

# TAINTED GRAIL

LA CAÍDA DE ÁVALON

## ¡Empieza aquí!

ESTA GUÍA DE INICIO RÁPIDO TE AYUDARÁ A PREPARAR Y JUGAR TU PRIMERA AVENTURA EN SOLITARIO EN ÁVALON, Y TE EXPLICARÁ TODAS LAS REGLAS BÁSICAS DEL JUEGO. SU DURACIÓN APROXIMADA ES DE UNA HORA, Y NO REVELA NINGÚN CONTENIDO DE LA CAMPAÑA PRINCIPAL.

*Aún llaman a este sitio «asentamiento», aunque sus terrenos baldíos proporcionan poca comida y sus murallas derrumbadas apenas ofrecen protección. La última reliquia de los días de gloria de Cuanacht es su Menhir, siempre adornado con lazos rojos, con velas encendidas y con ofrendas, dejadas a diario a sus pies. Mientras el Menhir repela la Rareza, los habitantes estarán preparados para hacer frente a cualquier cosa.*

*Pero anoche la Rareza se acercó más que nunca. Un hombre se perdió, siguiendo la llamada de su yo futuro. Una casa en las afueras del pueblo está del revés, con los muebles incrustados en las paredes formando un caparazón externo, como percibes en el casco de un barco. Durante muchas horas, el aire supo a metal y leche agria.*

*Ahora, la gente dice que el Menhir guardián se está apagando, igual que muchos otros en la isla. Para ti, la noche fue todavía peor. La herida infectada de tu costado palpitaba como si algo intentase liberarse y unirse con la nube de Rareza que hay fuera de la ciudad.*

*Por la mañana, un muchacho va corriendo hasta tu cabaña. «¡El maestro Eryfyr necesita verte! ¡Muévete, holgazán!».*  
*Espantas al mocoso lanzándole una bota y te arrepientes enseguida, pues la bota cae en un charco al lado de tu puerta.*

### D Desembala tus miniaturas



Para empezar, coge la miniatura de tu personaje, una miniatura de Menhir y un dial (moneda octogonal de plástico) de la caja.

Los cuatro viajeros son los cuatro PERSONAJES disponibles para la partida. Al contrario que los héroes, son gente normal de la isla, cada uno cargando con su propio estigma, lo que les impidió acompañar al equipo de campeones que recientemente abandonó tu ciudad natal.

- BEOR es el herrero local, conocido por su temperamento y su increíble fuerza. Hace lo que puede para encubrir una herida infectada e imposible de curar que tiene en un costado y que recibió en misteriosas circunstancias.
- AILEI es una marginada cuya familia falleció en la Rareza. Vive de manera modesta, suministrando hierbas y raíces curativas a los lugareños.
- GUSANO es un renegado de la orden de los druidas, cuyos poderes innatos se ven mermados por su destructiva adicción a las pócmias y setas usadas por los druidas.
- AREV es un simple granjero con un pasado no tan simple. Hace años, cuando era un joven mercenario, se manchó de sangre las manos demasiadas veces. Ahora le persigue una maldición misteriosa.

La miniatura encapuchada es el MENHIR. Su origen y propósito se revelarán durante tu aventura, pero por ahora quédate con esta información:

- Solo puedes explorar las zonas de la isla que estén en el radio de un Menhir activo.
- Cada Menhir tiene un espacio para colocar un dial. Estas fichas octogonales tienen diferentes propósitos: llevan la cuenta atrás que indica cuando el Menhir se apaga. Pueden lanzarse como una moneda y se usan para muchas otras reglas especiales.

En este tutorial jugarás con Beor. La buena salud de Beor y su destreza en combate puede salvar a los jugadores menos experimentados de algunos errores que suelen cometer en el primer viaje. Su acción de «Fabricar» proporciona un buen equipo al comienzo del viaje.

**Coloca la miniatura de Beor (el hombre con el martillo), un Menhir y un dial delante tuya. Deja las otras miniaturas en la caja.**

### II) Desembala los marcadores comunes



Los MARCADORES comunes rojos se usan de diferentes maneras a lo largo de la partida. Coge algunos marcadores de la caja y colócalos delante tuya.

Los marcadores púrpura tienen el valor de 5 marcadores rojos y se usan para representar grandes cantidades de recursos. Por ahora puedes dejarlos en la caja.

### III) Coge el tablero de personaje azul



Saca el TABLERO DE PERSONAJE azul (arriba) de la caja. Puedes encontrar la explicación de todos los iconos del tablero de personaje en el REGLAMENTO, pero la parte más importante del tablero es el triple MEDIDOR, que se usa para indicar tu:



**ENERGÍA.** Tu resistencia básica se consume Viajando, en Combate o Explorando. Se regenera cada Día (siempre que tengas Comida y Descanses).



**SALUD.** Tu condición física. Tu Energía jamás puede estar por encima de tu Salud. Si tu Salud alcanza la zona roja, estás al borde de la muerte y debes poner la carta «Te estás muriendo» junto a tu tablero de personaje.



**TERROR.** Tu creciente locura. Si alcanza el máximo, estás empezando a enloquecer, dificultando cualquier acción. Además, si tu Terror está por encima de tu Salud, entras en Pánico durante el Combate y la Diplomacia. Cuando tu terror alcance la zona roja, estás al borde de la locura y debes poner la carta «Estás enloqueciendo» junto a tu tablero de personaje.

### IV) Prepara tu personaje



Coge la LOSETA DE PERSONAJE de Beor. Dale la vuelta a la loseta para que el lado «Preparación: Beor» esté bocarriba. Aquí se indica cómo preparar el tablero de personaje para Beor.

Primero marca el nivel inicial de los ATRIBUTOS de Beor. Coloca marcadores rojos en los medidores de los Atributos del borde izquierdo y derecho del tablero, de acuerdo a las instrucciones de la preparación del personaje.

*Esto significa que Beor comienza con 2 de Agresividad, 1 de Audacia, 1 de Lógica y 1 de Cautela.*

Luego, coge el MARCADOR DE SALUD en forma de T de la caja.



Coloca este marcador en el primer espacio de Salud, destacado con dos flechas rojas (espacio 9 para Beor). Ahora encuentra los medidores de Energía y Terror en tu tablero de personaje, que están a ambos lados del medidor de Salud. Coloca marcadores comunes en los espacios iniciales, destacados mediante dos flechas rojas en ambos medidores.



Esto significa que Beor empieza con 6 de Energía y 0 de Terror.

Por último, coloca 3 marcadores rojos en los espacios de **Comida** del tablero y 1 marcador en el espacio de **Riqueza**.

## V) Coloca la loseta en el tablero



Coloca la loseta de personaje de Beor en su tablero azul. **¡IMPORTANTE!** El lado de preparación de la loseta debe quedar bocabajo.

Fíjate en la acción de personaje única de Beor (Fabricar) y su rasgo negativo (Herida Infectada) descritos en el anverso de su loseta de personaje.

## VI) Desembala el mazo de Guía rápida



Tu caja contiene un mazo especialmente marcado, con 35 cartas. Incluye todas las cartas estándar que necesitarás para este tutorial. Encuentra y desembala este mazo. **Por favor, no lo barajes ni alteres su contenido bajo ningún concepto.**

## VII) Preparación de los mazos de Diplomacia y Combate

Retira la carta superior de tu mazo de Inicio Rápido.

Debajo tendrás tu MAZO DE COMBATE. Coge las 15 cartas con la palabra COMBATE en su reverso y déjalas a la izquierda de tu tablero de personaje (no las barajes).

Debajo del mazo de Combate encontrarás el MAZO DE DIPLOMACIA. Coge las 15 cartas de DIPLOMACIA y déjalas a la derecha de tu tablero de personaje, junto a los Atributos que se usan durante los Encuentros de Diplomacia.

## VIII) Prepara tus mazos de Encuentros



Las cartas restantes de este mazo son cuatro Encuentros, uno de cada color. Déjalos a tu lado, bocabajo (es decir, con el texto «Tu primer Encuentro» bocarriba).

En una partida estándar de **Tainted Grail** se te pedirá preparar los cuatro mazos de Encuentros antes de cada capítulo nuevo:

- El mazo VERDE se usa sobre todo en la naturaleza, y contiene Encuentros con amenazas naturales, como bestias legendarias o animales salvajes. Muchos otorgan **Comida** si sales victorioso.
- El mazo GRIS contiene peligros relacionados con el mundo de los hombres; forajidos, caballeros deshonestos, o gente que se ha vuelto loca. Estos Encuentros suelen otorgar Objetos o **Riqueza** si vences.
- En el mazo PÚRPURA hay peligros misteriosos y sobrenaturales. Deberás encontrar su significado por ti mismo.
- El mazo AZUL es especial, ya que no es un mazo de Combate. Se usa sobre todo cuando visitas un asentamiento enemigo y contiene situaciones peligrosas, pero también retos personales y diplomáticos.

**¡Ojo!** En este tutorial solo usaremos 1 carta de cada uno de estos mazos.

## IX) Coge las 7 cartas de Localización iniciales



Busca el mazo de cartas grandes dentro de la caja. Estas cartas son las LOCALIZACIONES que explorarás durante la partida. Cada una tiene una ACCIÓN por delante, y se puede EXPLORAR, revelando la historia e interacciones adicionales en su reverso.

Coge las Localizaciones 101, 102, 103, 104, 105, 106, y 107. Déjalas aparte. Será tu mazo de Localizaciones para esta partida introductoria.

## X) Prepara tu Localización inicial

Coloca «Cuanacht» (Localización 101) delante tuya, encima del tablero, con el mapa bocarriba.

Este es tu hogar. Coloca la miniatura de tu personaje y el Menhir en esta carta de Localización. Coloca un dial en la base del Menhir, mostrando el número 8 (este Menhir se apagará en 8 Días).

Cuando reveles una Localización, familiarízate con la ACCIÓN en su anverso (por ejemplo, en Cuanacht puedes ganar Reputación una vez al Día).

Además, ten en cuenta los símbolos bajo el nombre de la Localización. Hay tres posibilidades:



**Menhir:** Significa que se puede activar y colocar un Menhir en esta carta.



**Asentamiento:** Significa que esta zona está habitada; algunas Acciones solo están disponibles en los Asentamientos y otras solo fuera de ellos.



**Sueño:** Significa que pasar la noche en esta Localización activa un Sueño o una Pesadilla.

## XI) Construir la sección de mapa inicial



Ahora hay que ampliar tu mapa. En una partida estándar, siempre que VIAJES a una nueva Localización, REVELARÁS nuevas cartas de Localización, encajando sus Claves a las Claves de los bordes de tu Localización.

**¡IMPORTANTE!** ¡Solo podrás revelar Localizaciones que estén adyacentes (ortogonal o diagonalmente) a una Localización con un Menhir ACTIVO!

Por ahora:

- Revela Cónclave Calcinado (104) en el borde derecho de tu Localización inicial (101, Cuanacht).
- Revela Feria del Guerrero (103) en su borde izquierdo.
- Revela Espadas Olvidadas (105) en su borde inferior.
- Revela Arboleda del Cazador (102) en su borde superior.

Deja las Localizaciones 106 y 107 en el mazo de Localizaciones, tu personaje las revelará muy pronto.

## XII) Cartas de ayuda y reglamento

Coloca 3 CARTAS DE AYUDA grandes delante tuya. Estas te detallan las acciones disponibles, el orden de turno, los iconos que existen en el juego, ¡y mucha otra información importante! También puedes acudir al REGLAMENTO para leer más sobre los diferentes aspectos del juego.

## XIII) Comprueba tu preparación

Debería tener este aspecto:



## XIV) ¡Vamos allá!

Una partida estándar de **Tainted Grail** hace uso de muchos otros componentes, como las cartas de Evento, que te proporcionan Misiones o cartas de preparación de capítulo. Sin embargo, para este tutorial solo necesitas lo que hay en esta guía y en el tutorial del Diario de Exploración, que se citará más adelante.

Si aún no has leído la historia introductoria al inicio de esta guía, hazlo ahora. Después, ve a la siguiente página y comienza tu aventura.

## Parte 1: Comienzo del Día

Está amaneciendo. Beor está listo para empezar su viaje. Lleva a cabo tu primera rutina de Comienzo del Día, siguiendo el orden detallado en la **carta de ayuda verde**.

- o La carta primero te indica que retires los Menhires apagados y las Localizaciones fuera del radio de un Menhir. El único Menhir del mapa tiene un dial y no está apagado, y todas las Localizaciones reveladas están adyacentes a este Menhir: por lo tanto, no las descartas.
- o **Ahora tendrás que reducir el dial del Menhir en 1**, quedándose en 7. La carta de ayuda también menciona fichas de Tiempo, pero en esta partida no las usarás.
- o En una partida estándar, tendrías que **revelar una carta de Evento**, pero este tutorial tiene su propia carta de Evento, detallada a continuación. Léela:



- o No hay Guardianes que mover, y tampoco tienes Objetos, así que puedes saltarte los demás pasos del Comienzo del Día.

## Parte 2: Primera Exploración

Después del comienzo del Día, los personajes pueden hacer ACCIONES. Cada acción en **Tainted Grail** está marcada con un icono especial, que también muestra su coste.



En su primera acción, Beor debería visitar a Erfyr; para ello, **Explora Cuanacht**. Para iniciar la acción, **paga 1 de Energía** (mueve el marcador en tu medidor de Energía una casilla hacia abajo).

En una partida estándar, la Exploración te llevará al texto de la otra cara de la carta de Localización, pero este tutorial no revelará ningún contenido de la historia de la campaña. **Ve al tutorial del Diario de Exploración**, impreso en la última página del Diario de Exploración. Allí tendrás que **buscar la sección correspondiente** (101 - Cuanacht), y **seguir leyendo**.

## Parte 3: Primer Viaje

Tu Exploración ha finalizado y ahora tienes una nueva tarea. Debes mover a Beor en dirección a su destino, el asentamiento maldito conocido como Albura. Como ya sabes por el Diario de Exploración, Albura está al noreste de tu aldea. Para planificar el viaje, **veamos todas las Localizaciones reveladas**.

Al este está el Cónclave Calcinado, un lugar peligroso que desencadenará automáticamente un Encuentro en cuanto llegue Beor (la regla marcada con el icono de ⚡).

Al norte está la Arboleda del Cazador, lugar donde Beor puede conseguir algo de comida. Esta opción es mejor, ¿no crees?

Realiza la **Acción de Viajar**, **paga 1 de Energía** y **mueve a Beor hasta Arboleda del Cazador** (102). Cuando llegues, comprueba si hay otras Localizaciones adyacentes que pudieses revelar. Puedes revelar cualquier Localización que esté:

- Conectada a tu Localización actual mediante Claves de Dirección (los números en los laterales de la carta; para más información, ve a la página 10 del Reglamento).

- En el radio de un Menhir activo (adyacente, ya sea en línea recta o en diagonal, a una Localización con un Menhir).

En este caso, debes colocar la Localización 106 (Túmulos de los Primeros Moradores) y 107 (Albura) a ambos lados de la Arboleda del Cazador. Ambas cumplen con el requisito mencionado anteriormente. No coloques la Localización 113 encima de la Arboleda del Cazador, porque **está demasiado lejos de tu único Menhir**.

## Parte 4: Primera acción de Localización

La nueva Localización de Beor tiene una Acción: «Recolecta Comida». La **Comida** es un recurso importante que necesitas al final de cada Día. Para activar la Acción de la Localización, **paga su coste (2 de Energía)**. Beor **obtiene 2 de Comida**, coge 2 marcadores y los coloca en la casilla de Comida de su tablero de personaje. La Acción te pide que **robes 1 Encuentro verde**.

Coge la carta de Encuentro verde que has dejado junto al mapa en la preparación. Colócala bocarriba de modo que tengas suficiente espacio libre a la derecha de la carta de Encuentro.

## Parte 5: Primer turno de Combate



Lee detenidamente la carta de Encuentro. Para ganar, necesitas conseguir un número de marcadores en la reserva de Combate igual o superior al valor del Encuentro. Para obtenerlos, debes jugar cartas de Combate de tu mano. **Prepara dos cartas de Ayuda**, una con la descripción del Combate y otra con los iconos de Combate y Diplomacia. Veamos paso a paso cómo funciona tu primer Combate, siguiendo la carta de ayuda **Resumen del Combate**.

**Recuerda:** Si quieres saber más, puedes encontrar descripciones detalladas de las cartas y de los iconos en la sección de Combate (página 14) del Reglamento.

- o **Roba 3 cartas** del mazo de Combate. Recuerda no barajar tu mazo en este tutorial.

*Si has manipulado el mazo, puedes arreglarlo dejando las cartas de Combate de Beor de la 1 (carta superior) a la 15 (carta inferior). Los números de las cartas están en su lateral inferior.*

- o Este Encuentro no tiene ningún Rasgo, ni tampoco debes elegir un personaje activo (estás solo, así que solo Beor puede activarse). También ignora el paso de Capacidades con retardo (aún no tienes Capacidades en juego).

- o ¡A pelear! Juega la carta de «Ataque». Colócala junto al lateral derecho de la carta de Encuentro. Esto permite que la Clave de ⚡ y la Clave inferior dorada se conecten.



- o Solo puedes conectar Claves con el mismo icono de Atributo si tienes dicho Atributo. Beor tiene 2 de ⚡ en su tablero de personaje, así que la **Clave de ⚡ se conecta** y te proporciona su bonificación. **Coloca 1 marcador común en tu reserva de Combate**.
- o La Clave inferior dorada siempre conecta, y no tiene requisitos. **Coloca 1 marcador más en tu reserva de Combate**.
- o **Veamos el texto de la carta de «Ataque»**. Tiene dos **Capacidades**. La primera hace que todos los Ataques enemigos causen 1 **daño adicional**.

- o La segunda te dice que **coloques una Clave de ⚡ en la carta de «Ataque»**, la Capacidad se resolverá en el siguiente paso de Capacidades con retardo, a no ser que la tapes con otra carta antes de ese paso.

- o En cada turno puedes jugar 1 carta, además de tantas cartas adicionales como puedas conectar usando sus iconos de Bonificación ⚡ (dorados). Esto significa que cualquier carta que juegues en este turno requerirá que conectes la bonificación ⚡.

- o Juega «Ignorar el dolor», que contiene una Clave de ⚡ que se conecta a la Clave de ⚡ de la carta anterior. Antes de colocar esta carta, retira la Clave de ⚡ de «Ataque». Las Capacidades con retardo no se desencadenarán si las tapes, y nunca debes colocar cartas encima de fichas o marcadores.

- o «Ignorar el dolor» tiene otras dos Claves. La Clave Mágica azul requiere 1 de **Magia** para conectarse. Ahora mismo no tienes nada de **Magia**, así que no puedes conectarla.

- o La Clave sin coste tiene un icono de bonificación ⚡, así que **roba una carta**.

- o «Ignorar el dolor» también tiene una Capacidad. Al igual que la Capacidad de «Ataque», se desencadena durante el paso de Ataque del enemigo (⚡).

- o Te quedan 2 cartas en la mano, pero por ahora vamos a dejar la carta «Ignorar el dolor» sin tapar. Pasa a la siguiente fase.

- o Una rápida **Comprobación de victoria** muestra que Beor todavía no ha ganado (tiene 2 marcadores y necesita 4).

- o Es la hora del Ataque de tu enemigo. En **Tainted Grail**, cada enemigo tiene diferentes movimientos, dependiendo del valor de la reserva de Combate. Beor tiene ahora 2 marcadores en su reserva de Combate. Comprueba la **tabla de Combate**: el Ataque para 0-2 marcadores es 1 **daño**. **Mueve el marcador de Salud de Beor 1 casilla hacia abajo**. ¡Eso no es todo! La carta «Ignorar el dolor» de Beor modifica el Ataque del enemigo. Te indica que añadas 1 marcador por cada **daño** recibida en el Ataque, así que puedes añadir **1** a la reserva de Combate.

- o Durante el Fin del turno, debes descartar hasta que te quedes con 3 cartas en tu mano. Solo tienes 2 en tu mano, así que no te afecta. Ahora, **roba 1 carta de Combate**.

## Parte 6: Segundo turno de Combate

- o Comienza un nuevo turno. Podrías terminar rápidamente la batalla jugando «Golpe potente», pero eso significaría perder **1**. Mejor empieza con «Grito de guerra». Su Clave sin coste contiene una bonificación ⚡, lo que significa que robas otra carta.

- o Acabas de robar la carta perfecta para finalizar el Encuentro. Juega la carta «Lanzar». Tiene el icono ⚡ en su Clave de ⚡. Además, su Clave sin coste te proporciona **1** más.

- o Realiza la **Comprobación de victoria**, hay **4 marcadores en la reserva de Combate**, ¡lo que significa que Beor gana! El botón es 1 de **Comida**; coloca un marcador en la sección de Comida del tablero de personaje de Beor.

- o Deja la carta del Encuentro vencido debajo de su mazo (en este caso, déjala bocabajo cerca de los otros mazos de Encuentro). Devuelve todas las cartas jugadas, robadas o descartadas a tu mazo de Combate y barájalas.

- o Si quieres, puedes volver a jugar este Encuentro, ignorando cualquier pérdida de **daño** o **energía**, para familiarizarte con las mecánicas de Combate. Si tienes alguna duda, consulta el Reglamento (páginas 14-17).

## Parte 7: Fin del Día

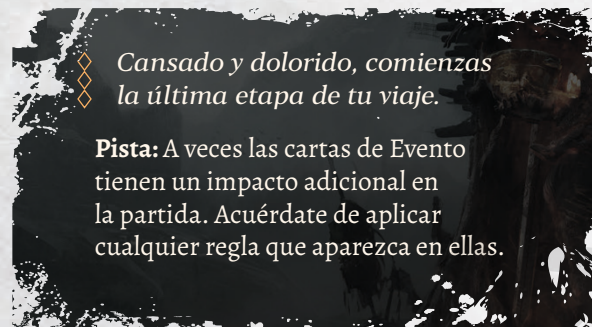
Beor está herido y solo le quedan 2 de . Si miras el medidor de Energía, las casillas marcadas con 1 y 0 están en rojo y tienen la marca «Agotado». Todavía no quieres que Beor se Agote, así que debes Descansar. **Realiza una acción de Pasar**, que finalizará tu Día.

- o Descansa y come: descarta 1 marcador de **Comida**. Beor obtiene 1 de (sube su marcador de Salud 1 casilla). No pierde ningún porque su Terror ya está en 0.
- o Restablece la Energía de Beor al máximo: **mueve el marcador en el medidor de Energía hasta 6**.
- o No tienes puntos de Experiencia, así que no puedes mejorar tu personaje. Tampoco tienes cartas de mejora para modificar tus mazos.
- o Estás en una Localización con el símbolo , lo que significa que en una partida normal abrirías el Diario de Exploración en esta Localización y buscarías el Sueño. En este tutorial, **lee el Sueño** del tutorial del Diario de Exploración (recuerda mirar la sección correcta, 102 - Arboleda del Cazador). Los Sueños contienen parte de historia y reglas. Recuerda activar las reglas de este Sueño (pierdes 1 de ).
- o Después de leer el Sueño, comienza un nuevo Día.

## Parte 8: Comienzo del segundo Día

Lleva a cabo el Comienzo del Día, igual que antes:

- o **Baja el valor del dial del Menhir** (a 6)
- o **Lee la siguiente carta de Evento:**



## Parte 9: Entrar en Albura

Viaja hacia la derecha, a la Localización 107: **paga 1 de y mueve a Beor a la carta de Albura**.

- o No hay nuevas Localizaciones reveladas, porque están demasiado lejos del Menhir de Cuanacht.
- o Albura tiene un icono de : esta es una regla inmediata, que debes resolver tan pronto entres en la Localización. La Acción te pide que robes un Encuentro azul. Al contrario que tu anterior Encuentro, ahora se trata de ¡un reto de Diplomacia! Un guardia muy curioso te para cuando entras en la Localización.
- o Coloca la carta de Encuentro azul bocarriba, dejando espacio suficiente a la derecha de esta carta.

## Parte 10: Primer turno de Diplomacia



Los Encuentros de Diplomacia son parecidos a los Encuentros de Combate. La principal diferencia es que no acumulas puntos en la reserva de Combate; en este tira y afloja usarás un medidor de Afinidad visible en el lateral izquierdo de la carta de Encuentro.

Los Encuentros de Diplomacia tampoco tienen una tabla de Combate; sin embargo, pueden tener varias etapas. Para ganar, necesitas llevar el marcador hasta la parte superior del medidor de Afinidad en cada etapa. Por suerte, este Encuentro solo tiene una etapa.

**Prepara dos cartas de ayuda:** una con el Resumen de la Diplomacia y otra con los iconos de Combate y Diplomacia. Luego:

- o Coloca un marcador en la **casilla gris** del medidor de Afinidad. Es el punto de comienzo.
- o Roba 3 cartas.
- o **Juega la carta «Ojo para el detalle»:** solo se conecta una Clave. Tiene el símbolo , una bonificación especial de Diplomacia que varía dependiendo de la carta de Encuentro y de la etapa de este. En esta etapa, cada produce un . Esto significa que mueves el marcador en el medidor de Afinidad **1 casilla hacia arriba**. Luego, **coloca 1 en la carta «Ojo para el detalle»**, ya que tiene una Capacidad con retardo.
- o Es hora de **Comprobar la Afinidad:** el marcador no está ni en la casilla más alta ni en la más baja del medidor de Afinidad, así que no ocurre nada.
- o **El oponente Responde** (). Mueve el marcador **1 casilla hacia abajo**. ¡El turno finaliza!
- o Descarta hasta quedarte con **3 cartas** en tu mano, luego **roba 1 carta** de Diplomacia.



## Parte 11: Segundo turno de Diplomacia

- o Comienza un nuevo turno y Beor tiene que hacer algo en el paso de las Capacidades con retardo. **Retira la de la carta «Ojo para el detalle»**. Luego, **roba 1 carta**.
- o **Juega «Malas indicaciones»** como tu primera carta: la parte inferior se conecta con un multiplicador 2x, proporcionándote 2 . Mueve el marcador en el medidor de Afinidad **dos casillas hacia arriba**.
- o Luego, juega **«Voz amenazadora»** como tu segunda carta (el icono requerido de está en la Clave inferior de esta carta y se conecta).
- o El texto de esta carta hace que pierdas 1 de **Rep**, pero no tienes, así que no ocurre nada. Si el personaje tiene al menos 2 de (y Beor los tiene), mueve el marcador 1 casilla hacia arriba en el medidor de Afinidad.
- o Comprueba la Afinidad. El marcador está ahora en la casilla más alta del medidor de Afinidad. Esta fue la última (y única) etapa, lo que hace que Beor gane y obtenga la Recompensa. **Coloca 1 marcador en la casilla de Reputación** del tablero de personaje de Beor.
- o Ahora colocarías la carta de Encuentro debajo del mazo azul; como no hay mazo, déjala junto a las otras cartas de Encuentro. Devuelve todas las cartas jugadas, robadas o descartadas al mazo de Diplomacia de Beor y barájalas.
- o Si quieres, puedes volver a jugar este Encuentro otra vez, ignorando la pérdida de , o **Rep**, para familiarizarte con las mecánicas de la Diplomacia. Si tienes alguna duda, consulta el Reglamento (páginas 16-19).



## Parte 12: Entrar en Albura

En la parte 1 de este tutorial, Erfyr le pidió a Beor que le llevara un trozo de mineral desde Albura, así que debes **Explorar esta Localización**. **Paga 1 de** , pero en vez de darle la vuelta a la carta de Localización real de Albura, ve a la sección correspondiente del tutorial del Diario de Exploración.

## Parte 13: El camino de vuelta

¡Tienes que volver rápidamente a Cuanacht! Viaja a la «Arboleda del Cazador», donde estuviste antes. Realiza una **Acción de Viajar**, **paga 1 de y mueve a Beor a la Localización 102**.

Beor tiene solo 2 de , igual que el Día anterior. Pero esta vez Beor quiere Viajar lo más rápido posible, independientemente del coste. Realiza otro **Viaje**, **paga 1 de y mueve a Beor a la Localización 101**. Ya estás de vuelta en tu pueblo natal, Agotado. Examina el rasgo negativo de Beor de su tablero de personaje. De acuerdo a sus reglas, **Beor pierde 1 de** .

Cansado y dolorido, Beor está listo para finalizar su Viaje. **Paga 1 de para Explorar Cuanacht**. Ve directamente al tutorial del Diario de Exploración.

**¡IMPORTANTE!** Aunque este tutorial te ofrece un vistazo general a las reglas del juego, hay muchas reglas adicionales que no aparecen, como los equipos y las Acciones en equipo, las cartas de Evento, la preparación del capítulo, las Localizaciones antiguas, los Rasgos de los Encuentros, etc. Antes de jugar una campaña completa, ¡te aconsejamos leer el Reglamento al menos una vez!

## Tutorial para la Hoja de Juego

En **Tainted Grail**, las Hojas de Juego se usan tanto para guardar el estado de tu Campaña como para marcar diferentes desencadenantes de historia (Estados) que cambian el modo en que te relacionas con las Localizaciones y con los personajes no jugadores. A continuación, puedes encontrar el único Estado utilizado en la partida introductoria. Tiene dos partes. Si has obtenido 1 parte del Estado **«Encargo sorprendente»**, marca la casilla con el número «1». Si has obtenido la parte 2, marca la segunda casilla.

Encargo sorprendente

1 2

