personagem

1. Habilidades Adiadas

Remova uma de toda carta de Combate na Sequência que tenha alguma dessas fichas, começando com a carta de Conflito e percorrendo a Sequência.

Quando a última de uma carta for removida, verifique se foi acionada alguma Habilidade Adiada na carta em questão.

2. Baixar Cartas

Neste passo, o Personagem Ativo coloca seu plano em execução, baixando cartas da mão para a mesa e acrescentando-as à Sequência. Se o Personagem Ativo não puder ou não quiser baixar cartas, resolva o Ataque de Oportunidade visível na borda inferior da carta de Conflito e passe para o Ataque do Inimigo. O Personagem também poderá ser obrigado a baixar uma carta aleatória se estiver em Pânico (consulte “Pânico”, p. 26). Para completar este passo, siga os itens da lista:

- a) **Baixe a primeira carta de Combate.** Para baixar a primeira carta de Combate durante sua Ativação, você pode escolher qualquer carta em sua mão. Você precisa apenas alinhá-la corretamente com a carta anterior da Sequência (consulte “Exemplo de Sequência Combativa”, p. 23), o que fará com que a metade que fecha o Elo Grátis (borda inferior da carta) se una à metade que o abre na carta precedente.

Baixar e Posicionar

Você só baixa cartas provenientes de sua mão. Alguns efeitos podem posicionar cartas na Sequência e especificam se eles mesmos serão resolvidos normalmente ou não.

Bônus

Para baixar qualquer outra carta depois de ter baixado a primeira em sua Ativação, o Bônus deve aparecer na nova carta que você deseja baixar (não na carta precedente) e é preciso cumprir os requisitos para recebê-lo. Receber vários Bônus de uma só vez não tem efeitos adicionais e não se recebe multiplicado por 0x.

Custos Coletivos

Durante um Conflito, os custos em Comida, Magia e Riqueza podem ser pagos por qualquer membro do Grupo, mas os custos em e devem ser pagos pelo Personagem Ativo.

Resolver as Cartas Baixadas

Logo depois de baixar uma carta, resolva os passos a seguir na ordem em que são apresentados:

- Verifique se as metades dos Elos de Atributo se conectam. Prosseguindo de cima para baixo, receba os Bônus que se encontram nas metades que fecham os Elos de Atributo. Lembre-se: para receber o Bônus, você precisa ter o nível de Atributo especificado na metade que abre o Elo de Atributo.

Ter um nível de Atributo superior ao requerido não afeta os Bônus: eles não aumentam proporcionalmente aos Atributos do Personagem.

- Se um Elo de Magia se conectar, você poderá pagar 1 de Magia para receber o Bônus.
- Conecte o Elo Grátis na borda inferior da carta e receba o Bônus que aparece na metade que fecha o Elo em questão. Aplique ao Bônus o multiplicador na metade que abre o Elo.

Nota: Se o multiplicador for 0x, você não receberá o Bônus em questão.

- Verifique a Habilidade e, caso ela seja acionada neste instante, resolva-a (consulte “Ícones e Gatilhos das Cartas de Combate”, p. 25).
- Verifique se, ao baixar a carta, você desencadeou efeitos em outras cartas ou Perícias.

Nota: se você cobrir uma carta não passiva que tenha sobre ela, remova a(s) ficha(s) imediatamente, mas não resolva a Habilidade Adiada.

- b) **Baixe cartas de Combate adicionais.** A cada Ativação, para você baixar cartas adicionais (depois da primeira), cada uma dessas cartas vai requerer que se receba um Bônus proveniente de um de seus Elos. Se não tiver cartas com esse Bônus ou se não encontrar uma maneira de recebê-lo, você não poderá baixar cartas adicionais!

III. Ataque do Inimigo

Agora o Inimigo Atacará o Personagem Ativo mais recente. O Ataque varia de acordo com o estado atual do Placar de Combate.

- Procure na tabela de Combate da carta de Conflito o Ataque que corresponde à quantidade de no Placar de Combate. Aplique o Ataque ao Personagem Ativo mais recente, resolvendo os efeitos da esquerda para a direita.

Ação Coletiva: Algumas partes do Ataque do Inimigo são precedidas por um ícone . Aplique-as a todos os membros do Grupo.

- Se o Ataque do Inimigo estiver na iminência de deixar o Placar de Combate negativo, descarte uma carta do topo de seu baralho para cada abaixo de 0 que você deveria perder.

Efeitos que Afetam o Ataque do Inimigo

Estes são os efeitos que podem aparecer nas cartas:

: modifica o Ataque do Inimigo, acrescentando outros efeitos ou prevenindo aqueles produzidos pelo Inimigo.

Antes de : o efeito em questão será resolvido depois de você terminar sua Ativação, mas antes da ocorrência de qualquer efeito .

Depois de : o efeito em questão será resolvido depois de você aplicar todas as partes do Ataque do Inimigo.

IV. Verificar Disponibilidade

Verifique se todos os membros do Grupo foram Ativados neste Turno (e, portanto, têm em seus Tabuleiros de Personagem).

- Se não restar Personagens para serem Ativados, vá para a fase V (Fim de Turno).
- Se ainda houver Personagens para Ativar, volte à fase I (Escolher o Personagem Ativo).

V. Fim de Turno

- Cada membro do Grupo descarta até ficar com apenas 3 cartas na mão.
- Cada membro do Grupo compra 1 carta do respectivo baralho. Não compre carta alguma se seu Personagem estiver em Pânico (consulte "Pânico", p. 26).
- Remova todas as dos Tabuleiros de Personagem. Não mexa nas que ainda estão nas cartas de Combate!
- Comece um novo Turno. Volte à fase I (Escolher o Personagem Ativo).

ENCERRAR O CONFLITO

Verificação de Vitória

Se, a qualquer momento, a quantidade de no Placar de Combate for igual ou superior ao Valor do Conflito, você terá vencido! Receba o Galardão visível na borda inferior da carta de Conflito.

Ação Coletiva: Somente os efeitos precedidos por são ajustados de acordo com a quantidade de membros no Grupo. Outros efeitos só serão recebidos uma vez por Conflito e devem ser distribuídos entre os integrantes.

Morrer, Escapar e Sair Correndo

Se tiver recebido uma carta "Você Está Morrendo!" ou se tiver Escapado, você terá perdido o Conflito. Quando você perde ou o Inimigo Sai Correndo, o Conflito chega ao fim, mas você não recebe o Galardão.

Limpeza do Conflito

Se tiver perdido um Conflito com um Guardiã (img alt="ícone de guardiã"/>, coloque o totem dele no Local onde você se encontra. Do contrário, coloque a carta de Conflito no fundo do respectivo baralho (se a procedência da carta de Conflito for o baralho de Segredos ou a caixa do jogo, devolva-a ao respectivo lugar de origem). Em seguida, embaralhe na pilha todas as cartas de Combate que estejam em sua mão, na Sequência e em seu descarte. Remova todas as dos Tabuleiros de Personagem. Se o Conflito tiver acontecido durante a Exploração, retorne-a neste momento, aplicando possíveis efeitos adicionais se necessário.

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 quando você deve resolvê-las.

No Posicionamento: Resolva esta Habilidade assim que posicionar a carta na Sequência e conectar os Elos.

Habilidade Adiada: A Habilidade Adiada está associada às (fichas de Tempo) presentes na carta. O jogador Ativo (não precisa ser o dono da carta) resolve essa habilidade quando a última é removida da carta. Ao cobrir com uma carta qualquer a carta não passiva que tem sobre ela, descarte todas as ali presentes sem resolver possíveis Habilidades Adiadas.

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

Dano Não Passível de Prevenção: é impossível prevenir este Dano! Pode ser que os efeitos que anulam completamente o Ataque (ou transformam Dano em outros efeitos) ainda se apliquem ao Dano Não Passível de Prevenção.

Elo de Atributo Conectado: este ícone se refere aos Elos de Atributo que têm suas metades esquerda e direita fisicamente unidas.

Elo de Magia Conectado: este ícone se refere aos Elos de Magia que têm suas metades esquerda e direita fisicamente unidas.

Multiefeito: aplique o efeito indicado logo após o ícone a cada um dos membros do Grupo.

Destruir: descarte a última carta de Combate da Sequência. Algumas cartas mencionam o efeito "Se esta carta for ...". Se uma delas for descartada da Sequência, o efeito correspondente será resolvido. Quando houver vários efeitos , resolva-os um de cada vez.

No Ataque do Inimigo: Algumas cartas têm efeitos que serão aplicados durante o Ataque do Inimigo. Geralmente, eles deixam você se defender do Inimigo, mas, às vezes, representam uma posição mais vulnerável que você adota ao fazer manobras arriscadas.

Exemplos de efeitos . Seguem-se alguns exemplos de interações entre Ataques do Inimigo e efeitos .



1 e 6. Se o Ataque do Inimigo e o produzirem o mesmo efeito, some o valor do efeito ao Ataque do Inimigo.

Neste exemplo, a última carta da Sequência tem o efeito +1 . Durante o Ataque do Inimigo, o Personagem Ativo sofrerá 3 e perderá 1 .

2 e 6. Se o efeito não estiver presente no Ataque do Inimigo, resolva-o por último.

Neste exemplo, a última carta da Sequência tem o efeito +1 . Durante o Ataque do Inimigo, remova 6 marcadores do Placar de Combate e, em seguida, o Personagem Ativo mais recente sofrerá 1 .

3 e 6. Em casos raros, o Ataque do Inimigo pode impedir a resolução do efeito .

Neste exemplo, a última carta da Sequência tem o efeito +1 . Durante o Ataque do Inimigo, o oponente representado pelo Conflito Sai Correndo e, com isso, encerra-se o Combate. O Personagem Ativo não sofre 1 , pois o Conflito foi imediatamente encerrado.

Nota: neste exemplo, se o Ataque do Inimigo tivesse um efeito em vez de Sair Correndo, o efeito +1 tampouco seria resolvido, pois a carta seria descartada antes que seu efeito fosse aplicado.

4 e 6. Se o Ataque do Inimigo e o produzirem o mesmo efeito, some o valor do efeito ao Ataque do Inimigo mesmo que tal efeito seja .

Neste exemplo, a última carta da Sequência tem o efeito +1 . Durante o Ataque do Inimigo, cada membro do Grupo recebe 4 e, em seguida, você coloca 3 marcadores no Placar de Combate.

5 e 6. Se o Ataque do Inimigo tiver mais de uma ocorrência do mesmo efeito de , some o valor do efeito a cada ocorrência do efeito em questão.

Neste exemplo, a última carta da Sequência tem o efeito +1 . Durante o Ataque do Inimigo, o Personagem Ativo mais recente sofre 2 , 1 ; em seguida, cada membro do Grupo sofre 2 e, por último, o Personagem Ativo mais recente ganha 2 .

5 e 7. Se o efeito Prevenir efeitos do Ataque do Inimigo, a prevenção se aplicará a cada ocorrência do efeito em questão.

Neste exemplo, a última carta da Sequência tem o efeito Prevína 2 . Durante o Ataque do Inimigo, o Personagem Ativo mais recente sofre 1 e ganha 2 .

Efeitos em Itens

Muito embora a maioria dos efeitos só possa ser usada quando você é o Personagem Ativo, se tiver Itens com efeito , você poderá usar esses Itens para proteger seu Personagem de Ataques de alvo único e , mas você não poderá aplicá-los a outros Personagens (a menos que o Item especifique algo diferente).

Prevenção

Muitas cartas e Perícias permitem a você Prevenir partes do Ataque do Inimigo. Se Prevenir não for suficiente para anular por completo o efeito do Inimigo, ele será aplicado, mas devidamente reduzido pela Prevenção.

O tipo mais comum de Prevenção se encontra nos Itens do tipo Escudo e Armadura ou em algumas cartas de Combate e permite a você Prevenir .

 /  /  **Requisitos de Atributo** – para você receber o Bônus que se conecta a esta metade do Elo, seu valor no Atributo ilustrado deve ser no mínimo 1/2/3.

Multiplicador do Elo Grátis

 – multiplique o bônus seguinte por este fator.

Exemplo:   indica que você colocará 2 marcadores no Placar de Combate.

Bônus dos Elos

Todos os Bônus que aparecem nos Elos são obrigatórios. Se o Personagem puder recebê-los, então terão de ser recebidos! Os efeitos a seguir costumam aparecer nos Bônus dos Elos, mas às vezes também aparecem em Habilidades das cartas.

: marcadores do Placar de Combate. Estes marcadores geralmente acompanham as palavras-chave ganhar ou perder e orientam você a verificar o Placar de Combate e colocar ali ou dali remover a quantidade indicada de . Quando aparecem como Bônus nos Elos, sempre significam ganhar a quantidade indicada de .

: compre uma carta.

: trata-se de um Elo de Bônus diferente, pois é verificado antes dos outros Elos. Se a carta que você pretende baixar na mesa não for a primeira a ser baixada no turno atual, ela terá de ser capaz de receber este Bônus. Receber vários Bônus como este de uma só vez não tem efeitos adicionais e o Bônus não será recebido se for multiplicado por 0x.

OUTRAS REGRAS DE COMBATE

Pânico

O Pânico ocorre toda vez que seu Personagem Enlouquece (um marcador de  encontra-se na casa vermelha da trilha de Pavor do Tabuleiro de Personagem).

Sendo esse o caso:

- No passo 2 de sua Ativação, em vez de baixar a primeira carta da mão para a mesa, pegue a carta no topo de seu baralho, posicione-a no fim da Sequência e resolva-a. Então você poderá baixar outras cartas de sua mão de acordo com as regras normais (requerem o Bônus ).
- Não compre cartas na fase Fim de Turno. Cartas adicionais obtidas por meio de Elos de Bônus, Perícias ou Habilidades continuam sendo compradas normalmente.

Você Está Morrendo!

Toda vez que a  de um Personagem chegar a 0, ele receberá a carta "Você Está Morrendo!". Entre outras coisas, a carta imediatamente remove o Personagem do Conflito atual – veja mais detalhes no texto da carta. Outros membros do Grupo dão continuidade ao Conflito.

Descartar de Mão Vazia

Toda vez que precisar descartar parte de sua mão, mas não tiver carta alguma nela, descarte uma carta do topo de 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 orientar o Personagem a remover  do Placar de Combate, mas não houver ali marcadores suficientes, o Personagem Ativo mais recente descartará uma carta do topo de seu baralho de Combate para cada  que deixar de ser removido.

Exemplo: há 2 marcadores no Placar de Combate. O Ataque provoca a perda de 4 marcadores. 2 marcadores são removidos do Placar de Combate e 2 cartas do topo do baralho do Personagem Ativo mais recente são descartadas.

Sem Cartas no Baralho

Toda vez que um Personagem precisar comprar cartas de Combate e seu baralho não tiver a quantidade necessária de cartas, nada acontecerá: compre quantas cartas for possível comprar e simplesmente prossiga com o Conflito.

CARACTERÍSTICAS DE CONFLITO COMBATIVO

Muitos Conflitos possuem uma ou mais Características que influenciam o Combate. Segue-se uma lista de Características comuns:

Temor: antes de , se você tiver 1 carta ou menos na mão, ganhe 1 .

Cilada: No começo do Conflito, cada membro do Grupo descarta 1 carta da mão ou perde 1 .

Exaustivo: Antes de , descarte 1 carta do topo de seu baralho.

Assediar (X-Y) – Efeito: antes de , se houver pelo menos X, mas não mais que Y cartas na Sequência, resolva o efeito correspondente.

Apressar: Você pode baixar no máximo 3 cartas durante sua Ativação.

Espatifar: No fim do Combate, se você e seus amigos tiverem vencido, cada membro do Grupo ainda em Combate escolherá e descartará uma Arma que estava usando.

MONITOR DO PLACAR DE COMBATE



Em vez de fisicamente colocar  no Placar de Combate, você pode usar o monitor do Placar de Combate que vem com Tainted Grail: Monarcas da Ruína. Toda vez que ganhar ou perder , simplesmente gire a roda para marcar o valor atual do Placar de Combate.



DIPLOMACIA

Em Tainted Grail, nem todos os Conflitos terminam em Combate. O baralho de Conflitos azuis é formado quase em sua totalidade por desafios diplomáticos e 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 ele funciona, será bem fácil aprender a Diplomacia.

VISÃO GERAL DA DIPLOMACIA

Diplomacia 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 fazer um marcador chegar à casa Verde da trilha de Afinidade impressa na carta do Conflito antes de expirar a Duração (C).

Nota: chegar à casa Verde da trilha de Afinidade antes de expirar a Duração não faz o Personagem vencer automaticamente o Conflito. A conclusão só será resolvida quando a Duração chegar a 0.

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

Iniciar Diplomacia: cada membro do Grupo compra 3 cartas e decide se quer ou não recomprar sua mão. Use o dado de Duração para marcar o número ao lado do ícone C que aparece no alto da carta de Conflito. Coloque um marcador universal na casa inicial (I) da trilha de Afinidade.

Turno de Diplomacia

- Fase I: os membros do Grupo escolhem um Personagem para ficar Ativo.
- Fase II: as Habilidades Adiadadas são acionadas e o Personagem Ativo pode baixar cartas de Diplomacia na mesa, acrescentando-as ao fim da Sequência.
- Fase III: o inimigo responde ao Personagem Ativo ou a todos os membros do Grupo (no caso de efeitos C).
- Fase IV: havendo Personagens que ainda não foram Ativados neste turno, retorne à fase I.
- Fase V: cada membro do Grupo descarta até ficar com apenas 3 cartas na mão e, em seguida, compra 1 carta. Começa um novo Turno.

Dica: se achar que seu Personagem não está preparado para lidar com os desafios Diplomáticos mais difíceis, você sempre pode tentar Evitá-los.

Duração do Conflito



A Duração indica por quanto tempo o Conflito vai se estender. Nos Conflitos Diplomáticos, use um dado de Duração para monitorar o valor de Duração. Certos efeitos, entre eles a Resposta do Inimigo, podem aumentar ou diminuir a Duração. Se isso ocorrer, ajuste o dado de maneira a mostrar a face correspondente. Perdido o último ponto da Duração, o Conflito termina nesse mesmo instante (ignore os efeitos remanescentes) e resolve-se a Conclusão do Conflito.

Não há como aumentar a Duração acima de 10. Quando o dado de Duração está no "10" e você ganha Duração, nada acontece.

Conclusão do Conflito

O resultado do Conflito Diplomático é representado por uma ou mais Conclusões. Assim que a Duração chegar a 0, verifique a trilha de Afinidade para ver qual é a cor da casa onde o marcador se encontra. Em seguida, resolva a Conclusão que corresponde a essa cor. Depois disso, o Conflito Diplomático chega ao fim: devolva a carta de Conflito ao fundo do respectivo baralho (se a procedência da carta de Conflito for o baralho de Segredos, devolva-a a essa pilha).

São três as Conclusões possíveis:

C: desfecho favorável. Exige empenho, mas geralmente traz recompensas à altura do esforço.

N: resultado neutro. Fácil de alcançar, em geral. Oferece pequenas recompensas ou punições.

R: algo deu errado. As punições podem ser graves.

Evitar Conflitos Diplomáticos

Durante a Ativação do Personagem no Conflito Diplomático, o Personagem ou Grupo pode Evitar o Conflito. Todos os membros do Grupo precisam concordar com isso. Se o fizerem, você fará o marcador descer 4 casas na trilha de Afinidade e perderá toda a C. O Conflito termina nesse mesmo instante (ignore os efeitos remanescentes) e resolve-se a Conclusão.

Evitar um Conflito Diplomático é uma decisão que se aplica ao Grupo inteiro: para o Grupo, Evitar é sempre uma ação coletiva. Se não for possível chegar a um consenso sobre Evitar ou não o Conflito, o Grupo será obrigado a resolvê-lo.

Carta de Conflito



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

1. Dificuldade do Conflito. Todo Conflito Diplomático pertence a uma das quatro categorias de dificuldade: dos mais fáceis aos mais difíceis.

2. Ícone de Guardião (G). Alguns Conflitos passarão a perambular pelo país se o Conflito não tiver uma Conclusão favorável (consulte "Guardiões", p. 17). Cavaleiro Embriagado, que aparece em exemplo anterior, não é um Guardião.

3. Duração do Conflito. Determina a Duração inicial do Conflito.

4. Nome do Conflito.

5. Trilha de Afinidade. Muitos efeitos movem o marcador desta trilha para cima ou para baixo. Algumas Habilidades também pedem que você verifique se o marcador está numa casa verde, cinza ou vermelha. A casa "I" é a casa inicial.

6. Texto ilustrativo.

7. Características do Inimigo. Alguns Conflitos podem ter modificadores especiais que permanecem ativos do começo ao fim do Conflito (consulte “Características de Conflito Diplomático”, p. 31). Cavaleiro Embriagado, que aparece em exemplo na página anterior, não apresenta nenhuma Característica.

8. Tabela de Diplomacia. A parte da esquerda especifica os efeitos de se conectar um Elo. A parte da direita determina a Resposta do Inimigo.

9. Conclusão. Dependendo da casa onde o marcador de Afinidade terminar, você vai resolver uma Conclusão diferente no fim do Conflito.

10, 11, 12. Elos. Conectar as metades destes Elos com as metades que se encontram na carta seguinte concederá Bônus variados e formará sua Sequência de cartas. Mais informações sobre os Elos a seguir.

Exemplo de Sequência Diplomática



Este é um exemplo de Sequência de cartas de Diplomacia. Cada Personagem baixa suas cartas de Diplomacia, acrescentando-as a uma única Sequência Diplomática comum. As cartas vão formando uma linha reta, de tal maneira que os Elos em sua borda inferior sempre se conectam. Nenhum Elo deve ficar escondido. Cada carta contém as metades que abrem e fecham vários Elos. As metades que fecham podem ser encontradas na borda esquerda de uma carta de Diplomacia: elas se conectam às metades na carta precedente. As metades que abrem ficam à direita: elas se conectam às metades na carta seguinte.

Uma carta não precisa conter todos os Elos possíveis e a maioria contém apenas alguns deles.

A metade que abre o Elo sempre apresenta um requisito ou modificador do Bônus que aparece na metade que fecha o Elo.

A metade que fecha o Elo pode apresentar vários tipos de Bônus.

Quando duas cartas de Diplomacia são colocadas na Sequência, as metades de alguns Elos se conectam, dando ao Personagem um Bônus indicado nas metades que fecham os Elos, desde que o Personagem cumpra os requisitos indicados nas metades que abrem os Elos.

Consideram-se os Elos conectados mesmo quando você não cumpre o requisito para receber o Bônus.

Carta de Diplomacia



Existem dois tipos de cartas de Diplomacia: normais e passivas. A única diferença é que as cartas passivas mantêm sua Habilidade sempre visível quando estão na Sequência. Para permitir isso, os Elos dessas cartas aparecem nas bordas opostas. Toda carta de Diplomacia tem várias partes:

1. Nome.

2. Elos de Atributo. Os três Elos superiores de uma carta correspondem aos Atributos do Personagem. A metade que abre um Elo de Atributo contém um ícone de Atributo. Se conectá-la à metade que fecha o Elo de Atributo, você só receberá o Bônus correspondente se seu Personagem tiver, no mínimo, o nível de Atributo requerido.

Exemplo: você conecta a . Você só receberá um Bônus de se seu Personagem tiver 2 ou mais no Atributo .

3. Elo de Magia. Trata-se de um Elo adicional que requer o investimento de **Magia** para que você possa receber o Bônus. A metade que abre o Elo sempre mostra o ícone . Se conectá-la à metade que fecha o Elo de Magia, você só receberá o Bônus correspondente se seu Personagem pagar 1 de **Magia**. Só será possível pagar esse custo uma vez e no momento em que se conectam as metades do Elo.

Ação Coletiva: Qualquer membro do Grupo pode pagar o custo em **Magia**.

4. Elo Grátis. O Elo na borda inferior da carta não tem requisitos. A metade que o abre geralmente mostra um multiplicador. Se conectá-la à metade que fecha o Elo Grátis, você sempre receberá o Bônus correspondente (a menos que não exista Bônus algum ou que o multiplicador seja “0x”).

5. Habilidade. O texto da carta traz regras especiais que são resolvidas em diversas fases da Diplomacia. As Habilidades das cartas permanecerão ativas enquanto estiverem visíveis na Sequência.

6. Número da Carta. Para facilitar a organização das cartas e a montagem dos baralhos, cada carta de Combate e Diplomacia apresenta um número só seu e o nome de um Personagem. A letra ao lado do número identifica o tipo de carta (B – carta básica, E – carta evoluída, D – carta obtida durante uma Demanda).

Cargas

Essas Habilidades são introduzidas pelo texto “Pague X cargas” e podem ser usadas a qualquer momento durante a Ativação de um Personagem (a não ser que o texto das regras limite o procedimento a uma determinada fase). A quantidade de cargas é sempre especificada e a Habilidade não poderá ser usada se houver cargas insuficientes.

Ação Coletiva: O Personagem Ativo pode usar as Habilidades do tipo “Pague X cargas” de qualquer uma das cartas na Sequência, mas o dono da carta precisa concordar com isso.

Cartas de Vela

Certas cartas são de um subtipo especial representado por um ícone localizado abaixo do nome da carta. Por si só, esse ícone não tem efeito algum, mas algumas cartas e Perícias se referem a ele.

Cartas Ativas

Salvo indicação em contrário, as Habilidades das cartas passivas e a última carta da Sequência sempre se aplicam e podem ser usadas pelo Personagem Ativo.

INICIAR DIPLOMACIA

A Diplomacia em Tainted Grail se inicia sempre que você revela uma carta configurada como Conflito Diplomático que tenha pelo menos um Elo aberto em sua borda direita.

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

1. Cada membro do Grupo compra 3 cartas do respectivo baralho de Diplomacia.
2. Use o dado de Duração para marcar o número ao lado do ícone  que aparece no alto da carta de Conflito.
3. Coloque um marcador universal na casa inicial (I) da Trilha de Afinidade.
4. Se o inimigo tiver uma Característica, verifique agora se ela se aplica, pois algumas têm efeito neste momento (consulte "Características de Conflito Diplomático", p. 31).

Recomprar

Se não gostar de sua mão inicial, você poderá deixá-la ao lado de seu baralho de Diplomacia e comprar uma nova mão com uma carta a menos. Em seguida, junte a mão inicial anterior ao baralho de Diplomacia e reembalhe as cartas. 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 Diplomacia.

TURNIO DE DIPLOMACIA

Um Conflito Diplomático geralmente é composto por 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 de Diplomacia em questão (são os que não têm uma  em cima do Tabuleiro de Personagem).

Coloque uma  no Tabuleiro do Personagem que ficar Ativo. É um lembrete de que esse Personagem não poderá ser Reativado antes do próximo Turno.

Nota: não se esqueça de que, salvo indicação em contrário, os efeitos de jogo (perda de  ganho de  penalidades das Habilidades) que acontecem durante a Ativação do Personagem se aplicam somente ao Personagem Ativo!

II. Ativação do Personagem

1) Habilidades Adiadas

Remova uma  de toda carta de Diplomacia na Sequência que tenha alguma dessas fichas, começando com a carta de Conflito e percorrendo a Sequência.

Quando a última  de uma carta for removida, verifique se foi acionada alguma Habilidade Adiada na carta em questão.

2) Baixar Cartas

Neste passo, o Personagem Ativo coloca seu plano em execução, baixando cartas da mão para a mesa e acrescentando-as à Sequência. O Personagem também pode ser obrigado a baixar uma carta aleatória se estiver em Pânico (consulte "Pânico", p. 31). Para completar este passo, siga os itens da lista:

a) Baixe a primeira carta de Diplomacia. Para baixar a primeira carta de Diplomacia durante sua Ativação, você pode escolher qualquer carta em sua mão. Você precisa apenas alinhá-la corretamente com a carta anterior da Sequência (consulte "Exemplo de Sequência Diplomática", p. 28), o que fará com que a metade que fecha o Elo Grátis (borda inferior da carta) se una à metade que o abre na carta precedente. Se não puder ou não quiser baixar cartas, siga para o próximo passo.

Resolver as Cartas Baixadas

Logo depois de baixar uma carta, resolva os passos a seguir na ordem em que são apresentados:

- Verifique se as metades dos Elos de Atributo se conectam. Prosseguindo de cima para baixo, receba os Bônus que se encontram nas metades que fecham os Elos de Atributo. Lembre-se: para receber o Bônus, você precisa ter o nível de Atributo especificado na metade que abre o Elo de Atributo.

Ter um nível de Atributo superior ao requerido não afeta os Bônus: eles não aumentam proporcionalmente aos Atributos do Personagem.

O Bônus mais comum que aparece nos Elos de Atributo é . Esse Bônus pode ter um efeito diferente (ou nenhum efeito) a depender do Conflito (leia atentamente os Bônus de Diplomacia).

- Se um Elo de **Magia** se conectar, você poderá pagar 1 de **Magia** para receber o Bônus.
- Conecte o Elo Grátis na borda inferior da carta e receba o Bônus que aparece na metade que fecha o Elo em questão. Aplique ao Bônus o multiplicador na metade que abre o Elo, se for o caso.

Nota: se o multiplicador for 0x, você não receberá o Bônus em questão.

- Verifique a Habilidade e, caso ela seja acionada neste instante, resolva-a (consulte "Ícones e Gatilhos das Cartas de Diplomacia", p. 30).
- Verifique se, ao baixar a carta, você desencadeou efeitos em outras cartas ou Perícias.

Nota: se você cobrir uma carta não passiva que tenha  em cima dela, remova a(s) ficha(s) imediatamente, mas não resolva a Habilidade Adiada.

b) Baixe cartas de Diplomacia adicionais. A cada Ativação, para você baixar cartas adicionais (depois da primeira), cada uma dessas cartas vai requerer que se receba um Bônus  proveniente de um de seus Elos. Se não tiver cartas com esse Bônus ou se não encontrar uma maneira de recebê-lo, você não poderá baixar cartas adicionais!

III. Resposta do Inimigo

Agora o Inimigo Responderá ao Personagem Ativo mais recente. Em geral, a Resposta do Inimigo interage de alguma maneira com a trilha de Afinidade (movendo o marcador para baixo, por exemplo) e com a Duração.

- Aplique o resultado da Resposta do Inimigo ao Personagem Ativo mais recente, resolvendo os efeitos da esquerda para a direita.

Ação Coletiva: Algumas partes da Resposta do Inimigo são precedidas por um ícone . Aplique-as a todos os membros do Grupo.

- Se a Resposta do Inimigo estiver na iminência de mover o marcador de Afinidade para baixo da casa mais inferior da trilha, descarte uma carta do topo de seu baralho para cada  que deveria mover o marcador abaixo da casa inferior.

Efeitos que Alteram a Resposta do Inimigo

Estes são os efeitos que podem aparecer nas cartas:

- : modifica a Resposta do Inimigo, acrescentando outros efeitos ou prevenindo aqueles produzidos pelo Inimigo.
- Antes de : o efeito em questão será resolvido depois de você terminar sua Ativação, mas antes da ocorrência de qualquer efeito .
- Depois de : o efeito em questão será resolvido depois de você aplicar todas as partes da Resposta do Inimigo.

Baixar e Posicionar

Você só baixa cartas provenientes de sua mão. Alguns efeitos podem posicionar cartas na Sequência e especificam se eles mesmos serão resolvidos normalmente ou não.

Bônus

Para você baixar qualquer outra carta depois de ter baixado a primeira em sua Ativação, o Bônus  deve aparecer na nova carta que você deseja baixar (não na carta precedente) e é preciso cumprir os requisitos para recebê-lo. Receber vários Bônus  de uma só vez não tem efeitos adicionais e não se recebe  multiplicado por 0x.

Custos Coletivos

Durante um Conflito, os custos em **Comida**, **Magia** e **Riqueza** podem ser pagos por qualquer membro do Grupo, mas os custos em ,  e  devem ser pagos pelo Personagem Ativo.

IV. Verificar Disponibilidade

Verifique se todos os membros do Grupo foram Ativados neste Turno (e, portanto, têm em seus Tabuleiros de Personagem).

- Se não restar Personagens para serem Ativados, vá para a fase V (Fim de Turno).
- Se ainda houver Personagens para Ativar, volte à fase I (Escolher o Personagem Ativo).

V. Fim de Turno

- Cada membro do Grupo descarta até ficar com apenas 3 cartas na mão.
- Cada membro do Grupo compra 1 carta do respectivo baralho. Não compre carta alguma se seu Personagem estiver em Pânico (consulte "Pânico", p. 31).
- Remova todas as dos Tabuleiros de Personagem. Não mexa nas que ainda estão nas cartas de Diplomacia!
- Comece um novo Turno. Volte à fase I (Escolher o Personagem Ativo).

ENCERRAR O CONFLITO

Verificação de Conclusão

Se, a qualquer momento, o último ponto da Duração for perdido, o Conflito terminará nesse mesmo instante (ignore os efeitos remanescentes) e a Conclusão do Conflito será resolvida. Reduzir a Duração a 0 ou receber a carta "Você Está Morrendo!" sendo você o último Personagem no Conflito são as únicas maneiras de encerrar a Diplomacia.

Exemplo: a Resposta do Inimigo é: "Perca 1 ". Se perder 1 fizer você perder o último ponto de Duração, você não moverá o marcador de Afinidade, mas resolverá imediatamente o efeito da Conclusão.

Efeitos da Conclusão

Aplique o efeito da Conclusão (consulte "Carta de Conflito", p. 27), que depende da posição do marcador na trilha de Afinidade. São três as Conclusões possíveis:



Ação Coletiva: Somente os efeitos precedidos por são ajustados de acordo com a quantidade de membros no Grupo. Outros efeitos só serão recebidos uma vez por Conflito e devem ser distribuídos entre os integrantes.

Limpeza do Conflito

Coloque a carta de Conflito no fundo do respectivo baralho (se a procedência da carta de Conflito for o baralho de Segredos ou a caixa do jogo, devolva-a ao respectivo lugar de origem). Em seguida, embaralhe no baralho todas as cartas de Diplomacia que estejam na sua mão, na Sequência e no seu descarte. Remova todas as dos Tabuleiros de Personagem. Se o Conflito tiver acontecido durante a Exploração, retome-a neste momento, aplicando possíveis efeitos adicionais se necessário.

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 quando você deve resolvê-las.

Duração: indica durante quanto tempo o Conflito ocorrerá. Alguns efeitos fazem você ganhar (aumentar) ou perder (reduzir) a Duração.

Na Resposta do Inimigo: algumas cartas têm efeitos que serão aplicados durante a Resposta do Inimigo.

Se a Resposta do Inimigo e o produzirem o mesmo efeito, some o valor do efeito à Resposta do Inimigo.

Se o efeito não estiver presente na Resposta do Inimigo, resolva-o por último (consulte "Exemplos de Efeitos ", p. 25).

No Posicionamento: resolva esta Habilidade assim que posicionar a carta na Sequência e conectar os Elos.

Habilidade Adiada: a Habilidade Adiada está associada às (fichas de Tempo) presentes na carta. O jogador Ativo (não precisa ser o dono da carta) resolve essa habilidade quando a última é removida da carta. Ao cobrir com uma carta qualquer a carta não passiva com em cima dela, descarte todas as ali presentes sem resolver possíveis Habilidades Adiadas.

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

Dano Não Passível de Prevenção: é impossível prevenir este Dano! Pode ser que os efeitos que anulam completamente a Resposta (ou transformam Dano em outros efeitos) ainda se apliquem ao Dano Não Passível de Prevenção.

Elo de Atributo Conectado: este ícone se refere aos Elos de Atributo que têm suas metades esquerda e direita fisicamente unidas.

Elo de Magia Conectado: este ícone se refere aos Elos de Magia que têm suas metades esquerda e direita fisicamente unidas.

Multiefeito: aplique o efeito indicado logo após o ícone a cada um dos membros do Grupo.

Guardião: alguns Conflitos terão este ícone em uma de suas Conclusões. Caso se chegue a essa consequência, o Conflito será acrescentado ao Local como Guardião.

Destruir: descarte a última carta de Diplomacia da Sequência. Algumas cartas mencionam o efeito "Se esta carta for ...". Se uma delas for descartada da Sequência, o efeito correspondente deverá ser realizado. Quando forem vários os efeitos , resolva-os um de cada vez.

Requisitos de Atributo: para você receber o Bônus que se conecta a esta metade do Elo, seu valor no Atributo indicado deve ser no mínimo 1/2/3.

Multiplificador do Elo Grátis

: multiplique o bônus seguinte por este fator.

Exemplo: + significa que você moverá o marcador 2 casas para cima na trilha de Afinidade.

Prevenção

Muitas cartas e Perícias permitem a você Prevenir partes da Resposta do Inimigo. Se Prevenir não for suficiente para anular por completo o efeito do Inimigo, ele será aplicado, mas devidamente reduzido pela Prevenção.

O tipo mais comum de Prevenção em situações Diplomáticas permite a você Prevenir .

Bônus dos Elos

↑ / ↓ – mova o marcador 1 casa para cima ou para baixo na trilha de Afinidade.
✂: este Bônus é determinado pelo Conflito. Toda vez que você resolver um Bônus ✂, verifique se a carta de Conflito contém uma regra que corresponda ao Atributo associado a este Bônus. Sendo esse o caso, resolva o efeito em questão apenas uma vez. Seguem-se exemplos de diversos efeitos ✂.

Nota: ter um nível de Atributo superior ao requerido não multiplica os efeitos de ✂.



1. Se ganhar ✂ de um Elo, você comprará 1 carta.
2. Se tiver como receber ✂ de um Elo, você poderá baixar esta carta mesmo que ela não seja a primeira a ser baixada em sua Ativação (mesmo efeito de quando você consegue receber um Bônus normal).
3. Se receber ✂ de um Elo, você perderá 1, o que pode encerrar o Conflito antes que você consiga resolver outros Elos.
4. Se você receber ✂ de um Elo, mova o marcador 1 casa para cima na trilha de Afinidade. Além disso, se receber ✂ de um Elo, você ganhará 1 e prolongará o Conflito.

📦: compre 1 carta.

📦: trata-se de um Elo de Bônus diferente, pois é verificado antes dos outros Elos. Se a carta que você pretende baixar na mesa não for a primeira a ser baixada no turno atual, ela terá de ser capaz de receber este Bônus. Receber vários Bônus como este de uma só vez não tem efeitos adicionais e o Bônus não será recebido se for multiplicado por 0x.

OUTRAS REGRAS DE DIPLOMACIA

Pânico

O Pânico ocorre toda vez que seu Personagem Enlouquece (um marcador de encontra-se na casa vermelha da trilha de Pavor do Tabuleiro de Personagem).

Sendo esse o caso:

- No passo 2 de sua Ativação, em vez de baixar a primeira carta da mão para a mesa, pegue a carta no topo de seu baralho, posicione-a no fim da Sequência e resolva-a. Então você poderá baixar outras cartas de sua mão de acordo com as regras normais (requerem o Bônus).
- Não compre cartas na fase Fim de Turno. Cartas adicionais obtidas por meio de Elos de Bônus, Perícias ou Habilidades continuam sendo compradas normalmente.

Você Está Morrendo!

Toda vez que a de um Personagem chegar a 0, ele receberá a carta "Você Está Morrendo!". Entre outras coisas, a carta imediatamente remove o Personagem do Conflito atual – veja mais detalhes no texto da carta. Outros membros do Grupo dão continuidade ao Conflito.

Descartar de Mão Vazia

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

Ultrapassar a Última Casa com o Marcador de Afinidade

O marcador de Afinidade nunca ultrapassa nem a casa inferior, nem a casa superior da trilha de Afinidade.

Toda vez que a Resposta do Inimigo ou outro efeito orientar você a ↓ o marcador para baixo da casa de Afinidade inferior, o Personagem Ativo mais recente descartará 1 carta do topo de seu baralho de Diplomacia para cada ↓.

Toda vez que a Resposta do Inimigo ou outro efeito orientar você a ↑ o marcador para cima da casa de Afinidade superior, nada acontecerá.

Exemplo: o marcador se encontra na segunda casa de baixo para cima da trilha de Afinidade.

A Resposta do Inimigo é ↓↓↓. O marcador se move para a última casa de Afinidade e, em seguida, o Personagem Ativo mais recente descarta 2 cartas do topo de seu baralho de Diplomacia.

Sem Cartas no Baralho

Toda vez que um Personagem precisar comprar cartas de Diplomacia e seu baralho não tiver a quantidade necessária de cartas, nada acontecerá: compre quantas cartas for possível e simplesmente prossiga com o Conflito.

Características de Conflito Diplomático

Muitos Conflitos possuem uma ou mais Características que influenciam a Diplomacia. Segue-se uma lista de Características comuns:

Desanimador: ao Evitar o Conflito, sempre resolva.

Temor: antes de, se você tiver 1 carta ou menos na mão, ganhe 1.

Ganancioso: no início da Diplomacia, pague 1 de Riqueza ou ganhe 1.

Assediar (X-Y) – Efeito: antes de, se houver pelo menos X, mas não mais que Y cartas na Sequência, resolva o efeito correspondente.

Apressar: você pode baixar no máximo 3 cartas durante sua Ativação.

INDICADOR DIPLOMÁTICO



Em vez de mover um pela trilha de Afinidade, você pode usar o indicador diplomático que vem com Tainted Grail: Monarcas da Ruína. No início do Conflito, encaixe o indicador na casa Inicial da trilha de Afinidade e deslize-o para cima e para baixo toda vez que resolver ↑ e ↓, respectivamente.

EXEMPLO DE COMBATE

Iunis forma um Grupo com Elgan e eles acabam de revelar um Conflito verde: um medonho Ursestranyo! O Grupo se considera forte o bastante e decide aceitar o desafio.

INICIAR COMBATE

Todos os membros do Grupo compram 3 cartas de seus respectivos baralhos de Combate e decidem manter suas mãos iniciais.

Turno 1

O Grupo decide que Iunis será a primeira Personagem Ativa e, assim, ela coloca uma ficha de Tempo em cima de seu Tabuleiro de Personagem.



A primeira carta a ser baixada na Ativação de um jogador pode ser qualquer carta que ele tenha na mão e, assim, Iunis decide baixar Trocação. Ela tem 2 pontos de Elo, então o Elo conectado concede um Bônus de 2, que vai para o Placar de Combate. Nenhum outro Elo conectado oferece Bônus a Iunis, por isso ela resolve a Habilidade da carta acionada No Posicionamento, decide pagar 3 para ganhar e coloca esses marcadores no Placar de Combate. Por ter pagado 3, ela também pode comprar uma carta. Uma outra Habilidade da carta tem o efeito Depois de, ou seja, só será acionada Depois do Ataque do Inimigo, não agora. Iunis decide não baixar mais cartas. E chegou a hora do Ataque do Inimigo.



A Personagem Ativa mais recente aplica o Ataque correspondente que aparece na tabela de Combate da carta de Conflito. Como há 3 no Placar de Combate, o Ursestranyo provoca 3 em Iunis e remove 1 marcador do Placar de Combate. Em seguida, Iunis examina a habilidade Depois de, que apresenta o ícone. Significa que é preciso descartar a última carta da Sequência. No caso, trata-se da própria carta que contém esse ícone e, assim, Iunis descarta Trocação, removendo-a da Sequência.

Elgan é o próximo Personagem Ativo, e ele sinaliza isso colocando uma em seu Tabuleiro de Personagem.



Elgan baixa Vela Venenosa e não recebe nenhum Bônus dos Elos conectados, porque ele não tem pontos em e a metade que fecha o Elo Grátis está vazia. Em seguida, o jogador resolve a Habilidade da carta acionada No Posicionamento, que orienta Elgan a colocar 3 em cima dela. A carta tem uma Habilidade Adiada, reconhecível pelo ícone. Quando a última for removida, essa Habilidade será resolvida, colocando no Placar de Combate.

Então Elgan decide baixar mais uma carta: Centelha. Ele pode fazer isso porque essa carta tem um Bônus que, quando recebido, permite que ela seja baixada após a primeira carta da Ativação. Elgan tem 1 e, portanto, pode receber o Bônus. O jogador paga 1 de Magia para receber o Bônus e coloca no Placar de Combate. Em seguida, usa a Habilidade acionada No Posicionamento para remover 1 de Vela Venenosa e, dessa maneira, acelerar o acionamento da Habilidade Adiada. Vela Venenosa ainda tem 2 em cima dela e, por isso, ainda não é possível resolver sua Habilidade.



O Inimigo ataca, provocando 3 em Elgan, pois há 3 no Placar. Em seguida, remove-se mais uma vez.

Os jogadores Verificam a Disponibilidade e, como todos os membros do Grupo têm em seus Tabuleiros de Personagem, eles passam para o Fim do Turno. Não precisam descartar, pois nenhum dos dois tem mais de 3 cartas na mão. Em seguida, compram 1 carta de Combate cada um (dos respectivos baralhos). Os dois removem de seus Tabuleiros de Personagem e começa o novo Turno.

Turno 2

Os membros do Grupo decidem que Iunis será mais uma vez a primeira Personagem Ativa e, portanto, ela sinaliza isso com uma em seu Tabuleiro de Personagem.



No turno anterior, o passo das Habilidades Adiadadas havia sido pulado, pois não havia cartas com na Sequência. Como agora a situação é outra, Iunis remove 1 de Vela Venenosa. Ainda resta 1 na carta e, assim, nada acontece por ora.



Em seguida, Iunis baixa sua primeira carta nesta Ativação: *Saraivada de Golpes*. Somente concede um Bônus de , por isso ela coloca o marcador no Placar de Combate. Resolvendo a Habilidade acionada No Posicionamento, Iunis decide ganhar 1 para colocar uma carga na carta.

Ela decide baixar mais uma carta, *Arremessar*, usando o Bônus concedido pelo Elo . Também recebe um Bônus de do Elo Grátis, que ela coloca no Placar de Combate. A Habilidade acionada No Posicionamento dessa carta não pode ser usada porque Iunis não tem nem Arma, nem Escudo.

Os jogadores passam para o ataque do Ursestranyo...



... e, como são 6 no Placar, aplica-se um novo ataque. antes de significa que o dano se aplica a todos os membros do Grupo e, portanto, todo mundo é obrigado a mover o marcador de Saúde 1 casa para baixo em suas respectivas trilhas. Um é mais uma vez removido do Placar de Combate, deixando o bicho com . Depois do Ataque, Iunis precisa descartar *Arremessar*, como manda a Habilidade nessa carta.

Agora é a vez de Elgan ser o Personagem Ativo. Ele coloca em seu Tabuleiro de Personagem.



Para começar, Elgan verifica a Habilidade Adiadada e remove a última de *Vela Venenosa*. Ou seja, a Habilidade é acionada, acrescentando ao Placar de Combate. Como já havia no Placar, o total chega a 8 e iguala o Valor do Conflito.

Parabéns! O Ursestranyo é derrotado e o Conflito termina nesse mesmo instante. Agora o Grupo recebe o Galardão informado na borda inferior da carta de Conflito. O Grupo ganha 3 de *Comida*, que podem ser distribuídos entre os Personagens como os jogadores bem entenderem. Eles colocam o Conflito no fundo do baralho de Conflitos verdes, devolvem todas as cartas de Combate (mão, Sequência e descarte) a seus respectivos baralhos de Combate e reembaralham as pilhas.

EXEMPLO DE DIPLOMACIA

Osbert forma um Grupo com Gerdwyn e eles acabam de revelar um Conflito azul: um Cavaleiro Embriagado para lá de bêbado. O Grupo dá uma olhada no homem e decide que não terá dificuldade alguma para contornar o problema só na conversa.

INICIAR DIPLOMACIA

No início do Conflito Diplomático, o Grupo precisa marcar a Duração no dado correspondente. Eles o colocam acima da carta de Conflito, mostrando o número que aparece no alto da carta ao lado do ícone : no caso, 3. Também colocam um marcador universal na casa inicial da trilha de Afinidade, identificada pela letra I.

Todos os membros do Grupo compram 3 cartas de seus respectivos baralhos de Diplomacia e decidem manter suas mãos iniciais.

Turno 1

O Grupo decide que Gerdwyn será a primeira Personagem Ativa e, assim, ela coloca uma ficha de Tempo em cima de seu Tabuleiro de Personagem.



A primeira carta a ser baixada na Ativação de uma jogadora pode ser qualquer carta que ela tenha na mão e, assim, Gerdwyn decide baixar *Impaciência*. O Elo Grátis concede um Bônus de e, portanto, Gerdwyn move o marcador uma casa para cima na trilha de Afinidade. A Habilidade de *Impaciência* acionada No Posicionamento orienta Gerdwyn a colocar 2 marcadores universais na carta, representando cargas. Ela poderá usar as cargas mais adiante para descartar uma carta da Sequência.

Gerdwyn decide baixar mais uma carta: *Ordem Severa*. Ela tem como fazer isso porque a carta apresenta um Bônus que Gerdwyn pode receber por ter 1 . Nenhum outro Elo conectado faz com que ela receba Bônus e, assim, ela resolve a Habilidade da carta acionada No Posicionamento. A Afinidade está em e, portanto, Gerdwyn decide perder 1 e ajusta o dado de Duração para 2. *Ordem Severa* também tem uma Habilidade que será acionada depois que a carta for , então vamos fazer isso.



Gerdwyn paga 1 carga proveniente da carta *Impaciência* e manda *Ordem Severa* para seu descarte. A Habilidade é acionada, permitindo a ela mover o marcador 1 casa para cima na trilha de Afinidade. Gerdwyn não quer baixar mais cartas e, assim, ela passa à Resposta do Inimigo.

Chegou a hora de o Cavaleiro Embriagado Responder. A Personagem Ativa mais recente aplica a Resposta correspondente que aparece no lado direito da tabela de Diplomacia, com o no alto. Gerdwyn move o marcador uma casa para baixo na trilha de Afinidade () e descarta a última carta da Sequência (*Impaciência*) e ajusta o dado de Duração para 1.

Osbert é o próximo Personagem Ativo, e ele sinaliza isso com a em seu Tabuleiro de Personagem.



Osbert é um jogador e apostador profissional e, por isso, a primeira carta que ele baixa é *Aposta Arriscada*. Tanto o Elo quanto o Elo Grátis concedem um Bônus e, assim, Osbert move o marcador duas casas para cima na trilha de Afinidade. O marcador agora está em . Significa que é possível acionar a Habilidade No Posicionamento de *Aposta Arriscada*. Osbert decide aproveitar a oportunidade: ele ganha 2 de *Riqueza* e move o marcador para a casa I.



Agora o Grupo terá de recomendar do zero o processo de convencer o Cavaleiro, e o tempo está acabando, por isso Osbert baixa mais uma carta – *Senda da Harmonia* –, recebendo o Bônus proveniente do Elo . A Habilidade acionada No Posicionamento dá a Osbert duas opções, e ele decide que vai e ganhar 1 . Ele reajusta o dado de Duração para 2.

Osbert decide que, por ora, já está bom. O Inimigo então responde, movendo o marcador uma casa para baixo na trilha de Afinidade, descartando a última carta da Sequência e perdendo 1 .

Os jogadores Verificam a Disponibilidade e, como todos os membros do Grupo têm em seus Tabuleiros de Personagem, eles passam para o Fim do Turno. Não precisam descartar, pois nenhum dos dois tem mais de 3 cartas na mão. Em seguida, compram 1 carta de Diplomacia cada um (dos respectivos baralhos). Os dois removem de seus Tabuleiros de Personagem e começam o novo Turno.

Turno 2

Os membros do Grupo decidem que Osbert será o primeiro Personagem Ativo desta vez e, portanto, ele sinaliza isso com uma em seu Tabuleiro de Personagem.

Pula-se mais uma vez o passo das Habilidades Adiadas, pois não há cartas com na Sequência.



Em seguida, Osbert baixa sua primeira carta nesta Ativação: *Golpe de Sorte*. O Bônus do Elo faz Osbert ganhar 1 e, assim, ele passa o dado de Duração para 2. Para resolver a Habilidade acionada No Posicionamento, ele precisa lançar um dado. O resultado é 4 e Osbert escolhe a opção : o marcador sobe 1 casa na trilha.



Em seguida, ele baixa *Truque da Moeda*, aproveitando-se do fato de que ele pode receber o Bônus do Elo . Ele paga 1 de *Magia* para receber o Bônus e move o marcador 2 casas para cima na trilha. Mais uma vez, a Habilidade acionada No Posicionamento oferece opções e, como não quer pagar nada para ninguém, ele decide perder 1 : o dado passa para 1.



Osbert tem mais uma carta na mão – *Regatear* –, que ele baixa usando o Bônus no Elo . A Habilidade dessa carta será acionada durante o passo da Resposta do Inimigo, como indica o ícone .

E chegou a hora da Resposta do Inimigo. Mas não há Resposta desta vez, pois a Habilidade de *Regatear* diz: "Ignore a Resposta do Inimigo". É obrigatório descartar a carta após . É o que Osbert faz.

Agora é a vez de Gerdwyn ser a Personagem Ativa. Ela coloca em seu Tabuleiro de Personagem.



A primeira carta baixada por ela é *Intimidação*. Ela recebe o Bônus do Elo Grátis e move o marcador 2 casas para cima na trilha de Afinidade. Resolvendo a Habilidade acionada No Posicionamento, ela descarta a carta que acabou de baixar e o *Truque da Moeda* de Osbert. Gerdwyn acha que a conversa já está de bom tamanho e passa para a Resposta do Inimigo.



A resposta do Cavaleiro Embriagado move o marcador 1 casa para baixo, descarta o *Golpe de Sorte* e perde de vez a Duração, o que significa que o Conflito chegou ao fim.

Parabéns! O marcador agora está em e, assim, o Grupo recebe a recompensa que corresponde a essa Afinidade, informada na seção Conclusão da carta de Conflito. Eles conseguiram ganhar 2 de *Riqueza* do Cavaleiro Embriagado e distribuem os pontos entre os membros do Grupo. Colocam o Conflito no fundo do baralho de Conflitos azuis, devolvem todas as cartas de Diplomacia (mão, Sequência e descarte) a seus respectivos baralhos de Diplomacia e reembalham as pilhas.

MODOS ALTERNATIVOS

A seguir, você encontrará as maneiras recomendadas de reduzir (ou aumentar) a dificuldade de sua campanha.

Modo Narrativo

Sobreviver no oeste de 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, cogite aplicar os modificadores a seguir. Fique à vontade para usar todos eles ou apenas alguns.

Itens Iniciais

Durante "IV" Prepare os baralhos de Segredos e Itens" da Preparação do Mundo, p. 6, cada Personagem ganha 1 Item "A".

Gênio Tático

Receba a carta de Segredo 49. Ela permite a você baixar cartas adicionais em seu turno sem receber o Bônus 7. Dessa maneira, será mais fácil montar sua Sequência.

Conflitos e Incidentes

Toda vez que você preparar os baralhos de Conflitos no começo do Capítulo ou sempre que o jogo orientar você a colocar Incidentes Aleatórios no topo do baralho de Incidentes, trate a quantidade de Personagens em jogo como se houvesse 1 Personagem a menos (mín. 1).

Limitador de Saúde

Remova da campanha a peça plástica que marca 1 e passe a indicar 1 com um marcador universal. Sua 1 não limitará mais sua 2.

Custo dos Padrons

Altere os custos adicionais da ação "Ativar um padron" para:

- Pague 1 de **Magia** por Personagem.
- Pague o "Tributo de Sangue". Pague 2 1 por Personagem e ganhe 1 1 por Personagem.

Nos dois casos, o custo em 2 continua o mesmo.

Evolução do Personagem

Toda vez que você Evoluir seu baralho de Combate ou Diplomacia, compre uma carta a mais para então escolher entre elas.

Passagem do Tempo

Durante cada Capítulo, quando estiver na iminência de receber uma ou mais partes da condição "Passagem do Tempo" pela primeira vez, receba uma parte a menos.

Modo Desafiador

Se seu grupo quiser enfrentar desafios maiores e já conhece 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: para uma experiência intermediária, pode ser uma boa ideia aplicar somente algumas das alterações a seguir!

Conflitos Reforçados

Receba a carta de Segredo 48. Ela acrescenta mais um efeito a todo Ataque e Resposta do Inimigo.

Escapar do Combate e Evitar Diplomacia

Após o Ataque do Inimigo, se você quiser Escapar, lance um dado:

1-3: você continua em Combate!

4-6: você consegue Escapar.

Toda vez que Evitar uma situação de Diplomacia, resolva a 1 (a menos que o Conflito especifique algo diferente).

Incidentes

Toda vez que o jogo orientar você a colocar Incidentes Aleatórios no topo do baralho de Incidentes, trate a quantidade de Personagens em jogo como se houvesse 1 Personagem a mais.

Custo dos Padrons

A ação "Ativar um padron" custa 1 2 a mais por Personagem. Isso afeta tanto o pagamento normal quanto o "Tributo de Sangue".

Evolução do Personagem

Em vez dos custos normais em Experiência (consulte "Atributos e Evolução do Personagem", p. 13), use a lista a seguir:

3 **Exp** ⇒ compre 2 cartas de Combate ou Diplomacia de seu Acervo de Evolução. Escolha uma, devolva o resto ao Acervo e embaralhe-o.

3 **Exp** + 1 **Exp** para cada ponto num par de Atributos opostos ⇒ ponto nesse par de Atributos.

5 **Exp** + 5 **Exp** para cada Perícia num par de Atributos opostos ⇒ Perícia nesse par de Atributos.

Itens

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

Descanso Clássico

Mude as regras de Recuperação durante o Fim do Dia:

- Cada Personagem DEVE pagar 1 de **Comida** durante cada Recuperação. Ganha 1 1 e perde 1 1 normalmente, mas não ganha 1 2 adicional.
- Para cada Personagem que não pagar 1 de **Comida** durante a Recuperação:
 - Se estiver Exausto neste turno, o Personagem perderá 1 1.
 - Se não estiver Exausto neste turno, o Personagem colocará seu marcador de 2 no valor 4 da trilha de Energia.

Estabilidade Limitada

Toda vez que receber uma parte da condição "Passagem do Tempo", Desvaneça um padron que esteja o mais distante possível de todos os Personagens.

REGRAS SECRETAS

MORTE

Se você tiver a carta de Segredo 6, 8 ou 9, quando um Personagem qualquer morrer, a Marca do Demandante do Rei vai regenerar lentamente o corpo do Personagem em questão antes de incitá-lo a voltar para a Demanda. Para conseguir esse feito, a Marca recorre à força vital de outros Demandantes do Rei nas proximidades e os deixa traumatizados.

Quando seu Personagem tiver 0  e cumprir os requisitos para morrer relacionados na carta "Você está Morrendo!", execute os passos a seguir:

- Cada um dos outros Personagens na campanha perde 1  e ganha 2 .
- Receba a parte da condição "Passagem do Tempo" correspondente ao Capítulo no qual você se encontra.
- Você ganha 4  (lembre-se de descartar a carta "Você Está Morrendo!").
- Todos os Personagens passam seus respectivos marcadores de  para a casa "0".
- Se não houver padrons no tabuleiro, leia o Verso 1100 do Livro dos Segredos no Registro das Explorações.

IMPORTANTE: Dependendo de um poder superior para manter você vivo não é exatamente como Tainted Grail deve ser jogado! Se você morrer repetidas vezes, pense na possibilidade de usar o Modo Narrativo (consulte "Modos Alternativos", p. 36).

COMPANHEIROS

Enquanto estiver jogando Tainted Grail: Monarcas da Ruína, você encontrará Companheiros variados e interessantes. Caberá a você decidir se eles vão acompanhar você em sua aventura. Cada um deles possui uma história breve e exclusiva, além de habilidades especiais. Eles vão ajudar ou atrapalhar você?

A Cabra Negra da Charneca

A demoníaca Cabra Negra pode ser uma companheira inesperada, mas prestativa, desde que você não se importe com a estranha origem da criatura. A Cabra está atrás de Comida e, portanto, acompanhará você de bom grado se você tiver esse recurso. Você pode verificar todo dia as bolsas e algibeiras encantadas que a Cabra carrega e encontrar ali alguma coisinha. Ah, sim: dormir abraçado(a) com o animal pode ajudar você a manter a sanidade.

Se estiver a seu lado no mesmo Local quando você travar Combate, a Cabra Negra poderá ajudar desde que você pague por isso. Ganhar  é uma Ação que se pode executar uma vez por Conflito Combativo e, sendo assim, independentemente da quantidade de integrantes no Grupo, a Cabra conseguirá atacar um determinado Inimigo apenas uma vez. Mas, com Comida suficiente, você poderá usá-la várias vezes por Dia.

Kendrick, o Fantasma Acadêmico

Este fantasma amistoso e que acredita piamente não ser um espírito pode acompanhar você durante boa parte da aventura. A formação acadêmica de Kendrick ajudará bastante se você quiser saber mais a respeito dos Locais da campanha ou se você não souber para onde ir durante uma Demanda.

Importante: Se você escolher "Pedir ajuda para resolver a Demanda atual", Kendrick dará dicas minuciosas. Se você quiser descobrir as coisas por conta própria, é bom evitar essa Ação.

Executar a Ação "Saber mais sobre este lugar" pode dar a você mais informações a respeito do Local onde você se encontra no momento ou ajudar você a descobrir novas interações com os Locais.



Toda vez que você e Kendrick se virem no mesmo Local, é bom verificar se a arte do lugar também apresenta um dos Menires esquecidos e dilapidados do oeste de Avalon. Nesses lugares raros, Kendrick pode conceder um pouco de magia. Confira este exemplo visual para saber qual elemento de terreno procurar.

O Golem de Velas

Este aliado prestativo é, basicamente, uma Velestranya viva e ambulante que ilumina a Estranyeza. Porém, quanto mais usá-lo, mais trechos da história pessoal do Golem você vai revelar a cada parte do corpo dele que derreter.

Não é possível reutilizar imediatamente a Ação do Golem de Velas. Você terá de executar a Ação "Ativar um Padrom" para recarregar o construto com energia.

Isolut da Máscara Dourada

Esta nobre jovem contrasta nitidamente com muitos viajantes soturnos que povoam as trilhas de Avalon. Ela é de um otimismo inabalável e gosta de entoar canções alegres nos momentos mais inoportunos.

Se Isolut estiver a seu lado no mesmo Local e você se meter num Conflito, ela poderá ajudar, permitindo a você ignorar o Ataque ou a Resposta do Inimigo uma vez por Conflito. Por não se tratar de um efeito limitado a uma vez por dia, Isolut poderá ajudar você em vários Conflitos por Dia.

Importante: Ter Isolut como companheira também tornará obrigatória a leitura das Visões em todos os Locais onde você passar a noite, por motivos narrativos que serão revelados ao longo de sua jornada ao lado dela.

O Deus-Raposa

Num momento aleatório da campanha, o Deus-Raposa vai lhe procurar, interessadíssimo em você e na sua missão. Ele é uma criatura volúvel e não seguirá você por aí, como fariam outros Companheiros. Na verdade, ele costuma passar dias a fio sem dar as caras. Mas, se você agradá-lo com pequenas oferendas, pode ser que ele lhe conceda várias dádivas.

Ele é o único Companheiro que você não descobrirá por meio do Registro das Explorações. Ele aparecerá aleatoriamente através do baralho de Incidentes.

Se você decidir interagir com o Deus-Raposa, ele passará a aparecer em lugares variados e a pedir oferendas diferentes. Cuidado: se você decidir ignorá-lo depois de já ter feito uma oferenda, pode ser que você se veja vítima de uma das maldições do Deus-Raposa.

FORMESTRANYAS

Em algum momento da aventura, você receberá cartas, Perícia, peça e miniatura de Personagem em Formestranya. Essas coisas representam como seu Personagem muda graças à exposição prolongada à Estraneza.

Peça de Personagem em Formestranya

A forma de seu Personagem muda e, com ela, mudam também Habilidade e Ponto Fraco. Enquanto estiver em Formestranya, você terá de usar a nova peça que acabou de receber.

Cartas de Formestranya

Estas cartas são distinguíveis das demais por se apresentarem em tons de branco e por terem a letra "F" no número de referência que fica na base das cartas.

Elas introduzem no jogo regras novas e importantes:

Modificação dos baralhos

Quando recebidas, todas as cartas de Formestranya **devem ser sempre** acrescentadas aos baralhos do Personagem e só poderão ser removidas quando você receber instrução especificamente para fazê-lo. Elas contam para o limite mínimo de 10 cartas por baralho.

Custo

Toda carta de Formestranya tem um custo adicional, que aparece abaixo do nome da carta. Durante os Conflitos, para poder baixar uma carta em Formestranya da sua mão, o jogador Ativo primeiro terá de ser capaz de arcar com o custo da carta (pagar ou ou). É preciso pagar o custo total antes de resolver a carta. Ou seja, se o Personagem não for capaz de ganhar ou perder na quantidade indicada, não será possível baixar a carta.

Exemplo: se já tiver atingido o valor máximo na trilha de Pavor, o Personagem não poderá baixar uma carta que tenha como custo.

Nota: alguns efeitos, como Pânico, posicionam cartas do topo do baralho ou da pilha de descarte no fim da Sequência. Nesses casos, ignore o custo da carta de Formestranya, que não será baixada da mão.

Perícias de Formestranya

Estas Perícias oferecem a você novas maneiras de lidar com os Conflitos. Diferenciam-se das demais pela moldura esbranquiçada.

Enquanto estiver em Formestranya, você terá 1 Perícia de Formestranya. Para calcular o custo de evolução, contabilize-a no total de Perícias do par de Atributos em questão, mas lembre-se de que ela também permitirá a você ganhar um quinto ponto num Atributo.

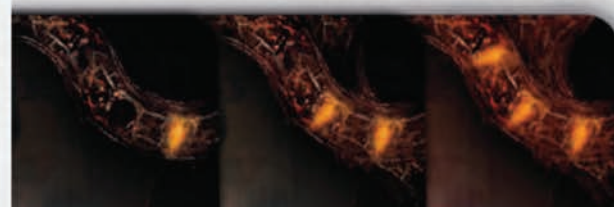
Nota: para conectá-la corretamente, a Perícia de Formestranya deve ser sempre a peça mais externa. Toda vez que você receber uma nova Perícia do mesmo Atributo, troque as duas de lugar e passe o marcador de Atributo da Perícia de Formestranya para a nova Perícia.

MONARCAS DA RUÍNA

Os Monarcas da Ruína são Conflitos com Chefes que você encontrará no decorrer da campanha. Cada um deles vem com 6 cartas de Conflito de tamanho grande que representam seus 3 Conflitos Combativos e 3 Conflitos Diplomáticos.



Cada uma dessas cartas representa um Conflito com um certo Monarca numa das etapas da campanha. O ícone que aparece no canto superior direito da carta indica a Dificuldade do Conflito com esse Chefe:



Toda vez que você se deparar com um Monarca da Ruína, o jogo lhe dará instruções precisas de qual carta usar e como resolver o Conflito.

Os Monarcas da Ruína também costumam aparecer no tabuleiro. Suas regras são semelhantes às dos Guardiões, mas ligeiramente modificadas de acordo com os planos pessoais de cada Monarca. Todo Monarca da Ruína colocado no tabuleiro é acompanhado por uma carta de regras especiais, para servir de lembrete, mas os pormenores se encontram exclusivamente neste manual.

Por último, cada Monarca da Ruína introduz um mecanismo de jogo todo próprio durante os Conflitos Combativos e Diplomáticos. Esse mecanismo sempre será usado em alguns outros Conflitos relacionados ao Monarca em questão (seus seguidores, por exemplo). A descrição de cada mecanismo encontra-se na seção correspondente a um Monarca da Ruína, mas recomenda-se que o jogador só a leia ao encontrar com o Monarca (ou seguidor) que utiliza o mecanismo em questão.

Além disso, certas regras mudam de acordo com a Dificuldade (1, 2 ou 3) do Conflito com cada Monarca da Ruína.

CLAUDYNE, O DESCAVALEIRO

Movimentação

Quando está no tabuleiro, Claudyne se move mais ou menos como um Guardião. No Começo do Dia, logo após mover os Guardiões, lance o dado Direcional dos Guardiões para Claudyne.

1. Ponto cardeal: mova Claudyne, o Descavaleiro, para o Local conectado na direção indicada pelo dado. Não havendo Local conectado nessa direção, mova-o para o Local conectado de número mais baixo.

Nota: este Monarca da Ruína se move no sentido oposto dos Guardiões.

2. "X": Resolva ambos na ordem em que são apresentados:

- Havendo um padrom num dos cantos do Local onde Claudyne, o Descavaleiro, se encontra: Desvaneça o padrom (havendo mais de 1 marco miliário, Desvaneça primeiro aquele que estiver em contato com o Local de número mais alto).
- Mova Claudyne, o Descavaleiro, 2 Locais na direção do Personagem mais próximo. Havendo mais Personagens à mesma distância, Claudyne se moverá na direção do Personagem que estiver no Local de número mais baixo.

A qualquer momento da campanha, se um Personagem estiver no mesmo Local que Claudyne, o Descavaleiro, o Conflito começará imediatamente (antes da resolução de efeitos ):  Verso 200 do Livro dos Segredos.

Regras do Conflito com Claudyne

O mecanismo exclusivo de Claudyne introduz as cartas de Combate e Diplomacia do Inimigo. No começo de um Conflito, você montará o baralho de Claudyne, com as cartas viradas para baixo, de acordo com as instruções fornecidas no Registro das Explorações.

No decorrer do Conflito, elas serão posicionadas no fim da Sequência de acordo com a Característica do Conflito. Essa Característica pode variar, dependendo se o Conflito for com Claudyne ou com seus seguidores.

Impacto – Efeito

Após o passo das Habilidades Adiadas, remova 1  da carta Claudyne, o Descavaleiro. Removida a última , resolva o Efeito associado a esta Característica.

As cartas de Combate e Diplomacia do Inimigo funcionam da mesma maneira que as cartas de Combate e Diplomacia dos jogadores. São posicionadas na Sequência e podem fornecer certos Bônus. Não contam como a primeira carta baixada durante a Ativação do Personagem, mas, fora isso, funcionam normalmente: suas Habilidades continuarão ativas enquanto as cartas permanecerem visíveis na Sequência.

Quando descartadas, as cartas de Combate e Diplomacia do Inimigo são simplesmente devolvidas ao baralho de Segredos ou podem ficar de lado até o Conflito terminar, pois podem ser usadas mais de uma vez no mesmo Conflito.

Baralho de Claudyne e Reembaralhamento

Quando você receber instrução para posicionar uma carta do baralho de Claudyne, mas não tiver mais cartas na pilha, faça o seguinte:

- Embaralhe todas as cartas da Sequência e dos descartes, recompondo as pilhas correspondentes.
- Refaça o baralho de Claudyne na mesma ordem descrita no Verso que iniciou o Conflito.
- Coloque 1  na carta de Conflito.
- Cada membro do Grupo perde 1  e ganha 1 .

Monarcas da Ruína e Guardiões

Muito embora os Monarcas da Ruína compartilhem várias regras básicas com os Guardiões, eles NÃO são considerados Guardiões no que diz respeito aos efeitos de jogo.

Reembaralhamento

Quando o Chefe fizer você reembaralhar a Sequência inteira, não resolva os efeitos .



AMBRERRAINHA VENEDA

Movimentação

No Começo do Dia, logo após mover os Guardiões, se a carta de Segredo 160 estiver em jogo e você tiver a parte 7 da condição "Feitos Notáveis", lance o dado Direcional dos Guardiões para Veneda:

1. Ponto cardeal: mova *Amberrrainha Veneda* para o Local conectado na direção indicada pelo dado. Não havendo Local conectado nessa direção, mova-a para o Local conectado de número mais alto.

2. "X": Resolva ambos na ordem em que são apresentados:

- Havendo um padrom num dos cantos do Local onde *Amberrrainha Veneda* se encontra: Desvaneça o padrom (havendo mais de 1 marco miliário, Desvaneça primeiro aquele que estiver em contato com o Local de número mais alto).

- Não havendo em jogo um Conflito com *Ambrebruxa*: coloque a carta de Segredo 233 (Conflito roxo com *Ambrebruxa*, Dificuldade 3) no Local conectado de número mais alto. Não sendo esse o caso, lance o dado Direcional dos Guardiões para a *Ambrebruxa* e aplique o efeito.

A qualquer momento da campanha, se um Personagem estiver no mesmo Local que *Amberrrainha Veneda*, o Conflito começará imediatamente (antes da resolução de efeitos ):  Verso do Livro dos Segredos indicado na carta de Segredo 160 ou 174.

Ambrecias

Os Conflitos com Veneda e família são acompanhados por uma ou mais Ambrecias que ajudarão os inimigos dos Personagens. Os Conflitos com Chefe remetem a Explorações do Registro que especificam como criar um baralho especial contendo as Ambrecias de Veneda. Os Conflitos normais começam com uma Ambrecia determinada por sua respectiva Característica.

Para derrotar as Ambrecias, você terá de colocar  sobre elas. A maneira de colocar  difere ligeiramente entre o Combate e a Diplomacia.



1. Valor. Você precisa colocar esta quantidade de  nesta Ambrecia para derrotá-la.

2. Característica. Algumas Ambrecias apresentam uma Característica exclusiva que alteram certas regras do Conflito.

3. Tabela de Combate ou Diplomacia. Dependendo da quantidade atual de  numa determinada Ambrecia, ela ajudará Veneda de alguma maneira.

4. Galardão. Recompensa adicional que você receberá depois de derrotada a Ambrecia.

Ao resolver o Ataque/a Resposta do Inimigo, trate todos os efeitos nas tabelas de Combate e Diplomacia das Ambrecias exatamente como você trataria os efeitos  presentes em Itens ou cartas de Combate e Diplomacia.

Quando a quantidade de  sobre a Ambrecia igualar seu Valor, ela será derrotada no mesmo instante. Receba seu Galardão. Em seguida, se você estiver lutando com Veneda, mande a Ambrecia para o descarte ao lado do baralho de Veneda. Se estiver travando um Conflito normal, devolva a Ambrecia aos Segredos.

Combate

Durante uma situação de Combate, toda vez que ganhar , você poderá colocar  numa Ambrecia à sua escolha, e não em Veneda. Você não poderá remover esses  das Ambrecias de maneira alguma.

Diplomacia

Durante uma situação de Diplomacia, toda vez que você , poderá, em vez disso, colocar  numa Ambrecia qualquer. Você não poderá remover esses  das Ambrecias de maneira alguma.

Regras do Conflito com Veneda

Ambrecriação

Resolvidas todas as Habilidades Adiadas da Sequência, coloque em jogo, ao lado da Amberrrainha, a primeira carta do baralho de Veneda (Ambrecia). Em seguida, coloque 1  sobre Amberrrainha Veneda.

Toda vez que você receber instrução para colocar em jogo a carta do topo do baralho de Veneda e não tiver mais cartas na pilha, limite-se a colocar 1  sobre Amberrrainha Veneda.

Tabelas de Combate e Diplomacia Adaptáveis

As Ações de Veneda dependem da quantidade de  sobre a carta dela. Nos Conflitos Diplomáticos, a Resposta inteira de Veneda mudará. Nos Conflitos Combativos, você encontrará efeitos como  , que leva Veneda a causar  igual à quantidade de  sobre a carta dela no momento.



Reembaralhamento

Quando o jogo orientar você a Reembaralhar, vire todas as Ambrecias descartadas e coloque-as no fundo do baralho de Veneda (de maneira que a primeira Ambrecia derrotada reapareça antes das outras). Embaralhe todas as cartas da Sequência e dos descartes, recompondo as pilhas correspondentes. Em seguida, cada membro do Grupo perde 1  e ganha 1 .

Veneda de Dificuldade 2

Reembaralhamento

Nos Conflitos de Dificuldade 2 com Veneda, quando o jogo orientar você a Reembaralhar, simplesmente reembalarhe todas as cartas da Sequência e dos descartes, recompondo as pilhas correspondentes. Em seguida, cada membro do Grupo perde 1  e ganha 1 . Não refaça o baralho de Veneda.

NÔNUS, BISPO DOS PROFUNDOS

Movimentação

No Começo do Dia, logo após a movimentação dos Guardiões, Nônus poderá se mover de acordo com a carta de Segredo 175 ou 189 de uma das maneiras a seguir:

Com a carta de Segredo 175 em jogo:

Se Nônus estiver num Local com , coloque-o no Local contendo mais próximo em ordem numérica crescente. Se ele estiver no Local com de número mais alto, coloque-o no Local contendo de número mais baixo.

Com a carta de Segredo 175 ou 189 em jogo:

Lance o dado Direcional dos Guardiões para Nônus:

1. Ponto cardeal: mova Nônus para um Local conectado na direção indicada pelo dado. Não havendo Local conectado nessa direção, mova-o para o Local conectado de número mais baixo.

Nota: este Monarca da Ruína se move no sentido oposto dos Guardiões.

2. "X": Resolva ambos na ordem em que são apresentados:

- Havendo um padrom num dos cantos do Local onde Nônus, Bispo dos Profundos, se encontra: Desvaneça o padrom (havendo mais de 1 marco miliário, Desvaneça primeiro aquele que estiver em contato com o Local de número mais baixo).

- Coloque a carta de Segredo 176 (Incidente Aleatório Tempo Caótico) na área de Incidentes Ativos, caso já não esteja lá.

A qualquer momento da campanha, se um Personagem estiver no mesmo Local que Nônus, Bispo dos Profundos, o Conflito começará imediatamente: Verso do Livro dos Segredos indicado na carta de Segredo 175 ou 189.

Cartas de Tempo Atmosférico

Os Conflitos com Nônus e família alteram o tempo atmosférico nas redondezas, e isso afeta a situação do Conflito.



1. Modificador de Personagem. Os Tempos Atmosféricos Combativos mudam os requisitos de Atributo. Os Tempos Atmosféricos Diplomáticos acrescentam novos efeitos aos Bônus.

2. Modificador de Conflito. Os Tempos Atmosféricos podem proporcionar Características adicionais aos Conflitos ou modificar o Ataque e a Resposta do Inimigo.

3. Duração. Cada Tempo Atmosférico dura apenas alguns Turnos. Removida a última de uma carta de Tempo Atmosférico, ela será substituída por uma nova carta.

Regras do Conflito com Nônus

Vira-tempo

Esta Característica anuncia que o Conflito usará o baralho de Tempos Atmosféricos de Nônus. Os Conflitos com Chefe remetem a Explorações do Registro que especificam as cartas que serão usadas. Os Conflitos normais terão cartas de Segredo identificadas pela Característica: "Vira-tempo (X, Y)". Elas devem formar um baralho com a Carta X no topo e a Carta Y no fundo, criando uma pilha de cartas com a face para baixo.

Após o passo das Habilidades Adiadas da primeira Ativação, revele o primeiro Tempo Atmosférico da pilha, coloque-o ao lado da carta de Conflito e resolva seu efeito .

Removida a última do Tempo Atmosférico atual, descarte-o e revele o Tempo Atmosférico do topo do baralho. Se não houver mais cartas na pilha dos Tempos Atmosféricos, embaralhe todas as cartas de Tempo Atmosférico descartadas e forme uma nova pilha.

Pilha dos Tempos Atmosféricos e Reembaralhamento

Toda vez que embaralhar a pilha dos Tempos Atmosféricos durante um Conflito com Nônus, embaralhe todas as cartas da Sequência e dos descartes, formando as pilhas correspondentes.

Em seguida, cada membro do Grupo perde 1 e ganha 1 .

REGRAS DO CONFLITO COM CHEFE FINAL

No Conflito final com cada Chefe, as regras mudam um pouco. O baralho do Chefe será montado de maneira diferente e, em algumas ocasiões, mudará durante o Conflito.

Conflito Diplomático

Nesse tipo de Conflito, NÃO encerra o Conflito. Ao resolver essa Conclusão, você simplesmente aplicará o efeito correspondente.

Escapar, Evitar e Insucesso

Você não pode Escapar/Evitar, mas pode ter Insucesso num Conflito com Chefe final. Se a de seu Personagem for reduzida a 0, você receberá a carta "Você Está Morrendo!" e será removido(a) do Conflito, como de praxe.

Se todos os membros do Grupo estiverem Morrendo ou se você perceber que não tem mais chance alguma de vencer: o Verso do Livro dos Segredos indicado na seção "Insucesso" da carta do Conflito.

Temporizador do Conflito

Conforme os Conflitos finais se desenrolam, você poderá ler algumas cenas narrativas. Elas introduzem algumas mudanças mecânicas no Conflito em questão, mas você não precisa resolver todas elas para completar o Conflito.

Além disso, nos Conflitos com Nônus, Bispo dos Profundos e Ambrerrainha Veneda, após cada cena narrativa, você receberá instrução para usar um dado de seis lados para marcar um valor específico. O dado vai controlar seu progresso durante o Conflito e tem como único propósito redirecionar você para os registros corretos. Se, durante esse Conflito, você tiver de lançar um dado a pedido de outro efeito do jogo, lembre-se de, resolvido o lançamento, devolver o dado à carta do Conflito, de maneira a mostrar o valor correto.

SPOILERS DOS COMPONENTES

As cartas a seguir fazem parte do baralho do Abra-e-Jogue. Se quiser refazer o baralho, coloque as cartas na ordem a seguir:

- 1 capa do Abra-e-Jogue
- As 10 cartas básicas de Combate de Gerdwyn, organizadas de 1 (topo) a 10 (fundo)
- As 10 cartas básicas de Diplomacia de Gerdwyn, organizadas de 1 (topo) a 10 (fundo)
- 1 Ratestranyo Grande – Seu Primeiro Conflito verde
- 1 Camponês Arruaceiro – Seu Primeiro Conflito azul
- 1 Mariposa Incandescente – Seu Primeiro Conflito roxo

Os componentes a seguir ficam escondidos no começo da campanha:

- 4 peças de Personagem em Formestranya (dentro do Envelope dos Segredos)
- 4 peças de Perícia de Formestranya (dentro do Envelope dos Segredos)
- 1 Filtro Azul (dentro de um compartimento secreto embaixo do berço da caixa).



CRÉDITOS

Diretor de Criação: Krzysztof Piskorski.

Gerente de Projeto: Tomasz Zawadzki.

Game Design: Krzysztof Piskorski, Michał Lach, Konrad Sulżycki e Andrzej Betkiewicz.

Design dos Lost Chapters [Capítulos Perdidos]: Konrad Sulżycki, Wojciech Frelich.

Design de Into the Mists [Brumas Adentro]: Jan Truchanowicz.

Desenvolvedor-chefe: Michał Lach.

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

Regras e Abra-e-Jogue: Krzysztof Piskorski, Michał Lach, Konrad Sulżycki e Paulina Włodarczyk.

Projeto narrativo: Krzysztof Piskorski.

Redação: Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Marcin Mortka e Wiktoria Ślusarczyk.

Preparação de originais: Matt Click.

Revisão de provas: Tyler Brown, Wiktoria Ślusarczyk, Paulina Włodarczyk e Konrad Sulżycki.

Direção de Arte: Patryk Jędraszek.

Projeto Gráfico: Adrian Radziun, Michał Lechowski, Łukasz Styrna, Klaudia Wójcik e Andrzej Półtoranos.

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

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

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

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

Apoio Espiritual: Marzena Tusińska.

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

Versão brasileira MeepleBR

Edição: Renato J. Lopes

Tradução: MC Zanini @ Zombie Dodo Studio

Diagramação: Kaique Messias, Gerson Lopes e Seiji Sato

Revisão: Romir G. E. Paulino, Bianca Melyna e Rafael Brandão.

Glyp Games LTDA. Rua Manoel Pires de Moraes, 18 - Sala 03 - Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP - CNPJ: 53.273.552/0001-30

SAC: atendimento@meeplebr.com meeplebr.com

ÍNDICE

Ação.....	8, 9	Diplomacia.....	27	Pânico.....	26, 31
Ação de Item.....	9	Duração 	27, 30	Passagem de Tempo.....	21
Ação de Local.....	9, 19	Ecoss da Ruína.....	16	Pavor 	8, 10, 21
Ação de Perícia.....	9	Efeito instantâneo 	9, 19	Peça de Personagem.....	6, 38
Acervo de Evolução.....	6, 13	Elo.....	22, 23, 28	Perder em Combate.....	25
Ações Lendárias.....	16	Empatia 	13	Perder Recurso.....	12
Adquirir Perícias.....	13	Energia 	8, 9, 10, 12, 21	Perícias.....	13, 20
Agressividade 	13	Escapar.....	22	Personagem Ativo.....	24, 29
Ambrecias.....	40	Espiritualidade 	13	Pessoal.....	18
Amberrrainha Veneda.....	40	Estranheza.....	8, 10, 19	Placar de Combate.....	22, 25, 26
Antes de 	24, 29	Evitar.....	27	Planilha de Condições.....	21
Ataque de Oportunidade.....	22, 24	Evoluir Personagem.....	10, 13	Ponto Fraco de Personagem.....	6
Ataque do Inimigo 	24	Exausto.....	10, 21, 36	Praticidade 	13
Ativar um Padrom.....	9, 20	Exemplo de Combate.....	32	Preparação.....	6
Atributos.....	6, 11, 13, 26, 30	Exemplo de Diplomacia.....	34	Recomprar.....	24, 29
Aumentar Atributos.....	13	Exp (Experiência).....	21	Recuperar-se.....	10
Bônus de carta adicional 	24, 26, 29, 31	Explorar.....	8, 11	Recursos.....	21
Bônus de Elo.....	26, 31	Ficha de Demanda 	17	Reembalhar.....	39, 40, 41
Característica.....	26, 31	Ficha de Tempo 	8, 19	Registro das Explorações.....	11
Cargas.....	23, 28	Fim do Dia.....	10	Regras de Ouro.....	4
Carta de Combate.....	23	Formestranyas.....	38	Remover da campanha.....	15
Carta de Diplomacia.....	28	Galardão.....	22, 25	Requisitos.....	11, 23, 28
Carta de Segredo.....	14	Global.....	14	Resposta do Inimigo 	29
Cartas básicas.....	6, 23, 28	Grupo.....	9	Riqueza.....	21
Cautela 	13	Guardiões 	16	Sair Correndo.....	22
Claudyne, o Descavaleiro.....	39	Habilidade de Personagem.....	6, 9	Saúde 	8, 10, 21
Combate.....	22	Habilidade Evoluída.....	16	Selos.....	19
Começo do Dia.....	8	Habilidades Adiadadas 	25, 30	Sem Cartas no Baralho.....	26, 31
Comida.....	10, 21	Ícones de Combate.....	25	Sequência Combativa.....	23
Como salvar o jogo.....	14	Ícones de Diplomacia.....	30	Sequência Diplomática.....	28
Companheiros.....	37	Incidente.....	8, 17	Setas.....	6
Condição.....	11, 22	Indício.....	17	Substituir Local.....	19
Conectado.....	16, 23, 28	Item.....	18	Tirar de jogo.....	15
Conflito.....	15	Lançamento do dado.....	11, 16	Trilha de Afinidade.....	27, 28
Conteúdo oculto.....	12	Limite de Componentes.....	21	Trilhas de Personagem.....	21
Coragem 	13	Locais.....	18	Vela 	23, 28
Cronista.....	10	Loucura.....	20	Viajar.....	8, 19
Dado.....	11, 16, 27	Magia.....	21, 24, 29	Virar Itens.....	18
Dano  	25, 30	Marcador de Saúde.....	6, 21	Virar Local.....	19
Decorrer do Dia.....	8, 9	Modo Desafiador.....	36	Verificação de Conclusão.....	30
Deixar um Grupo.....	9	Modo Narrativo.....	36	Verificação de Disponibilidade.....	24, 30
Demanda.....	17	Morte.....	20, 37	Verificação de Vitória.....	25
Depois de 	24, 29	Multifeito 	25, 30	Virote 	23
Desafiar um Guardião 	9	No Posicionamento 	25, 30	Visões 	10, 12, 19
Descansar.....	10	Nônus, Bispo dos Profundos.....	41	Vira-tempo.....	41
Descartar.....	15	Ordem do Dia.....	8		
Destruir 	25, 30	Padrom.....	9, 19, 20		
Desvanecer.....	21	Pagar.....	8, 12, 24, 29		

RESUMO DAS REGRAS

ORDEM DO DIA

I. Começo do Dia

1. Resolva os efeitos do Começo do Dia.
2. Remova 1  e 1  de cada carta.
3. Vire os Locais sem contato com um padrom para o lado .
4. Lance o dado para cada Guardião.
 - Ponto cardeal: mova o Guardião para um Local conectado na direção indicada pelo dado. Não havendo Local conectado nessa direção, mova o Guardião para o Local conectado de número mais alto.
 - "X": resolva a primeira opção que se aplicar.
 - Havendo um Personagem no Local do Guardião, resolva um Conflito com ele.
 - Havendo um padrom num dos cantos deste Local, Desvaneça-o.
 - Mova o Guardião para o Local conectado de número mais alto.
5. Limpe a Área de Incidentes Ativos (exceto ).
6. Revele e leia uma nova carta de Incidente.

II. Decorrer do Dia

Os Personagens executam Ações em qualquer ordem até todos decidirem passar para o Fim do Dia.

III. Fim do Dia

1. Resolva os efeitos do Fim do Dia.
2. Descanse: se estiver Exausto, ganhe 4 ; do contrário, coloque seu marcador de  na casa inicial (lembre-se: sua  não pode ficar acima de seu marcador de ).
3. Recupere-se: você pode pagar 1 de Comida uma vez para ganhar 1 , 1  e perder 1 .
4. Sofra com a Estraneza: se estiver num Local , perca 2  e ganhe 2 .
5. Evolua seu Personagem gastando **Exp**: você pode adquirir Perícias e cartas e aumentar Atributos.
6. Modifique seus baralhos: cada baralho deve ter pelo menos 10 cartas.
7. Se estiver num Local com o ícone , você poderá ler a Visão que fica no fim da parte do Registro das Explorações que corresponde ao Local.
8. Comece o Dia seguinte (vá para o Estágio 1).

COMBATE/DIPLOMACIA

Iniciar Combate/Diplomacia

- Cada membro do Grupo compra 3 cartas do respectivo baralho. Você pode Recomprar sua mão.
- Na Diplomacia:
 - Marque no dado o número indicado na Duração do Conflito .
 - Coloque um marcador universal na casa inicial da Trilha de Afinidade (identificada pela letra I).
- Verifique as Características do inimigo.

I. Os jogadores escolhem o Personagem Ativo – coloque 1  na Peça do Personagem que ficar Ativo.

II. Ativação do Personagem

1. Habilidades Adiadas: remova 1  de cada carta de Combate/Diplomacia e, se tiver removido a última delas, resolva o efeito .
2. Baixar cartas: baixe uma ou mais cartas de sua mão para a mesa (as cartas adicionais à primeira devem ser capazes de receber um Bônus  para que possam ser baixadas).
 - Em Combate:
 - Se não tiver baixado carta alguma, resolva o Ataque de Oportunidade.
 - Você pode Escapar a qualquer momento  passe para a fase III e encerre o Conflito.
 - Na Diplomacia:
 - Você pode Evitar a qualquer momento     e perca toda a .

III. Ataque/Resposta do Inimigo

- Resolva o(a) Ataque/Resposta que aparece na carta de Conflito.

IV. Verificar Disponibilidade

- Se todos os membros do Grupo foram Ativados (se tiverem  nos Tabuleiros), vá para a fase V (Fim do Turno). Se não, volte à fase I (Escolher o Personagem Ativo).

V. Fim de Turno

- Descartar: cada membro do Grupo descarta até ficar com apenas 3 cartas na mão.
- Comprar: cada membro do Grupo compra 1 carta .
 - Integrantes em Pânico pulam este passo.
 - Limpar Ativações: remova todas as  dos Tabuleiros de Personagem.
 - Começar Turno Seguinte: vá para a fase I (Escolher o Personagem Ativo)

Encerrar o Conflito

Durante Combate: quando a quantidade de  no Placar de Combate for igual ou superior ao Valor do Conflito, você terá vencido e receberá o Galardão!

Durante Diplomacia: quando o último ponto de  for perdido, resolva a Conclusão e encerre o Conflito.

Morrer, Escapar e Sair Correndo

Se tiver recebido a carta "Você Está Morrendo!", Escapado ou obrigado o Inimigo a Sair Correndo, você encerrará o Conflito, mas não receberá o Galardão.

Limpeza do Conflito

Se tiver perdido um Conflito com um Guardião , coloque o totem dele no Local onde você se encontra. Do contrário, coloque a carta de Conflito no fundo do respectivo baralho (se a procedência da carta de Conflito for o baralho de Segredos ou a caixa do jogo, devolva-a ao respectivo lugar de origem). Em seguida, embaralhe na pilha todas as cartas de Combate que estejam em sua mão, na Sequência e em seu descarte. Remova todas as  dos Tabuleiros de Personagem. Se o Conflito tiver acontecido durante a Exploração, retome-a neste momento, aplicando possíveis efeitos adicionais se necessário.

Pânico

O Pânico ocorre toda vez que seu Personagem Enlouquece. Sendo esse o caso:

- No passo 2 de sua Ativação, em vez de baixar a primeira carta de sua mão, pegue a carta do topo do seu baralho, posicione-a no fim da Sequência e resolva-a. Então você poderá baixar outras cartas de sua mão, de acordo com as regras normais.
- Pule  na fase de Fim de Turno.

Descartar cartas do topo de seu baralho de Combate/Diplomacia

Os efeitos a seguir fazem você descartar uma ou mais cartas do topo de seu baralho:

- Toda vez que precisar descartar uma carta de sua mão, mas não tiver carta alguma nela.
- Toda vez que você estiver na iminência de perder  do Placar de Combate e não houver marcadores ali, o Personagem Ativo mais recente descartará essa mesma quantidade de cartas.
- Toda vez que um efeito estiver na iminência de  para baixo da casa inferior da trilha de Afinidade, o Personagem Ativo mais recente descartará essa mesma quantidade de cartas.

Sem cartas no baralho

Toda vez que um Personagem precisar comprar cartas de Combate ou Diplomacia e seu baralho não tiver a quantidade necessária de cartas, nada acontecerá: compre quantas cartas for possível e simplesmente prossiga com o Conflito.