TAINTED GRAIL

UPADEK AVALONU



PODRĘCZNIK

AWAKEN REALMS

Spis Treści

2 Twórcy
2-3 Lista Komponentów
4 Informacje Podstawowe
5 Opis Komponentów
6-7 Przygotowanie Kampanii
8-9 Rozgrywka
10-13 Zasady Podstawowe
14-17 Walka
18-21 Dyplomacja
22 Alternatywne Tryby Gry
23 Indeks
24 Podsumowanie Zasad

Twórcy

Autorzy: Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot
Dyrekcja artystyczna: Marcin Świerkot, Piotr Foksowicz
Testy oraz development: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Marcin Świerkot, Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Krzysztof Belczyk, Michał Lach
Podręcznik: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Łukasz Krawiec, Michał Lach
Ilustracje: Piotr Foksowicz, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Michał Peitsch, Piotr Orleański, Jakub Kaźmierczak, Andrzej Półtoranos, Piotr Kryński
Design graficzny: Jędrzej Cieślak, Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos
Modele: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Agnieszka Pogan, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski
Projekt fabularny: Krzysztof Piskorski
Fabuła: Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Dan Morley
Redakcja: Matt Click, Krzysztof Piskorski
Polski przekład: Piotr W. Cholewa, Katarzyna Samborska, Krzysztof Piskorski
Proofreading: Hervé Daubert, Dan Morley, Matt Click, Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Krzysztof Belczyk, Michał Lach; oraz nieoceniony wkład naszej społeczności, szczególnie Franka Calcagno, Christi Kropf, Denisa Poissone'a, Ricky'egi Patela i innych.
Dodatkowe testy: wszyscy, którzy dołączyli do rozgrywek testowych w AR-Barze, podczas UK Games Expo '19, Essen '18 i innych wydarzeń.
Edycja 2.0:
Krzysztof Piskorski, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Adrian Krawczyk, Wiktoria Ślusarczyk, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Patrycja Marzec
Edycja 2.0 wersja polska: Wiktoria Ślusarczyk, Anna Czajka, Aneta Koperkiewicz, Łukasz Potoczny, Marcin Mortka

Specjalne Podziękowania dla:

Wszystkich, którzy wsparli nas na Kickstarterze i pozwolili tej grze ujrzeć światło dzienne, Michałowi Oraczowi za przewodnictwo, Adamowi Kwapińskiemu za jego konstruktywną krytykę, całej społeczności proofreadingującej materiały do gry, oraz wszystkim, którzy spędzili długie godziny i włożyli dużo wysiłku w proces tworzenia tego tytułu.
Ogromne podziękowania dla Jordana Luminaisa za bycie najlepsiejszym botem spośród wszystkich.

Lista Komponentów

Poniżej znajduje się szczegółowa lista wszystkich komponentów zawartych w pudełku z grą Tainted Grail: Upadek Avalonu. Pamiętaj, że kopie gry zawierające rozszerzenia (takie jak dodatkowa postać - Niamh) zawierać będą dodatkowe komponenty, niewyszczególnionych w poniższym spisie.

Figurki


1 figurka Beora


1 figurka Ailei


1 figurka Areva


1 figurka Czerwia

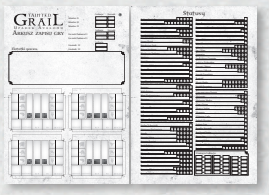

1 figurka Pierwszego


3 figurki Menhirów

Komponenty papierowe


4 listy wprowadzające


4 mapy krainy


30 arkuszy zapisu gry


Samouczek


Ten podręcznik


Dziennik Eksploracji Upadek Avalonu

Tacki & Kafle postaci


1 zielona Tacka


1 niebieska Tacka


1 brązowa Tacka


1 szara Tacka


4 Kafle Postaci

Komponenty Plastikowe



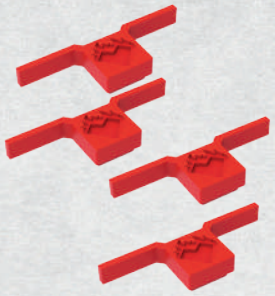
10 Liczników



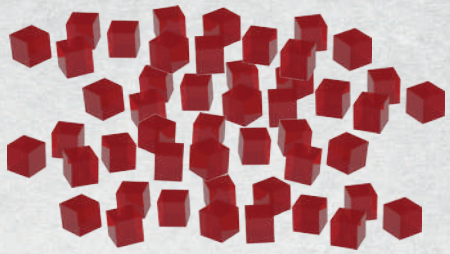
8 Żetonów Czasu



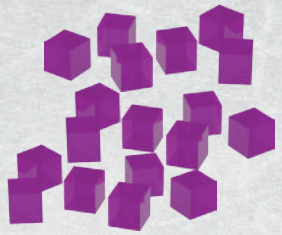
4 Żetony Zadań



4 Limitery Zdrowia



90 Znaczników uniwersalnych



25 dużych Znaczników uniwersalnych



1 kość 6-ścienna



1 kość Strażników

Karty:

Karty standardowe (556):



31 zielonych Spotkań



31 szarych Spotkań



50 niebieskich podstawowych kart Walki/Dyplomacji



50 zielonych podstawowych kart Walki/Dyplomacji



30 kart Beora



30 kart Ailei



31 fioletowych Spotkań



31 niebieskich Spotkań



50 szarych podstawowych kart Walki/Dyplomacji



50 brązowych podstawowych kart Walki/Dyplomacji



30 kart Areva



30 kart Czerwia



4 karty „Popadasz w Obłęd”



4 karty „Umierasz (kooperacja)”



1 karta „Umierasz”



8 zakładek „Pula Rozwinięć”



22 karty Wydarzeń losowych



70 kart Wydarzeń fabularnych

Duże karty (72):



63 karty Lokacji



10 kart pomocy

Małe karty (143):



43 karty Sekretów



65 kart Przedmiotów



36 kart Umiejętności



3 inne zakładki

Tainted Grail Podsumowanie Zmian w Zasadach Po Aktualizacji

Wersja 2.0 Tainted Grail wprowadza pewne ograniczone zmiany w podstawowych mechanikach gry. Zalecamy, aby zarówno nowi gracze, jak i ci, którzy wracają do gry, zapoznali się z całym Podręcznikiem. Jeśli jednak po lekturze nadal masz wątpliwości dotyczące wprowadzonych zmian, poniżej znajdziesz podsumowanie zmian w tej edycji:

1. Przygotowanie Postaci, strona 6 – Przed rozpoczęciem rozgrywki, gracze powinni teraz wybrać jeden z trybów gry: Fabularny, Standardowy lub Wyzwanie. Szczegółowe zasady dla każdego z trybów znajdują się na stronie 22 oraz na odpowiednich Kartach Pomocy.
2. Efekty Początku i Końca Dnia, strona 8 i 9 – Wszystkie efekty wykonywane podczas Początku i Końca Dnia mają teraz bardziej precyzyjnie określone momenty działania.
3. Początek Dnia, strona 8 – Strażnicy są teraz przemieszczani przed rozpatrzeniem karty Wydarzenia.
4. Zasady Odpoczynku, strona 9 – Spożywanie Prowiantu na Koniec Dnia jest teraz opcjonalne i niespożycie Prowiantu nie powoduje już wyczerpania Postaci. Postacie mogą nadal zapłacić 1 Prowiantu, aby podczas kroku Odpoczynku otrzymać 1 i stracić 1. Dawna zasada Odpoczynku została przeniesiona do trybu Wyzwania.
5. Limit Zasobów, strona 10 – Postacie mogą mieć co najwyżej 20 każdego z Zasobów (z wyjątkiem PD).
6. Słowo kluczowe „Globalne”, strona 12 – Słowo kluczowe „Globalne”, znane z rozszerzeń TG, jest teraz częścią podstawowych zasad.
7. Rozpatrywanie kart Walki/Dyplomacji, strona 15 i 19 – Kolejność rozpatrywania kart Walki/Dyplomacji została precyzyjniej rozpisana.
8. Nowe karty – Ta wersja wprowadza dwie dodatkowe karty: nową kartę Sekretu, możliwą do zdobycia podczas kampanii oraz Kartę Pomocy dla trybu Fabularnego i Wyzwania.
9. Aktualizacja Dziennika Eksploracji – do Dziennika Eksploracji wprowadzono liczne zmiany, edycje oraz nowe opcje i interakcje (w tym szybką podróż i dodatkową kartę sekretu). Odkryj je, grając z wykorzystaniem Dziennika Eksploracji 2.0 lub aplikacji.

Na koniec warto zauważyć, że każdy komponent w tej wersji gry jest oznaczony symbolem: . Jeśli posiadasz różne wersje gry, ułatwi to rozróżnienie poszczególnych komponentów.



Informacje Podstawowe

Ta sekcja Podręcznika przedstawi ci grę i jej komponenty. Jeśli chcesz, możesz pominąć tę część i przejść do rozdziału „Przygotowanie Kampanii”, aby rozpocząć swoją pierwszą wędrówkę przez krainę Avalonu. Możesz również poznać wszystkie zasady, oglądając nasz samouczek na: **www.taintedgrail.com/learn**

Wstęp

Tainted Grail jest surwiwalowo-eksploracyjną grą fabularną dla 1-4 graczy, osadzoną w ponurym świecie, gdzie legendy arturiańskie i celtyckie mity mieszają się z mroczną wizją twórców z Awaken Realms.

Każdy gracz kontroluje jednego z czterech nietypowych bohaterów, którzy muszą stawić czoła nieznanemu, po tym jak silniejsi i mądrzejsi od nich zawiedli. Osaczeni przez wykrzywiającą moc dziwu, tocząc nierówną walkę z kończącymi się zasobami i czyhającymi wyzwaniami, postaci te ruszają, by dokonać niemożliwego.

Poszczególne Kampanie **Tainted Grail** dzielą całe wieki, w ciągu których decyzje podejmowane przez graczy będą miały swoje konsekwencje dla świata, a głęboka i rozgałęziona historia pozwala na rozwiązywanie problemów na wiele różnych sposobów, gwarantując, że kolejne rozgrywki nigdy nie będą takie same.

Opis Rozgrywki

Podczas gry w **Tainted Grail** większość czasu spędzisz przemierzając niebezpieczną wyspę Avalon. Twoja Postać będzie **Podróżować** z jednej karty **Lokacji** do następnej, wydając **Energię** i odkrywając kolejne Lokacje. Aby podążyć dalej, często trzeba aktywować jedną z rozsianych po krainie figur - **Menhirów**. Te monumenty wygasają po jakimś czasie, a ich ponowna aktywacja wymaga rozmaitych **Zasobów**. Planowanie swoich działań i podróży będzie więc bardzo istotne.

W dowolnym momencie możesz **Eksplorować** każdą z Lokacji, jakie odwiedzisz. Eksploracja rzuci cię w sam środek wielowątkowej, rozgałęziającej się historii, zawartej w **Dzienniku Eksploracji**. Wybory, których dokonasz podczas Eksploracji, będą miały wpływ na otaczający świat, wymieniając część kart Lokacji na ich alternatywne wersje lub dając ci **Statusy** i karty **Sekretów**, które zmienią rozgrywkę.

Na początku każdego Dnia odkryjesz nową kartę Wydarzeń, otrzymując nowe Zadania i znacząc upływ czasu.

W czasie gry natrafisz też na wiele losowych **Spotkań**. Aby się z nimi uporać, skorzystasz ze swoich kart **Walki** i **Dyplomacji**, wykazując się zdolnościami taktycznymi, jak i umiejętnością budowania swojej własnej talii.

Nagrody i łupy z tych Spotkań pomogą w **rozwoju** twojej Postaci. Pozwolą na zakup nowych kart Walki i Dyplomacji, nowych **Umiejętności**, na podniesienie **Atrybutów**, a także na dotarcie do niedostępnych wcześniej części wyspy i zakończenie obecnego **Rozdziału** historii lub całej **Kampanii**.

Oczywiście, o ile wcześniej nie zabierze cię **śmierć** lub nie popadniesz w **obłęd**. Ich groźba wisi nad tobą od samego początku. Upadek Avalonu nie jest bowiem dobrym czasem dla żywych...

Gdy powrócisz, niewątpliwie będziesz mądrzejszy i lepiej przygotowany!

Ta wyspa nie była przeznaczona ludziom. Od zarania dziejów kryła się na granicy pomiędzy naszą rzeczywistością, a chaotycznymi mocami dziwu. Zamieszkiwała ją starsza, legendarna rasa.

Ludzie przybyli tu jednak – na drewnianych statkach, z ambitnym królem i jego rycerzami. Uciekając przed Czerwonym Morem, który pustoszył ich ziemie, podbili wyspę kawałek po kawałku i wznieśli menhiry: posągi równie niepokojące, co tajemnicze. Pierwotni mieszkańcy wyspy stali się tylko legendą.

Czterysta lat później, mało kto o nich pamięta. Dla ludzkich osadników są po prostu Pierwszymi. Nadeszły trudne czasy. Czerwony Mór powrócił. Moc menhirów gaśnie, a bez niej, kraina powoli tonie z powrotem w dziwie. Dlatego właśnie twoje miasteczko zebrało grupę pięciu najodważniejszych i najsprytniejszych bohaterów, którzy ruszyli szukać pomocy w odległym Kamelocie. Gdy ci śmiałkowie znikają w niebezpiecznej dziczy, obserwujesz ich z daleka.

Nie jesteś jednym z nich.

Opis Komponentów

Ta strona pokazuje, jak wygląda **Tainted Grail** w trakcie rozgrywki. Pomoże ci również w zrozumieniu, do czego stosowane są poszczególne komponenty gry.

Dziennik Eksploracji
Każda z kart Lokacji posiada swoją sekcję w Dzienniku Eksploracji.



Karty Lokacji
Tworzą modułową mapę – planszę, po której będziecie podróżować.

Talia Sekretów
Zawiera numerowane karty. Może się na nich znaleźć wszystko, od unikatowych przedmiotów po nowe zasady!

Liczniki
Umieszczane i obracane w Menhirach wskazują, jak długo będą jeszcze aktywne. Liczniki mogą być również używane m.in. do dekodowania Sekretów lub jako moneta do rzutów.

Talia Umiejętności
Pula Umiejętności, które gracze mogą wybierać podczas rozwijania swoich Postaci.

Talie Spotkań
Cztery różne typy zagrożeń; część z nich rozwiążesz poprzez Walkę, część – używając Dyplomacji.

Menhiry
Strażnicze monumenty Avalonu. Ograniczają liczbę odkrytych na raz kart Lokacji.

Talia Przedmiotów
Typowe wyposażenie – od zbroi po zwój liny.







Spotkanie – Strażnik
Potężna bestia podążająca za Postaciami.







Listy wprowadzające, mapy, arkusze stanu gry
Rozmaite papierowe komponenty używane w trakcie gry.







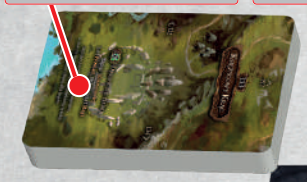
Talia Wydarzeń oraz stos kart odrzuconych
Karty, które opisują przebieg fabuły lub zawierają rozmaite losowe efekty, wpływające na wasze podróże.

Aktywne Zadania
Karta zawierająca ważne zadanie.

Karty Śmierci i Obłędu
Przyłączane do Tacek tych Postaci, które są na skraju śmierci lub popadły w obłęd.

Figurki Postaci
Twoi bohaterowie; każda postać ma odpowiadającą Tackę, kafle i zestaw kart Walki oraz Dyplomacji.

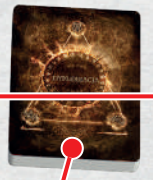
Talia Lokacji
Zbiór wszystkich nieodkrytych kart Lokacji.



Tacki Postaci
Na Tackach znajduje się miejsce na kafle Postaci, ich Zasoby, obecne Atrybuty i Tory Przetrwania.



Limiter Zdrowia
Specjalny plastikowy element w kształcie litery „T", umieszczany na Torze Zdrowia znajdującym się na Tacce Postaci.



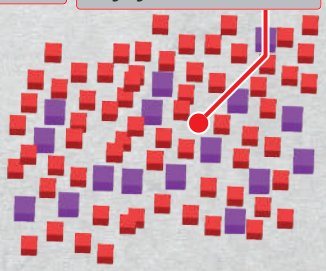
Karty Umiejętności
Są nabywane za Punkty Doświadczenia i przyłączane do Tacki Postaci.



Żetony Czasu i Zadania
Są umieszczane na innych komponentach lub na Licznikach, jako wskazówki.



Znaczniki i duże Znaczniki
Fioletowe, większe znaczniki mają wartość pięciu zwykłych znaczników.

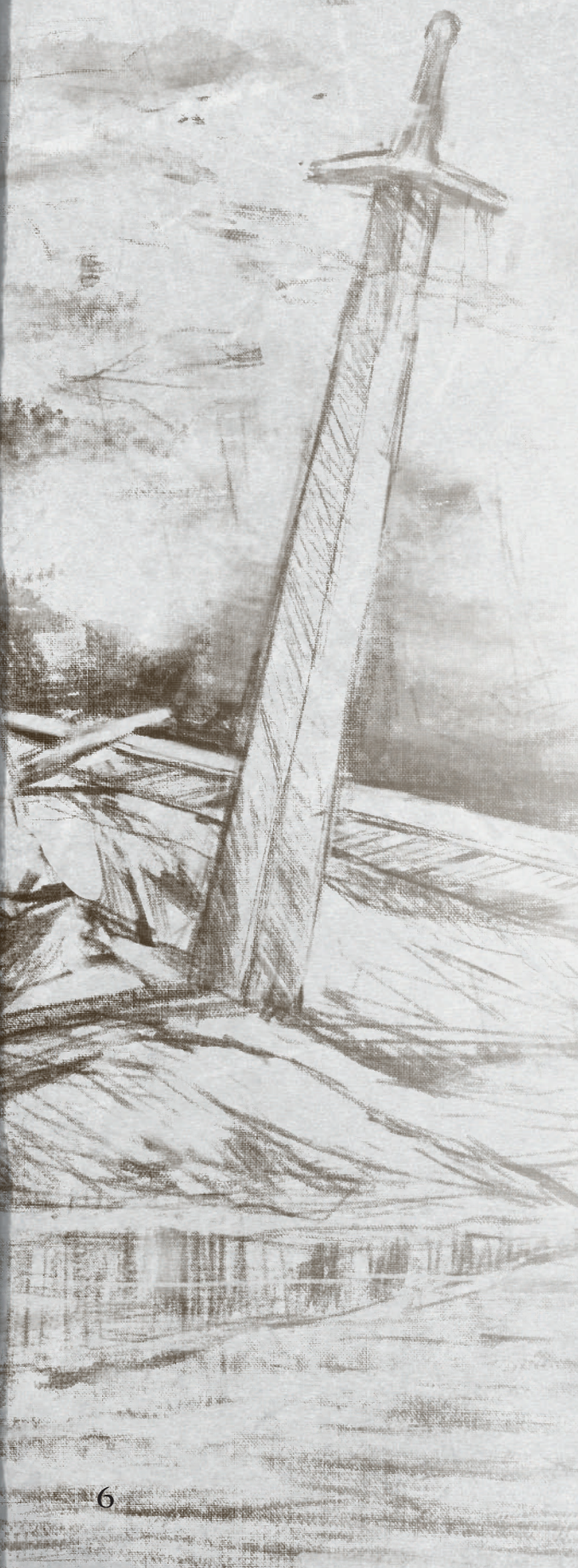


Karty pomocy
Zawierają podsumowanie ważnych zasad gry: wyjaśnienie ikon, skrót przebiegu tury, przypomnienie podstawowych Akcji.



Talie Walki i Dyplomacji
Każda Postać ma swoją własną talię używaną podczas Walki i Dyplomacji.





Przygotowanie kampanii

Aby poznać grę w najprostszy możliwy sposób, sugerujemy zapoznanie się z samouczkiem, który w przystępny sposób poprowadzi cię przez scenariusz wprowadzający dla jednego gracza. Aby przygotować pełną kampanię, postępuj zgodnie z krokami opisanymi poniżej. Jeśli powracasz do już rozpoczętej kampanii, nie musisz wykonywać wszystkich kroków. Zamiast tego zapoznaj się z rozdziałem „Zapisywanie Gry" w tym podręczniku.

Przygotowanie Postaci

Każdy z graczy wykonuje poniższe kroki we własnym zakresie.

I) Wybierz rodzaj rozgrywki spośród trzech dostępnych trybów:

- Tryb Fabularny - idealny dla tych, którzy chcą skupić się na przeżywaniu historii, nie martwiąc się zbytnio o śmierć Postaci i zarządzanie Zasobami. Nadal będziesz mógł doświadczyć wszystkich podstawowych mechanik gry!
- Tryb Standardowy - standardowy i wymagający styl gry, kładący nacisk na immersję i aspekty przetrwania w świecie Tainted Grail.
- Tryb Wyzwania - przeznaczony dla doświadczonych graczy, którzy nie boją się śmierci i powtarzania fragmentów gry.

Odradzamy korzystanie z tego trybu przed ukończeniem przynajmniej pierwszego Rozdziału gry.

Podczas gry możesz zmieniać wybrany tryb pomiędzy Rozdziałami, jeśli uznasz, że gra jest zbyt trudna lub niewystarczająco wymagająca.

Jeśli wybierzesz Tryb Fabularny lub Wyzwania, umieść odpowiednią Kartę Pomocy na stole.

Ważne: Szczegóły dotyczące trybu Fabularnego i trybu Wyzwania znajdziesz na stronie 22.

II) Wybierz swoją Postać. Weź kartonowy kafelek tej Postaci i odpowiadającą mu kolorem Tackę.

Podpowiedź: *Główne różnice między Postaciami to ich Akcje, Cechy Negatywne, widoczne na froncie Kafelka, długości poszczególnych Torów na Tacce oraz unikalne talie Walki i Dyplomacji.*

Niamh, jako Postać pochodząca z rozszerzenia, ma czerwony Kafelek i może używać Tacki o dowolnym kolorze.

III) Oznacz startowe poziomy swojej *(Energii)* **i** *(Grozy)***.** Tory i znajdziesz na swojej Tacce Postaci. Umieść znaczniki w polach startowych, oznaczonych czerwonymi strzałkami.



IV) Umieść T-kształtny znacznik *(Zdrowia)* **w odpowiednim polu na Torze .** Jest ono oznaczone przez dwie czerwone strzałki.

Kształt tego znacznika będzie ci przypominał o tym, jaki wpływ ma poziom twojego na pozostałe dwa tory (zobacz: Rozgrywka).



V) Zaznacz swoje początkowe Atrybuty. Wartości startowe Atrybutów każdej Postaci znajdują się na odwrocie jej kafelka.

VI) Dobierz Zasoby Początkowe. Ilości poszczególnych Zasobów są umieszczone na odwrocie kafelka Postaci. Umieść odpowiednią liczbę znaczników w polach poszczególnych Zasobów na swojej Tacce Postaci.



VII) Znajdź 80 kart Walki i Dyplomacji o kolorze twojej Tacki Postaci. Jest to 50 podstawowych kart Walki i Dyplomacji oraz 30 zaawansowanych kart Walki i Dyplomacji. Karty zaawansowane mają imię twojej Postaci nad tytułem karty.

Aby łatwiej odnaleźć właściwe karty, możesz skorzystać z numeracji w ich rogach. Na przykład Ailei (zielona Postać) powinna zebrać karty Walki o numerach 1-25G, karty Dyplomacji o numerach 1-25G, zaawansowane karty Walki z jej imieniem, numerowane 1-15G i zaawansowane karty Dyplomacji z jej imieniem, numerowane 1-15G.

Jeżeli wciąż nie jesteś pewien, jak odróżnić karty poszczególnych Postaci, zobacz dokładne opisy kart w rozdziale „Walka" lub „Dyplomacja" w tym podręczniku.

VIII) Stwórz początkowe talie Walki i Dyplomacji. Składają się one z 15 podstawowych kart, oznaczonych sztandarem w kolorze twojej Postaci (zobacz ilustrację poniżej). Sztandar znajduje się poniżej nazwy karty.

Przetasuj początkowe talie i umieść po lewej (talia Walki) i prawej (Dyplomacja) stronie swojej Tacki Postaci.

Postaci z innych kampanii posiadają listę początkowych kart na odwrocie kafelka Postaci.

W kampanii „Upadek Avalonu", karty początkowe są ponumerowane od 1 do 15/25.

Karty podstawowe (oraz wybierane spośród nich karty początkowe) NIE MAJĄ imienia Postaci nad nazwą karty!



IX) Stwórz 25-kartowe Pule Rozwinięć Walki i Dyplomacji. Weź 15 zaawansowanych kart Walki, które są opisane imieniem twojej Postaci. Następnie weź 10 pozostałych podstawowych kart Walki w kolorze odpowiadającym Tacce twojej Postaci (to karty bez sztandaru, które zostały ci po stworzeniu początkowej talii). Przetasuj te 15 zaawansowanych i 10 podstawowych kart ze sobą, tworząc Pulę Rozwinięć Walki, składającą się z 25 kart. W miarę postępów w grze będziesz ulepszał swoją talię zakupionymi z niej kartami.

Teraz powtórz powyższe kroki, odnosząc je do kart Dyplomacji, aby stworzyć Pulę Rozwinięć Dyplomacji.

Umieść obie Pule Rozwinięć w pudełku, w jednej z przegródek używanych do zapisywania gry lub oznacz je za pomocą zakładki „Pula Rozwinięć".

X) Umieść swój kafelek Postaci na Tacce. Informacje służące do przygotowania Postaci powinny znajdować się na spodzie, a Akcja Postaci na wierzchu kafelka.



XI) Przeczytaj list wprowadzający swojej Postaci. Został on napisany przez twojego mentora, który zaginął wraz z poprzednią wyprawą. Rzuci nieco światła na twoje początkowe położenie.

Listy wprowadzające zawierają również unikalny numer Postaci, który będzie niekiedy używany do rozstrzygania remisów w głosowaniach.

XII) Weź jedną z map. Jeśli nie orientujesz się w geografii Avalonu, pomoże ci ona odnaleźć ważne punkty na wyspie. Uważaj jednak, ponieważ kartograf, który sporządził tę mapę, żył przeszło wiek temu. Jego dzieło może być nieaktualne!

Przygotowanie Świata

Po przygotowaniu przez graczy ich Postaci, postępuj zgodnie z poniższymi krokami.

I) Przygotuj początkową Lokację. Lokacja początkowa dla kampanii „Upadek Avalonu" to karta Lokacji o numerze 101. Umieść początkową Lokację na środku stołu, a na niej ustaw figurki wszystkich Postaci rozpoczynających kampanię.

Dodatkowe kampanie używają Lokacji o numerach 201, 301 i 401 jako Lokacji początkowych.

II) Umieść jeden model Menhiru na Lokacji początkowej i umieść Licznik w otworze pod Menhirem.
Przekręć Licznik tak, aby wskazywał następującą liczbę: 8 (dla 1 gracza), 7 (dla 2 graczy), 6 (dla 3 graczy) lub 5 (dla 4 graczy).

Ten bardzo ważny Licznik wskazuje, ile dni pozostało do wygaśnięcia Menhiru (zobacz: Menhiry i Dziw).



III) Stwórz początkowy wycinek mapy. Sprawdź cztery Klucze Kierunków na czterech krawędziach karty początkowej Lokacji. Znajdź cztery karty Lokacji o odpowiadających im numerach i połóż je po stronie Klucza Kierunków o tym samym numerze.

***Przykład:** W kampanii „Upadek Avalonu" powinieneś dołączyć Zagajnik Łowców (102) powyżej, Jarmark Wojów (103) po lewej stronie, Zwęglone Konklawe (104) po prawej stronie i Porzucone Miecze (105) poniżej Lokacji Początkowej (101).*



IV) Przygotuj karty Spotkań. Weź wszystkie karty Spotkań i posortuj je według koloru na cztery stosy. Każdy ze stosów powinnien zawierać 31 kart, wliczając te oznaczone jako „Twoje Pierwsze Spotkanie".

Będziesz używał tych stosów do budowania talii Spotkań w kroku IX.

V) Przygotuj talie Sekretów i Przedmiotów. Weź wszystkie karty Przedmiotów i Sekretów, a potem umieść je w dwóch stosach obok Spotkań. Możesz posortować karty Sekretów w kolejności ich numerów, aby ułatwić sobie odnalezienie właściwego Sekretu w trakcie gry. Przetasuj stos kart Przedmiotów, tworząc talię Przedmiotów.

VI) Weź czysty arkusz zapisu.

Będziesz z niego korzystał, aby zapisać postępy w swojej grze oraz oznaczać otrzymane Statusy, które permanentnie zmienią niektóre z lokacji i to, jak ludzie odnoszą się do twojej drużyny.

VII) Rozdaj karty Pomocy. Każdy z graczy powinien otrzymać jedną niebieską kartę z objaśnieniem ikon oraz jedną zieloną, z przebiegiem tury i listą Akcji. Pozostaw kartę odnoszącą się do Walki/Dyplomacji (brązowa) na stole.

VIII) Opcjonalnie: wybierz swojego Kronikarza. Wybranie jednego z graczy na Kronikarza pomaga w utrzymaniu tempa gry i ogranicza przestoje w turach. W celu zapoznania się z obowiązkami Kronikarza, zobacz ramkę „Kronikarz".

IX) Przygotuj pierwszy Rozdział. Odnajdź kartę opisującą przygotowanie Rozdziału I i wykonaj instrukcje w niej zawarte. Zacznij od awersu, który instruuje jak stworzyć talie Wydarzeń i Spotkań.

Następnie weź wszystkie Wydarzenia Losowe, przetasuj je i umieść obok kart Lokacji lub w pudełku. Karty Wydarzeń niekiedy nakażą, byś umieścił pewną liczbę Wydarzeń Losowych na wierzchu talii Wydarzeń. Kiedy masz dobrać kartę Wydarzenia, zawsze dobierasz ją z przygotowanej talii, nigdy z puli Wydarzeń Losowych!

Po ukończeniu każdego Rozdziału gry, zostaniesz poproszony o odnalezienie i wykonanie instrukcji zawartych w karcie przygotowania kolejnego Rozdziału. Zmodyfikuje też ona talię Spotkań, usuwając z niej łatwiejszych i dodając trudniejszych przeciwników.



X) Rozpoczyna się pierwszy Dzień wędrówki. Przejdź do rozdziału „Rozgrywka" i rozpocznij swoją podróż przez Avalon!

***Porada:** Eksploracja twojej początkowej Lokacji to dobry pierwszy ruch, który pomoże ci zorientować się w dostępnych opcjach.*

***Porada:** Przez kilka pierwszych dni gry korzystaj często z zielonej karty pomocy i wykonuj zawarte na niej kroki jeden po drugim.*

Nowy gracz może łatwo zapomnieć o istotnych zasadach, jak zmniejszanie Liczników czy odkrywanie nowej karty Wydarzenia na początku każdego dnia.

Kronikarz (opcjonalny)

W partiach, w których bierze udział od 2 do 4 osób, sugerujemy, by jedna z nich została Kronikarzem. Oprócz normalnego udziału w rozgrywce, Kronikarz przyjmuje na siebie rolę zbliżoną do Mistrza Gry znanego z gier RPG. Jest odpowiedzialny za:

- Odczytywanie (lub streszczanie) paragrafów z Dziennika Eksploracji pozostałym graczom.
- Wykonywanie kroków, takich jak m.in. odkrywanie nowych kart Wydarzeń czy zmniejszanie Liczników na Początku Dnia.
- Zapisywanie informacji w arkuszu zapisu gry, takich jak zdobyte przez graczy Statusy i sprawdzanie tych informacji, gdy zostanie o to poproszony przez grę.
- Dokładanie nowych kart Lokacji i usuwanie kart Lokacji poza zasięgiem Aktywnego Menhiru.
- Wydawanie kart Przedmiotów i Sekretów z odpowiednich talii.
- Rozstrzyganie remisów i podejmowanie ostatecznych decyzji w sytuacjach konfliktowych.

O ile rola Kronikarza nie wiąże się ze specjalnymi przywilejami w trakcie gry i wyznaczenie jednego spośród graczy nie jest obowiązkowe, to podjęcie tej roli skróci czas przygotowania gry i zmniejszy liczbę pomyłek popełnianych przez innych graczy. Dodatkowo uważne wsłuchiwanie się w przygody spotykające inne Postaci podczas Eksploracji pozwala jeszcze bardziej wciągnąć się w świat gry!

ROZGRYWKA

Ten rozdział nauczy cię grać w Tainted Grail. Zaczniemy od porządku Dnia, a następnie omówimy wszystkie zasady podstawowe.

Porządek dnia

Dzień jest najważniejszą jednostką czasu w **Tainted Grail** i odzwierciedla pełną turę gry. **Podczas Dnia** (etap II) Postaci wykonują Akcje, wydając , aż zdecydują się Spasować lub zabraknie im . Następnie gracze wykonują krótki segment **Końca Dnia** (etap III), gdzie Postaci odpoczywają, odzyskują siły, czytane są Sny, rozwijane są Atrybuty, Umiejętności oraz budowane talie Walki i Dyplomacji. Po tych wszystkich działaniach nastaje nowy Dzień, rozpoczynający się segmentem **Początku Dnia** (etap I), w którym m.in. odkrywana jest nowa karta Wydarzenia.

W skrócie – w trakcie rozgrywki gracze powtarzają każdego dnia trzy opisane poniżej etapy.

I) Początek Dnia

Pomiń etap Początku Dnia w trakcie pierwszego dnia Kampanii.

1) Rozpatrz efekty Początku Dnia. Jeśli Postacie mają jakiekolwiek efekty (na Przedmiotach, Umiejętnościach itd.) do rozpatrzenia na Początku Dnia, rozpatrz je teraz w dowolnej kolejności.

2) Usuń wygasłe Menhiry. Jeśli Menhir nie posiada Licznika w otworze w swojej podstawce, staje się on nieaktywny i wygasa w tej chwili. Usuń wszystkie takie Menhiry ze stołu. Wszystkie Menhiry pozostałe na planszy uważane są za „Aktywne Menhiry".

3) Usuń Lokacje spoza zasięgu Menhiru. Każda karta Lokacji w grze powinna sąsiadować (w linii prostej lub po skosie) z Lokacją, w której znajduje się Aktywny Menhir. Jeśli na planszy są karty Lokacji nie stykające się z Lokacją, w której znajduje się Aktywny Menhir, odrzuć je teraz (zobacz: Menhiry i Dziw).

4) Zmniejsz Liczniki przy Menhirach. Zmniejsz wskazanie Licznika pod każdym Aktywnym Menhirem o 1. Jeśli jakiś Licznik wskazywał już 1, usuń go spod Menhiru. Pamiętaj, że sam Menhir nie znika, ani nie przestaje być Aktywny aż do następnego Początku Dnia!

5) Zmniejsz Liczniki Czasu i usuń Żetony Czasu. Jeśli na stole znajdują się jakieś Liczniki z położonymi na nich Żetonami Czasu, na przykład na karcie Sekretu, czy obok jednej z Postaci, zmniejsz ich wskazanie o 1. Jeśli Licznik wskazywał już 1, usuń go z gry.

Z każdej karty Lokacji, na której znajdują się żetony Czasu, usuń jeden.

W tej części dnia zmniejszasz wskazania wyłącznie na Licznikach Czasu. Liczniki z żetonami Zadania rządzą się własnymi zasadami. Nie powinieneś również usuwać jakichkolwiek żetonów Zadania z Lokacji.

6) Porusz Strażników. Strażnicy to specjalne, przemieszczające się Spotkania. Jeśli na stole znajdują się jacyś Strażnicy, rzuć ich kością aby wyznaczyć kierunek ruchu każdego z nich. Zasady dotyczące ruchu Strażników znajdziesz w sekcji Strażnicy, w Zasadach Podstawowych.

7) Odsłoń nową kartę Wydarzenia i zapoznaj się z jej treścią. Jeśli zawiera ona tekst Zadania i czerwoną ikonę kłódki , powinieneś położyć tę kartę na stosie Zadań, obok talii Wydarzeń.

W przeciwieństwie do zwykłych Wydarzeń, które są w grze przez jeden Dzień, Wydarzenia zawierające Zadania pozostają na stole do określonego momentu, opisanego na ich kartach.

8) Przedyskutujcie plany. Jeśli grasz z przyjaciółmi, wszyscy gracze powinni przedyskutować swoje plany na nadchodzący Dzień. Będziecie dzielić zarówno sukcesy, jak i porażki, dlatego uważne planowanie podróży będzie nieodzowne!

9) Wyposaż się na podróż. Upewnij się, że twoja Postać nie ma więcej niż jednego przedmiotu z tym samym słowem kluczowym (zobacz: Przedmioty i Ekwipunek) leżącego awersem do góry. Obróć wszystkie nadmiarowe Przedmioty awersem na dół.

II) Podczas Dnia

Kiedy rozpoczyna się ta część Dnia, każdy z graczy wykonuje jedną Akcję, w kolejności ustalonej przez wszystkich graczy. Jeśli gracze nie mogą zdecydować się, w jakiej kolejności będą wykonywać swoje Akcje, zaczynają od gracza posiadającego Postać o najniższym numerze. Każda dostępna w grze Akcja jest oznaczona specjalną ikoną Akcji, która określa również koszt tej Akcji.

X Wszystkie Akcje posiadają tę ikonę przed swoimi nazwami. X oznacza koszt Akcji w . Część z Akcji może mieć koszt wyrażony utratą lub zyskiem .

Grupa dwóch i więcej Postaci, znajdujących się w jednej Lokacji, może wykonać każdą Akcję wspólnie, jako Drużyna. Aby poznać szczegóły, zapoznaj się z **niebieskim opisem** odnoszącym się do zasad Drużyny przy każdej z Akcji.

Po tym jak każdy z graczy wykonał Akcję (lub wziął w niej udział jako członek Drużyny), gracze mogą znów wykonać po jednej Akcji każdy.

Akcje są wykonywane dopóki wszyscy gracze nie spasują lub nie mają więcej do wydania. Po zakończeniu wykonywania Akcji, przejdź do III etapu, Koniec Dnia.

Podpowiedź: *Aby ograniczyć oczekiwanie na zakończenie Akcji innych graczy, w szczególności Spotkań, gracz może rozegrać własne Spotkanie, podczas gdy inni gracze będą wykonywać inne Akcje. Ponadto, gracze powinni wykorzystać przerwy w swojej grze na planowanie dalszego rozwoju Postaci oraz rozbudowy i modyfikacji jej talii. Pozwoli to skrócić znacznie etap Końca Dnia*

Sześć najważniejszych Akcji w grze znaleźć można na zielonej karcie pomocy. Oto one:

1 **EKSPLORACJA – koszt 1.** Każda karta Lokacji w **Tainted Grail** zawiera wiele tajemnic, historii i zadań do wykonania. Eksploracja to główny sposób ich odkrywania. Odwróć kartę Lokacji, w której się znajdujesz i przeczytaj tekst na jej odwrocie. Część kart stanowi zamkniętą całość, ale większość z nich zawiera odsyłacz do konkretnych części w Dzienniku Eksploracji, gdzie znajdziesz dalsze wybory i podejmiesz decyzje. Kontynuuj Eksplorację w Dzienniku, dopóki nie trafisz na fragment brzmiący „Eksploracja kończy się". Po odłożeniu Dziennika Eksploracji, odwróć kartę Lokacji awersem do góry i powróć do gry.

W Drużynie: Jeśli podejmiecie Eksplorację jako Drużyna, jej koszt zwiększa się o 1 za każdego członka Drużyny. Większość pozytywnych i negatywnych następstw Eksploracji dotyczyć będzie każdej Postaci w Drużynie.

Z drugiej strony, większość nagród nie skaluje się wraz z rozmiarem Drużyny i będą musiały zostać podzielone między jej członków. Więcej szczegółów na temat Eksploracji znajdziesz w rozdziale „Jak używać Dziennika Eksploracji" na początku Dziennika.

Podpowiedź: *Jeśli obracanie karty Lokacji byłoby niewygodne ze względu na leżące na niej figurki lub znaczniki, udaj się bezpośrednio do Dziennika Eksploracji! Wstępny tekst Lokacji znajduje się zarówno na odwrocie jej karty, jak i tam.*

WAŻNE: Pamiętaj o przeczytaniu wstępu „Jak używać Dziennika Eksploracji", znajdującego się na początku Dziennika, przed swoją pierwszą Eksploracją.

1 **PODRÓŻ – koszt 1.** Przemieść figurkę swojej Postaci do dowolnej karty Lokacji połączonej z jej obecną Lokacją (zobacz: Lokacje). Jeśli dwie Lokacje są obok siebie, ale nie łączą ich Klucze Kierunków, oznacza to, że nie możesz Podróżować z jednej do drugiej (zazwyczaj na drodze stają pasma górskie, mury, szerokie rzeki i tym podobne).

Po przybyciu do nowej Lokacji sprawdź, czy twoja Podróż nie spowodowała odkrycia nowych kart Lokacji (zobacz: Lokacje). Następnie sprawdź, czy Lokacja, w której się znalazłeś, posiada symbol pioruna () na karcie. Symbol ten oznacza, że natychmiast po dotarciu do tej Lokacji, musisz rozpatrzyć powiązaną z nim zasadę.

Przykład: *Jeśli karta Lokacji posiada symbol pioruna obok tekstu „Dobierz szare Spotkanie", to musisz dobrać kartę Spotkania z szarej talii natychmiast po przybyciu do tej Lokacji, zanim tura przejdzie do kolejnego gracza.*

W Drużynie: Jeśli Podróżujecie w Drużynie, to wszystkie Akcje automatyczne lub Spotkania ze Strażnikami, mające miejsce w waszej docelowej Lokacji, muszą być rozegrane przez całą Drużynę! Koszt Podróży wynosi 1 za każdego członka Drużyny.

Tuż przed wykonaniem Automatycznej Akcji lub Spotkania ze Strażnikiem, inne Postacie, znajdujące się w tej samej Lokacji, mogą dołączyć, aby utworzyć Drużynę, nawet jeśli nie rozpoczęli tej Akcji jako Drużyna.

Ważne: Możesz przemieszczać się wyłącznie w liniach prostych. Podróż po skosie jest niedozwolona!



Przykład: *Chcąc dostać się z Cuanacht do Zbieliny, musimy wykonać dwie Akcje Podróży, ponieważ ruch po skosie jest niedozwolony. Dodatkowo, kiedy Postaci dotrą do Zbieliny, będą musiały niezwłocznie rozpatrzyć zasadę oznaczoną symbolem pioruna, widoczną na tej karcie.*

AKCJA LOKACJI – koszt znajduje się na karcie Lokacji. Większość kart Lokacji zawiera na awersie jedną, wyraźnie opisaną Akcję. Użycie tej Akcji jest możliwe zawsze wtedy, kiedy Postać znajduje się w tej Lokacji i nie jest zaangażowana w wykonywanie innej Akcji.

Akcje Lokacji pozwalają ci często na zebranie lub wymianę potrzebnych zasobów. Staraj się zwracać na nie uwagę podczas planowania swoich Podróży!

Pamiętaj, że część z Akcji Lokacji ma dopisek „raz na dzień". Kiedy użyjesz takiej Akcji, połóż na niej żeton Czasu, aby pamiętać, że dziś już ją wykorzystałeś. Pamiętaj jednak, że część Lokacji używa żetonów Czasu w innych zasadach – nie kładź tych dodatkowych żetonów na Akcji, aby nie pomylić ich zastosowania.

W Drużynie: Możecie użyć Akcji Lokacji jako Drużyna. W tym wypadku zapłaćcie jej koszt wspólnie. Efekty Akcji Lokacji nie skalują się wraz z liczbą członków Drużyny. Mogą oni tylko pomóc sobie w opłaceniu kosztów, dzieląc je między sobą w dowolny sposób, a jeśli trafią na Spotkanie – rozegrają je wspólnie.

Przykład: *Dwóch graczy używa Akcji Lokacji, która mówi: „2 Łowy: otrzymaj 1* **Prowiant**, *a następnie dobierz zielone Spotkanie". Dzielą między siebie koszt i każdy z nich płaci 1. Następnie, otrzymują 1 sztukę* **Prowiantu**, *odkrywają Spotkanie i zmierzą się z nim jako Drużyna.*

AKCJA POSTACI – jej koszt jest zależny od Postaci. Każda z Postaci posiada swoją osobistą Akcję, opisaną na kafelku Postaci. Użycie tej Akcji jest możliwe wyłącznie poza Spotkaniami i Eksploracją.

W Drużynie: tylko twoja Postać może użyć swojej Akcji, ale członkowie Drużyny mogą jej pomóc w opłaceniu kosztów. Mimo to Postać, której Akcja jest wykorzystywana, musi ZAWSZE zapłacić przynajmniej 1.

SPRAWDŹ MENHIR – zawsze darmowa. Jeśli Lokacja, w której się znajdujesz, posiada znak Menhiru obok nazwy (zobacz: Lokacje), to znajduje się w niej jeden z tych starożytnych monumentów. Sprawdzenie Menhiru jest darmowe. Pozwala zorientować się jakich Zasobów lub kart Sekretów będziesz potrzebował do aktywowania tego Menhiru. Jeśli zdecydujesz się na tę akcję, po prostu odwróć kartę Lokacji i przeczytaj sekcję opisującą Menhir na spodzie karty. Jeśli posiadasz wymagane zasoby i spełniasz wszystkie warunki, możesz od razu zdecydować się na aktywowanie tego Menhiru.

Ważne: *pamiętaj, że koszty wszystkich Menhirów rosną wraz z każdym graczem biorącym udział w rozgrywce (niezależnie od tego czy jest w Drużynie, czy nie!).*

Podpowiedź: *z wyprzedzeniem planuj, które z Menhirów chcesz aktywować, i zaopatrz się zawczasu w potrzebne Zasoby!*

Podpowiedź: *Jeśli nie chcesz odwracać karty Lokacji, opis Menhiru znajdziesz również w Dzienniku Eksploracji, w sekcji opisującej daną Lokację.*

Podpowiedź: *Aktywowanie Menhirów wymaga udziału wszystkich graczy. Planujcie swoje podróże z wyprzedzeniem.*

SPASOWANIE – darmowa. Twoja Postać decyduje się zakończyć swój Dzień i odpocząć. Możesz Spasować, nawet jeśli masz jeszcze niewydane , ale ta Akcja jest nieodwracalna - po Spasowaniu nie można podejmować żadnych Akcji aż do następnego Dnia!

Dodatkowe, niewymienione tutaj Akcje, mogą znajdować się na Tacce Postaci, twoich Przedmiotach, Umiejętnościach, a nawet kartach Sekretów!

W skrócie – podczas Dnia, w trakcie swojej tury, gracz może wykonać jedną Akcję spośród wymienionych na swojej karcie pomocy, tacce Postaci i innych kartach dostępnych dla tej Postaci. Postaci innych graczy, znajdujące się w tej samej Lokacji, mogą dołączyć do tej Akcji. Następnie gracze, którzy nie wykonali jeszcze swojej Akcji, wykonują kolejno po jednej Akcji. Powtarzaj tę kolejność, aż wszyscy nie spasują lub nie wyczerpią całej swojej .

III) Koniec Dnia

Dzień dobiega końca, kiedy wszystkie Postaci spasowały lub wyczerpały swoje zasoby . Należy wtedy przeprowadzić poniższe kroki. Odnoszą się one do każdej z Postaci:

1) Rozpatrz efekty Końca Dnia. Jeśli Postacie mają jakiekolwiek efekty (na Przedmiotach, Umiejętnościach itd.) do rozpatrzenia pod Koniec Dnia, rozpatrz je teraz w dowolnej kolejności.

2) Odpoczynek. Zjedz 1 sztukę swojego **Prowiantu**. Jeśli to zrobisz, odzyskaj 1 i strać 1.

Pamiętaj, że Postaci w tej samej Lokacji mogą wymieniać się **Prowiantem** *w dowolnym momencie, tak długo, jak nie są zaangażowane w inne Akcje lub Spotkanie (zobacz: Drużyny i Akcje Drużynowe)!*

3) Przywróć swoją . Umieść znacznik na swoim torze z powrotem na polu startowym. Jeśli jesteś Wyczerpany (twój znacznik jest na jednym z czerwonych pól), przywróć tylko 4 punkty . Pamiętaj, że twój znacznik ogranicza maksymalną – twój znacznik nigdy nie może znajdować się powyżej znacznika .

4) Rozwiń swoją Postać. Jeśli posiadasz jakieś **PD**, możesz je teraz wydać by podnieść Atrybuty swojej Postaci, uzyskać nowe Umiejętności czy dodać nowe karty Walki i Dyplomacji do swoich talii (zobacz: Rozwój Postaci).

5) Zmodyfikuj talie swojej Postaci. Jeśli chcesz, możesz zmodyfikować swoje talie Walki i Dyplomacji, używając kart uzyskanych przez twoją Postać z Puli Rozwinięć. Możesz również usunąć część kart, które nie odpowiadają twojemu stylowi gry. Pamiętaj jednak, że każda talia musi składać się z przynajmniej 15 kart!

6) Śnij. Jeśli Lokacja, w której znajduje się twoja Postać, posiada znak Snu, otwórz Dziennik Eksploracji na sekcji dotyczącej tej Lokacji i odczytaj Sen do niej przypisany. Jeśli twój znacznik znajduje się na jednym z czerwonych pól (karta „Popadasz w Obłęd" jest dołączona do twojej Tacki Postaci), przeczytaj Koszmar zamiast Snu.

Ważne: Wszystkie Postacie, znajdujące się w tej samej Lokacji, rozpatrują Sen jako Drużyna. Wszystkie Postacie, które popadły w Obłęd rozpatrują Koszmar jako Drużyna.

Podpowiedź: *Sny często zawierają ważne wskazówki fabularne.*

ZASADY PODSTAWOWE

Zanim rozpoczniesz grę, warto zaznajomić się z podstawowymi pojęciami używanymi w Tainted Grail. Opisane zostały w tym rozdziale.

TORY PRZETRWANIA

Znajdujące się na tacce Postaci trzy tory są szczególnie ważne, ponieważ niemalże wszystko, co robisz w grze, będzie ich dotyczyć.

ENERGIA – jest uzupełniana codziennie i jest miarą twojej wytrzymałości. Większość działań w grze (zobacz: Podczas Dnia) wyczerpuje twoją . Rany i inne przypadłości ograniczają twój poziom – wlekąc się ledwo żywy, nie będziesz w stanie zrobić tyle co zdrowa i wypoczęta Postać (zobacz:).

Ostatnie dwa pola na torze są czerwone. Jeśli znacznik wejdzie na jedno z nich, jesteś **Wyczerpany**. Będzie to negatywnie wpływać na twoje działania i sprawi, że podczas Odpoczynku zregenerujesz mniej (zobacz: Koniec Dnia). Pomimo tego, niekiedy trzeba Wyczerpać się, by uniknąć czegoś jeszcze gorszego!

ZDROWIE – twój stan fizyczny. Kiedy twoje się wyczerpie, zaczynasz umierać. Aby to zaznaczyć, zostaniesz poproszony o dołączenie karty „Umierasz" do Tacki Postaci i zastosowanie się do zasad tej karty.

Nigdy nie możesz mieć więcej niż (znacznik nigdy nie może znaleźć się powyżej T-kształtnego limitera).

Jeśli masz więcej niż (twój znacznik jest ponad znacznikiem), wpadasz w Panikę podczas Walki i Dyplomacji.

Kształt znacznika będzie przypominał ci o tych dwóch ważnych progach!

GROZA – urazy psychiczne, stres oraz postępujące szaleństwo. Jeśli twój znacznik znajdzie się na jednym z dwóch czerwonych pól u szczytu toru, zaczynasz pogrążać się w odmętach szaleństwa. Aby to zaznaczyć, zostaniesz poproszony o dołączenie karty „Popadasz w Obłęd" do Tacki Postaci i zastosowanie się do zasad tej karty.

Dodatkowo, **jeśli twoja jest wyższa niż , Panikujesz** (ma to negatywny wpływ na zachowanie się w Walce i Dyplomacji).

ATRYBUTY POSTACI

Twoją Postać opisuje sześć podstawowych atrybutów, pogrupowanych w trzy przeciwstawne pary. Są wykorzystywane podczas różnych Spotkań i mogą odblokowywać nowe wydarzenia fabularne oraz rozwiązania podczas Eksploracji. Po podniesieniu dowolnego z Atrybutów do 2, każdy kolejny punkt tego Atrybutu znajduje się na specjalnej, przydatnej karcie Umiejętności, którą dołącza się do odpowiedniego boku Tacki Postaci (zobacz: Rozwój Postaci).

Agresja ——— Empatia

Odwaga ——— Ostrożność

Praktyczność ——— Duchowość

Podpowiedź: *Koszt podnoszenia Atrybutów jest ustalany osobno dla każdej przeciwstawnej pary. Oznacza to na przykład, że im więcej masz punktów , tym droższe staje się rozwinięcie !*

ZASOBY

W grze występuje pięć rodzajów zasobów, które Postacie mogą zbierać, używać i wydawać w trakcie podróży.
Każda Postać może nieść maksymalnie 20 jednostek każdego rodzaju Zasobu (z wyjątkiem PD, które nie mają takich ograniczeń). Wszystkie otrzymane Zasoby przekraczające ten limit muszą zostać przekazane innej Postaci (która ma na nie miejsce) w tej samej Lokacji lub należy je natychmiast odrzucić.

Prowiant – podczas każdego Końca Dnia, Postać powinna zjeść jedną sztukę **Prowiantu**. Brak **Prowiantu** zakłóca regenerację (zobacz: Koniec Dnia).

Kosztowności – złoto, klejnoty oraz inne bogactwa, które mogą pomóc w zakupie ratujących życie Przedmiotów i ekwipunku.

Reputacja (Rep) – miara twojej sławy i chwały; jeśli masz dużo punktów **Rep**, mieszkańcy wyspy chętnie pomogą ci w twoich podróżach!

Magia – nadprzyrodzona moc, która przydaje się podczas Spotkań i często wymagana jest do aktywacji Menhirów.

Punkty Doświadczenia (PD) – wydawane na podnoszenie Atrybutów Postaci i kupowanie nowych kart Walki oraz Dyplomacji.

Prowiant i **Kosztowności** mogą być **wymieniane** między członkami Drużyny i innymi Postaciami w tej samej Lokacji, o ile nie są one zaangażowane w danej chwili w inną Akcję. **Rep**, **PD** i **Magia** nigdy nie mogą być wymieniane między Postaciami!

LOKACJE



Te duże karty to fragmenty mapy Avalonu, ukazujące wszystkie miejsca, które odwiedzisz podczas swoich podróży.

1. Nazwa Lokacji

2. Numer Lokacji – *odnosi się do odpowiedniej sekcji w Dzienniku Eksploracji.*

3. Numer zastąpionej Lokacji – *numer poprzedniej wersji tej Lokacji (w wyniku części akcji i wydarzeń karta Lokacji może zostać zastąpiona zmodyfikowaną wersją).*

4. Znaki Lokacji – każda karta Lokacji może mieć do 3 specjalnych znaków obok jej nazwy:

– MENHIR – *w tej Lokacji znajduje się Menhir, który możesz aktywować. Podczas gry Akcję Aktywowania Menhirów można wykonać jedynie w Lokacjach z tym symbolem!*

– SNY – *jeśli zakończysz swój Dzień w tej Lokacji, nawiedzą cię prorocze Sny (lub okropne Koszmary).*

– NIEPRZYJAZNA OSADA – *wejście do tej Lokacji spowoduje Spotkanie (najczęściej Dyplomatyczne). Szczegółowe zasady znajdziesz na karcie Lokacji.*

– PRZYJAZNA OSADA – *Niestety, należą do rzadkości...*

5. Akcja Lokacji – *Akcja, która może zostać wykonana w tej Lokacji.*

6. Klucze Kierunków – *numery, które wskazują, z jakimi Lokacjami połączona jest ta Lokacja.*

7. Opis Lokacji – *krótki opis fabularny, który często zawiera wskazówki na temat tego, co może cię czekać w tej Lokacji.*

W trakcie Podróży (zobacz: Podczas Dnia) gracze odkrywają kolejne karty Lokacji. Aby Podróżować między dwiema przyległymi kartami Lokacji, te muszą być połączone ze sobą Kluczami Kierunków. Jeśli dwie Lokacje leżą obok siebie, ale na ich przylegających krawędziach nie ma Kluczy Kierunków, oznacza to, że nie możesz Podróżować z jednej do drugiej (zazwyczaj na drodze stają pasma górskie, klify, zatoki i tym podobne). Wtedy musisz poszukać innej drogi!

Za każdym razem, kiedy trafisz do nowej Lokacji, postępuj zgodnie z poniższą instrukcją:

1) Odkryj dalsze karty Lokacji. Znajdź karty, które pasują do Kluczy Kierunków na krawędziach twojej nowej Lokacji. Dołącz je do odpowiednich krawędzi, **JEŚLI** karta Lokacji, którą masz dołączyć, jest **nie dalej niż 1 kartę** od Aktywnego Menhiru (również po skosie).



1 – Figurka twojej Postaci

2 – Twoja Podróż

3 – Aktywny Menhir

4 & 5 – dołącz te karty Lokacji w momencie przybycia do docelowej Lokacji (numery tych Lokacji powinny odpowiadać Kluczom Kierunków na krawędziach docelowej Lokacji ORAZ karty te powinny znajdować się w zasięgu Aktywnego Menhiru).

6 – Ta karta nie zostanie dołączona. Jej numer Lokacji odpowiada Kluczowi Kierunku ALE jest ona poza zasięgiem Aktywnego Menhiru.

2) Rozpatrz wszystkie zasady natychmiastowe. Jeśli zasada na karcie oznaczona jest przez symbol pioruna (), musisz ją teraz rozpatrzyć.

Jeśli w Lokacji znajduje się Strażnik, blokuje on całą kartę. Rozpatrz Spotkanie, zanim przejdziesz do zasad natychmiastowych.

***Ważne**: Gracze muszą rozpatrzyć zasady natychmiastowe, nawet jeśli znaleźli się w Lokacji w inny sposób niż poprzez Podróż, np. zostając przeniesionymi z usuniętej Lokacji.*

Ruchy Specjalne

Część kart i efektów poprosi cię o przemieszczenie Postaci do „odkrytej Lokacji o najniższym numerze" czy „dowolnej połączonej Lokacji". Ten specjalny ruch nie liczy się jako Podróż, nie ma kosztu 1 i odbywa się natychmiastowo. W wyniku takiego ruchu nadal odkrywane są dalsze karty Lokacji, aktywowane Akcje natychmiastowe i Spotkania ze Strażnikami.

Numery zastąpionych Lokacji

W **Tainted Grail** wiele Lokacji zmienia się po wpływem działań gracza. Niekiedy twoje dokonania całkowicie przeobrażą Lokację w jej nową, alternatywną wersję. Kiedy karta Lokacji jest wymieniana, zmienia się również jej numer Lokacji, ponieważ alternatywna Lokacja ma swoją własną sekcję w Dzienniku Eksploracji. Numer pierwotnej Lokacji wciąż znajduje się na alternatywnej karcie Lokacji i nazywamy go numerem zastąpionej Lokacji. Używa się go do podłączania Kluczy Kierunków!

***Przykład:** Wchodzisz do Lokacji, która posiada Klucz Kierunku „190" na swojej prawej krawędzi. Przeszukując talię Lokacji, zauważasz że lokacja o tym numerze nie występuje już w grze. Sprawdzając numer zastąpionej Lokacji zauważasz, że Lokacja 195 jest alternatywną wersją Lokacji 190. Umieszczasz Lokację 195 po prawej, według wskazania Klucza Kierunku z numerem „190".*



Podsumowując, kiedy odwiedzasz dowolną Lokację podczas gry, odkrywać będziesz dodatkowe, sąsiadujące Lokacje, o ile: a) są połączone pasującymi Kluczami Kierunków, b) są w zasięgu Menhiru. Jeśli karta Lokacji o numerze występującym na Kluczu Kierunku nie jest dostępna w grze, sprawdź numery zastąpionych Lokacji!

Menhiry i Dziw

Na wyspie Avalon, gdy Menhir w jakimś fragmencie krainy wygasa, ziemie te zaczynają wracać do pierwotnego Dziwu. Wyjątek stanowią niewielkie, osamotnione wysepki naszej rzeczywistości wokół wygaszonych Menhirów i innych potężnych reliktów. Aby to odzwierciedlić, na Początku każdego Dnia będziesz poproszony o odrzucenie wszystkich Lokacji, które nie znajdują się już w zasięgu Aktywnego Menhiru.

Wszystkie Postaci obecne na odrzucanej karcie Lokacji niezwłocznie tracą 2, otrzymują 2 i są przemieszczane do najbliższej pozostającej na stole karty Lokacji (jeśli w tej samej odległości jest kilka Lokacji, wybierz tę o najniższym numerze). Nie jest to Akcja Podróży!

Wszystkie pozostałe komponenty, znajdujące się na jakiejkolwiek usuniętej karcie Lokacji zostają odrzucone. Dotyczy to również Strażników.

Aktywowanie Menhirów wymaga od Postaci użycia Akcji, która znajduje się na odwrocie karty Lokacji lub w Dzienniku Eksploracji tej Lokacji. Zarówno koszt jak i wartość Menhiru po aktywacji opisane są w tekście tej Akcji. Pamiętaj, że Aktywowanie Menhirów jest możliwe tylko w Lokacjach, które posiadają znak Menhiru obok swojej nazwy.

Po Aktywowaniu Menhira sprawdź czy Lokacje z Postaciami zawierają Otwarte Klucze Kierunków prowadzące do nieodkrytych Lokacji, które znajdują się teraz w zasięgu Menhira. Natychmiast odkryj te Lokacje.

Postaci mogą również **przedłużać czas działania Menhirów**, które są nadal Aktywne. Wykonują w tym celu kolejną Aktywację tego Menhiru. Pozostała na Liczniku Menhiru „moc" jest tracona w momencie nowej Aktywacji. Kiedy przedłużasz działanie Menhiru, nie umieszczaj nowego modelu Menhiru w tej Lokacji!

Jeśli **ostatni Menhir** na planszy wygaśnie, nie usuwaj ostatnich pozostałych kart Lokacji. Postaci mogą nadal działać w tych Lokacjach, ale będą tracić 2 i otrzymywać 2 na Początku każdego Dnia tak długo, jak nie umrą lub nie aktywują jednego z Menhirów.

Pamiętaj, że trzy figurki Menhirów, znajdujące się w pudełku z grą, wyznaczają limit aktywnych jednocześnie posągów. Jeśli spróbujesz aktywować czwarty Menhir, musisz zabrać go z jednej z lokacji na stole.

Wydarzenia, Zadania, Tropy

Zadania w grze **Tainted Grail** są głównymi wątkami historii – to ważne misje, które zawsze doprowadzą do zakończenia obecnego Rozdziału i pozwolą na postęp w kampanii. Już pierwsza karta Wydarzenia, którą odkryjesz w grze, da ci pierwsze Zadanie.

Zadania wyróżniają się specjalnym układem karty (zobacz ilustrację), a także symbolem w jej narożniku. Zawsze, gdy dobierzesz kartę zawierającą Zadanie, powinieneś je odczytać i umieścić kartę na stosie Zadań, obok talii Wydarzeń.

***Przykład:** Pierwsze Wydarzenie, które dobierasz w grze, zawiera Zadanie: „Zdobądź kartę Sekretu Ryt Menhirów". Umieść kartę tego Zadania obok talii Wydarzeń, na stosie Zadań. W momencie, w którym dowolna z Postaci uzyska kartę Sekretu „Ryt Menhirów", rozpatrz część Zadania opisaną jako „Sukces".*

***Podpowiedź:** Gdy nie wiesz co robić dalej, zawsze sprawdź swoje aktualne Zadania.*



Przykładowa karta Wydarzenia Fabularnego zawierająca Zadanie.

1. Tytuł

2. Rozdział i część – *umożliwiają ułożenie talii Wydarzeń w poprawnej kolejności.*

3. Opis fabularny – *fabularny wstęp do Wydarzenia.*

4. Zadanie – *wyjaśnia co musisz osiągnąć, aby posunąć fabułę naprzód.*

5. Podpowiedź – *sugestia, która może naprowadzić cię na właściwe tory.*

WAŻNE: Nigdy nie usuwaj żadnych kart zawierających Zadanie, jeśli nie zostałeś o to wyraźnie poproszony!

Poza głównymi Zadaniami, twoja Drużyna spotka się z wieloma **Tropami**. Są to niewielkie misje opcjonalne lub ślady, za którymi możesz podążyć. Badanie Nowych Tropów jest często związane z nagrodą i może poszerzyć twoją wiedzę na temat Avalonu, ale grę da się ukończyć bez ich udziału. Nowe Tropy nie mają osobnych kart i zdefiniowanych warunków końcowych. Są jak drogowskazy, które mogą nakierować cię na ciekawe miejsca i historie. W przeciwieństwie do głównych Zadań, nie są związane z Rozdziałami i mogą być zbadane w dowolnym momencie kampanii - o ile twoje działania nie spowodują zmian w karcie Lokacji, do której się odnosiły.

***Przykład:** Podczas odwiedzin w Schodach Tytanów (Lokacja 115) gracze odkrywają, że pustelnicy i żebracy, którzy zamieszkiwali okoliczne jaskinie, przepadli. Dziennik Eksploracji dla tej lokacji zawiera zdanie: „Nowy Trop: odkryj, co stało się z pustelnikami". Jeśli gracze podążą za śladami, odkryją tajemnicę stojącą za zniknięciem pustelników w jednej z pobliskich Lokacji...*

WAŻNE: Rozważ notowanie informacji o otrzymywanych Tropach. Gra będzie przypominać ci o głównych Zadaniach (w formie ich kart), ale pamiętanie o każdym Tropie, na jakie trafisz, może okazać się problematyczne.

WAŻNE: Zawsze, kiedy chcesz posunąć historię naprzód, podążaj za swoimi głównymi Zadaniami. Nowe Tropy są istotne, mogą być zyskowne, ale nie doprowadzą cię do końca obecnego Rozdziału.

Ważne: Nie zmieniaj stanu gry pomiędzy Rozdziałami. Rozpoczęcie kolejnego Rozdziału nie kończy dnia ani nie leczy Postaci (chyba, że jest to wyraźnie zaznaczone). Po prostu kontynuuj grę.

Żetony Zadań

Wiele Zadań (zarówno głównych jak i pobocznych) używa żetonów Zadań do zapamiętywania twoich postępów. Warto dodać, że wszystkie Liczniki z żetonem Zadania na nich (zwane również Licznikami Zadań) nie są zmniejszane na Początku Dnia (zobacz: Porządek Dnia). Tylko Liczniki Czasu zmniejszają się wtedy automatycznie.

Drużyny i ich Akcje

W **Tainted Grail** gracze mają pełną dowolność w zakresie formowania i dzielenia grup. Możesz podróżować, walczyć i negocjować jako jedna Drużyna, następnie rozdzielić się, tylko po to, by chwilę później znów połączyć siły stawiając czoła nowym niebezpieczeństwom.

Kiedy dowolna Postać zamierza wykonać Akcję, inne Postaci w tej samej Lokacji mogą do niej dołączyć. Jeśli Postać wykonująca Akcję zgodzi się, wszystkie Postaci tworzą Drużynę i wykonują tę Akcję wspólnie - szczegółowe zasady zależą od Akcji.

Wszystkie Postaci w Drużynie są określane jako członkowie Drużyny.

W Drużynie: Członkowie Drużyny mogą wymieniać **Prowiant**, **Kosztowności**, Przedmioty i Sekrety w dowolnym momencie, o ile Drużyna nie jest w tej chwili zaangażowana w Spotkanie lub w Akcję. Dodatkowo, jeśli jesteś w Drużynie z inną Postacią, możesz zapłacić **Magią** lub zamiast innego członka Drużyny! Możesz nawet opłacić cały koszt danej Akcji dla wszystkich innych członków Drużyny. Jest tylko jeden wyjątek od powyższej reguły: wykonując Akcję Postaci, znajdującą się na Tacce Postaci, ta Postać musi wydać przynajmniej 1.

***Podpowiedź:** Podróżowanie jako Drużyna jest bezpieczniejsze, ale kiedy odczuwacie presję czasu, rozdzielenie się pozwoli wam zbadać większy obszar, wykonać więcej Eksploracji i zdobyć większą liczbę nagród!*

WAŻNE: Dołączyć do Akcji można tylko przed jej rozpoczęciem. Po rozpoczęciu Akcji, Postaci nie mogą już tworzyć lub opuszczać Drużyny, o ile nie pozwolą na to zagrane karty lub inne zasady.

Opuszczanie i rozwiązywanie Drużyny

Każda Akcja Drużyny musi być wykonana za zgodą członków Drużyny. Wszystkie Postaci, które nie chcą wziąć udziału w danej Akcji z resztą Drużyny, muszą ją opuścić przed rozpoczęciem Akcji. Nie możesz opuścić Drużyny w trakcie trwania Akcji. Możesz opuścić ją w dowolnym momencie, kiedy nie jest rozpatrywana właśnie jakaś Akcja.

Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, w której Drużyna nie może opłacić kosztu danej Akcji za każdego z członków. W takim wypadku każda z Postaci, która nie opłaci kosztu, opuszcza Drużynę. Pozostałe Postaci kontynuują zaś Akcję.

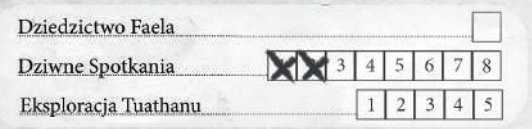
Przykład: *Wybór w Dzienniku Eksploracji wymaga, aby każdy z członków Drużyny zapłacił 2. Gracze A i B opłacają ten koszt, zaś gracz C nie może. Gracze A i B nie decydują się na pokrycie kosztów za gracza C. W ten sposób gracz C jest zmuszony do opuszczenia natychmiast Eksploracji, podczas gdy gracze A i B kontynuują Eksplorację.*

Członkowie Drużyny mogą opuścić trwającą Walkę lub Dyplomację tylko jeśli zastosują Odwrót (zobacz: Odwrót z Walki/Dyplomacji) lub zostaną usunięci przez efekt karty „Umierasz" lub inną zasadę specjalną.

Statusy i arkusz zapisu

W trakcie podróży oraz wykonywania kolejnych zadań, często będziesz proszony o zaznaczenie albo sprawdzenie jednego ze Statusów (lub jego numerowanej części) na Arkuszu Zapisu.

Statusy to sposób, w jaki gra „zapamiętuje" twoje wybory i ich wpływ na świat. Nie są one przypisane do jednej Postaci. Wszyscy gracze korzystają z jednej wspólnej karty ze Statusami. Jeśli Status został oznaczony na Arkuszu Zapisu, wszystkie Postaci go mają. Bardziej osobiste efekty, dotyczące konkretnej postaci (takie jak choroba, czy unikalna magiczna aura), oznaczane są za pomocą kart Sekretów.



Dziennik Eksploracji

Większość Akcji Eksploracji odwołuje się do Dziennika Eksploracji – grubej księgi, pełnej historii i wyborów, które musisz podjąć, aby przejść grę. Pamiętaj, by przed pierwszą Eksploracją przeczytać wstęp „Jak używać Dziennika Eksploracji", znajdujący się na początku tego Dziennika

Spotkania

W grze występują cztery różne typy Spotkań:



ZIELONA talia jest najczęściej używana w dziczy i zawiera zagrożenia powiązane ze światem przyrody, jak dzikie zwierzęta czy legendarne bestie. Po pokonaniu wielu z nich możesz liczyć na to, że zyskasz trochę **Prowiantu**.

SZARA talia zawiera zagrożenia związane ze światem ludzi, jak maruderzy, bandyci, rycerze-rabusie czy szaleńcy. W tego typu Spotkaniach, możesz zyskać dodatkowe Przedmioty lub **Kosztowności**.

FIOLETOWA talia zawiera tajemnicze i nadprzyrodzone zagrożenia. Sam będziesz musiał się przekonać, jaka jest jej zawartość.

NIEBIESKA talia różni się od pozostałych tym, że nie opiera się na walce. Jest używana zazwyczaj wtedy, gdy odwiedzasz nieprzyjazną Osadę. Zawiera potencjalnie niebezpieczne sytuacje, z którymi trzeba sobie poradzić w bardziej dyplomatyczny sposób.

Karty w każdej z tych talii są podzielone na cztery poziomy trudności, przez co przeciwnicy, w miarę postępu kampanii, będą nadal stanowili wyzwanie.

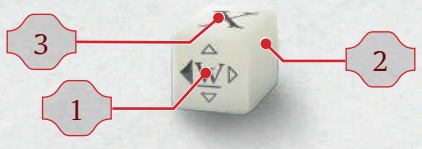
Dobranie karty Spotkania natychmiast rzuca ciebie i twoją Drużynę w wir Walki lub Dyplomacji, w zależności od tej karty (zobacz: rozdziały Walka i Dyplomacja w tym podręczniku).

Talia Spotkań powinna być zawsze przetasowana po przeszukaniu jej przez graczy (na przykład, jeśli zasada nakazuje graczom znalezienie konkretnej karty Spotkania zamiast po prostu dobrania z wierzchu) lub gdy zawartość talii zostaje zmodyfikowana (na przykład, podczas dodawania lub usuwania kart między Rozdziałami).

Gracze nierozróżniający kolorów mogą posłużyć się ćwierćkołami w narożnikach kart, aby ułatwić rozróżnianie talii: szara talia ma oznaczony dolny lewy narożnik, zielona - dolny prawy, fioletowa - górny prawy, niebieska - górny lewy.

Strażnicy

Ci groźni wrogowie będą przemierzać świat nawet po twoim Odwrocie (Zobacz: Odwrót z Walki). Jeśli wykonujesz Odwrót ze Spotkania ze Strażnikiem, umieść jego kartę na Lokacji, w której doszło do Spotkania. Na Początku każdego Dnia rzuć kością Strażników:



1. Kierunek świata – *porusz Strażnika we wskazanym kierunku.*

2. Nic – *Strażnik nie rusza się.*

3. Odrzuć – *usuń Strażnika z gry, a jego kartę włóż na spód jego talii Spotkań.*

- Jeśli Strażnik miałby przemieścić się do nieodkrytej lub niepołączonej Lokacji, przemieść go do połączonej Lokacji o najwyższym numerze.
- Jeśli Strażnik zostanie w Lokacji, w której są jakieś Postaci, natychmiast rozpocznij Spotkanie (wszystkie Postaci w tej Lokacji będą musiały stawić mu czoła wspólnie).
- Jeśli Strażnik wejdzie do Lokacji, w której są Postaci, natychmiast rozpoczyna się Spotkanie. Po pokonaniu Strażnika umieść jego kartę na spodzie odpowiedniej talii.
- Jeśli Postać lub Drużyna wejdzie do Lokacji, w której znajduje się Strażnik, natychmiast rozpoczyna się Spotkanie. Jeśli jest tam więcej niż jeden Strażnik, gracze mogą wybrać, z którym spotkają się najpierw.
- Jeśli Postać lub Drużyna wejdzie do Lokacji ze Strażnikiem i Akcją Natychmiastową (oznaczoną), rozpocznij spotkanie ze Strażnikiem, zanim rozpatrzysz zasady znajdujące się na karcie Lokacji.

Rozszerzenie Potwory Avalonu zawiera jedną unikalną, dedykowaną figurkę dla każdego Strażnika. W bardzo rzadkich sytuacjach na planszy może pojawić się więcej Strażników danego typu niż dedykowanych dla nich figurek. W takim przypadku użyj karty danego Spotkania do oznaczenia położenia drugiego Strażnika.

Przedmioty i Ekwipunek

Część z kart Przedmiotów dostępnych w Tainted Grail zawiera jedno z następujących słów kluczowych:

- **Broń**
- **Pancerz**
- **Tarcza**
- **Towarzysz**
- **Relikt**

Możesz posiadać dowolną liczbę Przedmiotów, ale nigdy nie możesz używać jednocześnie więcej niż **jednego Przedmiotu lub Sekretu** z danym słowem kluczowym. Na Początku Dnia, jeśli masz więcej niż jeden Przedmiot lub Sekret z danym słowem kluczowym, musisz zdecydować, którego z nich używasz. Obróć pozostałe rewersem do góry. Za każdym razem, gdy otrzymasz Przedmiot lub Sekret posiadający takie samo słowo kluczowe jak używany Przedmiot lub Sekret, możesz go zamienić z aktualnie używanym, dokładnie jak na Początku Dnia. W ten sposób zawsze będziesz korzystać z maksymalnie jednej Broni, jednej Tarczy, jednego Pancerza, jednego Towarzysza i jednego Reliktu jednocześnie.

Część Przedmiotów jest dodatkowo oznaczona symbolem **„R"**. Te proste przedmioty mogą zostać wytworzone przez niektóre z Postaci. Jeśli Akcja Wytwarzania lub Nagroda za Spotkanie prosi o „dobranie **Rzemieślniczego** Przedmiotu", dobieraj karty z talii Przedmiotów tak długo, aż nie dobierzesz pierwszego Przedmiotu z symbolem „R". Zatrzymaj go i wtasuj pozostałe dobrane karty z powrotem do talii Przedmiotów. W ten sam sposób przeszukuj talię Przedmiotów, jeśli gra poprosi cię o dobranie „Towarzysza", „Broni" itd.

Postaci mogą dowolnie **wymieniać się Przedmiotami**, o ile są w tej samej Lokacji, i nie są obecnie zaangażowane w żadną Akcję lub Spotkanie. Jedynym wyjątkiem są karty opisane słowem kluczowym „Osobiste". Nigdy nie mogą one zostać przekazane innej Postaci! Wszystkie wymienione Przedmioty powinny być umieszczone zakryte. Postacie muszą poczekać do Początku Dnia, aby z nich skorzystać.

Odwracanie kart.

Zasady części Przedmiotów nakazują **odwrócenie** ich karty podczas Walki lub Dyplomacji, aby oznaczyć ich użycie. Kiedy masz to zrobić, po prostu odwróć kartę rewersem do góry. Na koniec Walki lub Dyplomacji, pamiętaj o odwróceniu tej karty z powrotem!

Sekrety

Sekrety to numerowane znaleziska i moce, które nigdy nie powinny znaleźć się w talii Przedmiotów. **Nie mogą zostać odsprzedane lub stracone**, o ile zasady wyraźnie tego nie mówią. Nie dotyczą ich również żadne zasady, które ograniczają liczbę Przedmiotów (np. zasady karty „Umierasz").

Jeśli jakiś efekt nakazuje odrzucenie kart Przedmiotów, zignoruj wszystkie Sekrety, nawet jeśli mają słowa kluczowe typowe dla Przedmiotów.

Przykład: *Przeciwnik odrzuca dwa z twoich Przedmiotów, a posiadasz tylko jeden „zwykły" Przedmiot i jedną kartę Sekretu (która jest również Bronią). W takim przypadku odrzuć tylko kartę ze zwykłym Przedmiotem.*

Postaci mogą dowolnie **wymieniać się kartami Sekretów**, o ile są w tej samej Lokacji i nie są zaangażowane w Akcję lub Spotkanie. Jedyny wyjątek to karty opisane słowem kluczowym **„Osobiste"**. Nigdy nie mogą one zostać przekazane innej Postaci! Możesz posiadać wiele „Osobistych" Przedmiotów.

Słowo kluczowe „Globalne"

Jeśli karta Sekretu posiada to słowo kluczowe, jej zasady dotyczą każdej Postaci.

Rozwój Postaci

Punkty Doświadczenia (**PD**) używane są do rozwoju Postaci. Możesz wydawać je podczas każdego Końca Dnia, aby podnieść swoje Atrybuty, zyskać dodatkowe karty Walki lub Dyplomacji, czy zakupić Umiejętności.

Rozwijanie talii Walki lub Dyplomacji

Zapłać 2 **PD**. Weź trzy karty z wierzchu swojej Puli Rozwinięć. Wybierz jedną z nich i dodaj do swojej talii. Wtasuj dwie pozostałe karty z powrotem do swojej Puli Rozwinięć.

Twoje talie Walki i Dyplomacji powinny zawsze zawierać co najmniej po 15 kart!

Podczas każdego Końca Dnia możesz dodawać do talii i usuwać z niej posiadane karty. Te, których nie włączyłeś do talii, NIE WRACAJĄ do Puli Rozwinięć. Umieść je obok Tacki Postaci lub w przegródce przeznaczonej do zapisu gry.

Rozwijanie Atrybutów

Koszt podnoszenia Atrybutu zależy od sumy wartości danej pary Atrybutów (więcej na temat par w: Atrybuty).

2 PD: 1 punkt w parze przeciwstawnych Atrybutów.
4 PD: 2 punkt w parze przeciwstawnych Atrybutów.
6 PD: 3 punkt w parze przeciwstawnych Atrybutów.
8 PD: 4 punkt w parze przeciwstawnych Atrybutów.
10 PD: 5 i każdy następny punkt w parze przeciwstawnych Atrybutów.

Przykład: *jeśli twoja wynosi 2, a twoja wynosi 0, podniesienie do 1 będzie kosztowało 6 PD (suma Atrybutów w tej parze będzie wynosić 3). Jeśli twoja i obie wynoszą 2, podniesienie do 3 będzie kosztowało 10 PD (suma Atrybutów w tej parze będzie wynosić 5).*

Kupowanie Umiejętności

Zawsze kiedy zyskujesz trzeci (i każdy następny) punkt danego Atrybutu, znajdź wszystkie karty Umiejętności z danym Atrybutem. Następnie wybierz jedną kartę i dołącz ją do odpowiedniej krawędzi swojej Tacki Postaci. Karty te są dwustronne i zawierają dwie wykluczające się Umiejętności. Zawsze kiedy otrzymujesz Umiejętność, musisz wybrać jedną ze stron karty. Umiejętność z drugiej strony karty przepada i nie wystąpi w tej grze. Wszystkie Umiejętności w grze są unikalne. Upewnij się, że przedyskutowałeś swój wybór z innymi graczami, abyście mogli stworzyć razem zgraną drużynę.

Pamiętaj, że każda karta Umiejętności liczy się również jak kolejny punkt Atrybutu. Oznacza to, że jeśli masz dwa znaczniki w polach na swojej Tacce Postaci oraz dwie karty Umiejętności, wartość wyniesie 4.

Śmierć i Obłęd

Jedną nogą w grobie

Zawsze gdy twoje spadnie do 0, musisz przyłączyć kartę „Umierasz" do Tacki Postaci. Wykonaj Odwrót ze Spotkania, w którym aktualnie jesteś, a potem rozpatrz dodatkowe zasady znajdujące się na karcie „Umierasz". Od tej pory każda podjęta przez ciebie Akcja może się okazać twoją ostatnią! Karta „Umierasz" daje twojej Postaci dodatkowy czas na wyleczenie się, ale po jego upływie wyzionieś ducha.

Śmierć

W trybie jednego gracza rozgrywka skończy się, gdy twoja Postać umrze. Dlatego karta „Umierasz" w wersji dla jednego gracza jest mniej restrykcyjna i daje twojej Postaci więcej szans na odzyskanie zdrowia. W trybie kooperacyjnym twoja śmierć nie kończy gry. W takim wypadku wykonaj poniższe kroki:

- Jeśli w pudełku pozostała jeszcze jakaś Postać, możesz przyłączyć ją do gry, wykonując wszystkie kroki Przygotowania Postaci. Następnie, umieść jej figurkę w odkrytej Lokacji o najniższym numerze.
- Wszystkie Przedmioty pozostawione przez martwą Postać są umieszczane w Lokacji, w której ta Postać zmarła. Mogą zostać podniesione za darmo przez inną Postać, dopóki Lokacja ta nie zniknie z planszy. Podnoszenie Przedmiotów jest uważane za Akcję Lokacji o koszcie 0, która pozwala zdobyć wszystkie Przedmioty pozostawione w danej Lokacji.

Ważne: *Nie możesz dobrowolnie zostawić Przedmiotów na kartach Lokacji. Jest to możliwe tylko w przypadku, gdy twoja Postać umrze.*

- Osoba grająca martwą postacią dzieli wszystkie należące do niej Sekrety pomiędzy pozostałe Postaci. Wyjątek stanowią karty Sekretów ze słowem kluczowym „Osobiste" (zobacz: Sekrety). Te karty znikają razem ze swoim posiadaczem!

Jeśli wszystkie pozostałe Postaci są używane przez innych graczy lub zginęły wcześniej, w momencie czyjejś śmierci gra kończy się porażką, nawet dla Postaci, które wciąż są przy życiu. Daje to graczom dodatkową motywację do pomagania sobie za wszelką cenę!

Gdy gra skończy się porażką, możesz zawsze skorzystać z Łaski Wszechmatki, opisanej poniżej. Da ci to jeszcze jedną szansę.

Obłęd

Zawsze gdy twój znacznik osiągnie jedno z dwóch czerwonych pól na górze Toru dołącz kartę „Popadasz w Obłęd" do Tacki Postaci i postępuj zgodnie z zasadami na niej opisanymi. Zmieni to Sny twojej Postaci w Koszmary i sprawi, że Podróż oraz Eksploracja będą trudniejsze oraz bardziej ryzykowne.

Łaska Wszechmatki

Jeśli ty i twoja Drużyna przegraliście, lecz nie chcecie zaczynać od początku, możecie zdecydować, że uratowała was interwencja samej Wszechmatki. W tym wypadku oznacz Status „Uratowani przez Boginię" na swoim arkuszu zapisu i przejdź do Wersu 500 w Księdze Tajemnic. Przeniesie cię on na początek obecnego Rozdziału i zresetuje twoje Zasoby do ustalonego poziomu, ale pozwoli na kontynuowanie gry.

WAŻNE: Ciągłe poleganie na boskich mocach nie jest wskazanym sposobem rozgrywki! Jeśli regularnie korzystasz z Łaski, rozważ rozpoczęcie gry od nowa w trybie fabularnym (patrz: Tryby Alternatywne i Dodatek).

Zapisywanie Gry

Zalecamy zapisywanie i składanie gry tylko po zakończeniu Rozdziału, kiedy Dziennik lub karta Wydarzenia daje ci taką możliwość. W innym wypadku możesz zapomnieć szczegóły obecnego Zadania lub interakcji, w której właśnie jesteś. Dodatkowo, akcje dostępne raz dziennie mogłyby zostać wykorzystane częściej, niż to dozwolone. Jednak w szczególnych przypadkach możesz zapisać grę w dowolnie wybranym momencie. Aby zapisać stan gry, wykonaj poniższe kroki:

I) Każdy z graczy zapisuje stan swojej Postaci:

1) Wybierz jeden z diagramów Tacki Postaci na arkuszu. Podpisz go imieniem swojej Postaci. Następnie użyj ołówka do oznaczenia poziomów swoich Atrybutów, Torów Przetrwania oraz poszczególnych Zasobów.

2) Jeśli masz jakieś Umiejętności, zapisz ich numery obok Atrybutu, do którego są dołączone.

3) Zapisz wszystkie dodatkowe informacje, które pojawiły się w grze, jak na przykład położenie i wskazania Liczników Zadań czy Liczników na kartach Sekretów (jeśli wystąpiły).

4) Usuń wszystkie znaczniki ze swojej Tacki Postaci i umieść ją w pudełku.

5) Umieść wszystkie ze swoich Przedmiotów i Sekretów w jednej z czterech przegródek na zapisaną grę, znajdujących się w pudełku.

6) Złóż ze sobą talie Dyplomacji i Walki. Umieść rozdzielacz „Pula Rozwinięć" na wierzchu swojej Puli Rozwinięć Walki i Dyplomacji. Wszystkie te karty umieść razem w swojej przegródce na zapisaną grę.

II) Kronikarz lub wszyscy gracze zapisują stan świata:

1) Użyj arkusza zapisu do zanotowania Lokacji, w której znajdują się figurki każdej Postaci, Strażników, Menhirów i wszystkie Liczniki oraz ich wskazania.

2) Usuń wszystkie figurki, Liczniki i żetony, a następnie umieść je w pudełku.

3) Złóż wszystkie odkryte Lokacje w jeden stos i ułóż na nich rozdzielacz **„Zapisane Lokacje"**. Dołóż wszystkie nieodkryte Lokacje do tego stosu, najlepiej w przeciwnej orientacji. Umieść wszystkie te karty razem w przedziale na duże karty.

WAŻNE: upewnij się, że wszystkie Lokacje, które zostały usunięte z gry, zostały umieszczone w mniejszej części przegródki na duże karty.

4) Złóż wszystkie obecne talie Spotkań w pudełku, za rozdzielaczem „Zapisane Spotkania".

5) Złóż swoją talię Wydarzeń i wszystkie Aktywne Zadania w pudełku, za rozdzielaczem „Zapisane Zadania".

6) Umieść wszystkie pozostałe karty (nieużywane Sekrety, Przedmioty, Spotkania czy Wydarzenia) w pudełku.

Aby odtworzyć zapisany stan gry, odwróć powyższe kroki.

Dołączanie i opuszczanie gry przez graczy

Za każdym razem, gdy rozpoczynasz nową partię, możesz dołączyć lub usunąć graczy, a co za tym idzie, ich Postaci (w ramach limitu 1-4 graczy).

Koniecznie rozdziel pomiędzy innych graczy wszystkie karty Sekretów w posiadaniu usuwanych Postaci. Sekrety nie powinny być usuwane z kampanii, o ile gra wyraźnie o to nie poprosi.

Umieść wszystkie nowe Postaci w tej samej Lokacji, co jedna z Postaci już biorących udział w kampanii. Będą one częścią posiłków, które otrzymałeś z Cuanacht, i rozpoczynają grę ze swoimi początkowymi Zasobami i taliami.

Odrzucanie i Usuwanie kart z gry

Większość kart w Tainted Grail nie ma osobnych stosów kart odrzuconych. Zawsze, gdy jesteś proszony o odrzucenie Lokacji, Spotkania, Sekretu czy karty Przedmiotu, odłóż tę kartę na spód jej talii.

Karty Walki i Dyplomacji, odrzucone podczas Spotkania, powinny zostać wtasowane z powrotem do twojej talii, gdy tylko Spotkanie dobiegnie końca.

Tylko Talia Wydarzeń ma swój stos kart odrzuconych – pomaga on w śledzeniu upływu czasu i zapewnia prawidłowe działanie tej talii.

Usuwanie z gry

Czasami, zamiast odrzucić kartę, zostaniesz poproszony o usunięcie jej z gry. W takim wypadku odłóż kartę z powrotem do pudełka, poza przegródki przeznaczone do zapisu gry. Karta przestaje być częścią tej kampanii i nie powinna wrócić do żadnej z talii, o ile gra wyraźnie o to nie poprosi.

Porady i Sugestie

- Eksploruj dużo. Najbardziej wartościowe znaleziska i wiele linii fabularnych odkryjesz właśnie poprzez Eksplorację. Czasami trzeba badać jedną Lokację kilka razy, aby poznać wszystkie jej tajemnice.
- Postaraj się zawsze mieć zapasy **Prowiantu** i pozostałych zasobów na kilka następnych dni.
- Sprawdzaj wszystkie Menhiry znajdujące się w odkrytych Lokacjach. Z wyprzedzeniem zaplanuj, który Menhir Aktywujesz jako następny, i przygotuj do tego zasoby. Wystarczy jedno Spotkanie, które nie pójdzie po twojej myśli, by stracić dzień czy dwa.
- Wspólne rozwiązywanie Spotkań czy Eksploracja niebezpiecznych Lokacji mogą ułatwić przejście danego etapu gry. Z drugiej strony, im więcej Postaci jest w grze, tym szybciej musicie działać! Niekiedy będziecie musieli się rozdzielić, aby zgromadzić zasoby lub przeszukać oddalone Lokacje.
- Pamiętaj, że Postaci w tej samej Lokacji mogą sobie pomagać przy płaceniu kosztów Akcji!

WALKA

W tym rozdziale znajdziesz informacje o rozwiązywaniu Spotkań za pomocą Walki. Jeśli nie masz żadnego doświadczenia w Walce w Tainted Grail, rozegraj na początek Spotkanie oznaczone jako „Twoje Pierwsze Spotkanie”.

Podstawy Walki

Walka w **Tainted Grail** to turowa konfrontacja między Postacią (lub Drużyną) a przeciwnikiem, reprezentowanym przez kartę Spotkania. Postaci budują wspólnie długą Sekwencję kart, dążąc do zdobycia wystarczającej liczby znaczników w Puli Walki. Znaczniki te odwzorowują bojową przewagę Postaci nad przeciwnikiem, jego rany i zmęczenie.

Szczegółowe zasady zostały opisane dalej, ale większość Walk rozgrywa się według poniższego schematu:

- Wszyscy członkowie Drużyny dobierają swoją startową rękę kart (zobacz Rozpoczynanie Walki);
- Członkowie Drużyny wybierają Postać, która będzie Aktywna jako pierwsza (Tura Walki, faza I);
- Aktywna Postać może zagrać jedną kartę Walki, dodając ją na koniec Sekwencji (Tura Walki, faza II, krok 2);
- Aktywna Postać może teraz zagrać dodatkowe karty Walki, w sposób określony w zasadach (Tura Walki, faza II, krok 2);
- Przeciwnik atakuje Aktywną Postać (Tura Walki, faza II, krok 3);
- Jeśli w walce są jeszcze Postaci, które nie były Aktywne w tej Turze, jedna z nich zostaje Aktywowana (Tura Walki, faza II, krok 4). Jeśli wszystkie Postaci były już Aktywne, obecna Tura kończy się i zaczyna się nowa.

Podpowiedź: *podchodź do Spotkań z ostrożnością i rozwagą. Część z nich może okazać się wyjątkowo trudna dla twojej Postaci. Jeśli trafisz na takie Spotkanie, zawsze możesz przeprowadzić Odwrót (zobacz: Odwrót z Walki).*



Przykładowa Sekwencja Walki

Sekwencja składa się z kart Walki zagrywanych podczas Spotkania przez wszystkich członków Drużyny. Każda Postać zagrywa swoje karty Walki, dodając je do jednej, wspólnej Sekwencji Walki. Karty zawsze mają tworzyć jedną, nieprzerwaną linię prostą. Dolne, złote Klucze na każdej z kart muszą łączyć się ze sobą. Ponadto, żaden z kluczy nie może zostać zakryty.

Odwrót z Walki

Gracz może zdecydować się na Odwrót w każdej chwili, podczas Aktywacji swojej Postaci. Traci wtedy 1 i otrzymuje Atak w Odsłonięcie, opisany na karcie Spotkania. Następnie umieszcza kartę Spotkania na dole jego talii, przetasowuje swoją talię Walki i odkłada ją na bok.

W Drużynie: jeśli Aktywna Postać decyduje się na Odwrót z Walki, otrzymuje ona Atak w Odsłonięcie i opuszcza Walkę, tak jak zostało to opisane powyżej. Reszta Drużyny pozostaje w Spotkaniu i przechodzi do kroku 4 – Sprawdź Gotowość. Karty Postaci, która wykonała Odwrót pozostają w Sekwencji do końca Spotkania. Kiedy wszyscy gracze wykonają Odwrót z Walki, umieść kartę Spotkania na spodzie jego talii.

Ucieczka

Nie tylko Postaci mogą zbiec z Walki. Część istot ma specjalny atak „Ucieczka” – kiedy zostanie użyty, natychmiast zakończ to Spotkanie i umieść kartę przeciwnika na spodzie jego talii. Postaci nie otrzymują wtedy Łupu ani Nagrody. Zmuszenie przeciwnika do Ucieczki nie jest równoznaczne ze zwycięstwem w Spotkaniu!



Karta Spotkania

Ta karta reprezentuje przeciwnika, z którym Postaci będą musiały się zmierzyć. Składa się z kilku części:

1 – Poziom trudności Spotkania. *Każde ze Spotkań ma jeden z czterech poziomów trudności.*

2 – Ikona Strażnika. *Zobacz: Strażnik w Cechach Spotkań.*

3 – Wartość Spotkania. *Aby pokonać to Spotkanie, liczba znaczników w Puli Walki musi osiągnąć tę wartość. Jeśli Spotkanie nie ma Wartości, traktuj je, w razie potrzeby, jako „0”.*

4 – Nazwa karty.

5 – Tekst fabularny.

6 – Cechy Spotkania. *Są to specjalne modyfikatory, które będą aktywne przez całe to Spotkanie (zobacz: Cechy Spotkania).*

7 – Tabela Walki. *Liczba znaczników w Puli Walki określa, który Atak Przeciwnika zostanie przez niego wykonany. Jeśli w tabeli występują symbole ‚+’ i ‚-’ traktuj je odpowiednio jako słowa Otrzymujesz (+) i Strać (-).*

8 – Odsłonięcie. *Opisuje to, co się stanie, kiedy przeciwnik wykona Atak w Odsłonięcie.*

9 – Nagroda i Łup. *Twoje nagrody za zwycięstwo nad przeciwnikiem. Każdy członek Drużyny otrzymuje Nagrodę, ale Łup musi zostać podzielony pomiędzy wszystkich członków.*

10 – Klucze Atrybutów. *Łączenie tych Kluczy daje rozmaite bonusy, jeśli posiadasz wymagany poziom Atrybutu.*

Rozpoczynanie Walki

Walka w **Tainted Grail** rozpoczyna się, gdy gra poprosi cię o dobranie lub wybranie karty z szarej, zielonej lub fioletowej talii spotkań, a dobrana karta posiada przynajmniej jeden otwarty Klucz na prawej krawędzi.

Po dobraniu karty Spotkania, połóż ją w taki sposób, aby mieć dużo miejsca po jej prawej stronie – tu będziesz budował swoją Sekwencję.

Jeśli twój przeciwnik posiada jakieś Cechy, należy je teraz sprawdzić, bo mogą mieć wpływ na sam początek Spotkania (zobacz: Cechy Spotkania).

Następnie wszyscy członkowie Drużyny upewniają się, że nie używają więcej niż jednego Przedmiotu lub Sekretu z każdym z następujących słów kluczowych: Broń, Tarcza, Pancerz, Towarzysz, Relikt (zobacz: Przedmioty i Sekrety). Członkowie Drużyny mogą także zdecydować, że nie używają części ze swoich Przedmiotów w tym Spotkaniu. Odłóż nieużywane Przedmioty na bok na czas Walki. Po rozpoczęciu Walki, gracze nie mogą już zmieniać ekwipunku.

Po potwierdzeniu ekwipunku, każdy członek Drużyny dobiera karty ze swojej talii Walki:

- 3 karty, jeśli w Walce bierze udział 1-3 Postaci,
- 2 karty, jeśli w Walce bierze udział 4 Postaci.

Jeśli startowa ręka kart ci nie odpowiada, możesz ją odrzucić i dobrać nową, pomniejszoną o jedną kartę. Możesz to powtarzać tak długo, dopóki nie zostanie ci w ręce jedna karta.

Kiedy wszyscy członkowie Drużyny mają już swoje karty, przejdź do fazy I Tury Walki, opisanej na następnej stronie.



Karta Walki

To przykładowa karta Walki:

1 – Klucze Atrybutów. *Każdy z nich jest otwarty i może być połączony z Kluczem Bonusowym na następnej karcie w Sekwencji. Ikony w kluczach Atrybutów odpowiadają Atrybutom na Tacce Postaci. Jeśli nie masz wymaganego poziomu w danym Atrybucie, ten klucz Atrybutu nie będzie się łączył!*

2 – Klucze Bonusowe. *Każdy z tych Kluczy może łączyć się z jednym z Kluczy Atrybutów na poprzedniej karcie w Sekwencji.*

3 – Klucz Magii. *Ten Klucz łączy się tylko, jeśli dopasujesz jego lewą i prawą część ORAZ zapłacisz 1 punkt* **Magii**.

4 – Darmowy Klucz. *Łączenie tego klucza nie wiąże się z dodatkowymi kosztami i daje ci Bonus zawarty w drugiej części tego Klucza. Każdy Bonus został wyjaśniony w ramce „Bonusy w Walce". Jeśli druga część tego Klucza jest pusta, nie uzyskasz żadnego bonusu.*

5 – Zdolność. *Tekstowa część karty, zawierająca zasady specjalne, z różnymi regułami użycia i działania. Tylko Zdolności, które są widoczne (i nie zakryte przez inne karty w Sekwencji) są uważane za aktywne. Pasywne karty (zobacz niżej) nie są nigdy zakryte, więc ich Zdolności pozostają w grze przez całe Spotkanie.*

6 – Numer karty. *Aby ułatwić sortowanie kart i budowanie talii, każda z kart Walki i Dyplomacji posiada unikalny numer. Litera obok numeru identyfikuje talię i kolor talii (**U** to niebieski, **G** - zielony, **B** - brązowy, **Y** - szary).*



Pasywne karty Walki

W przeciwieństwie do „zwykłych" kart Walki, Zdolności kart Pasywnych są zawsze widoczne w Sekwencji. Aby to umożliwić, Klucze na tych kartach są na przeciwległych krawędziach.

Ładunki: Część kart da ci Ładunki – to uniwersalne znaczniki, które masz położyć na danej karcie. Możesz użyć Zdolności „Zapłać x Ładunków" w dowolnym momencie (o ile tekst tej Zdolności nie ogranicza jej do którejś z faz). Aby zapłacić 1 Ładunek, musisz odrzucić 1 uniwersalny znacznik z tej karty (czasami koszt Ładunku może wynosić 2 lub więcej). Jeśli na tej karcie nie ma wystarczającej liczby Ładunków, nie możesz skorzystać z tej Zdolności.

Pamiętaj: Jeśli wiele efektów jest rozpatrywanych dokładnie w tym samym czasie (na przykład Przedmioty i karty zapobiegające Obrażeniom), gracze mogą dowolnie wybrać kolejność ich rozpatrywania. Jeśli są one wzajemnie wykluczające się, gracze mogą wybrać, który z nich rozpatrzyć.

W Drużynie: tylko Aktywna Postać może zużywać Ładunki z kart (nawet z kart innych Postaci, ale właściciel danej karty musi się na to zgodzić).

Tura Walki

Walka zazwyczaj składa się z kilku Tur, a każda Tura dzieli się na poniższe fazy:

I. Wybierz Aktywną Postać

Członkowie Drużyny wybierają Postać, która będzie Aktywna. Mogą wybrać dowolną Postać, która nie była Aktywowana w tej Turze (nie ma żetonu Czasu na swojej Tacce Postaci). Jeśli członkowie Drużyny nie podejmą decyzji, Aktywowana zostaje Postać o najniższym numerze spośród dostępnych Postaci.

Umieść żeton Czasu na Tacce Postaci, która została Aktywowana. Będzie ci przypominał, że nie można ponownie Aktywować tej Postaci aż do następnej Tury.

Pamiętaj, że wszystkie efekty (, otrzymana , kary wynikające ze Zdolności), które zachodzą podczas Aktywacji Postaci, dotyczą tylko Aktywnej Postaci!

II. Aktywacja Postaci

1. Zdolności opóźnione

Usuń jeden Żeton Czasu z każdej karty Walki, która jakieś posiada. Jeśli usunąłeś ostatni Żeton Czasu z karty, natychmiast rozpatrz jej Zdolność oznaczoną symbolem Żetonu Czasu (zobacz: Używanie Zdolności). Takie zdolności są używane tylko raz!

Używanie Zdolności kart Walki, Ikony

Większość kart Walki posiada Zdolność. Zdolności są zazwyczaj opisane ikoną, która wyraźnie określa, kiedy powinieneś je rozpatrzyć.

Po położeniu – rozpatrz tę Zdolność po umieszczeniu karty w Sekwencji i połączeniu Kluczy.

Opóźnione – umieść Żeton Czasu na tej karcie zaraz po jej zagraniu. Użyj Zdolności Opóźnionej zaraz po usunięciu ostatniego Żetonu Czasu z karty. Zdolność nie uruchamia się w trakcie kolejnych tur. Nie pojawiają się również dodatkowe Żetony Czasu.

Jeśli umieściłeś kolejną kartę na karcie z Żetonem Czasu, zasłaniając Zdolność, tracisz ten Żeton Czasu, a Zdolność nie uaktywni się.

***Pamiętaj:** Zdolność odnosi się do Aktywnej Postaci, nie do właściciela tej karty!*

W Ataku Przeciwnika – ta Zdolność pozostaje aktywna przez cały krok 3 twojej Aktywacji zazwyczaj modyfikując Atak Przeciwnika.

Obrażenia – ta ikona oznacza, że Postać ma obniżyć swoje o określoną wartość. Nieuchronne oznaczają, że tych nie można uniknąć! Należy jednak pamiętać, że efekty, które całkowicie anulują Atak lub Odpowiedź, mogą wciąż unieważnić Nieuchronne Obrażenia.

Połączony Klucz Atrybutu – ta ikona oznacza liczbę połączonych Kluczy Atrybutów konkretnego typu w całej Sekwencji. Podczas liczenia uwzględnij wszystkie Klucze odpowiedniego typu, które fizycznie się łączą, niezależnie od wartości Atrybutu Postaci.

Połączony Klucz Magii – ta ikona oznacza liczbę połączonych Kluczy Magii w całej Sekwencji. Tylko Klucze Magii, na których jest punkt Magii się liczą – zobacz na stronie 16.

2. Zagrywanie kart

To tu wprowadzasz w życie swój plan, zagrywając z ręki karty i dołączając je do Sekwencji. Jeśli nie zagrasz choć jednej karty, przeciwnik skorzysta z okazji i wykona specjalne uderzenie (zobacz: Odsłonięcie). Dodatkowo, Panika może zmusić cię do zagrania losowej karty z góry talii (zobacz: Panika).

Aby ukończyć ten krok, wykonaj poniższe polecenia:

a) Zagraj jedną kartę Walki. Kiedy zagrywasz pierwszą kartę Walki w swojej Aktywacji, **nie musisz spełniać żadnych specjalnych wymagań!** Ta karta nie musi łączyć żadnych Bonusów. Musi być tylko ułożona odpowiednio względem poprzedniej karty w Sekwencji (zobacz: przykład Sekwencji Walki), tak że jej dolny Klucz połączy się z dolnym Kluczem poprzedniej karty. Po zagraniu karty rozpatrz ją w następującej kolejności:

- Sprawdź, czy któreś z Kluczy Atrybutów łączą się z Kluczami Bonusów. Rozpatrz te Bonusy. Pamiętaj, że aby je połączyć, musisz mieć pokazany w Kluczu poziom Atrybutu.
- Jeśli obie części Klucza Magii pasują, możesz go połączyć aby otrzymać jego Bonus – w tym celu zapłać 1 Magii.
- Połącz dolny, Darmowy Klucz i otrzymaj przypisany do niego bonus.
- Sprawdź Zdolność karty i, jeśli jest jest ona używana teraz, rozpatrz ją (zobacz: Używanie Zdolności kart Walki).

b) Zagraj dodatkowe karty Walki. W każdej Turze każda karta Walki zagrana przez ciebie po twojej pierwszej, **MUSI łączyć się z Bonusem .** Jeśli nie masz kart, na których występuje ten Bonus albo nie możesz znaleźć sposobu na jego połączenie, nie możesz zagrać żadnych dodatkowych kart! Zagrane karty rozpatrz w sposób opisany powyżej.

Pamiętaj: ikona musi wystąpić na karcie, którą chcesz zagrać (nie na tej, która już znajduje się w Sekwencji) aby została połączona.

c) Sprawdź Atak w Odsłonięcie. Jeśli nie zagrałeś przynajmniej jednej karty w tej Aktywacji, przeciwnik natychmiast wykonuje Atak w Odsłonięcie (zobacz: Odsłonięcie), a następnie dobierz kartę.

d) Sprawdzenie Zwycięstwa. Zobacz ramkę „Sprawdzanie Zwycięstwa".

Sprawdzanie Zwycięstwa

Przelicz wszystkie znaczniki w Puli Walki. Jeśli jest ich tyle samo lub więcej niż docelowa Wartość na karcie Spotkania, wygrywasz! Każdy członek Drużyny otrzymuje wymienioną na karcie Nagrodę. Potem, drużyna dzieli się Łupami. Gdy podział dobiegnie końca, umieść kartę Spotkania na spodzie odpowiedniej talii. Przetasuj też talię Walki, razem z kartami, które zostały odrzucone lub zagrane w trakcie Spotkania.

3. Atak Przeciwnika

- Policz znaczniki w Puli Walki i znajdź Atak na karcie Spotkania odpowiadający ich liczbie. Rozpatrz jego efekty do Aktywnej Postaci w kolejności od lewej do prawej.
- Jeśli Atak odejmuje jakieś znaczniki od Puli Walki, a jest tam zbyt mało znaczników, aby pokryć straty, zobacz sekcję Ujemna Pula Walki.
- Po zmodyfikowaniu zawartości Puli Walki, wykonaj Sprawdzenie Zwycięstwa (zobacz: ramka „Sprawdzanie Zwycięstwa").

4. Sprawdź gotowość

- Sprawdź, czy wszyscy członkowie Drużyny byli Aktywowani podczas tej Tury (posiadają Żeton Czasu na swoich Tackach Postaci). Jeśli wszystkie Postaci były Aktywowane, idź do fazy „Koniec Tury".
- Jeśli są jeszcze Postaci, które nie były Aktywowane, idź do fazy I „Wybierz Aktywną Postać".

III. Koniec Tury

- **Odrzucanie.** Odrzuć nadmiarowe karty tak, aby w ręku pozostały ci trzy. Jest to twój podstawowy Limit Kart na Ręce i może być modyfikowany przez niektóre efekty.
- **Dobranie.** Wszyscy członkowie Drużyny dobierają po 1 karcie ze swoich talii. Nie dobieraj tej karty, jeśli twoja Postać Panikuje (zobacz: Panika). Jeśli zabrakło kart w talii, zobacz: Brak Kart w Talii.
- **Usuń Aktywacje.** Usuń wszystkie Żetony Czasu z Tacek Postaci. Nie wpływa to na Żetony Czasu pozostawione na kartach Walki!
- **Rozpocznij nową Turę.** Powróć na początek fazy I (Wybierz Aktywną Postać)!



Łączenie Kluczy

Aby Klucz był połączony, obie jego połowy muszą się fizycznie dotykać. Dodatkowo:

– Twoja Postać musi mieć odpowiedni poziom danego Atrybutu.

– Musisz wydać 1 punkt **Magii**, aby połączyć ten Klucz. Umieść wydany punkt na Kluczu Magii, aby oznaczyć, że został połączony. Jeśli musisz odrzucić kartę z połączonym Kluczem **Magii**, odrzuć również punkt **Magii** użyty do połączenia tego Klucza.

– Łączy się zawsze! Darmowe Klucze często zawierają mnożniki, czyniąc je jeszcze bardziej przydatnymi!

Bonusy w Walce

– Umieść tyle znaczników w Puli Walki.

– Dobierz kartę.

– Ten Klucz Bonusowy pozwala ci na zagranie dodatkowych kart podczas kroku 2 twojej Aktywacji (zobacz: Zagrywanie Kart). Zignoruj ten klucz, kiedy zagrywasz swoją pierwszą kartę Walki w Aktywacji.

Ten Bonus nie mnoży się – jeśli jest obok symbol mnożnika, zignoruj ten mnożnik.

– Odrzuć ostatnią kartę Walki z Sekwencji. Niektóre karty mają tekst „jeśli ...". Jeśli taka karta zostanie odrzucona z Sekwencji, należy rozpatrzyć odpowiedni efekt.

– Mnoży następną ikonę.
Na przykład, 2x + oznacza, że otrzymasz 2 znaczniki.

– Zignoruj następną ikonę.
Na przykład, + oznacza, że nie dobierzesz karty.

Inne Zasady Walki

Panika

Panika ma miejsce zawsze wtedy, gdy twój poziom jest wyżej niż twoje obecne (znacznik na torze jest ponad skrzydełkami T-kształtnego limitera). Kiedy do tego dojdzie:

- Zamiast zagrywać pierwszą kartę z ręki w kroku 2 swojej Aktywacji (Zagrywanie Kart), dociągnij i natychmiast zagraj kartę z wierzchu swojej talii Walki. Następnie możesz zagrać dodatkowe karty z ręki, stosując podstawowe zasady.
- Nie dobierasz karty w fazie „Końca Tury". Dodatkowe karty uzyskane z Kluczy Bonusowych, Zdolności czy Umiejętności są nadal rozpatrywane w normalny sposób.

Brak kart w talii

Zawsze kiedy masz dobrać karty, a w twojej talii Walki nie ma wystarczającej liczby kart, jesteś zmuszony do Odwrotu z Walki. Zastosuj zasady Odwrotu.

Umierasz!

Zawsze kiedy twojej Postaci spada do 0, otrzymujesz kartę „Umierasz". Jedną z jej zasad jest to, że jesteś natychmiastowo usuwany z obecnego Spotkania – zobacz tekst na karcie w celu zapoznania się ze szczegółami.

Odrzucanie kart z pustej ręki

Zawsze kiedy musisz odrzucić kartę z ręki, a nie masz żadnych kart, odrzuć kartę z wierzchu swojej talii Walki.

Pula Walki o wartości ujemnej

Pula Walki nigdy nie może przyjąć wartości ujemnych. Zawsze kiedy Atak Przeciwnika lub inny efekt nakazuje usunięcie znacznika z Puli Walki, ale nie ma tam wystarczającej liczby znaczników, gracz kontrolujący Aktywną Postać odrzuca kartę z ręki za każdy nadmiarowy znacznik, który miałby odrzucić. Jeśli zabrakło kart do odrzucenia, zobacz: „Odrzucanie kart z pustej ręki" powyżej.

Przykład: *gracz ma 2 znaczniki w swojej Puli Walki i jedną kartę w ręce. Atak przeciwnika wymusza na nim usunięcie 4 znaczników z Puli Walki. Gracz odrzuca dwa znaczniki z Puli, jedną kartę z ręki i jedną kartę z wierzchu swojej talii Walki.*

Cechy Spotkań

Zasadzka – pierwsza Aktywowana w tej Walce Postać natychmiast po Aktywowaniu odrzuca z ręki tyle kart, by pozostała jej 1 karta.

Szarża – pierwsza Aktywowana w tej Walce Postać otrzymuje 2 natychmiast po Aktywowaniu.

Defensywa – każda pierwsza karta zagrana w kroku 2 Aktywacji (Zagrywanie Kart) dodaje o 1 znacznik mniej do Puli Walki.

Szybkość – każda Postać może zagrać najwyżej 2 karty Walki w swojej Aktywacji.

Finta – zadane podczas kroku 3 (Atak Przeciwnika) stają się nieuniknione.

Strażnik – jeśli nie pokonasz tego Spotkania, pozostanie ono na mapie i będzie się przemieszczać (zobacz zasady Strażników w Zasadach Podstawowych).

Horda – na początku Ataku Przeciwnika, Aktywna Postać odrzuca 2 karty Walki z wierzchu swojej talii Walki.

Oportunista – jeśli Postać nie zagra chociaż 2 kart Walki w kroku 2, rozpatrz Atak w Odsłonięcie.

Szał – podczas tego Spotkania przeprowadzaj krok 3 (Atak Przeciwnika) dwukrotnie.

Rabuś – kiedy członków Drużyny spadnie do 1 lub mniej podczas tego Spotkania, tracą oni wszystkie swoje **Kosztowności** i odrzucają wszystkie Przedmioty. Następnie zakończ to Spotkanie i odłóż je na spód odpowiedniej talii. Liczy się jako przegrana.

Zniszczenia –na koniec Spotkania wszyscy członkowie Drużyny odrzucają wszystkie Przedmioty (ale nie Sekrety) ze słowem kluczowym „Broń", których używali podczas tego Spotkania.

Powolność – na początku Walki każdy członek Drużyny dobiera dodatkową kartę Walki. Podczas fazy Końca Tury, każdy członek Drużyny dobiera dodatkową kartę Walki.

Przykład Walki

Beor dobiera szare Spotkanie – jest to Włóczęga. Ten przeciwnik ma Cechę „Szybkość”. Oznacza ona, że gracz może zagrać najwyżej 2 karty Walki w turze.



Tura 1

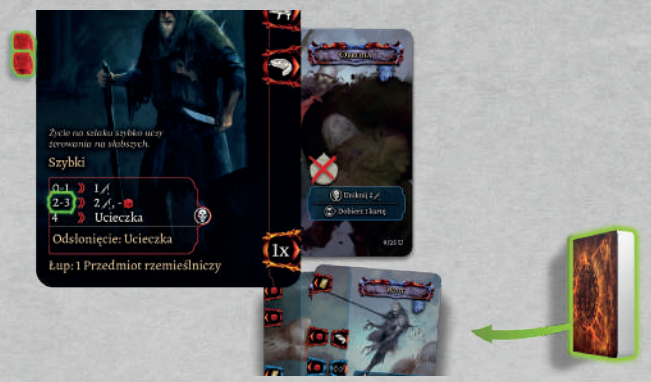
Gracz kontrolujący Beora dobiera 3 karty ze swojej talii Walki i zagrywa kartę „Atak”.

Beor ma 2 punkty, a więc Klucz łączy się z Bonusem, który dodaje 1 znacznik do Puli Walki. Darmowy Klucz również się łączy, a gracz umieszcza jeszcze 1 znacznik w Puli Walki.



Następnie, pamiętając, że może zagrać co najwyżej 2 karty (z powodu Cechy „Szybkość” Włóczęgi), gracz zagrywa kartę „Obrona” i łączy jej Klucz **Magii**, płacąc 1 **Magii**. Łączenie Klucza **Magii** aktywuje Bonus ( ) wymagany do zagrania tej dodatkowej karty.

Na karcie widnieje również symbol, a więc gracz umieszcza na niej Żeton Czasu. Teraz nadchodzi czas na Atak Przeciwnika.



Gracz patrzy na tabelę Ataków karty Spotkania. Obecna wartość Puli Walki wynosi 2. To oznacza, że przeciwnik zadaje 2 i usuwa 1 znacznik z Puli Walki. Niemniej, karta „Obrona” modyfikuje Atak, obniżając ilość otrzymanych o 2. Ostatecznie Atak Włóczęgi usuwa tylko 1 znacznik z Puli Walki. Gracz dobiera 1 kartę.

Tura 2

Gracz usuwa z karty „Obrona” i w związku z tym dobiera 1 kartę.

Następnie gracz zagrywa kartę „Rzut”. Jest to pierwsza karta w tej Turze, a więc gracz nie potrzebuje .



Klucz oraz Darmowy Klucz łączą się (gracz chce oszczędzić Magię, a więc nie łączy Klucza **Magii**). Karta dodaje łącznie 3 znaczniki do Puli Walki – 1 z Klucza i 2 z Darmowego Klucza (który miał mnożnik x2). Zdolność karty pozwala graczowi rzucić bronią lub tarczą Beora, ale ten nie posiada żadnego z tych przedmiotów.



Następnie gracz zagrywa kartę „Wściekłość”, płacąc 1 **Magii**, aby połączyć jej Klucz – ten Bonus był niezbędny do zagrania dodatkowej karty w Turze. Inne Klucze nie łączą się. Karta posiada Zdolność, która uaktywnia się po jej położeniu ( ). Za sprawą tej Zdolności, gracz traci 1 i dodaje do Puli Walki 1 znacznik za każdy połączony Klucz . W całej Sekwencji ten Klucz jest połączony 2 razy, a więc gracz umieszcza 2 dodatkowe znaczniki w Puli Walki. Teraz znajduje się tam 6 znaczników, przekraczając Wartość tego Spotkania. Beor zwycięża!

Gracz otrzymuje Łup oraz Nagrodę opisane na karcie Spotkania i umieszcza kartę na spodzie talii szarych Spotkań. Wszystkie karty Walki użyte lub odrzucone w trakcie walki wracają do talii Walki. Następnie gracz tasuje talię i umieszcza ją z powrotem po lewej stronie Tacki Postaci Beora.



DYPLOMACJA

W tym rozdziale znajdziesz informacje o rozwiązywaniu Spotkań za pomocą Dyplomacji. Jeśli nie masz żadnego doświadczenia w Dyplomacji w Tainted Grail, rozegraj na początek Spotkanie oznaczone jako „Twoje Pierwsze Spotkanie”.

W **Tainted Grail** nie wszystkie Spotkania związane są z Walką. Niebieska talia Spotkań została przeznaczona do wyzwań dyplomatycznych i interakcji społecznych, które twoja Postać może napotkać na swojej drodze. Rozgrywane są one podobnie do Walki, więc jeśli już się z nią zapoznałeś, nie powinieneś mieć problemu z nauczeniem się sztuki Dyplomacji.

Podstawy Dyplomacji

Dyplomacja w **Tainted Grail** to turowa konfrontacja między Postacią (lub Drużyną) a przeciwnikiem, reprezentowanym przez kartę Spotkania. Postaci wspólnie budują długą Sekwencję kart. Ich celem jest przesunięcie znacznika na szczyt toru Nastawienia znajdującego się na karcie Spotkania. W międzyczasie przeciwnik będzie usiłował ściągnąć ten znacznik w dół, wykonując rozmaite Odpowiedzi.

Szczegółowe zasady Dyplomacji zostały opisane dalej, ale większość Spotkań Dyplomatycznych rozgrywa się jak poniżej:

- Członkowie Drużyny dobierają swoją startową rękę kart (zobacz Rozpoczynanie Dyplomacji);
- Członkowie Drużyny wybierają Postać, która będzie Aktywna jako pierwsza (Tura Dyplomacji, faza I);
- Aktywna Postać może zagrać jedną kartę Dyplomacji, dodając ją na koniec Sekwencji (Tura Dyplomacji, krok II);
- Aktywna Postać może zagrać dodatkowe karty Dyplomacji, jeśli pozwalają na to zasady (Tura Dyplomacji, krok II);
- Przeciwnik Odpowiada Aktywnej Postaci (Tura Dyplomacji, krok III).
- Jeśli są jeszcze Postaci, które nie były Aktywne w tej Turze, jedna z nich zostaje Aktywowana. Jeśli wszystkie Postaci były już Aktywne, obecna Tura kończy się i zaczyna się nowa.

Część Spotkań Dyplomatycznych pozwala na dwa alternatywne podejścia lub posiada kilka numerowanych Etapów, z których każdy wymaga osobnego zwycięstwa na torze Nastawienia i ustala własne warunki, na jakich toczy się Spotkanie.

***Przykład:** Otoczony przez rozwścieczony tłum, który oskarża cię o morderstwo, możesz najpierw spróbować ich uspokoić, używając swojej , a następnie przekonać ich o swojej niewinności za pomocą .*

***Podpowiedź:** Oprócz Odwrotu, część Spotkań Dyplomatycznych daje ci możliwość Ominięcia ich, jeśli masz wystarczającą Reputację lub Zasoby (zobacz: Odwrót lub Omijanie Dyplomacji).*



Przykład Sekwencji Dyplomacji

Sekwencja składa się z kart Dyplomacji zagrywanych podczas Spotkania przez wszystkich członków Drużyny. Każda Postać zagrywa swoje karty dodając je do jednej, wspólnej Sekwencji. Karty zawsze mają tworzyć jedną, nieprzerwaną linię prostą. Kolumny Kluczy muszą być dopasowane w ten sposób, aby żaden z nich nie był zakryty.

Odwrót lub Omijanie Dyplomacji

Drużyna może zawsze zdecydować się na Odwrót ze Spotkania Dyplomatycznego – w takim wypadku rozpatrz karę opisaną w sekcji „Porażka”. Dotyczy ona każdego członka Drużyny.

Jeśli karta posiada sekcję opisaną jako „Omiń”, możesz zdecydować się na uniknięcie tego Spotkania. Możesz Ominąć tylko na początku Spotkania, przed dobraniem kart. W takim wypadku musisz opłacić wszystkie koszty i spełnić wszystkie wymagania opisane w sekcji „Omiń”. Następnie odłóż tę kartę Spotkania na spód niebieskiej talii Spotkań i kontynuuj grę.

Możesz spróbować Ominąć Spotkanie tylko zanim je rozpoczniesz! Po rozpoczęciu Dyplomacji, nie możesz zdecydować się na Ominięcie Spotkania.

W Drużynie: Kiedy Omijasz, zawsze sprawdzaj najwyższy poziom Reputacji lub Atrybutów (nie sumuj ich wartości). Koszt Ominięcia bądź Porażki dotyczy każdego członka Drużyny z osobna. Decyzja o Porażce lub Ominięciu Spotkania Dyplomatycznego tyczy się całej Drużyny – Drużyna zawsze Omija lub ponosi Porażkę w Spotkaniu jako grupa. Jeśli gracze nie opowiedzą się za poniesieniem Porażki lub Ominięciem Spotkania jednogłośnie, Drużyna musi rozpatrzyć to Spotkanie.



Karta Spotkania

Ta karta reprezentuje typowe Spotkanie Dyplomatyczne. Składa się z kilku części:

1 – Nazwa Karty.

2 – Tekst Fabularny.

3 – Tor Nastawienia. *Wiele efektów kart przemieszcza znacznik na tym torze w górę lub w dół. Część Zdolności sprawdza również, czy znacznik znajduje się obecnie na zielonym czy na czerwonym polu.*

4 – Poziom trudności Spotkania. *Każde ze Spotkań Dyplomatycznych jest sklasyfikowane w jednym z czterech poziomów trudności, od najłatwiejszych do najtrudniejszych.*

5 – Omiń. *Koszt i wymagania potrzebne do Ominięcia tego Spotkania (zobacz: Odwrót lub Omijanie Dyplomacji).*

6 – Klucze Atrybutów. *Łączenie Kluczy daje rozmaite bonusy, jeśli posiadasz wymagany poziom Atrybutu.*

7 – Etapy. *Każdy z etapów wymaga od ciebie osobnego zwycięstwa w „przeciąganiu liny”, które rozgrywa się na torze Nastawienia.*

8 – Tabela Dyplomacji. *Użyj jej do sprawdzenia, jaką Odpowiedź wykona twój przeciwnik. Jeśli w tabeli występują symbole ‚+’ i ‚-’ traktuj je odpowiednio jako słowa Otrzymujesz (+) i Strać (-).*

9 – Porażka. *Pokazuje, ile kosztować cię będzie porażka w tym Spotkaniu. Dotyczy każdego członka Drużyny.*

10 – Nagroda. *Otrzymujesz ją za wygraną w Spotkaniu. Każdy członek Drużyny otrzymuje własną nagrodę opisaną w tym miejscu (i nie musi się nią dzielić).*

Rozpoczynanie Dyplomacji

Dyplomacja w **Tainted Grail** rozpoczyna się, gdy gra poprosi cię o dobranie lub wybranie karty z niebieskiej talii spotkań, a dobrana karta posiada przynajmniej jeden otwarty Klucz na prawej krawędzi.

Po dobraniu karty Spotkania połóż ją w taki sposób, aby mieć dużo miejsca po jej prawej stronie – to tu będzie budowana Sekwencja.

Następnie wszyscy członkowie Drużyny upewniają się, że nie używają więcej niż jednego Przedmiotu lub Sekretu z każdym z następujących słów kluczowych: Broń, Tarcza, Pancerz, Towarzysz, Relikt (zobacz: Przedmioty i Sekrety). Członkowie Drużyny mogą także zdecydować, że nie używają części ze swoich Przedmiotów w tym Spotkaniu. Odłóż nieużywane Przedmioty na bok na czas Spotkania. Po rozpoczęciu Dyplomacji, gracze nie mogą już zmieniać ekwipunku.

Po wybraniu ekwipunku, każdy z Członków Drużyny dobiera karty ze swojej talii Dyplomacji:

- 3 karty, jeśli w Spotkaniu bierze udział 1-3 Postaci,
- 2 karty, jeśli w Spotkaniu biorą udział 4 Postaci.

Jeśli startowa ręka kart ci nie odpowiada, możesz ją odrzucić i dobrać nową, pomniejszoną o jedną kartę. Możesz to powtarzać tak długo, dopóki nie zostanie ci w ręce jedna karta.

Kiedy wszyscy członkowie Drużyny mają już swoje karty Dyplomacja się rozpoczyna - połóż znacznik w szarym polu na Torze Nastawienia i przejdź do fazy I Tury Dyplomacji, opisanej na następnej stronie.



Karta Dyplomacji

To przykładowa karta Dyplomacji, używana podczas Spotkania Dyplomatycznego:

1 – Klucze Atrybutów. *Każdy z nich jest otwarty i może być połączony z Kluczem Bonusowym na następnej karcie w Sekwencji. Ikony w kluczach Atrybutów odpowiadają Atrybutom na Tacce Postaci. Jeśli nie masz wymaganego poziomu w danym Atrybucie, ten klucz Atrybutu nie będzie się łączył!*

2 – Klucze Bonusowe. *Każdy z tych Kluczy może łączyć się z jednym z Kluczy Atrybutów na poprzedniej karcie w Sekwencji.*

3 – Klucz Magii. *Ten Klucz łączy się tylko jeśli dopasujesz jego lewą i prawą część ORAZ zapłacisz 1 punkt* **Magii**.

4 – Darmowy Klucz. *Łączenie tego klucza nie wiąże się z dodatkowymi kosztami i daje ci Bonus określony w drugiej części tego Klucza. Każdy Bonus został wyjaśniony w ramce „Bonusy w Dyplomacji”. Jeśli druga część tego Klucza jest pusta, nie uzyskasz żadnego bonusu.*

5 – Zdolność. *Tekstowa część karty, zawierająca zasady specjalne z różnymi regułami użycia i działania. Tylko Zdolności, które są widoczne (i nie zakryte przez inne karty w Sekwencji) są aktywne. Pasywne karty (zobacz poniżej) nigdy nie są zakryte, więc ich Zdolności pozostają w grze przez całe Spotkanie.*

6 – Numer karty. *Aby ułatwić sortowanie kart i budowanie talii, każda z kart Walki i Dyplomacji posiada unikalny numer. Litera obok numeru identyfikuje talię i kolor talii (**U** to niebieski, **G** - zielony, **B** - brązowy, **Y** - szary).*



Pasywne Karty Dyplomacji

W przeciwieństwie do zwykłych kart Dyplomacji, Zdolności pasywnych kart są zawsze widoczne w Sekwencji. Aby to umożliwić, Klucze na tych kartach są na przeciwległych krawędziach.

Ładunki: Część kart da ci Ładunki – to uniwersalne znaczniki, które masz położyć na danej karcie. Możesz użyć Zdolności „Zapłać x Ładunków” w dowolnym momencie (o ile tekst na karcie nie ogranicza ich użycia do jednej z faz). Aby zapłacić 1 Ładunek, musisz odrzucić 1 uniwersalny znacznik z tej karty (czasami koszt Ładunku może wynosić 2 lub więcej). Jeśli na tej karcie nie ma wystarczającej liczby Ładunków, nie możesz skorzystać z tej Zdolności.

W Drużynie: tylko Aktywna Postać może zużywać Ładunki z kart (nawet z kart innych Postaci, ale właściciel danej karty musi się na to zgodzić).

Etapy

Niektóre Spotkania Dyplomatyczne składają się z kilku ponumerowanych Etapów, z których każdy wymaga, abyś „wygrał” mini-grę z torem Nastawienia po raz drugi (lub nawet trzeci) z rzędu, ale też pod różnymi warunkami.

Jeśli istnieje wiele Etapów o tym samym numerze (na przykład dwa razy „Etap I”), gracze muszą wybrać jeden z tych Etapów tuż przed jego rozpoczęciem. Wybrany Etap pozostaje taki sam przez całe Spotkanie, aż do momentu, gdy zostanie wygrany lub przegrany.

Pamiętaj: Jeśli wiele efektów jest rozpatrywanych dokładnie w tym samym czasie (na przykład Przedmioty i karty zapobiegające Obrażeniom), gracze mogą dowolnie wybrać kolejność ich rozpatrywania. Jeśli są one wzajemnie wykluczające się, gracze mogą wybrać, który z nich rozpatrzyć.

Tura Dyplomacji

Dyplomacja zazwyczaj składa się z kilku Tur, a każda z nich dzieli się na poniższe fazy:

I. Wybierz Aktywną Postać

Członkowie Drużyny wybierają Postać, która będzie Aktywna. Mogą wybrać dowolną Postać, która nie była Aktywowana w tej Turze (nie ma żetonu Czasu na swojej Tacce Postaci). Jeśli członkowie Drużyny nie podejmą decyzji, Aktywowana zostaje Postać o najniższym numerze spośród dostępnych Postaci.

Umieść żeton Czasu na Tacce Postaci, która została Aktywowana. Będzie ci przypominał o tym, że nie można ponownie Aktywować tej Postaci aż do następnej Tury.

Pamiętaj, że wszystkie efekty (, otrzymana , kary ze Zdolności), które zachodzą podczas Aktywacji Postaci, dotyczą tylko Aktywnej Postaci!

II. Aktywacja Postaci

1. Zdolności opóźnione

Usuń jeden Żeton Czasu z każdej karty Dyplomacji, która jakieś posiada. Jeśli usunąłeś ostatni Żeton Czasu z karty, natychmiast rozpatrz jej Zdolność oznaczoną symbolem Żetonu Czasu (zobacz: Używanie Zdolności kart Dyplomacji). Te zdolności mogą być użyte tylko raz!

2. Zagrywanie kart

To tu wprowadzasz w życie swój plan, zagrywając karty z ręki i dołączając je do Sekwencji. Dodatkowo, Panika może zmusić cię do zagrania losowej karty z góry talii (zobacz: Panika).

Aby ukończyć ten krok, wykonaj polecenia z poniższej listy:

a) Zagraj jedną kartę Dyplomacji. Kiedy zagrywasz pierwszą kartę Dyplomacji w swojej Aktywacji, **nie musisz spełniać żadnych specjalnych wymagań!** Ta karta nie musi łączyć żadnych Bonusów. Musi tylko być położona odpowiedno względem poprzedniej karty w Sekwencji, tak że jej dolny Klucz połączy się z dolnym Kluczem poprzedniej karty. Po zagraniu karty rozpatrz w następującej kolejności:

- Sprawdź, czy któreś z Kluczy Atrybutów łączą się z Kluczami Bonusów. Rozpatrz te Bonusy. Pamiętaj, że aby je połączyć, musisz posiadać wymagany przez kartę poziom Atrybutu.
- Jeśli obie części Klucza **Magii** pasują, możesz go połączyć aby otrzymać jego Bonus – w tym celu zapłać 1 **Magii**.
- Połącz dolny, Darmowy Klucz i otrzymaj przypisany do niego bonus.
- Sprawdź Zdolność karty. Jeśli jest jest ona używana teraz, rozpatrz ją (zobacz: Używanie Zdolności).

b) Zagraj dodatkowe karty Dyplomacji. W każdej Turze każda karta Dyplomacji zagrana przez ciebie po twojej pierwszej, MUSI łączyć się z Bonusem . Jeśli nie masz kart, na których występuje ten Klucz Bonusowy albo nie możesz znaleźć sposobu na jego połączenie, nie możesz zagrywać żadnych dodatkowych kart! Zagrane karty rozpatrz w sposób opisany powyżej.

Pamiętaj: ikona musi wystąpić na karcie, którą chcesz zagrać (nie na tej, która już znajduje się w Sekwencji), aby została połączona.

c) Wykonaj Sprawdzenie Nastawienia. Zobacz ramkę Sprawdzanie Nastawienia.

Sprawdzanie Nastawienia

Sprawdź położenie znacznika na torze Nastawienia.

- **Jeśli jest na najniższym polu,** przegrywasz to Spotkanie – rozpatrz zasady Porażki (dotyczą one każdego z członków Drużyny) i umieść Spotkanie na spodzie jego talii. Następnie przetasuj swoją talię Dyplomacji razem z kartami odrzuconymi i zagranymi w trakcie tego Spotkania.
- **Jeśli jest na najwyższym polu,** wygrywasz obecny Etap Spotkania. Jeśli był to ostatni Etap, wygrywasz całe Spotkanie – odbierz Nagrodę, umieść kartę Spotkania na dnie jego talii, a następnie przetasuj swoją talię Dyplomacji, razem z kartami odrzuconymi i zagranymi w trakcie tego Spotkania. Jeśli nie był to ostatni Etap, rozpocznij następny – umieść znacznik na szarym polu na torze Nastawienia, umieść też znacznik na właśnie ukończonym Etapie i przejdź do kroku Sprawdzanie Gotowości.

3. Odpowiedź Przeciwnika

Na karcie Spotkania znajdziesz Odpowiedź właściwą dla obecnego Etapu Spotkania. Rozpatrz tą Odpowiedź wobec Aktywnej Postaci w kolejności od lewej do prawej. Następnie wykonaj Sprawdzenie Nastawienia (zobacz: ramka „Sprawdzenie Nastawienia”).

4. Sprawdź gotowość

- Sprawdź, czy wszyscy członkowie Drużyny byli Aktywowani podczas tej Tury (posiadają Żeton Czasu na swoich Tackach Postaci). Jeśli wszystkie Postaci były Aktywowane, idź do fazy „Końca Tury”.
- Jeśli są jeszcze Postaci, które nie były Aktywowane, idź do fazy I „Wybierz Aktywną Postać”.

III. Koniec Tury

- **Odrzucanie**. Każdy członek Drużyny odrzuca nadmiarowe karty tak, by w ręku pozostały mu trzy. Jest to twój podstawowy Limit Kart na Ręce i może być modyfikowany przez niektóre efekty.
- **Dobranie.** Wszyscy członkowie Drużyny dobierają 1 kartę ze swoich talii. Nie dobieraj tej karty, jeśli twoja Postać Panikuje.
- **Usuń Aktywacje.** Usuń wszystkie Żetony Czasu z Tacek Postaci. Nie wpływa to na Żetony Czasu pozostawione na kartach Dyplomacji!
- **Rozpocznij nową turę.** Powróć na początek fazy I (Wybierz Aktywną Postać)!

Łączenie Kluczy

Aby Klucz był połączony, obie jego połowy muszą się fizycznie dotykać. Dodatkowo:

Twoja Postać musi mieć odpowiedni poziom danego Atrybutu.

Musisz wydać 1 punkt **Magii**, jeśli chcesz go połączyć. Umieść ten punkt na Kluczu **Magii**, aby oznaczyć jego aktywowanie. Jeśli musisz odrzucić kartę z połączonym Kluczem **Magii**, odrzuć również punkt **Magii** użyty do połączenia tego Klucza.

Łączy się zawsze! Darmowe Klucze często zawierają mnożniki, czyniąc je jeszcze bardziej przydatnymi!

Używanie Zdolności kart Dyplomacji, Ikony

Większość kart Dyplomacji posiada Zdolność. Zdolności są zazwyczaj opisane ikoną, która wyraźnie określa, kiedy powinieneś je rozpatrzyć.

Po położeniu – rozpatrz tę Zdolność po umieszczeniu karty w Sekwencji i połączeniu Kluczy.

Opóźnione – umieść Żeton Czasu na tej karcie po jej zagraniu. Użyj Zdolności Opóźnionej zaraz po usunięciu ostatniego Żetonu Czasu z karty. Zdolność nie uruchamia się w trakcie kolejnych tur. Nie pojawiają się również dodatkowe Żetony Czasu.

Jeśli umieściłeś kolejną kartę na karcie z Żetonem Czasu, zasłaniając Zdolność, tracisz ten Żeton Czasu, a Zdolność nie uaktywni się.

__Pamiętaj:__ Zdolność odnosi się do Aktywnej Postaci, nie do właściciela tej karty!

W Odpowiedzi Przeciwnika – ta Zdolność pozostaje aktywna przez cały krok 3 twojej Aktywacji, zazwyczaj modyfikując Odpowiedź Przeciwnika.

Obrażenia – ta ikona oznacza, że Postać ma obniżyć swoje o określoną wartość. Nieuchronne oznaczają, że tych nie można uniknąć! Należy jednak pamiętać, że efekty, które całkowicie anulują Atak lub Odpowiedź, mogą wciąż unieważnić Nieuchronne Obrażenia.

Połączony Klucz Atrybutu – ta ikona oznacza liczbę połączonych Kluczy Atrybutów konkretnego typu w całej Sekwencji. Podczas liczenia uwzględnij wszystkie Klucze odpowiedniego typu, które fizycznie się łączą, niezależnie od wartości Atrybutu Postaci.

Połączony Klucz Magii – ta ikona oznacza liczbę połączonych Kluczy Magii w całej Sekwencji. Tylko Klucze Magii, na których jest punkt Magii się liczą – zobacz na stronie 16.

Bonusy w Dyplomacji

/ – Przemieść znacznik na torze Nastawienia w górę lub dół.

– Ten Bonus jest określony przez kartę Spotkania i Atrybut, do którego został dołączony. Przejdź do opisu obecnego Etapu na karcie Spotkania i zobacz, czy posiada zasadę odpowiadającą Atrybutowi, do którego dołączono ten Bonus.

__Przykład:__ W Etapie __„Odkryj Fałszerstwo”__, klucze mogą podnieść pozycję znacznika na torze w górę.

– Dobierz kartę.

– Ten Klucz Bonusowy pozwala na zagranie dodatkowych kart podczas kroku 2 twojej Aktywacji (zobacz: Zagrywanie Kart). Zignoruj ten klucz, kiedy zagrywasz swoją pierwszą kartę Dyplomacji w Aktywacji.

Ten Bonus nie mnoży się – jeśli jest obok mnożnika, zignoruj mnożnik.

– Odrzuć ostatnią kartę Dyplomacji z Sekwencji. Niektóre karty mają tekst „jeśli ...”. Jeśli taka karta zostanie odrzucona z Sekwencji, należy rozpatrzyć odpowiedni efekt.

2x – Mnoży następną ikonę.

Na przykład, 2x + oznacza, że przemieścisz zacznik na torze Nastawienia dwukrotnie w górę.

– Zignoruj następną ikonę.

Na przykład + oznacza, że nie przemieścisz znacznika na torze Nastawienia.

Inne Zasady Dyplomacji

Panika

Panika ma miejsce zawsze wtedy, gdy twój poziom jest wyżej niż twoje obecne (znacznik na torze jest ponad skrzydełkami T-kształtnego limitera). Kiedy do tego dojdzie:

- Zamiast zagrywać pierwszą kartę z ręki w kroku 2 swojej Aktywacji (Zagrywanie Kart), dociągnij i natychmiast zagraj kartę z wierzchu swojej talii Dyplomacji. Następnie możesz zagrywać dodatkowe karty, stosując podstawowe zasady.
- Nie dobierasz karty w fazie „Końca Tury”. Dodatkowe karty uzyskane z Kluczy Bonusowych, Zdolności czy Umiejętności są nadal rozpatrywane w normalny sposób.

Brak Kart w talii

Zawsze kiedy masz dobrać karty, a w twojej talii nie ma wystarczającej liczby kart, ty i cała Drużyna przegrywacie Spotkanie. Rozpatrz zasady Porażki z karty Spotkania.

Umierasz!

Zawsze, kiedy twojej Postaci spada do 0, otrzymujesz kartę „Umierasz”. Na skutek jej działania, Spotkanie natychmiast się skończy – zobacz tekst na karcie, w celu zapoznania się ze szczegółami.

Odrzucanie kart z pustej ręki

Zawsze kiedy musisz odrzucić kartę z ręki, a nie masz żadnych, odrzuć kartę z wierzchu swojej talii Dyplomacji.



Przykład Dyplomacji

Arev dobiera niebieskie Spotkanie – to Łkająca Sierota. To Spotkanie ma dwa Etapy. Gracz musi ukończyć Etap 1, a następnie Etap 2, aby odnieść sukces w Spotkaniu. Gracz umieszcza znacznik na szarym polu toru Nastawienia.



Tura 1

Jest to pierwsza runda tego Spotkania, a więc gracz dobiera 3 karty ze swojej talii Dyplomacji. Następnie gracz zagrywa kartę „Szczera Prawda". Arev posiada 1 punkt , a więc otrzymuje Bonus z połączonego Klucza – jest to symbol .

Gracz sprawdza znaczenie symbolu na karcie Spotkania – dla Etapu I każdy połączony z kluczem podnosi znacznik na torze Nastawienia o dwa pola. Darmowy Klucz karty „Szczera Prawda" również się łączy - zawiera symbol , więc gracz podnosi znacznik w sumie o trzy pola.



Gracz nie posiada więcej kart z symbolem , a więc nie może zagrać więcej kart i kończy swoją turę.

Znacznik nie znajduje się na górze ani na dole Toru, a więc czas na Odpowiedź Przeciwnika. Przemieszcza ona znacznik o 1 pole w dół. Arev otrzymuje 1 punkt .

Gracz dobiera 1 kartę.



Tura 2

Gracz zagrywa kartę „Fałszywa Obietnica" – chce uzyskać Bonus z klucza **Magii**, a więc wydaje 1 punkt tejże. Dodatkowo uzyskuje Bonusy z połączonych kluczy: i Darmowego.

Gracz dobiera kartę i przemieszcza znacznik na Torze Nastawienia o dwa pola. Znacznik osiąga ostatnie pole na Torze, a więc gracz decyduje się zakończyć swoją Turę.

Podczas „Sprawdzenia Nastawienia" gracz przechodzi do następnego Etapu Spotkania i umieszcza znacznik z powrotem na szarym polu toru Nastawienia. Tura zakończyła się, a więc nie następuje Odpowiedź.

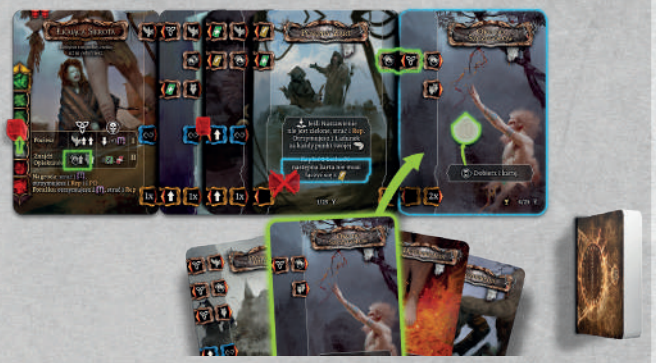
Gracz dobiera 1 kartę.



Tura 3

Gracz zagrywa kartę „Posępny Żart". Jest to jego pierwsza zagrana karta, więc ignoruje symbol . Następnie dobiera 1 kartę, ponieważ połączył klucz . Wreszcie, gracz sprawdza . Znacznik Nastawienia nie jest na zielonym polu, więc gracz traci 1 **Rep**.

Następnie gracz umieszcza 2 Ładunki na karcie, ponieważ Arev posiada 2 .



Teraz gracz wydaje 2 Ładunki z karty „Posępny Żart" aby zagrać kartę „Oko do Szczegółów", jakby była połączona przez . Klucz łączy się i posiada symbol . Gracz sprawdza tabelę na karcie Spotkania, a następnie przemieszcza znacznik 1 pole w górę na torze Nastawienia. „Oko do Szczegółów" ma też Opóźnioną Zdolność (tę z ikoną). Oznacza to, że Żeton Czasu powinien być położony na tej karcie. Zdolność odpali się na początku następnej Aktywacji Postaci, jeśli Żeton wciąż będzie na karcie.



Następuje Odpowiedź Przeciwnika. Arev traci 1. Odrzucona jest też ostatnia karta w Sekwencji. To „Oko do Szczegółów", które zostaje odrzucone wraz ze swoim Żetonem Czasu. Teraz ostatnią kartą w Sekwencji jest „Posępny Żart".

Spotkanie trwa, dopóki Arev nie zdoła przemieścić znacznika na samą górę toru Nastawienia i nie zakończy drugiego Etapu tego Spotkania.





Alternatywne i dodatkowe tryby gry

Ta część podręcznika zawiera niestandardowe tryby gry i dodatkowe porady dla graczy.

Tryb fabularny

Niełatwo przetrwać na Avalonie! Jeśli ty i twoi znajomi preferujecie spokojniejszą rozgrywkę albo zwyczajnie wolicie zanurzyć się w fabule bez nieustannych obaw o porażkę, rozważcie zastosowanie dowolnych
z poniższych modyfikatorów. Możecie skorzystać z nich wszystkich lub tylko z niektórych.

Przygotowanie Spotkań

Za każdym razem, gdy przygotowujesz talie Spotkań na początku Rozdziału, traktuj liczbę Postaci w grze, jakby była o 1 niższa.

Ogranicznik Zdrowia

Usuń plastikowy znacznik z gry i zamiast tego oznacz przy użyciu zwykłego znacznika. Od teraz twoje nie ogranicza twojej i nie panikujesz w Walce lub Dyplomacji.

Koszt Menhirów

Traktuj wszystkie koszty Aktywacji Menhirów, jakby wymagały 1 typu Zasobu mniej (np. zamiast płacić 2 i 2 Kosztowności na gracza, zapłać albo 2 na gracza, albo 2 Kosztowności na gracza) – może to skutkować darmową Aktywacją Menhiru. Specjalne wymagania stawiane przez Menhiry (takie jak posiadanie określonych Sekretów i obecność wszystkich Postaci w tej samej Lokacji) nadal obowiązują.

Początkowe Przedmioty

Podczas etapu V) Przygotuj talie Sekretów i Przedmiotów w Przygotowaniu Świata każda Postać dostaje 1 losowy Przedmiot Rzemieślniczy.

Tryb Wyzwania

Jeśli twoja grupa pragnie, aby gra stanowiła dla niej dodatkowe wyzwanie, możecie skorzystać z całości lub części proponowanych poniżej utrudnień.

Przygotowanie gry

1) Każdy z graczy umieszcza swój limiter **do góry nogami.**

W ten sposób Postaci będą częściej Panikować, a utrata , spowodowana przez obrażenia, stanie się bardziej dotkliwa. Ograniczy to też szanse na wyzdrowienie Postaci, przez co Drużyna będzie musiała skupić się dużo bardziej na współpracy i ocenie ryzyka.

2) Weź kartę **Sekretu 42** na początku gry.

Mieszkańcy wyspy są nieufni, przez co spotkania Dyplomatyczne będą trudniejsze.

Odwrót z Walki

Możesz zdecydować się na Odwrót tylko raz podczas Aktywacji Postaci. Aby spróbować Odwrotu, strać 1. Następnie rozpatrz Atak w Odsłonięcie i rzuć Licznikiem:

Gral: Twój Odwrót się powiódł. Jeśli byłeś ostatnią Postacią w Walce, umieść kartę Spotkania na spodzie jej talii i przetasuj swoją talię Walki, wraz ze wszystkimi odrzuconymi lub użytymi kartami.

Czaszka: Pozostajesz w Walce!

Menhiry i Wydarzenia

1) Kiedy aktywujesz Menhir, jego czas działania jest zmniejszony o 1 dzień.

Masz mniej czasu na eksplorację i zbieranie zasobów!

2) Kiedy gra wymaga od ciebie położenia jakichkolwiek kart Wydarzeń Losowych, połóż o 1 mniej, niż wymagano.

Negatywne konsekwencje będą dotykać cię szybciej.

Odpoczynek

Jeśli nie zjesz Prowiantu podczas Odpoczynku obniż swoją do 0. Jeśli Twoja wynosiła już 0, zamiast tego strać 1.

Rozwój Postaci

Zamiast standardowych kosztów w Punktach Doświadczenia, użyj poniższej listy:

5 PD: Rozwój talii Walki lub Dyplomacji (dobierz 2 karty i wybierz 1).
5 PD: 1 punkt w parze przeciwstawnych Atrybutów.
10 PD: 2 punkt w parze przeciwstawnych Atrybutów.
15 PD: 3 punkt w parze przeciwstawnych Atrybutów.
20 PD: 4 punkt w parze przeciwstawnych Atrybutów.
25 PD: 5 punkt w parze przeciwstawnych Atrybutów.
30 PD: 6 punkt w parze przeciwstawnych Atrybutów.

Każdy kolejny punkt w parze przeciwstawnych Atrybutów kosztuje 5 **PD** więcej niż poprzedni.

Przedmioty

Możesz nieść do 5 Przedmiotów (Sekrety nie liczą się do tego limitu).

Łaska Wszechmatki

Wszechmatka nie pomoże ci w trybie wyzwania! Jeśli zginiesz, kampania kończy się porażką.

Gra dowolna

Na początku gry każdy z graczy może umieścić dowolny kafel Postaci w dowolnej Tacce Postaci, włączając w to Postaci, które są niedostępne w rozgrywanej kampanii. Następnie każdy z graczy wybiera kolor swojej talii Walki i Dyplomacji.

Może to prowadzić do nowych, ciekawych kombinacji i sposobów budowania talii.

WAŻNE: Gracze, którzy wybiorą Postać z innej epoki/kampanii, nie będą mogli poznać osobistej historii tej Postaci! Dodatkowo niektóre Zdolności Postaci, zaprojektowane do wykorzystania w konkretnej kampanii, mogą ułatwić lub utrudnić inną kampanię.

Przykład: W trakcie rozgrywania kampanii „Upadek Avalonu” – Zdolność Duany „Wzmacniający Rytuał” znacząco ułatwia przejście kilku pierwszych Rozdziałów historii. Dzieje się tak, ponieważ w początkowych Lokacjach dość łatwo jest jej pozbyć się Grozy, co zmniejsza ryzyko związane z tą zdolnością.

INDEKS

Agresja **(strona 10)**
Akcja **(strona 8)**
  Akcja Lokacji **(strona 8)**
  Akcja Postaci **(strona 9)**
  Eksploracja **(strona 8)**
  Podróż **(strona 8)**
  Spasowanie **(strona 9)**
  Sprawdź Menhir **(strona 9)**
Akcja Lokacji **(strona 8)**
Akcja Postaci **(strona 9)**
Aktywna Postać **(strona 15, 19)**
Aktywowanie Menhirów **(strona 11)**
Arkusz zapisu **(strona 12)**
Atak **(strona 15)**
Atak Przeciwnika **(strona 15)**
Atrybuty **(strona 10, 12)**
  Agresja **(strona 10)**
  Duchowość **(strona 10)**
  Empatia **(strona 10)**
  Odwaga **(strona 10)**
  Ostrożność **(strona 10)**
  Praktyczność **(strona 10)**
Bonus **(strona 16, 20)**
Brak kart w talii **(strona 16, 20)**
Cecha **(strona 16)**
Drużyna **(strona 11)**
Duchowość **(strona 10)**
Dyplomacja **(strona 18)**
  Aktywna Postać **(strona 19)**
  Bonus **(strona 20)**
  Karta Dyplomacji **(strona 18)**
  Ładunki **(strona 19)**
  Łączenie Kluczy **(strona 19)**
  Nagroda **(strona 18)**
  Obrażenia **(strona 15)**
  Odpowiedź Przeciwnika **(strona 19)**
  Odrzuć **(strona 13, 20)**
  Odwrót **(strona 18)**
  Omiń **(strona 18)**
  Sprawdzenie Nastawienia **(strona 19)**
Dziennik Eksploracji **(strona 12)**
Eksploracja **(strona 8)**
Empatia **(strona 10)**
Energia **(strona 10)**
Groza **(strona 10)**
Kafel Postaci **(strona 6)**
  Akcja Postaci **(strona 9)**
  Cecha Negatywna **(strona 6)**
  Groza **(strona 10)**
Karta Dyplomacji **(strona 18)**
Karta Walki **(strona 14)**
Karta Wydarzenia **(strona 8, 11)**
Klucz **(strona 14, 16, 18, 17)**
Komponenty **(strona 5, 23)**
Koniec Dnia **(strona 9)**
Kosztowności **(strona 10)**
Kronikarz **(strona 7)**
Licznik Czasu **(strona 8)**
Lokacja **(strona 10)**
  Akcja Lokacji **(strona 8)**
  Osada **(strona 10)**
  Symbole Lokacji **(strona 10)**
  Sprawdź Menhir **(strona 9)**
  Usuń **(strona 13)**
  Zasięg Menhiru **(strona 8, 10)**
Ładunki **(strona 15, 19)**
Łaska Wszechmatki **(strona 13)**
Łączenie Kluczy **(strona 16, 19)**
Łup **(strona 14, 15)**
Magia **(strona 10, 16, 19)**
Mapa **(strona 6)**
Menhir **(strona 8, 9, 11)**
  Aktywowanie Menhirów **(strona 10)**
  Licznik Czasu **(strona 8)**
  Sprawdź Menhir **(strona 9)**
  Zasięg Menhiru **(strona 8, 10)**
Nagroda **(strona 14, 15, 18)**
Nowe Tropy **(strona 11)**
Obłęd **(strona 13)**
Obrażenia **(strona 15)**
Odpoczynek **(strona 9)**
Odpowiedź **(strona 19)**
Odpowiedź Przeciwnika **(strona 19)**
Odrzuć **(strona 13, 16, 20)**
Odsłonięcie **(strona 16)**
Odwaga **(strona 10)**
Odwrót **(strona 14, 18)**
Omiń **(strona 18)**
Osada **(strona 10)**
Ostrożność **(strona 10)**
Panika **(strona 10, 16, 20)**
Pieczęcie Lokacji **(strona 10)**
Piorun **(strona 11)**
Początek Dnia **(strona 8)**
Podróż **(strona 8)**
Podstawowe karty Walki/Dyplomacji **(strona 6)**
Porządek Dnia **(strona 8)**
  Akcja **(strona 8)**
  Koniec Dnia **(strona 9)**
  Odpoczynek **(strona 9)**
  Początek Dnia **(strona 8)**
Praktyczność **(strona 10)**
Prowiant **(strona 10)**
Przedmioty **(strona 8, 12)**
Przygotowanie gry **(strona 6, 7)**
Pula Rozwinięć **(strona 6)**
Pula Walki **(strona 14, 16)**
Punkty Doświadczenia/PD **(strona 10)**
Reputacja/Rep **(strona 10)**
Rozgrywka Dowolna **(strona 22)**
Rozwój Postaci **(strona 9, 12)**
Sekret/karta Sekretu **(strona 12)**
Sekwencja **(strona 14, 18)**
Sny i Koszmary **(strona 9)**
Spasowanie **(strona 9)**
Spotkanie/Karta Spotkania **(strona 12, 14, 18)**
Sprawdzenie Nastawienia **(strona 19)**
Sprawdzenie Zwycięstwa **(strona 15)**
Sprawdź Menhir **(strona 9)**
Status **(strona 12)**
Strażnik **(strona 12)**
Śmierć **(strona 13, 16, 20)**
Tacka Postaci **(strona 6)**
  Zasoby **(strona 10)**
  Zdrowie **(strona 10)**
  Znacznik Zdrowia **(strona 6)**
  Tory Przetrwania **(strona 6, 10)**
Tory Przetrwania **(strona 6, 10)**
Tryb Fabularny **(strona 22)**
Tryb Wyzwania **(strona 22)**
Ucieczka **(strona 14)**
Umiejętność **(strona 12)**
Usuń **(strona 13)**
Walka **(strona 14)**
  Aktywna Postać **(strona 15)**
  Atak Przeciwnika **(strona 15)**
  Bonus **(strona 16)**
  Karta Walki **(strona 14)**
  Ładunki **(strona 15)**
  Łączenie Kluczy **(strona 16, 19)**
  Łup **(strona 14, 15)**
  Nagroda **(strona 14, 15)**
  Obrażenia **(strona 15)**
  Odrzuć **(strona 13, 16, 20)**
  Odsłonięcie **(strona 16)**
  Odwrót **(strona 14, 18)**
  Pula Walki **(strona 14, 16)**
  Sprawdzenie Zwycięstwa **(strona 15)**
  Ucieczka **(strona 14)**
Wyczerpanie **(strona 9)**
Zadanie **(strona 11)**
Zapisywanie gry **(strona 13)**
Zasoby **(strona 10)**
  Kosztowności **(strona 10)**
  Magia **(strona 10, 16, 19)**
  Prowiant **(strona 10)**
  Punkty Doświadczenia/PD **(strona 10)**
  Reputacja/Rep **(strona 10)**
Zdrowie **(strona 10)**
Znacznik Zdrowia **(strona 6)**
Żeton Zadania **(strona 11)**

SKRÓT ZASAD

Porządek Dnia

I) Początek Dnia

- Usuń wygasłe Menhiry.

Jeśli Menhir nie ma Licznika, teraz musi zostać usunięty.

- Usuń Lokacje poza zasięgiem Menhiru.

Zasięg Menhiru to 1 karta Lokacji. Oznacza to, że usuwasz każdą Lokację niesąsiadującą (w linii prostej lub po skosie) z taką, w której jest Aktywny Menhir.

- Zmniejsz Liczniki przy Menhirach o 1.

Jeśli Licznik już wskazywał 1, usuń go (nie usuwaj Menhiru!).

- Zmniejsz Liczniki Czasu i usuń .

Jeśli Licznik wskazywał już 1, usuń go.

Usuń 1 z każdej karty Lokacji, która jakieś posiada.
Nie zmniejszaj żadnego z Liczników z Żetonami Zadania!

- Odkryj i przeczytaj nową kartę Wydarzenia.
- Porusz Strażników.

Rzuć kością Strażników za każdego ze Strażników obecnych na planszy i przesuń z ich zgodnie z zasadami Strażników.

- Przedyskutujcie wasze plany.

Działacie jako drużyna!

- Wyposaż się na podróż.

II) Podczas Dnia

Każdy z graczy wykonuje jedną Akcję w dowolnej kolejności. Po tym jak wszyscy gracze wykonali jedną Akcję lub wzięli w jakiejś udział, mogą znów wykonać po jednej Akcji każdy. Grupa Postaci w tej samej Lokacji może wykonać Akcję wspólnie jako Drużyna. Akcje są wykonywane dopóki wszyscy gracze nie spasują lub nie mają więcej do wydania.

III) Koniec Dnia

- Odpoczynek.

Możesz zjeść 1 sztukę **Prowiantu**. Jeśli tak zrobisz, odzyskaj 1 i strać 1.

- Przywróć swoją do maksymalnego poziomu.

Jeśli jesteś Wyczerpany, przywróć tylko 4 punkty .

Jeśli nie jesteś Wyczerpany, umieść znacznik w startowym polu toru , ale nie wyżej od znacznika .

- Rozwiń swoją Postać.

Jeśli posiadasz jakieś **Punkty Doświadczenia**, teraz możesz je wydać.

- Zbuduj talie swojej Postaci.

Możesz teraz dodać lub usunąć karty ze swoich talii Walki i/lub Dyplomacji (minimalny rozmiar talii to 15 kart).

- Sen

Jeśli Lokacja, w której się znajdujesz ma , otwórz i przeczytaj opis Snu.

Jeśli „Popadasz w Obłęd”, przeczytaj Koszmar zamiast Snu.

Strażnicy

Ci groźni przeciwnicy będą przemierzać świat nawet po twoim Odwrocie (zobacz: Odwrót z Walki). Jeśli wykonałeś odwrót ze Spotkania ze Strażnikiem, umieść jego kartę na Lokacji, w której doszło do Spotkania. Na początku każdego Dnia rzuć kością Strażników i przemieść Strażnika odpowiednio do wyniku.

- Jeśli Strażnik miałby przemieścić się do nieodkrytej lub niepołączonej Lokacji, przemieść go do połączonej Lokacji o najwyższym numerze.
- Jeśli Strażnik zostanie w tej samej Lokacji i są tam Postaci, natychmiast rozpocznij Spotkanie (wszystkie Postaci w tej Lokacji muszą stawić mu czoła wspólnie).
- Jeśli Strażnik wejdzie do Lokacji, w której są Postaci, natychmiast rozpoczyna się Spotkanie.
- Jeśli Postać lub Drużyna wejdzie do Lokacji, w której znajduje się Strażnik, natychmiast rozpoczyna się Spotkanie. Jeśli jest tam więcej niż jeden Strażnik, gracze mogą wybrać, z którym spotkają się najpierw.
- Jeśli Postać lub Drużyna wejdzie do Lokacji ze Strażnikiem i natychmiastowymi zasadami (oznaczonymi), rozpocznij spotkanie ze Strażnikiem, nim rozpatrzysz jakiekolwiek zasady na karcie Lokacji.

Po pokonaniu Strażnika umieść jego kartę na spodzie odpowiedniej talii.

Walka/Dyplomacja

Rozpoczynanie Walki/Dyplomacji

- Dobierz kartę Spotkania.
- Sprawdź Cechy tego Spotkania.
- Sprawdź swój ekwipunek.
- Dobierz 3 karty z talii Walki/Dyplomacji (1-3 Postaci w Drużynie) ALBO dobierz 2 karty z talii Walki/Dyplomacji (4 Postaci w Drużynie). Następnie możesz odrzucić swoje karty i dobrać nową rękę kart, pomniejszoną o 1 kartę.

Tura Walki/Dyplomacji

- Wybierz Aktywną Postać.

Umieść na kafelku Postaci, aby oznaczyć Aktywację tej postaci w danej turze.

Aktywacja Postaci

- Zdolności o opóźnionym działaniu:

Usuń 1 z każdej karty Walki/Dyplomacji znajdującej się w Sekwencji. Jeśli był to ostatni , rozpatrz zasady Zdolności z warunkiem .

Zdolności używane są w kolejności od pierwszej karty w Sekwencji (lewej) do ostatniej karty (prawej).

Zagrywanie kart

- Zagraj jedną kartę Walki/Dyplomacji.
- Możesz zagrać dodatkowe karty Walki/Dyplomacji po pierwszej, ale MUSZĄ one łączyć się kluczem .
- W walce sprawdź, czy następuje Atak w Odsłonięcie.
- Sprawdzenie Zwycięstwa/Nastawienia.

Atak/Odpowiedź Przeciwnika

Rozpatrz odpowiednią (w zależności od obecnej Puli Walki/Etapu Spotkania Dyplomatycznego). Wykonaj Sprawdzenie Zwycięstwa/Nastawienia.

Sprawdź Gotowość

- Sprawdź, czy wszystkie Postaci były Aktywowane (posiadają na swoich kafelkach Postaci).
- Jeśli wszystkie Postaci były Aktywowane, idź do fazy „Końca Tury”.
- Jeśli nie wszystkie Postaci były Aktywowane, idź do fazy „Wybierz Aktywną Postać”.

Koniec Tury

- **Odrzucanie.** Odrzuć nadmiarowe karty tak, aby pozostały 3.
- **Dobranie.** Wszyscy członkowie Drużyny dobierają 1 kartę ze swoich talii. Nie dobieraj kart, jeśli twoja Postać Panikuje (zobacz: Panika). Jeśli zabrakło kart w talii, zobacz: Brak Kart w Talii.
- **Usuń Aktywacje.** Usuń wszystkie z Tacek Postaci. Nie wpływa to na żadne pozostające na kartach Walki!

Sprawdzenie Zwycięstwa (Walka)

Przelicz wszystkie znaczniki w Puli Walki. Jeśli jest ich tyle samo lub więcej niż docelowa Wartość umieszczona na karcie Spotkania, zwycięstwo jest twoje! Otrzymujesz wszystkie Nagrody, podziel się Łupem i umieść kartę Spotkania na dnie odpowiedniej talii; przetasuj talię Walki, razem z kartami, które zostały odrzucone lub zagrane w trakcie Spotkania.

Sprawdzenie Nastawienia (Dyplomacja)

- Sprawdź położenie znacznika na torze Nastawienia.
- Jeśli jest on na najniższym polu, przegrywasz to Spotkanie – rozpatrz zasady Porażki (dotyczą one każdego z członków Drużyny) i umieść to Spotkanie na dnie jego talii. Następnie przetasuj swoją talię Dyplomacji razem z kartami, które zostały odrzucone lub zagrane w trakcie Spotkania.
- Jeśli znacznik jest na najwyższym polu na torze Nastawienia, wygrywasz obecny Etap tego Spotkania.
- Jeśli był to ostatni Etap, wygrywasz całe Spotkanie – odbierz Nagrodę, umieść kartę Spotkania na dnie jej talii, a następnie przetasuj swoją talię Dyplomacji, razem z kartami odrzuconymi i zagranymi w trakcie tego Spotkania.
- Jeśli nie był to ostatni Etap tego Spotkania, rozpocznij następny Etap – umieść znacznik na szarym polu na torze Nastawienia, umieść znacznik na właśnie zakończonym Etapie i przejdź do kroku „Sprawdź gotowość”.

Panika

Panika ma miejsce zawsze wtedy, gdy twój poziom jest wyżej niż twoje obecne (znacznik na torze jest ponad skrzydełkami T-kształtnego limitera). Kiedy do tego dojdzie:

- Zamiast zagrywać kartę z ręki w kroku 2 (Zagrywanie Kart), zagraj kartę z wierzchu swojej talii Walki/Dyplomacji. Następnie możesz zagrywać dodatkowe karty, stosując podstawowe zasady.
- Nie dobierasz karty w fazie „Końca Tury”. Wszelkie bonusy lub dodatkowe karty uzyskane z Kluczy Bonusowych, Zdolności czy Umiejętności są wciąż rozpatrywane w normalny sposób.

Brak Kart w Talii

Zawsze kiedy masz dobrać karty, a w twojej talii Walki/Dyplomacji nie ma wystarczającej liczby kart, musisz Uciekać (z Walki) lub przegrywasz Spotkanie (w przypadku Dyplomacji).

Umierasz!

Zawsze kiedy twoje spadnie do 0, dołącz kartę „Umierasz” do swojej tacki Postaci. Jedną z jej zasad jest to, że jesteś natychmiastowo usuwany z obecnego Spotkania – zobacz tekst na karcie w celu zapoznania się ze szczegółami.

Odrzucanie kart z pustej ręki

Zawsze kiedy musisz odrzucić kartę z ręki, a nie masz żadnych kart na ręce, odrzuć kartę z wierzchu swojej talii Walki/Dyplomacji.

Pula Walki o wartości ujemnej

Zawsze, kiedy musisz odrzucić znacznik z Puli Walki, a nie ma w niej wystarczającej liczby znaczników, odrzuć kartę z ręki za każdy nadmiarowy znacznik, który miałbyś odrzucić.