

TAINTED GRAIL

THE FALL OF AVALON

PRE-KICKSTARTER
PROTOTYPE

Esta es una copia "fanmade" traducida, por y para
"backers" de habla hispana, mediante el esfuerzo
altruista de los usuarios del foro web **Dark Stone**.
Todos los derechos reservados son propiedad de
AWAKEN REALMS.

TRADUCCIÓN: Nachimrcorn
EDICIÓN: Maestro de la Nada, Durantula78

RULEBOOK

Dark Stone

Advertencia

Tanto Tainted Grail: the Fall of Avalon como este reglamento son una versión pre-Kickstarter creada para facilitar las demostraciones del mismo. El contenido, el sistema de juego y cualquier otra regla están sujetas a **cambio**. Las cartas y los componentes podrían contener pequeños errores, debido a que se encuentran en una etapa temprana de desarrollo.

La isla de Avalon no les estaba destinada a los humanos, surgida del poder ancestral conocido como "Wyrdrness", al borde de nuestra realidad, se encontraba poblada por una raza misteriosa y legendaria. Ellos, los humanos, vinieron de todas formas. Arribaron con barcos de madera capitaneados por un ambicioso rey y su legión de caballeros.

Huyendo de una plaga que estaba asolando su tierra natal, se hicieron con la isla poco a poco, erigiendo Menhires cuya presencia no traía esperanza alguna a los antiguos habitantes y cuyo propósito era aún desconocido. La existencia de toda vida anterior a su llegada fue aniquilada sin ninguna contemplación.

Cuatro siglos después nadie es capaz de recordar sus nombres, las gentes de Avalon simplemente se refieren a ellos como "Los Antiguos Moradores". Son tiempos difíciles los que toca afrontar. La Muerte Roja ha vuelto. Los Menhires pierden su poder y la tierra se desmorona de nuevo ante el "Wyrdrness". Parece ser que ese **es** el motivo por el que tu aldea natal ha reunido a cinco de sus héroes más fuertes y sabios y los ha enviado en busca de ayuda a la lejana Camelot. Mientras los campeones se preparan para hacer frente a los peligros de esta tierra salvaje, tu los miras desde la distancia.

Información Básica

Tainted Grail es un Juego cooperativo de 1 a 4 jugadores basado en la exploración y la supervivencia, ubicado en un oscuro universo que fusiona las leyendas Artúricas y la mitología Celta con el punto de vista único y oscuro de Awaken Realms.

Cada jugador controla uno de los personajes; héroes por accidente que necesitan pelear por sus vidas después de que guerreros más fuertes y sabios cayeran. Perseguidos por el retorcido e invasivo poder del Wyrdrness, tendrán que enfrentarse a la carencia de recursos y a encuentros desafiantes. Los personajes deberán prepararse para lograr lo imposible, aunque probablemente mueran muchas veces en el intento.

Cada Acto de la historia **está** separado del siguiente por muchos años de diferencia, revelando de esta forma las consecuencias a largo plazo de las acciones del jugador. Una profunda y ramificada historia que permitirá a los jugadores afrontar los problemas de diversas maneras asegurando que no habrá dos partidas iguales.

Características generales

Durante una partida normal de Tainted Grail pasarás la mayoría de tu tiempo atravesando las tierras de la isla de Avalon. Tu personaje viajará de una **carta de localización** a otra gastando **energía** y revelando más partes del mapa. A menudo, con el fin de progresar deberás activar uno de los **Menhires** guardianes que se encuentran repartidos por todo el reino. Estos antiguos monumentos se irán apagando conforme pase el tiempo y devolverles su poder requerirá un gasto considerable de recursos lo que supondrá que tendrás que trazar tus planes con sabiduría y habilidad para poder continuar.

En cualquier momento, puedes **explorar** una localización que estés visitando. Esto te situará en medio de una historia no lineal ramificada que, a menudo, cambiará el mundo a tu alrededor, haciéndote **intercambiar** algunas de las localizaciones por versiones diferentes de la misma.

Al comienzo de cada día, una nueva carta de **evento** será revelada, haciendo que el tiempo avance lentamente y proporcionándote nuevas **tareas**.

Mientras juegas también te **encontrarás** con **eventos** aleatorios tanto de **combate** como de **diplomacia**. Con el fin de resolverlos tendrás que utilizar respectivamente tus mazos de C/D usando a su vez tus habilidades para realizar poderosas combinaciones con ellas (deck building).

Las recompensas de esos encuentros te ayudarán a progresar con tu personaje, siendo capaz de mejorar tus mazos, ganando nuevas **habilidades**, incrementando tus atributos y, eventualmente, te permitirán alcanzar partes de la isla que no hubiera sido posible alcanzar de otra manera antes de llegar al final del **acto**.

Tras todo ello, será posible avanzar al siguiente Acto, con un personaje nuevo, en una era diferente, en una isla que se ha transformado acorde a las acciones de tu héroe anterior.

Todo eso será posible siempre que no sucumbas a la locura o a la muerte. La caída de Avalon no es un buen momento para estar vivo después de todo...

Cuando regreses (de la muerte o de la locura) tendrás conocimientos de los que antes no disponías y estarás mejor preparado, incluso es posible que logras retener algunos poderes de tus partidas anteriores.



Listado de Componentes (prototipo)

Modelos:

- 2 Menhires guardianes
- 3 Miniaturas de personaje
- 5 Diales de Grial

Contadores y Marcadores:

- 8 Contadores de tiempo
- 40 Marcadores universales
- 3 Marcadores de Salud
- 1 Dado
- 1 Dado de guardián

Tableros:

3 Tableros de personaje

Cartas:

Localizaciones, Eventos, Encuentros y Secretos:

- 29 Cartas de Localización (grandes)
- 50 Cartas de Evento
- 25 Encuentros GRIS
- 25 Encuentros VERDE
- 25 Encuentros MORADO
- 25 Encuentros AZUL
- 16 Cartas de secretos (pequeñas)

Personajes, Objetos:

- 50 Cartas de Combate y Diplomacia (Beor)
- 50 Cartas de Combate y Diplomacia (Ailei)
- 50 Cartas de Combate y Diplomacia (Maggot)
- 10 Cartas avanzadas (Beor)
- 10 Cartas avanzadas (Ailei)
- 10 Cartas avanzadas (Maggot)
- 20 Cartas de objeto (pequeñas)

Manuales, Libros y Hojas:

- 1 Guía rápida
- 1 Manual de juego
- 1 Libro de exploración – Acto I (Tutorial)
- 3 Cartas de introducción para los personajes
- 20 Hojas para registrar la partida



Imagen del prototipo, todo está sujeto a cambio

Preparando la partida

Importante: para aprender a jugar de la mejor y más fácil manera posible recomendamos usar la guía para “Abrir y jugar” que te explicará los conceptos básicos de una preparación para una partida en solitario.

Para preparar otro tipo de partida, incluyendo una cooperativa, sigue los siguientes pasos:

I) Elige a tu personaje y coloca su tablero delante de ti.

El tablero de personaje es utilizado para llevar la cuenta de tus 3 medidores más importantes, para almacenar tus recursos y conocer el nivel actual de tus atributos. Cada personaje tiene también una habilidad especial y una “traba” escrita en su tablero.

II) Usa los marcadores universales para señalar los niveles iniciales de Energía (Llena) y Terror (0) en el tablero de personaje. Luego coloca la pieza de plástico en forma de T con el icono de corazón en el marcador inicial de salud.

Los iconos que identifican esos marcadores vienen descritos en la sección primera del reglamento. La pieza en forma de T es usada para ayudarte a recordar dos reglas esenciales: cuanto más herido estás, menos energía tienes para viajar o realizar acciones y es más probable que tu personaje entre en pánico.

III) Coloca los marcadores universales en los espacios que representan tus atributos iniciales, coloreados en dorado en el tablero de tu personaje.

Estos atributos son utilizados para resolver los encuentros de combate y diplomacia. También pueden ser utilizados de otras maneras. Los iconos que identifican esos atributos aparecen descritos en la siguiente sección del reglamento, junto al resto de iconos.

IV) Coloca los marcadores universales en los espacios grandes del tablero del personaje para señalar tus recursos iniciales. Beor empieza con 3 de comida y 1 de riqueza. Ailei empieza con 3 de comida, 1 de magia y

1 de reputación. Maggot empieza con 2 de comida y 2 de magia.

Estos atributos son utilizados para resolver encuentros diplomáticos y de combate, o sucesos del diario de exploración. El tablero del personaje puede acumular hasta dos marcadores por atributo. Si consigues que un atributo vaya más allá, adjunta una carta de habilidad a su lado.

Importante: tus atributos conforman tres pares opuestos (por ejemplo, coraje y **templanza**). Los atributos de cada par están conectados. El coste para subirlos se ve elevado cada vez que se incrementa uno de ellos. Esto quiere decir que desarrollar dos atributos enfrentados es muy costoso.

V) Baraja el mazo de combate y diplomacia inicial y colócalos cerca de tu tablero de personaje. Cada uno debe contener 25 cartas.

*Estas barajas son tus herramientas básicas para resolver los encuentros aleatorios que te encontrarás a lo largo de tu viaje. Debes asegurarte que tu baraja inicial no contiene ninguna carta avanzada (se pueden distinguir porque contienen el nombre del personaje y un coste en **experiencia**). Esas cartas serán utilizadas para mejorar tu baraja durante el juego. Si hay más de 25 cartas, quita cualquiera de las antes mencionadas ya que se adquirirán durante la partida y no deben estar en tu baraja de inicio.*

VI) Divide las cartas de encuentro por colores y barájalas por separado.

- El mazo **VERDE** contiene amenazas que puedes encontrar en la naturaleza como animales salvajes o bestias legendarias. Muchos de esos encuentros te proporcionan **Comida** cuando los derrotas.
- El mazo **GRIS** contiene peligros relacionados con el mundo de los hombres tales como: brigadas, renegados, caballeros o gente que se ha visto envuelta por la locura. Muchos de estos encuentros proporcionan **Objetos** cuando son derrotados.

- El mazo **MORADO** contiene misteriosas y sobrenaturales amenazas. Tendrás que descubrir su significado por ti mismo.
- El mazo **AZUL** es un mazo especial utilizado cada vez que visitas un **asentamiento** o durante desafíos personales y diplomáticos.

VII) Coloca la carta de localización “Cuanacht Farmhold” (101) en el medio de tu mesa de juego. Este es el punto inicial. Coloca a tu personaje ahí.

VIII) Coloca un Menhir, con el Dial en su base, apuntando al número correcto en el mismo dependiendo del número de jugadores. 7 (1 jugador), 5 (2-3 jugadores) o 3 (4 jugadores).

Solo puedes revelar localizaciones que estén adyacentes a un Menhir activo. Si te encontraras fuera del rango del Menhir sufrirás penalizaciones hasta que regreses dentro del rango.

IX) Construye la sección inicial del mapa adjuntando las cartas que se corresponden con los números consecutivos arriba, abajo, a izquierda y a derecha de la carta de localización inicial. (101)

Concretamente “Charred Conclave” (104) se añade a la derecha, “Warriors’ Fair” (105) a la izquierda, “Forlorn Sword” (103) debajo, y “Hunters’ Grove” (102) justo arriba.

Cuando visites cualquier localización durante el juego revelarás cualquier carta adyacente adicional siempre y cuando en la carta a la que vayas haya un número o se encuentre adyacente a un Menhir activo.

X) Lee la carta introductoria de tu personaje. Está escrita por tu mentor, que desapareció en expediciones previas, te dará más información sobre tu situación actual.

XI) Construye el mazo de eventos inicial. Revelarás una carta de evento cada día. Una carta inicial por cada capítulo te dará la información necesaria sobre la colocación de dichas cartas. Por ejemplo, el mazo de eventos para el capítulo 1 debe contener:

- **Acto 1, capítulo 1: Parte 1**
2 Eventos aleatorios (1 para 2/3 jugadores, 0 para 4 jugadores)
- **Acto 1, capítulo 1: Parte 2**
1 Evento aleatorio (0 para 3/4 jugadores)

- **Acto 1, capítulo 1: Parte 3**
1 Evento aleatorio (0 para 3/4 jugadores)
- **Acto 1, capítulo 1: Parte 4**
8 Eventos aleatorios
- **Acto 1, capítulo 1: Final**

Si logras completar el primer capítulo, una carta de evento te dirá como construir la siguiente parte del mazo de eventos.


XII) ¡El primer día de tu viaje ha comenzado! Familiarízate con la guía de icono que encontrarás justo abajo o dirígete directamente a la sección donde se describe la secuencia de los turnos y comienza tu viaje.

Consejo: en los primeros turnos ten a mano la hoja de ayuda y realiza las acciones listadas paso a paso. Un jugador novato puede olvidar fácilmente acciones tan importantes como incrementar/disminuir diales o revelar una nueva carta de evento al comienzo de cada día.




Marcadores de supervivencia. Recursos y Atributos.

D Medidores de supervivencia

 **Energía:** tu recurso básico que se renueva cada día. La mayoría de las acciones del juego, desde viajar hasta combatir, agotarán tu energía.


Las heridas y enfermedades irán limitando tu energía también. Cojeando y medio muerto no serás capaz de hacer tanto como cuando estabas completamente sano y descansado.

Los dos últimos huecos de tu medidor de Energía son rojos. Si el marcador llega a ellos adquirirás el estado **Exhausto**, esto influirá negativamente en tu capacidad para actuar sobre el mundo y hará que recuperes menos energía al descansar. A pesar de ello, adquirir ese estado puede ser necesario para evitar algo mucho peor.

 **Salud:** tu condición física. Cuando tu salud empiece a agotarse estarás cerca de la muerte.

Con el fin de representar tal evento tendrás que adjuntar la carta "**Te estas muriendo**" a tu tablero de personaje y utilizar las reglas encontradas en dicha carta.



Tu medidor de Salud está ligado con tu medidor de Energía y Terror. Nunca puedes tener más Energía que Salud, pero **si mas** Terror que Salud. Lo cual **significara** que eres susceptible a entrar en pánico. No te preocupes si resulta complicado en un primer lugar, la pieza en forma de T te ayudará a darte cuenta de ello.



 **Terror:** traumas mentales, estrés y locura. Si tu marcador de Terror alcanza cualquiera de los dos espacios rojos empezarás a volverte loco.



Para representar esto cogerás la carta "**Te estas volviendo loco**" y la adjuntarás junto al tablero de tu personaje y SIEMPRE tendrás pesadillas cuando descanses.

Además, si tu Terror es más alto que tu salud, entras en pánico y robas una carta menos durante los encuentros.

ID Atributos de personaje

 Agresividad <-> Empatía 

 Coraje <-> Templanza 

 Practicidad <-> Espiritualidad 


Estos son los seis atributos básicos, divididos en tres pares opuestos, que definen a tu personaje. Son utilizados durante los encuentros y pueden ser útiles para abrir distintas ramificaciones de la historia o dar con soluciones mientras exploras localizaciones. Después de subir cualquier atributo a nivel 2, cada punto de más te permitirá escoger una habilidad especial que se adjuntará al lado del atributo correspondiente.


Importante: cuanto más alto sea el nivel del atributo más **experiencias** necesitarás para comprar el punto siguiente. Estos costes están determinados para cada par de atributos por separado. Lo que significa que cuantos más puntos gastes en Agresividad más difícil será subir cualquier punto en Empatía. **Encontraras** más detalles en la sección: **Progreso del personaje**.





III Recursos


Existen muchos recursos que tu personaje podrá obtener y utilizar durante sus viajes.

 **Comida:** Al final de cada día, tu personaje consumirá una unidad de comida. Sin comida no podrás descansar y recuperarte.

 **Riqueza:** Oro, gemas y otros abalorios que podrán ayudarte a comprar objetos y equipamiento.


 **Reputación:** Tu fama y gloria. Si tienes la suficiente reputación algunas personas se desviarán de su camino para ayudarte.


 **Magia:** Poderes sobrenaturales que podrán ayudarte durante los encuentros y que a menudo serán necesarios para activar los Menhires.


 **Experiencia:** Gástala en mejorar tus atributos y en adquirir nuevas cartas de combate o diplomacia que incrementarán tus posibilidades de supervivencia.

IV) Símbolos en las cartas de mapa

Cada localización contiene hasta 3 sellos especiales al lado de su nombre:

 **Menhir:** esta localización contiene un Menhir que puedes activar. Mientras juegas solo puedes colocar Menhires en sitios que contengan dicho símbolo.

 **Visión:** si acabas tu día en una localización con este símbolo, sueños proféticos u horribles pesadillas, vendrán a por ti.

 **Asentamiento:** algunas acciones solo pueden ser realizadas mientras estás en (o fuera de) un asentamiento. Cuando entras en un asentamiento que no es el tuyo necesitas resolver una carta de encuentro azul.

IV) Otros componentes

Miniatura de menhir: monumentos antiguos que necesitan ser activados para viajar de forma segura por las tierras de Avalon.

Diales del Grial: Pieza de plástico octogonal, con números en cada lado, usadas de diversas maneras:

- **Puestas** debajo de un Menhir te dirán cuánto queda hasta que éste se apague.
- **Puestas** en el tablero de un personaje incapacitado te dirán cuánto queda hasta su muerte.
- Puesta al lado de un marcador de misión puede representar una cuenta atrás, incrementar los recursos necesarios para una misión o cualquier otra magnitud.
- Algunas cartas y habilidades requieren que se lance el dial al aire y consiguen efectos distintos dependiendo del resultado (cara o cruz).

Resumen del Turno

D Comienzo del Día

- **Reduce cada Dial** presente en el juego en 1. Esto incluye diales de los Menhires, diales de tiempo, y diales de personajes incapacitados. (Solo modo coop) **Sáltate este paso durante el primer día de tu aventura.**
- **Revela y resuelve la siguiente carta de evento.** Si es un evento permanente (marcado con el icono de un candado) colócalo en la pila de eventos permanentes sobre el mazo de eventos. Al contrario que los eventos normales, que están activos durante un solo día, los eventos permanentes se quedan en juego hasta un momento determinado especificado en sus cartas.
- (CO-OP) Si queda algún evento en el mapa (normalmente criaturas que no han sido derrotadas todavía) lanza un dado de dirección para cada una de ellas y muévelas acorde a ello.
 - *Mirar palabra clave de combate: Guardian.* (Para obtener más información).
- (CO-OP) **Los jugadores debaten sus planes para el día.** Recuerda, **ganaras** o perderás conjuntamente por lo que debes tener cuidado al planear tus acciones.
 - *Resolver encuentros o explorar localizaciones en conjunto puede aumentar tus posibilidades de victoria. Además, los personajes que se encuentren en la misma localización pueden ayudarse entre ellos.*
 - *Por otro lado, cuantos más seáis, más rápido tendréis que moveros. Dividirlos puede ser a veces necesario para cubrir más terreno.*

II Durante el Día

Los jugadores pueden realizar cualquiera de las siguientes acciones, una a la vez, en cualquier orden, hasta que todo el mundo decida terminar su turno o se quede sin energía.

- **Viajar** – 1 de Energía. Mueve tu personaje a cualquier localización adyacente que **este** conectada con los números que aparecen en ambas cartas. (Ej: 104: Número en el borde derecho de la carta 101) -> <- (104 número principal de la carta a la que te vas a mover,

que se encuentra en la parte superior de la misma dentro del **recuadro**). Después comprueba si este movimiento revela una nueva localización o activa algún encuentro (mirar la sección Mapa y localización).

- *Solo te puedes mover en línea recta, nunca diagonalmente.*
- *Si las localizaciones están adyacentes, pero no existe ningún número que las conecte significa que no puedes viajar de una a otra (normalmente debido a características del terreno, montañas, desfiladeros, ríos caudalosos, etc.)*
- (CO-OP) *Si estás viajando en grupo, cualquier encuentro o exploración activada en tu nueva localización debe resolverse en grupo también.*
- **Explorar** – 1 de Energía. Dale la vuelta a la carta donde te encuentres y lee las instrucciones que aparecen.
 - *Cada localización está cargada de historia, secretos, y misiones. Explorar es tu forma principal de descubrirlos. Algunas cartas se resuelven por si mismas, pero otras te indicarán que sección del diario de exploración debes leer para tomar más decisiones y ver más opciones.*
 - *Si encima de la carta tenemos muchas miniaturas, dificultando darle la vuelta a dicha carta, puedes dirigirte directamente al diario de exploración. Cada entrada de cualquier localización del diario empieza con el mismo texto que puedes encontrar en el reverso de la carta.*
 - *En el momento que leas la frase que finaliza el proceso de exploración “Exploration ends” ~~dale la vuelta la cara~~, colócala donde estaba y continua el juego.*
- **Acción de localización** – gratis. Algunas de las cartas de localización contienen 1 acción, totalmente visible en el frente. Activar esta acción es posible cuando un personaje o un grupo de ellos está en esa localización en particular y no se encuentra involucrado en una exploración o un encuentro.
 - *Las acciones basadas en la localización son importantes, a menudo te permiten intercambiar o reunir recursos clave. Intenta tener un ojo puesto en ellas y planifica tu viaje en consecuencia.*

- *En vez de una acción de localización, algunas cartas tienen eventos que son activados automáticamente, tan pronto como entras en ellas. (~~vienen~~ marcadas por un rayo blanco y no hay manera de evitar esos eventos así que procede con precaución).*
- **Activa un Menhir** – gratis. Si **estas** en una localización que contiene el icono de un Menhir significa que hay un monumento en ella que puede ser activado. Explorar el Menhir es gratis y te permitirá saber que recursos o habilidades especiales necesitas para activarlo. Si decides realizar la acción de explorarlo ve al diario de exploración y lee la sección relativa al menhir correspondiente.
 - *Ten siempre en cuenta ~~qué~~ Menhir planeas activar y que recursos necesitas para hacerlo.*
- (CO-OP) **Crear un Grupo** – gratis. Cuando dos o más personajes se encuentren en la misma localización, pueden formar un grupo. Ponlos de tal manera que sus bases se toquen. Desde ese momento, viajan, exploran y resuelven cualquier encuentro en conjunto, apoyándose el uno al otro.
 - *Si te encuentras en un grupo con otro personaje tú puedes gastar tu energía o cualquier otro recurso en vez de tu compañero. Por ejemplo, podrías ayudar a tu compañero exhausto a viajar más lejos, realizar exploraciones en conjunto o lanzar ataques especiales en combate. ~~Los personajes de un~~ mismo grupo pueden intercambiar comida, riquezas y objetos en cualquier momento como parte de una acción gratuita con la excepción de que estén en medio de un encuentro.*
 - *Viajar en grupo es más seguro y más beneficioso, pero cuando el tiempo apremia, dividirse podría ser más efectivo.*
- (CO-OP) **Deshacer un Grupo** – gratis. Cuando cualquiera de los jugadores de un grupo decide ir en solitario sin ayuda de nadie, el grupo es automáticamente disuelto A MENOS QUE ya se encuentren en medio de un encuentro o una exploración, en ese caso deben resolverlo juntos antes de poder dividirse.
 - *El único momento en el que un grupo puede disolverse en medio de una exploración es cuando uno de los personajes es incapaz de pagar el coste de continuar con la siguiente*

parte del evento de exploración y ningún otro personaje puede **oquiere** pagárselo. Por ejemplo: si un evento de exploración requiere que todo el mundo pague 1 de Energía y solo un miembro del grupo tiene 1 punto de Energía.

- *En esos casos los jugadores tienen que elegir entre una de las dos siguientes opciones: Todo el mundo termina la exploración automáticamente.*
- *Los personajes incapaces de pagar el coste son sacados del grupo y los personajes restantes continúan con la exploración.*

III Fin del Día

El día acaba en el momento que los personajes han pasado su turno o no tienen más energía que gastar. Realiza las siguientes acciones con cada personaje en cualquier orden.

- **Consume 1 de Comida**, restaura 1 de salud y pierde 1 de terror. Si no tienes **suficientes** comida pon tu marcador de energía en cero, si ya **esta** en cero pierde uno de salud.
 - *Recuerda que los personajes en la misma localización pueden compartir comida y otros recursos como una acción gratuita.*
- **Restaura toda tu Energía.** Si **estas** exhausto (tu marcador de energía **esta** en **unos** de las dos casillas rojas) restaura tu Energía hasta 4 en vez de a “lleno”.
- **Progresas con tu personaje.** Si tienes puntos de experiencia y no **estas** exhausto podrías gastarlos para incrementar tus **atributos**, ganar nuevas habilidades o añadir cartas de combate y/o diplomacia a tu baraja. Mira en la sección de “Progreso del personaje” para más detalles.
- Si la localización en la que te encuentras tiene un icono de visión abre el diario de exploración y lee la sección dedicada a los sueños en dicha localización.
 - *Los sueños a menudo proporcionan información útil o ~~revelaran~~ más cosas acerca de la historia y sus personajes.*
- Si tu marcador de terror se encuentra en una de las casillas en rojo (tienes la carta “Te **estas** volviendo loco” adjunta al tablero de personaje) en vez de leer la parte de sueños **lee la de pesadillas** y aplica las reglas que allí encontrarás.

Mapa y localizaciones

Mientras viajes, recuerda que solo puedes ir a localizaciones conectadas con números que aparezcan en ambas cartas. Si dos terrenos están adyacentes, pero no hay un número en sus bordes que los una, significa que el paso está bloqueado y tendrás que encontrar una ruta alternativa.

Cuando llegues a una nueva localización:

- Adjunta cualquier localización adyacente haciendo coincidir sus números con el **número** clave que se encuentra en el Marco superior de la carta.
 - **Por ejemplo:** si el número en uno de los bordes es 200 (izq., derecha, arriba o abajo), adjunta al lado correspondiente la carta con el número principal 200 (Número en el recuadro).

Importante: SOLO puedes adjuntar localizaciones que estén adyacentes, ya sea en línea recta o diagonalmente, a un Menhir ACTIVO.

- **Por ejemplo:** cuando entres en una localización, que esté en el borde del alcance de un menhir, no podrás adjuntar más cartas a esta localización por al menos uno de sus lados.
- Esto significa que al comienzo del juego estarás limitado a tu localización inicial (Cuanacht 101) y las **8** cartas que la rodean. No puedes adjuntar más cartas porque estarían demasiado lejos del menhir.
- Comprueba si tu llegada a la nueva localización activa un evento automático. Las cartas de localización en las que aparece un rayo blanco indican que son un encuentro/suceso inevitable que es activado en el momento en el que entras.
- Si la nueva localización tiene una calavera azul al lado del icono de asentamiento, significa que contiene un asentamiento neutral. Roba y resuelve una carta de encuentro azul cuando entres en esta localización.



- 1 – Tu personaje
- 2 – Tu destino
- 3 – Menhir activo
- 4 y 5 – Adjunta esas localizaciones cuando llegues a tu destino (sus números de localización son los mismos que los números en los bordes de la carta de tu destino y existen Menhires activos y adyacentes a ellas).
- 6 – Esta localización no puede ser adjuntada (su número de localización coincide con el **número** en el borde superior de tu destino, PERO no estaría adyacente a un Menhir activo. Este lugar está consumido por el Wyrdrness y es demasiado peligroso para viajar).

"Wyrdrness" y Menhires guardianes

En el momento que un Menhir queda desactivado (su dial alcanza el número 0), quita el Menhir y su dial de la carta de localización. Entonces, retira cualquier localización que ya no esté al alcance de cualquier otro Menhir activo, es decir, que estén a más de una localización de distancia ya sea en línea recta o diagonalmente.

Estas partes de la isla quedan hundidas en la fuerza primordial de Wyrdrness, a excepción de pequeñas y aisladas parcelas alrededor de Menhires desactivados o reliquias poderosas.

Cualquier personaje que se encuentre en una localización que tenga que ser retirada del juego pierde inmediatamente 2 de Salud, gana 2 de Terror y es transportado a la localización **mas** cercana que quede. (Si varias son posibles escoge la que tenga el número más pequeño dentro del recuadro).

Si el último Menhir queda desactivado, no retires ninguna localización. Los personajes seguirán actuando normalmente, pero pierden 2 de Salud y ganan 2 de Terror al comienzo de CADA día hasta que mueran o sean capaces de activar uno de los Menhires.





Combate

Empezando (o evitando) un combate

En Tainted Grail, el combate comienza en el momento que robas cualquier carta de encuentro de combate, estas se encuentran divididas en 3 mazos de distintos colores (Rojo, Verde, Morado) o te topas con un encuentro de combate señalado en el diario de exploración.

Importante: a través de tus viajes, podrías encontrar enemigos que resulten demasiado difíciles para el nivel actual de tu personaje. Si esto sucediera no dudes en huir. De este modo solo perderás un punto de Energía y recibirás un ataque de dicho enemigo. Si no puedes, o no quieres pagar el coste de Energía, recibirás 2 ataques en vez de uno. El combate habrá finalizado de esta manera, pon la carta de encuentro en la parte inferior de su mazo correspondiente.

¡La discreción es la mejor parte del valor! Un aventurero resolutivo sabe evaluar sus oportunidades y elegir los encuentros cuidadosamente.

Los ataques que sufras mientras huyes son exactamente igual que los ataques normales. Elige el ataque correcto en la tabla de combate que se encuentra en la carta de dicho encuentro, siempre basado en el nivel actual de tu secuencia de combate. Todo ello [está explicado](#) más adelante, pero básicamente significa que a veces podría ser beneficioso lidiar con algunos golpes para debilitar a tu oponente o utilizar alguna carta defensiva antes de salir corriendo.

Características generales del Combate

El combate en Tainted Grail consiste en una confrontación táctica que requiere que construyas de manera inteligente una concatenación de cartas lo suficientemente fuerte, como para derrotar al enemigo controlado por la inteligencia artificial, a la vez que lidias con los contraataques y sobrevives a cualquier golpe del enemigo.

Tú y tu enemigo iréis alternando los turnos. Durante tu turno, puedes jugar una carta de combate, que conecte al menos **con un icono clave (simbolizado por un icono de cualquiera de los siguientes atributos: Agresividad, Coraje, Practicidad y Magia)** de la carta anterior. Creando de esta manera una cadena de cartas llamada **Secuencia de combate**. Para ganar, el valor total de tu cadena de combate tiene que coincidir (o superar) el **Valor (Salud)** del enemigo, que se encuentra listado en su carta de encuentro.

Durante el turno del enemigo, el oponente lanzará solamente 1 ataque de todos los que tenga en su carta. Estos ataques **mermarán** tu salud o [contratacarán](#) algunas cartas de tu secuencia de combate, truncando tus planes.

Importante: solamente la parte de tu secuencia de combate conectada a la carta de encuentro es considerada **activa**. Si algún hueco se produce en la secuencia (normalmente debido a contraataques enemigos) las cartas que se encuentren después del hueco son consideradas **inactivas** hasta que encuentres el modo de volverlas a conectar. Las cartas **inactivas** no otorgan ningún Valor y, por supuesto, cualquier efecto que se encuentre en ellas queda anulado.





- 1 – Valor del enemigo (Determina la dificultad del encuentro, para ganar, el valor de tu secuencia de combate debe alcanzar o superar dicho número).
- 2 – Puntos débiles del enemigo (La primera carta de tu secuencia de combate necesita estar conectada con al menos uno de esos iconos clave).
- 3 – Habilidades del enemigo (Características especiales del enemigo).
- 4 – Tabla de combate (Se usa para conocer qué ataque va a realizar el enemigo durante su turno).
- 5 – Recompensa (Qué obtienes por derrotar al enemigo).
- 6 – Amenazas (Los iconos clave que contiene la carta que le sirven para conectar con otras).
- 7 – Aperturas (Los iconos clave que determinan con qué cartas puede conectar la carta actual).
- 8 – Valor de la carta (Cuando queda conectada, la carta suma al valor total de la secuencia de combate este número).
- 9 – Magia (Tipo especial de icono clave no vinculado a ningún atributo, en el momento que conectes una carta con otra usando el icono clave de Magia debes pagar un punto de Magia).

Fase de Preparación:

Coloca la carta de encuentro de tal manera que tengas suficiente espacio a la derecha de la misma, ya que es dónde irás construyendo tu secuencia de combate.

Coloca una carta de objeto de cualquier Arma, Escudo, Armadura o Seguidor que quieras usar debajo de la carta de encuentro. Un personaje solo puede utilizar una carta con una palabra de combate específica (un Arma, un Escudo, etc.).

I) Tu turno. Fase de Robo:

Roba tres cartas de tu mazo de combate. Reduce dicho número en 1 por cada jugador adicional que esté en el mismo combate. Ten en cuenta que al menos debes robar 1 carta.

- Si no te gusta tu mano inicial, tienes una segunda oportunidad para volver a robar cartas, pero tendrás que robar 1 menos que la vez anterior. No tienes una segunda oportunidad si tu mano está formada por una sola carta.

Roba cualquier carta extra que puedas debido al uso de algún objeto o habilidad. También puedes robar una carta extra si “pasaste” en el turno anterior.

Si tienes alguna carta con la palabra clave “Preparación” y un marcador de tiempo encima de ella, quita dicho marcador y realiza la acción listada tras la palabra clave “Preparación”.

II) Tu turno. Construyendo tu secuencia de combate:

Los jugadores colocan cualquier número de cartas de combate en la secuencia:

- La primera carta de combate que utilices tiene que coincidir, en al menos uno de sus tres iconos clave, (visibles en el lazo izquierdo de la carta) con como mínimo una de las vulnerabilidades del enemigo (visibles en el lado derecho de la carta de encuentro).
- Cada carta de combate que juegues tras la primera tiene que coincidir, en al menos uno de sus iconos clave, con los de la carta anterior.

- **IMPORTANTE:** cualquier icono clave representando atributos que tu personaje no posee (por ejemplo [] si tu personaje solo tiene un punto de Coraje) permanecen inactivos en tu carta de combate.

- Esto quiere decir que la carta que juegues tiene que coincidir con un icono Clave de la carta anterior que debes poseer como mínimo el nivel de atributo necesario, especificado por el icono Clave, para utilizarla.
- Si pones en juego una carta en un hueco de la secuencia (normalmente causado por un contrataque enemigo):
 - La carta debe conectar con la carta de la izquierda con al menos un icono Clave.
 - Si la carta no conecta con la de la derecha, descarta la carta a la derecha y cualquier otra unida a ella. La carta que acabas de jugar debería ahora ser el fin de tu secuencia.
- Después de que coloques de forma correcta una carta, los efectos de la misma se activan. Léelos y aplícalos cuando sea necesario.
- Si no puedes o no quieres colocar ninguna carta de combate puedes pasar tu turno e ir a la siguiente fase. Esto te permitirá robar una carta extra en la siguiente fase.
- En cualquier momento de esta fase, puedes descartar la última (activa o inactiva) carta de tu secuencia. Puedes repetir dicha acción las veces que quieras.
- En cualquier momento de esta fase, puedes decidir huir del combate (Mirar: Evitando combates arriba).

III) Tu Turno. Fin de turno:

Suma el Valor total de tus cartas de la secuencia de combate. Recuerda que solo las cartas activas cuentan, además no te olvides de sumar todos los beneficios que tengas por cualquier habilidad y/u objeto. Si tu Valor es igual (o mayor que) el Valor del enemigo que aparece en su carta de combate. **GANAS EL COMBATE.**

- Aplica cualquier recompensa listada en la carta de encuentro, comparte el botín, y entonces pon la carta en la parte inferior del mazo correspondiente y continua el juego.
- En este momento puedes elegir una carta de combate y conservarla en tu mano, descarta el resto de cartas de combate.

IV) Turno del Enemigo.

Eligiendo el Ataque:

Usa el valor total de tu secuencia de combate para elegir el ataque correspondiente en la tabla de combate que aparece en la carta de encuentro.

- Conforme el valor de tu secuencia crece, los enemigos reaccionan de forma distinta. Algunos se debilitan debido a las heridas y al cansancio. Otros se enfurecen y son más fuertes. ¡Incluso algunos podrían salir corriendo después de que les saques cierta ventaja!
- Consejo: mientras vas creando tu secuencia de combate ten un ojo puesto en la tabla de combate del enemigo, esta podría contener ataques o contrataques que sería conveniente evitar. Intentar siempre llegar al Valor más alto que puedas no es la mejor opción. Necesitas tener en cuenta las respuestas de tu enemigo al planear tus movimientos.

V) Turno del Enemigo. Ataque:

Lleva a cabo el ataque del enemigo seleccionado en el paso previo.

- El ataque del enemigo normalmente infligirá algún Daño y contratacará una, o algunas, de tus cartas.
- Reduce tu salud en relación al daño recibido.
 - Recuerda que llegar al valor 0 de Salud no te mata directamente. Adjunta la carta “Te estas muriendo” al tablero de tu personaje y usa las reglas indicadas en ella de ahora en adelante. El combate continúa hasta que mueras o decidas huir.
- Quita de tu secuencia las cartas que hayan sido contratacadas.
 - NO muevas cualquier otra carta en la secuencia. Si una carta es contratacada debes dejar su lugar vacío.
 - Cuando resuelves contrataques, solo las cartas presentes físicamente en la secuencia cuentan, los huecos no. Por ejemplo: si el enemigo contrataca la segunda carta y este hueco está ya vacío, contrataca la siguiente carta.
 - **Importante:** después de haber seleccionado el ataque, cualquier cambio a posterior del Valor de la secuencia de combate no importa.

Por ejemplo, si el enemigo contrataca una de tus cartas bajando su valor, no interrumpas el ataque para seleccionar otro de la tabla de combate.

VI → ¡Procede al comienzo del próximo turno!

Magia en el Combate

Los iconos clave de Magia están presentes tanto en cartas de combate como de diplomacia. Te ayudarán a resolver encuentros en los que tu personaje no está bien preparado. (Por ejemplo, encuentros de combate para personajes no agresivos o encuentros diplomáticos para personajes de combate).

Al contrario que el resto de iconos clave, la Magia siempre viene con un coste. Para conectar dos cartas usando el icono clave de Magia, **siempre** hay que gastar 1 punto de Magia.

Combate Cooperativo

Si un grupo de más de un personaje ~~esta~~ presente durante un combate, se aplica lo siguiente:

- Al comienzo del turno cada jugador roba una carta menos, pero nunca menos de una.
- Los jugadores construyen su secuencia de combate juntos, jugando sus cartas en cualquier orden.
- Cualquier coste de la carta jugada necesita ser pagado por el jugador que la coloca en la secuencia de combate.
- Cualquier daño o ataque se aplica a todos los jugadores.
- Esto significa que el daño total es mayor, esto es así debido al hecho de que atacando en grupo se tienen más cartas, más atributos y más flexibilidad.
- Resuelve los contrataques solo una vez, ya que estos se aplican a una única secuencia de combate compartida por todos los jugadores.

Iconos Clave de combates especiales

Algunas cartas de combate contienen iconos clave especiales, puedes encontrar su explicación justo aquí abajo:

- **Doble icono Clave:** este icono Clave tiene unos requerimientos de atributo superiores y no puede ser colocado al lado de un icono Clave estándar. Para usar este icono Clave doble necesitas otro igual o un icono Clave + (ver abajo).
- **Icono Clave +:** existe una rara clase de icono clave con un símbolo (+) al lado del icono. Este icono Clave puede ser puesto al lado de otros iconos Clave del mismo tipo, sin importar si son estándar o dobles. Además, no tienen ningún requerimiento basado en el atributo correspondiente.

Palabras Clave en combate

Algunas cartas de combate y de encuentro contienen palabras clave especiales, puedes encontrar su ~~explicación~~ justo aquí abajo.

- **Preparación:** coloca un marcador de tiempo en la carta. El efecto que aparece tras la palabra clave Preparación se activa solamente tras haber quitado todos los marcadores de tiempo, normalmente ~~el~~ comienzo del siguiente turno.
- **Guardián:** este poderoso enemigo se quedará deambulando por el área incluso después de que huyas del combate, buscando nuevos personajes a los que hacer frente. Si no logras derrotarlo, coloca su carta en la localización donde lo activaste. Al comienzo de cada día, lanza un dado de dirección y mueve al Guardián en la dirección que el dado indique.
 - Si el guardián se mueve a una localización sin revelar, descártalo.
 - El guardián nunca se moverá hacia un Asentamiento, si tu dado de dirección lo envía hacia uno, el guardián permanecerá donde estuviera en primer lugar.
 - Si el guardián entra en una localización con cualquier personaje o viceversa, el encuentro se activa inmediatamente.
 - Una vez que el guardián ha sido derrotado, descártalo.



Diplomacia

Empezando (o evitando) encuentros diplomáticos

En Tainted Grail, no todos los encuentros tienen que acabar en combate. Existe también, un mazo de color azul separado del resto para situaciones peligrosas y desafíos diplomáticos, que tus personajes tendrán que afrontar mientras viajan por las tierras de Avalon. Estos encuentros funcionan exactamente igual que un encuentro de combate. (Con una diferencia clave explicada más adelante). Cada personaje tiene una baraja de diplomacia para lidiar con ellos.

Un encuentro diplomático comienza cuando robas una carta del mazo **azul** o te encuentras con uno de estos encuentros en el diario de exploración.

- En no todos ellos tu personaje saldrá victorioso, ya que, si éste está muy enfocado hacia el combate y carece de Empatía, le resultará complejo sortear intrincadas disputas familiares o resolver un asesinato. En tal caso, siempre podrás abandonar el encuentro, pagando por ello la penalización que aparece en la sección de “**Pierdes**” de la carta de encuentro. Después de esto, pon la carta en la parte inferior del mazo azul y continua tu viaje.

Diplomacia y encuentros azules

La diplomacia en Tainted Grail consiste en una confrontación táctica que requiere que construyas una concatenación de cartas, de tal forma que el marcador de la **barra de afinidad** se vaya elevando hasta alcanzar la casilla de éxito.

Algunos encuentros azules permiten dos enfoques alternativos o tienen numeradas distintas **fases**, requiriendo cada una de ellas que “ganes” a la barra de afinidad dos, o tres, veces seguidas bajo distintas condiciones.

- Por ejemplo: cuando una marabunta enfurecida te acusa de asesinato, podrías decidir en primer lugar calmar la situación usando tu Empatía y, una vez hecho esto, probar tu Inocencia utilizando tu Templanza.

Durante un encuentro azul, tu oponente y tú, os iréis turnando alternativamente. En tu turno puedes jugar tus cartas de diplomacia, conectándolas con al menos un **icono clave** (simbolizado por uno de los siguientes atributos: Empatía, Templanza, Espiritualidad o Magia) de la carta situada delante de esta. Esto creará una cadena llamada **Secuencia Diplomática**. Cada carta que añadas podría desplazar el marcador universal situado sobre la barra de afinidad hacia arriba o hacia abajo dependiendo de su descripción y de la **afinidad clave** (simbolizada por uno de los siguientes atributos: Empatía, Templanza, Espiritualidad o Magia) de la carta, localizada en el centro de la misma.

Durante el turno enemigo, el oponente realizará una acción agresiva determinada por la fase actual del encuentro. Esta acción a menudo reducirá el nivel de Afinidad y **contratacará** algunas de tus cartas de la Secuencia Diplomática, truncando tus planes.

Importante: solamente la parte de tu Secuencia Diplomática conectada a la carta de encuentro es considerada **activa**. Si se produce algún hueco en la secuencia (normalmente debido a **contraataques** enemigos) las cartas situadas detrás del hueco son consideradas **inactivas** hasta que encuentres el modo de reconectarlas. Cualquier efecto especial de las cartas inactivas queda **deshabilitado**.



- 1 – Fase(s) del encuentro – (muchos encuentros tienen múltiples fases u opciones alternativas, si el nombre de la fase empieza con un Icono clave de afinidad (**Empatía, Templanza, Espiritualidad o Magia**) y tiene la palabra “Oponente” escrita, es un conflicto que tendrás que resolver usando tus cartas de diplomacia y la barra de **Afinidad**).
- 2 – Barra de Afinidad (Necesitas obtener puntos en esta barra para resolver cada conflicto)
- 3 – Vulnerabilidades del enemigo (La primera carta de tu secuencia necesita conectarse con al menos uno de esos iconos clave)
- 4 – Recompensa (Qué obtienes por derrotar al enemigo)
- 5 – Amenazas (Los iconos clave que contiene la carta y que le sirven para conectar con otras)
- 6 – Aperturas (Los iconos clave que determinan con qué cartas puede conectar la carta actual)
- 7 – Icono clave de afinidad (si este icono clave coincide con el requerimiento que aparece en la fase actual del encuentro, al adjuntar la carta, el Marcador universal situado en la barra de Afinidad subirá 1 posición)

Fase de preparación:

Lee la carta de encuentro diplomática. Algunas de ellas te ofrecen la posibilidad de **evitarlas**. Si decides hacerlo, paga el coste listado, abandona el Encuentro y sitúa la carta al final del mazo **azul**. Continúa la partida.

En caso contrario, coloca la carta de Encuentro Diplomático de forma que tengas suficiente espacio a la **derecha** de la misma, ya que es ahí donde construirás tu Secuencia.

Sitúa el marcador universal en la primera fase del Encuentro (**1**). Si el encuentro cuenta con distintas aproximaciones (separadas por la disyunción: **O**) elige una de ellas y marca la primera fase de esta.

Coloca otro marcador universal en la posición inicial de la barra de Afinidad del Encuentro.

Coloca una **carta de objeto** (por ejemplo, representando a tu Seguidor), que quieras usar, debajo de la carta de Encuentro. Un personaje solo puede utilizar **una** carta por cada palabra clave específica (Seguidor, Objeto Mágico, etc.).

I) Turno del jugador – Fase de robo.

Roba tres cartas de tu mazo de diplomacia. Reduce dicho número en 1 por cada jugador adicional que esté en el mismo combate. Ten en cuenta que al menos debes robar 1 carta.

- Si no te gusta tu mano **inicial**, tienes una segunda oportunidad para volver a robar cartas, pero tendrás que robar 1 menos que la vez anterior. No existe segunda oportunidad si tu mano está formada por una sola carta.

Roba cartas extra por efecto de algún objeto, habilidad o si “pasaste” en el turno anterior.

II) Tu turno – Construyendo tu secuencia de combate:

Los jugadores colocan cualquier número de cartas de diplomacia en la secuencia:

- La primera carta utilizada debe coincidir, en al menos uno de sus iconos clave (lado izquierdo), con como mínimo una de las vulnerabilidades del enemigo (lado derecho).

- Cada carta de diplomacia que juegues tras la primera, tiene que coincidir en al menos uno de sus iconos clave con los de la carta anterior.

IMPORTANTE: cualquier icono clave representando atributos que tu personaje no posee (por ejemplo [🐺🐺]) si tu personaje solo tiene un punto de Empatía) permanece inactivo en tu carta de combate.

- *Esto quiere decir que la carta que juegues tiene que **coincidir** con un icono clave de la carta anterior y que debes poseer como mínimo el nivel de atributo necesario, especificado por el icono clave.*
- Si pones en juego una carta en un **hueco**:
 - *Debes conectarla con la carta de la **izquierda** mediante algún icono clave.*
 - *Si la carta no conecta con la de la **derecha**, descarta la carta a la derecha y cualquier otra unida a ella. La carta que acabas de jugar debería ahora ser el fin de tu secuencia.*

Después de que coloques de forma correcta una carta, los efectos de la misma se activan. Léelos y aplícalos cuando sea necesario.

Comprueba si algunas de las cartas jugadas afectan a la barra de Afinidad:

- Cerciórate en qué fase del encuentro estás. Ésta te muestra qué **iconos clave de afinidad** aumentan el marcador universal, situado en la barra de Afinidad, durante esta fase en concreto.
 - *Normalmente, el icono clave de afinidad es uno de los iconos de **Atributo**. Por ejemplo, al realizar delicadas negociaciones, el progreso podría estar determinado por añadir cartas con la **Afinidad Templanza** (icono clave).*
 - *Las cartas con el icono clave “Todas” coinciden con cualquier requerimiento y siempre aumentan la **Afinidad**.*

Si en algún momento, el marcador universal de la barra de Afinidad, va más abajo del último espacio de la misma, **HAS PERDIDO**.

- Aplica la penalización que aparece en la sección “Pierdes”, pon la carta en la parte inferior del mazo **azul** y continua la partida.

Si en algún momento, el marcador universal de la barra de Afinidad, va más arriba del último espacio de la misma, **procede con la siguiente fase del encuentro.**

- Si era la última fase del encuentro, **HAS GANADO**. Aplica la recompensa listada en la sección “Ganas”, ponla en la parte

inferior del mazo azul y continua la partida.

- Si no era la última fase, procede a la siguiente. Márcala y continua tu turno.
 - *Esto cambiará que **afinidad clave** mueve el marcador universal de ahora en adelante.*

Si no puedes o no quieres colocar ninguna carta de combate puedes pasar tu turno e ir a la siguiente fase. Esto te permitirá robar **una** carta extra en el siguiente turno.

En cualquier momento de esa fase, puedes descartar la última (activa o inactiva) carta de tu secuencia. Puedes repetir dicha acción las veces que quieras.

Siempre puedes decidir abandonar el encuentro, sufriendo un fallo automático.

III) Turno del jugador - Descarte

Puedes elegir una carta de Diplomacia y quedártela en la mano. Descarta el resto de cartas de diplomacia.

IV) Turno del enemigo – Realizando acciones:

Comprueba el estado actual del encuentro y aplica la acción del enemigo correspondiente.

- Normalmente estas acciones bajan el nivel de tu barra de Afinidad y **contratacan** tu secuencia de Diplomacia.

¡Si el nivel de Afinidad cae por debajo de la barra, **PIERDES!**

- Aplica las penalizaciones listadas en la sección “Pierdes”, ponla en la parte inferior del mazo azul y continua la partida.

V) ¡Procede al comienzo de próximo turno!

Magia en la diplomacia

Los iconos clave de Magia están presentes tanto en cartas de combate como de diplomacia. Te ayudarán a resolver encuentros en los que tu personaje no está bien preparado. (Por ejemplo, encuentros de combate para personajes no agresivos o encuentros diplomáticos para personajes combativos).

Al contrario que el resto de iconos clave, la Magia, siempre viene con un coste. Para conectar dos cartas, usando el icono clave de Magia, tendrás que gastar 1 punto de Magia.

Lesiones, locura y muerte

Si tu Salud cae a 0 en cualquier momento del juego, adjunta la carta “**Te estás muriendo**” al tablero de tu personaje. ¡De aquí en adelante, cualquier acción que hagas podría ser la última!

Si tu Terror alcanza una de las dos casillas superiores de color rojo del marcador, adjunta la carta “**Te estás volviendo loco**” al tablero de personaje. Este estado te inducirá pesadillas cada noche y hará de la exploración y el viaje algo mucho más arriesgado y peligroso.

El estado: “**Te estás muriendo**” le da a tu personaje tiempo adicional para recuperarse, pero debes tener en cuenta que en algún momento acabarás muriendo.

En caso de que mueras:

- En modo solitario, el juego termina. (Esto es así debido a que la carta “Te estás muriendo”, en dicho modo, es más laxa, dando más oportunidades para recuperarte.)
- En el modo cooperativo, tu muerte podría, o no, significar el final de la partida para todos los jugadores:
 - *Si hay un personaje sin escoger en la caja del juego, puedes cogerlo y empezar con él en la localización inicial de “Cuanacht Farmhold” (101) sin ningún objeto y con los recursos iniciales.*
 - *Si todos los personajes están ya en uso o han sido derrotados, el juego termina en fracaso incluso para los personajes que aun siguen vivos. ¡Esto da a los jugadores el incentivo de salvarse los unos a los otros a toda costa!*



Objetos y equipamiento

Algunos de los objetos disponibles en Tainted Grail pueden contener los siguientes símbolos:

C – Elaborable: solo los objetos pertenecientes a esta categoría pueden ser creados por los jugadores.

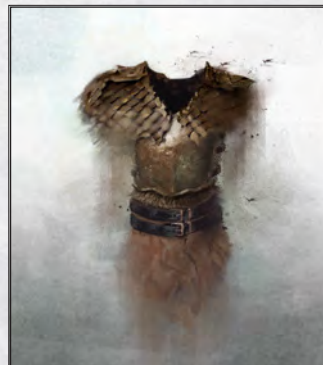
- Si una acción de elaboración o una recompensa de un encuentro te pide robar una carta aleatoria de **Objeto elaborable**, saca cartas del mazo de objetos hasta encontrar el primer objeto con el símbolo **C**. Cógelo y baraja el resto de nuevo en el mazo.

S – Secreto: (relacionados con la historia) Son objetos y poderes numerados que irás descubriendo a medida que explores y que nunca deben formar parte del mazo de objetos estándar. No cuentan para el límite de objetos equipados y nunca pueden ser vendidos o perdidos.

- Si algún efecto te pide que te descartes de uno o más objetos, los **Objetos secretos** no se tienen en cuenta. Por ejemplo, si la "Voracidad incorpórea" se come dos de tus objetos y tienes un objeto normal y otro secreto, solo tendrás que descartar el normal.

Además, algunas de las cartas de objeto contendrán una palabra clave, (por ejemplo: "arma"). Nunca puedes usar más de un objeto que contenga la misma palabra clave a la vez. Si tienes varios objetos con la misma palabra, decide cuál vas a usar y dale la vuelta al resto antes de cada encuentro o exploración.


- Esto significa que solo puedes tener un arma, un escudo, una armadura, un seguidor y un objeto mágico **activo** a la vez.



Progreso del personaje


Los puntos de experiencia son el medio principal de hacer progresar a tu personaje. Puedes usarlos cada vez que descanses para subir tus atributos y adquirir cartas de combate o diplomacia adicionales. Los costes de dichas acciones son los siguientes:


Cartas de combate y diplomacia avanzadas:


1-3  (el coste específico viene indicado en cada carta) Elige la carta que desees comprar, paga su coste de experiencia e intercámbiala por cualquiera de tus cartas iniciales de la baraja de combate o diplomacia.


- Tu baraja siempre debe tener 25 cartas.
- Puedes intercambiar gratuitamente las cartas básicas de tu mazo en cualquier momento que descanses.

Atributos y Habilidades:

1  : primer punto en un par de atributos opuestos.

2  : segundo punto en un par de atributos opuestos.




3  : tercer punto en un par de atributos opuestos.

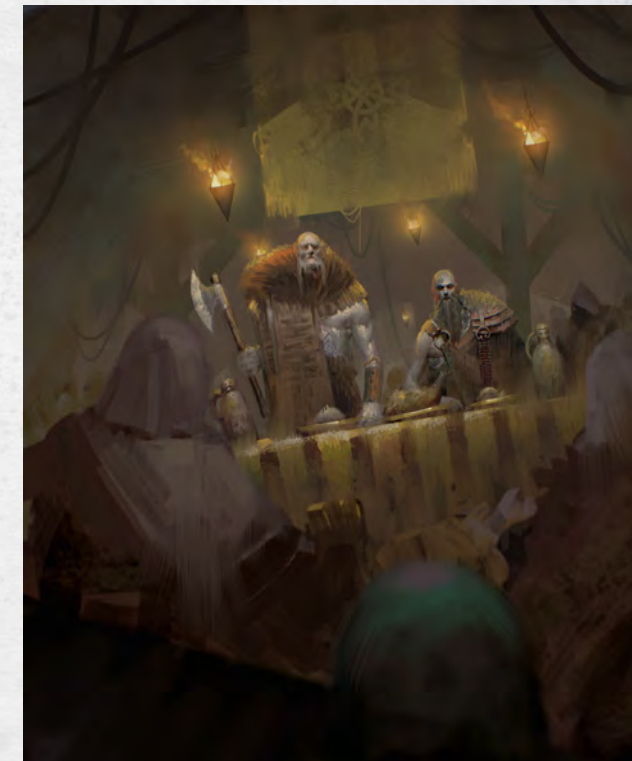
4  : cuarto punto y subsecuentes en un par de atributos opuestos.

Además, cuando ganes tu tercer punto (o cualquier punto subsecuente) en cualquier atributo, adjunta una carta de habilidad en el lugar apropiado de tu tablero de personaje.

¡Cada una de esas cartas contiene dos habilidades exclusivas, pero tendrás que escoger entre ellas!

Ejemplos:

- Si tu Coraje es 2 y tu Templanza 0, subir tu Templanza en 1 punto cuesta 3  (ya que  el tercer punto asignado a ese par de atributos opuestos)
- Si tu Empatía es 2 y tu Agresividad es 2, subir tu agresividad en 1 punto cuesta 5 .



Condiciones de Victoria

Nuestro "kit pre-Kickstarter" finaliza cuando llegas a una localización o a una entrada en el diario de exploración que dice que termines. Sin embargo, puedes continuar explorando si quieres descubrir todos los secretos y partes de la historia.

Modo cooperativo

Modo cooperativo: información general

Cuando juegas con más de un personaje el juego cambia de la siguiente manera:

- El coste de activar un Menhir es más alto.
- El tiempo transcurrido entre los eventos clave de la historia se dilata un poco.
- En cada encuentro, donde más de un jugador esté presente, los jugadores roban una carta menos de combate o diplomacia.
- El daño por encuentro sube, ya que cada ataque daña a TODOS los jugadores.
- La carta de “Te ~~estas~~ muriendo” es más restrictiva, para sobrevivir, a menudo tendrás que depender de la ayuda de otros jugadores.
- Algunos encuentros más complejos, si no se finalizan, se convierten en bestias acechantes que deambulan por el área hasta que decidas volverles a hacer frente.

(Palabra clave: ~~Guardian~~)

Modo cooperativo: exploración

Si los personajes exploran individualmente aplica las reglas del juego en solitario.

Si los personajes exploran en grupo, se aplican también las siguientes reglas:

- Todo los costes y penalizaciones del diario de exploración y del libro de secretos se aplican a cada jugador por separado.
 - Por ejemplo, si un grupo de 3 personajes decide subir una montaña (1 energía), necesitan gastar 3 de energía en total. Dado que están en grupo se pueden ayudar entre ellos para pagar los costes.
- ¡Las recompensas y objetos encontrados durante la exploración deben ser compartidos!
 - Si un grupo de dos personajes se encuentra con la siguiente frase: “Gana 1 ☹ y 1 ☺ y la carta secreta número 48”, tienen que compartir el botín. Si no se pueden poner de acuerdo en el modo de hacerlo, el personaje con el nivel de energía más alto coge 1 recurso u objeto primero. Después, el segundo personaje con el nivel de energía más alto hace lo mismo y así continúan alternándose hasta que no haya nada ~~mas~~ a repartir.
- Todas las decisiones relativas a la exploración en grupo deben hacerse por votación o poniéndose de acuerdo entre los jugadores. Si resultase imposible llegar a un acuerdo, el personaje con más Empatía tomará la decisión final.



Advertencia:

Tanto Tainted Grail: the Fall of Avalon como este reglamento, son una versión pre-Kickstarter creada para facilitar las demostraciones del mismo. El contenido, el sistema de juego y cualquier otra regla están sujetas a cambio. Las cartas y los componentes podrían contener pequeños errores, debido a que se encuentran en una etapa temprana de desarrollo.

