

TAINTED GRAIL

LA CHUTE D'AVOLON

Commencez Ici !

CE GUIDE D'INITIATION VOUS PERMETTRA DE METTRE EN PLACE ET DE COMMENCER VOTRE PREMIÈRE AVENTURE EN SOLITAIRE DANS LES TERRES D'AVOLON, TOUT EN VOUS ENSEIGNANT LES RÈGLES DE BASE. CETTE INITIATION DURE ENVIRON UNE HEURE ET NE DIVULGUE AUCUN MYSTÈRE DE LA CAMPAGNE PRINCIPALE.

Les gens continuent d'appeler cet endroit leur « village », même si les champs ne produisent quasiment plus rien et que les murs n'offrent guère de protection. Tout ce qui reste de la gloire passée de Cuanaicht, c'est son menhir, décoré de rubans rouges et éclairé de bougies, des offrandes journalières déposées à ses pieds nouveaux. Tant que le menhir repousse le Wyrd, les villageois sont prêts à supporter les pires privations. Mais la nuit dernière, le Wyrd s'est approché plus que jamais auparavant. Un homme a disparu après avoir répondu à l'appel de son incarnation future. Une maison à la périphérie du village a été totalement inversée, son mobilier transformé en une coquille externe boursouflée, évoquant des bernacles sur le flanc d'un bateau. Des heures durant, l'air a été chargé d'une odeur de métal et de lait fermenté. Les gens murmurent que le menhir est en train de s'éteindre, comme tant d'autres avant lui, ailleurs sur l'île. Pour vous, la nuit a été pire encore, la blessure purulente dans votre flanc vous a lancé comme si quelque chose allait en jaillir et rejoindre les nuages du Wyrd qui tournoient à l'extérieur du village. Dans la matinée, un jeune garçon entre en courant dans votre mesure. « Maître Erfyr veut vous voir ! Dépêchez-vous, espèce de gros balourd ! ». D'un tir de botte bien ajusté, vous chassez ce misérable morveux, mais vous regrettez immédiatement votre geste en voyant votre botte finir sa course dans une épaisse flaque de boue.

D Préparez vos Figurines



Dans la boîte, commencez par prendre les figurines des personnages, 1 figurine de menhir et un cadran (une pièce octogonale en plastique).

Les quatre voyageurs sont les PERSONNAGES que vous allez incarner dans le jeu : des héros malgré eux, des gens ordinaires de l'île, chacun porteur d'une souillure qui l'a empêché de se joindre au groupe de champions qui a récemment quitté le village.

- BÉOR est un forgeron du coin, connu pour ses sautes d'humeur. Il fait de son mieux pour dissimuler une blessure purulente au flanc qu'il a obtenu en de mystérieuses circonstances.
- AILEI est une paria dont la famille a péri dans le Wyrd. Elle survit en troquant des herbes et des racines médicinales avec les habitants.
- LARVE a été banni de l'ordre des druides. Ses pouvoirs naturels sont diminués par son addiction destructrice aux mixtures et champignons hallucinogènes.
- AREV est un simple fermier qui dissimule un tragique secret. Ancien mercenaire avec trop de sang sur les mains, il est aujourd'hui poursuivi par une terrible malédiction.

La statue encapuchonnée représente le MENHIR. Son origine et son utilité vous seront révélées au cours de l'aventure, mais voici pour l'instant ce que vous devez savoir :

- Vous ne pouvez explorer que des parties de l'île qui se trouvent à portée d'un menhir actif.
- Chaque menhir est muni d'un emplacement pouvant accueillir un cadran. Ces pions octogonaux ont plusieurs usages : ils indiquent le moment où un menhir va s'éteindre, peuvent être lancés à pile ou face et servent lors de l'application de nombreuses règles spéciales.

Dans ce guide d'initiation, vous incarnez Béor. Sa haute valeur de santé et ses compétences martiales pourront sauver les joueurs inexpérimentés des erreurs qu'ils ne manqueront pas de faire au cours de leur premier périple, tandis que son action d'artisanat permet de disposer d'un équipement de départ décent.

Placez devant vous la figurine de Béor (l'homme au marteau), un menhir et un cadran. Remettez les autres figurines dans la boîte.

II) Préparez les Marqueurs Universels



Les MARQUEURS universels rouges servent à de nombreuses choses différentes dans le jeu. Prenez-en quelques-uns de la boîte et constituez une pile à portée de main.

Les marqueurs violets valent 5 marqueurs rouges et sont utilisés pour représenter de plus grandes quantités de ressources. Laissez-les dans la boîte pour l'instant.

III) Prenez le Plateau Personnage Bleu



Prenez le PLATEAU PERSONNAGE Bleu (voir ci-dessus). Tous les symboles qui y apparaissent sont détaillés dans le LIVRET DE RÈGLES, mais c'est la triple PISTE qui en constitue la partie la plus importante. Elle est utilisée pour gérer votre :



ÉNERGIE – votre endurance, que vous dépenserez lors de vos voyages, combats et explorations. Elle se régénère chaque jour (du moment que vous mangez et que vous reposez).



SANTÉ – votre condition physique. Votre énergie ne peut jamais dépasser votre santé. Quand votre santé atteint la zone rouge, vous êtes à l'agonie et attachez la carte « Vous Êtes Mourant » à votre plateau Personnage.



TERREUR – la folie qui s'insinue en vous. Une fois qu'elle atteint le maximum, vous commencez à perdre la raison, ce qui rend vos actions plus difficiles. De plus, si votre terreur est supérieure à votre santé, vous paniquez en combat et en diplomatie. Quand votre terreur atteint la zone rouge, vous perdez la raison et attachez la carte « Vous Devenez Fou » à votre plateau Personnage.

IV) Mise en Place de votre Personnage



Prenez la TUILE PERSONNAGE de Béor (voir ci-dessus). Orientez la tuile de façon à ce que la face « Mise en Place : Béor » soit visible. Vous y trouverez les indications vous permettant de préparer le plateau Personnage bleu pour Béor.

Commencez par indiquer le niveau de départ des CARACTÉRISTIQUES de Béor. Placez des marqueurs rouges dans les cases correspondantes des caractéristiques au bord du plateau, en suivant les instructions sur la tuile Personnage.

Béor commence avec 2 en Agression, 1 en Courage, 1 en Pragmatisme et 1 en Prudence.

Prenez ensuite le marqueur en forme de T dans la boîte.



Placez ce marqueur dans la case de départ de la piste Santé, surlignée par les deux repères rouges (case 9 dans le cas de Béor). Repérez maintenant les pistes Énergie et Terreur située de part et d'autre de votre piste Santé sur votre plateau personnage. Placez des marqueurs universels dans les cases de départ de ces deux pistes, surlignées par des repères rouges.



Ces repères indiquent que Béor commence avec 6 en Énergie et 0 en Terreur.

Enfin, placez 3 marqueurs rouges dans la case **Nourriture** du plateau et 1 marqueur dans la case **Richesse**.

V) Insérez la Tuile dans le Plateau



Insérez la tuile Personnage de Béor dans le plateau bleu. **IMPORTANT** : la face « mise en place » de la tuile doit maintenant se trouver face cachée !

Notez que l'action de personnage de Béor (Artisanat) et son trait négatif (Blessure Purulente) figurent tous deux au recto de sa tuile.

VI Ouvrez le paquet Initiation



Dans la boîte, prenez le paquet spécial initiation de 35 cartes au format standard. Il contient toutes les cartes dont vous aurez besoin au cours de ce tutoriel. Ouvrez ce paquet, mais prenez de soin de ne pas le mélanger ou d'en altérer l'ordre !

VII Mise en Place des Paquets Combat & Diplomatie

Retirez la carte du dessus de votre paquet Initiation.

Elle dissimule votre paquet COMBAT. Prenez les 15 premières cartes (avec le dos COMBAT) et placez-les à gauche de votre plateau Personnage (sans les mélanger).

Sous les cartes Combat, vous découvrirez votre paquet DIPLOMATIE. Prenez les 15 cartes suivantes (avec le dos DIPLOMATIE) et placez-les à droite de votre plateau Personnage (sans les mélanger), à côté des caractéristiques plus orientées vers la diplomatie.

VIII Mise en Place des Paquets Rencontre



Les quatre dernières cartes du paquet sont les rencontres, chacune d'une couleur différente. Disposez-les à proximité, face cachée (le texte « Votre Première rencontre » face visible).

Dans une partie normale de *Tainted Grail*, vous devez effectuer la mise en place des quatre paquets Rencontre avant le début de chaque chapitre.

- Le paquet VERT est surtout utilisé dans la nature et contient notamment des menaces animales, telles que des bêtes sauvages ou des créatures légendaires. La plupart de ces rencontres octroient de la **Nourriture (Nour)**.
- Le paquet GRIS contient les dangers relatifs au monde des hommes, tels que des brigands ou des gens rendus fous par le Wyrd. La plupart de ces rencontres octroient des objets ou de la **Richesse (Rich)**.
- Le paquet VIOLET renferme des épreuves mystérieuses et surnaturelles. Vous découvrirez leurs effets par vous-même.
- Le paquet BLEU contient des épreuves non axées sur le combat que vous devrez surmonter dans certaines communautés. Pour les résoudre, vous aurez recours à votre paquet Diplomatie.

Notez que dans ce tutoriel, chacun de ces paquets n'est constitué que d'une seule carte !

IX Prenez 7 cartes Lieu de Départ



Le paquet de cartes grand format contient les LIEUX que vous allez explorer au cours de la partie. La plupart possèdent une ACTION au recto et tous peuvent être EXPLORÉS, permettant de découvrir l'histoire et de nouvelles interactions au verso.

Prenez les lieux numérotés **101, 102, 103, 104, 105, 106** et **107**. Mettez-les de côté. Cette pile constitue votre paquet Lieu pour ce tutoriel.

X Mise en Place du Lieu de Départ

Placez le Village de Cuanacht (lieu 101) devant vous, face plan visible, au-dessus de votre plateau Personnage.

C'est votre foyer. Placez la figurine de votre personnage sur la carte Lieu. Prenez la figurine du menhir, insérez un cadran affichant le chiffre 8 à sa base, puis placez la figurine sur la carte Lieu (ce menhir va s'éteindre d'ici huit jours).

Chaque fois que vous révélez un nouveau lieu, prenez le temps de vous familiariser avec son ACTION, indiquée au recto de sa carte. Par exemple, Cuanacht vous permet de gagner un peu de réputation une fois par jour.

Notez également les symboles apparaissant sous le nom du lieu. Il existe trois possibilités :



Menhir – signifie qu'un menhir peut être activé et placé sur cette carte.



Communauté – signifie que l'endroit est habité. Certaines actions ne sont possibles qu'à l'intérieur d'une communauté, d'autres qu'à l'extérieur.



Rêves – signifie que passer la nuit dans cet endroit vous permettra de découvrir un rêve ou un cauchemar.

XI Construisez la Section de Départ du Plateau



Il est temps d'agrandir le plateau de jeu. Dans une partie standard, quand vous VOYAGEZ vers un nouveau lieu, vous ATTACHEZ des lieux adjacents sur chacun des côtés de votre destination, en faisant correspondre leurs clés de direction à celle de votre lieu.

IMPORTANT ! Vous ne pouvez attacher que des lieux adjacents (orthogonalement ou diagonalement) à une carte Lieu qui contient un menhir ACTIF !

Pour l'instant :

- Attachez le Conclave Calciné (104) au côté droit de votre lieu de départ (101, Village de Cuanacht).
- Attachez la Foire du Guerrier (103) à son côté gauche.
- Attachez les Lames de la Mélancolie (105) au bas de votre carte.
- Attachez le Bosquet des Chasseurs (102) en haut de votre carte.

Laissez pour l'instant les cartes Lieu 106 et 107 dans le paquet : votre personnage les découvrira plus tard.

XII Cartes Référence et Livret de Règles

Placez les 3 cartes Référence différentes devant vous. Elles indiquent les actions disponibles, le déroulement d'une journée, détaillent les symboles rencontrés et contiennent d'autres informations utiles.

Pour plus de détails sur les différents aspects du jeu, vous pouvez également vous reporter au LIVRET DE RÈGLES.

XIII Vérifiez votre Mise en Place

Elle devrait ressembler à ceci :



XIV C'est Parti !

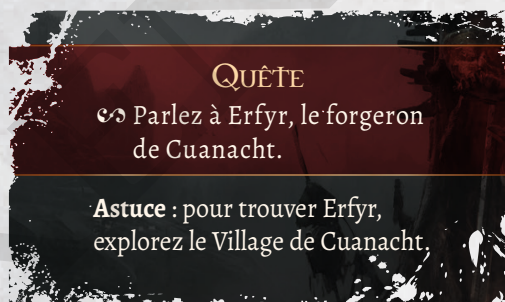
Une partie standard de *Tainted Grail* fait appel à de nombreux autres éléments, tels que les cartes Événement d'Histoire, qui vous lanceront dans diverses quêtes, ou les cartes de mise en place des chapitres. Pour cette initiation, tout ce dont vous aurez besoin se trouve dans ce feuillet et dans le journal d'exploration d'initiation, détaillé plus loin.

Si vous n'avez pas encore lu la petite histoire d'introduction au début de ce livret, c'est le bon moment pour le faire. Rendez-vous ensuite à la page suivante pour entamer votre périple.

1^{re} Partie : L'Aube

L'aube se lève. Béor est prêt à commencer son périple. Effectuez cette première période en suivant l'ordre donné sur la **carte Référence verte**.

- o La carte vous demande de commencer par retirer les menhirs expirés et les lieux hors de portée d'un menhir. Rien ne se passe, car le seul menhir du plateau possède un cadran (il n'a pas expiré) et tous les lieux révélés sont adjacents au menhir (vous n'en défaussez pas).
- o À présent, **réduisez le cadran du menhir de 1**. Il doit afficher le chiffre 7. La carte référence mentionne également les pions Temps, mais il n'y en a aucun en jeu pour l'instant.
- o Dans une partie standard, vous révéleriez un **carte Événement**, mais cette initiation n'en possède que deux, directement imprimées dans ce livret. Lisez la première:



- o Il n'y a aucun gardien à déplacer et vous ne possédez aucun objet. Vous pouvez donc sauter ces étapes de l'aube.

2^e Partie : Première Exploration

Après l'aube, le personnage peut effectuer des ACTIONS. Dans **Tainted Grail**, chaque action est précédée d'un symbole spécial qui indique son coût.



Pour sa première action, Béor doit rendre visite à Erfyr. Pour cela, vous devez **explorer le lieu Village de Cuanacht**. Payez 1 pour initier cette action (faites descendre le marqueur de votre piste Énergie de 1 case).

Dans une partie standard, l'exploration vous mènerait au texte au verso de la carte Lieu, mais afin de ne pas gâcher l'histoire de la campagne, consultez plutôt le **journal d'exploration d'initiation** à la fin du journal d'exploration. Trouvez ensuite **l'entrée correspondante** (101 - Village de Cuanacht) et **lisez le texte** !

3^e Partie : Premier Voyage

Votre exploration est à présent terminée et vous vous êtes vu confier une tâche. Il est temps d'envoyer Béor vers sa nouvelle destination, le village maudit connu sous le nom de Blanc-Lichen. Grâce au journal d'exploration, vous avez appris que Blanc-Lichen se trouve au nord-est de Cuanacht. Afin de mieux planifier votre voyage, commencez par **étudier les lieux révélés**.

Le Conclave Calciné se trouve à l'est. C'est un endroit dangereux, et une rencontre automatique va être déclenchée dès que Béor y entrera (le texte précédé d'un symbole).

Au nord se trouve le Bosquet de Chasseurs, un endroit où Béor pourra trouver de la **Nour**. L'endroit a quand même l'air plus accueillant !

Effectuez une **action de voyage** : payez 1 et **déplacez Béor au Bosquet des Chasseurs** (102). Une fois sur place, vérifiez si vous pouvez révéler de nouveaux lieux reliés au Bosquet des Chasseurs. Vous pouvez révéler des lieux qui sont :

- reliés à votre lieu actuel par des clés de direction (les numéros inscrits sur les bords de la carte. Voir page 10 du livret de règles pour plus de détails).

- à portée d'un menhir actif (ils doivent être adjacents, orthogonalement ou diagonalement, à un lieu contenant une figurine de menhir).

Ici, vous pouvez attacher le lieu 106 (Tumulus des Précurseurs) et 107 (Blanc-lichen) de chaque côté du Bosquet des Chasseurs. Ces deux lieux répondent aux critères énoncés ci-dessus. Vous ne pouvez pas attacher le lieu 113 au-dessus du Bosquet des Chasseurs, car il serait **trop loin du seul menhir actif**.

4^e Partie : Première action de Lieu

Le nouveau lieu où se trouve Béor est doté d'une action : « **Trouvez de la Nourriture** ». La **Nourriture** constitue une ressource importante que vous devez consommer à la fin de chaque jour. En avoir un peu plus ne peut pas faire de mal. Pour effectuer l'action du lieu, Béor doit **payer son coût** (2). Béor **gagne 2 Nour** : prenez 2 marqueurs et placez-les dans la case **Nourriture** de votre plateau Personnage. Cette action vous demande également de **piocher 1 rencontre verte**.

Prenez la carte Rencontre verte que vous avez placée à proximité lors de la mise en place. Disposez-la face visible en laissant de la place du côté droit.

5^e Partie : Premier Tour de Combat



Lisez la carte Rencontre avec attention. Pour l'emporter, vous allez devoir ajouter un nombre de marqueurs au **potentiel de combat** supérieur ou égal à la valeur de la rencontre. Pour gagner ces marqueurs, vous allez jouer des cartes Combat de votre main. Préparez 2 cartes Référence : celle du résumé du combat et celle qui détaille les symboles Combat et Diplomatie. Laissez-vous à présent guider dans votre premier combat, pas à pas, en suivant le **résumé du combat** sur la carte Référence.

Rappel : Si vous souhaitez plus de détails, vous trouverez le détail des cartes Combat et de tous les symboles dans le chapitre Combat du livret de règles (page 14) !

o **Piochez 3 cartes** de votre paquet Combat. Faites bien attention de ne pas mélanger votre paquet au cours de cette initiation ! Si vous avez altéré l'ordre du paquet, il est possible de le reclasser en triant les cartes Combat de Béor par numéro en partant de la carte (1 au-dessus) à la carte 15 (au-dessous). Les numéros sont situés au bas des cartes.

o Vous n'avez pas à vérifier les traits de l'ennemi (il n'en possède aucun) et vous n'avez pas à choisir un personnage actif (vous êtes tout seul : il n'y a que Béor à activer). Vous pouvez également ignorer l'étape des capacités différées (il n'y a aucune capacité en jeu pour l'instant).



o Il est temps de se battre ! Jouez la carte **Attaque**. Attachez-la au bord droit de la carte Rencontre comme indiqué ci-contre, de façon à ce que les deux moitiés de la clé et de la clé dorée au bas de la carte soient reliées.

o Vous pouvez relier les clés dotées d'un symbole Caractéristique si vous possédez la valeur requise dans celle-ci. Le plateau Personnage indique que Béor a 2 en , ce qui permet de **relier la clé** et de bénéficier de son bonus. **Ajoutez 1 au potentiel de combat** !

o La clé dorée au bas de la carte est toujours reliée, et ne requiert aucune condition : **ajoutez 1 supplémentaire au potentiel de combat** !

o Penchons-nous maintenant sur le **texte de la carte Attaque**. Elle possède **2 capacités**. La première permet à toutes les attaques ennemies d'infliger 1 supplémentaire. La seconde capacité vous demande de placer 1 sur

la carte Attaque : cette capacité ne sera résolue que lors de la prochaine étape des capacités différées (à moins que la carte ne soit couverte d'ici là).

o Chaque tour, vous pouvez jouer 1 carte, plus autant de cartes supplémentaires que vous voulez du moment que vous pouvez les relier à l'aide d'un symbole bonus . Toutes les cartes jouées après la première doivent pouvoir être reliée par ce bonus.

o Jouez **Ignorer la Douleur** : cette carte contient un bonus qui peut être relié à la clé de la carte précédente. Avant de placer cette nouvelle carte, retirez le de la carte **Attaque**. Les capacités différées ne se déclenchent pas si elles sont recouvertes. Il faut donc éviter de jouer des cartes qui recouvrent des pions ou des marqueurs.

o Ignorer la Douleur possède deux autres clés. Pour relier la clé magique bleue, vous devez payer 1 **Magie (Mag)**. Comme vous n'avez pas de **Mag** pour l'instant, vous ne pouvez pas relier cette clé.

o La clé gratuite contient un symbole bonus : vous **piochez 1 carte**.

o Ignorer la Douleur possède également une capacité. Comme celle d'Attaque, cette capacité se déclenche lors de l'étape d'attaque de l'ennemi .

o Il vous reste 2 cartes en main, mais mieux vaut ne pas recouvrir **Ignorer la Douleur** pour l'instant. Passons à l'étape suivante.

o Un rapide **contrôle de victoire** indique que Béor n'a pas encore remporté le combat (le potentiel de combat ne contient que 2 marqueurs au lieu des 4 requis).

o Il est temps de passer à l'attaque de l'ennemi. Dans **Tainted Grail**, chaque ennemi dispose de différentes manœuvres en fonction de la valeur du potentiel de combat. Ce dernier contient actuellement 2 marqueurs. Consultez le **tableau de combat** : entre 0 et 2 marqueurs, l'attaque inflige 1 . **Faites baisser la piste Santé de Béor de 1 case**. Et ce n'est pas fini ! La carte **Ignorer la Douleur** de Béor modifie l'attaque de l'ennemi. Elle indique d'ajouter 1 marqueur pour chaque subi : vous pouvez donc ajouter 1 au potentiel de combat.

o À la fin du tour, vous devez défausser pour n'avoir plus que 3 cartes en main. Comme vous n'en avez que deux, vous n'êtes pas concerné. Maintenant, piochez 1 **carte Combat**.

6^e Partie : Second Tour de Combat

o Le tour suivant commence. Vous pourriez finir cette bataille rapidement en jouant **Coup Puissant**, mais vous dépenseriez votre , comme précisé sur la carte. Commençons plutôt avec **Cri de Guerre**. Sa clé gratuite contient un bonus qui vous permet de piocher 1 carte supplémentaire.

o Vous venez de piocher la carte parfaite pour mettre un terme à cette rencontre. Jouez la carte **Lancer**. Elle dispose du symbole dans sa clé . De plus, sa clé gratuite vous fait bénéficier de 1 supplémentaire.









o Effectuez le **contrôle de victoire** : le **potentiel de combat** contient **4 marqueurs** : Béor est vainqueur ! Le butin est de 1 **Nour** : ajoutez 1 marqueur dans la case **Nourriture** du plateau Personnage de Béor.

o Placez maintenant la rencontre vaincue au bas de son paquet d'origine (ce qui revient, dans cette initiation, à la remettre face cachée à côté des autres cartes Rencontre). Remélangez votre paquet Combat, en y incluant les cartes piochées, jouées ou défaussées.

o Si vous le désirez, vous pouvez rejouer cette rencontre en ignorant toutes les pertes de ou de de façon à vous familiariser avec les mécanismes du combat. Si certains points vous semblent obscurs, n'hésitez pas à consulter le livret de règles (pages 14 à 17).

7^e Partie : Le Crépuscule

Béor est blessé et il ne lui reste plus que 2 . Si vous observez la piste Énergie, vous constaterez que les cases 1 et 0 sont rouges et portent l'indication « Épuisé ». Il n'est pas utile d'épuiser Béor pour l'instant, il vaut donc mieux qu'il se repose. Effectuez une action **passer** pour mettre fin à votre journée.

- Reposez-vous et mangez – défaussez 1 **Nour** du plateau de Béor. Béor gagne 1  (déplacez son marqueur Santé de 1 case vers le haut). Il ne perd pas de , son montant actuel étant de 0.
- Béor récupère toute son Énergie – **remplacez le marqueur de la piste Énergie sur la case 6**.
- Vous n'avez pas de points d'expérience, vous ne pouvez donc pas faire progresser votre personnage. Vous ne disposez pas non plus de nouvelles cartes qui vous permettraient d'améliorer vos paquets.
- Béor se trouve dans un lieu doté du symbole . Dans une partie standard, vous ouvririez le journal d'exploration de ce lieu pour y lire le rêve. Pour ce tutoriel, contentez-vous de lire celui du journal d'initiation (consultez la section correspondante du journal d'initiation : 102 Bosquet des Chasseurs). Les rêves peuvent contenir à la fois des histoires et des règles. N'oubliez pas d'appliquer les règles de ce rêve (perdez 1  et gagnez 1 ).
- Une fois le rêve résolu, un nouveau jour se lève.

8^e Partie : L'Aube du Second Jour

Résolvez l'Aube comme précédemment :


- Réduisez le cadran du menhir (sur le 6).
- Lisez la carte Événement suivante :

◆ Harassé, vous vous lancez dans la dernière étape de votre périple.

Astuce : Certaines cartes Événement contiennent de nouvelles règles : contentez-vous de les appliquer quand vous les rencontrez.

9^e Partie : L'Entrée dans Blanc-Lichen

Voyagez directement jusqu'au lieu 107 : payez 1  et déplacez Béor sur la carte Blanc-Lichen.

- Vous ne révélez aucun nouveau lieu : ils seraient bien trop éloignés du menhir du Cuanacht.
- Blanc-Lichen est doté du symbole  : cet effet immédiat doit être résolu dès que le personnage arrive dans le lieu et vous indique de piocher une rencontre bleue. Contrairement à votre précédente rencontre, il s'agit ici d'un défi diplomatique ! Un garde à l'air suspicieux vous arrête alors que vous arrivez.
- Placez la carte Rencontre bleue face visible, en laissant de la place du côté droit.




10^e Partie : Premier Tour de Diplomatie




Les rencontres diplomatiques sont relativement similaires aux rencontres de combat. La principale différence, c'est qu'au lieu d'ajouter des marqueurs au potentiel de combat, vous allez devoir livrer une sorte de bras de fer sur la piste Affinité (qui se trouve sur le bord gauche de la carte).

Il n'y a pas de tableau de combat pour les rencontres diplomatiques, mais elles peuvent en revanche posséder plusieurs paliers. Fort heureusement, celle-ci n'en a qu'un seul.


Préparez 2 cartes Référence : celle du résumé de la diplomatie et celle qui détaille les symboles Combat et Diplomatie.

- Placez un marqueur sur la **case grise** de la piste Affinité. Il s'agit du point de départ.
- Piochez 3 cartes.
- Jouez la carte **Sens du Détail** : vous ne reliez qu'une seule clé, dotée du symbole  qui varie selon la carte Rencontre et le palier actuel. Comme indiqué sur la carte Rencontre, chaque  donne 1 , ce qui vous permet de faire avancer le marqueur sur


la piste Affinité de **1 case vers le haut**. Ensuite, la carte **Sens du Détail** possédant une capacité différée, **placez-y 1** .





- Passez au **contrôle d'affinité** : le marqueur n'étant pas situé sur la case la plus haute ou la plus basse de la piste Affinité, rien ne se passe.
- Résolvez la **réponse de l'adversaire**  : déplacez le marqueur de 1 case vers le bas. Il est temps de terminer ce tour !
- Si nécessaire, défaussez de façon à ne plus avoir que **3 cartes** en main maximum, puis **piochez 1** carte Diplomatie.

11^e Partie : Second Tour de Diplomatie


- Un nouveau tour commence et Béor doit résoudre un effet lors de l'étape des capacités différées : **retirez le**  de la carte **Sens du Détail**, puis **piochez 1** carte.




- Commencez par **jouer Noyer le Poisson** : la clé du bas est reliée à un multiplicateur x2, ce qui vous donne 2 . Déplacez le marqueur de **2 cases vers le haut** sur la piste Affinité.




- Jouez ensuite **Voix Menaçante** en tant que seconde carte (le symbole  requis se trouve au bas de la carte et il se relie à la carte précédente).
- Le texte de la carte vous indique de perdre 1 **Rep**, mais comme vous n'en avez pas, rien ne se passe. De plus, si le personnage possède au moins 2 en  (ce qui est le cas de Béor), déplacez le marqueur de **1 case vers le haut** sur la piste Affinité.
- Effectuez le contrôle d'affinité. Le marqueur est à présent situé sur la plus haute case de la piste. Ce palier étant le dernier (et unique), Béor remporte la rencontre et gagne la récompense : **placez 1 marqueur dans la case Réputation** du plateau de Béor.
- Remplacez la rencontre au bas du paquet bleu (ici, remettez-la face cachée à côté des autres) et remélangez votre paquet Diplomatie, en y incluant les cartes piochées, jouées ou défaussées.
- Si vous le désirez, vous pouvez rejouer cette rencontre en ignorant toutes les pertes de  de  ou de **Rep**, de façon à vous familiariser avec les mécanismes de la diplomatie. Si certains points vous semblent obscurs, n'hésitez pas à consulter le livret de règles (pages 18 à 21).


12^e Partie : Explorer Blanc-Lichen

Dans la première partie de cette initiation, Erfyr a demandé à Béor de lui rapporter un lingot météoritique de Blanc-Lichen. Il est donc temps d'**explorer ce lieu**. Payez 1 , mais au lieu de retourner la carte Blanc-Lichen comme vous le feriez dans une partie normale, consultez l'entrée correspondante du journal d'exploration d'initiation (à la fin du journal normal).

13^e Partie : Le Voyage de Retour

Vous devez rentrer à Cuanacht aussi vite que possible ! Voyagez jusqu'au Bosquet des Chasseurs, où vous vous trouviez précédemment. Effectuez une **action de voyage**, payez 1  et **déplacez Béor jusqu'au lieu 102**.

Comme la veille, il ne reste plus à Béor que 2 , mais cette fois-ci, Béor tient à accélérer le pas, quitte à s'épuiser. Effectuez une autre action de **voyage**, payez 1  et **rendez-vous au lieu 101**. Béor est de retour au village, mais il est épuisé ! Consultez le trait négatif de Béor sur sa tuile Personnage : **Béor perd 1** .

Fourbu et blessé, Béor s'apprête à conclure son périple. **Payez 1**  **pour Explorer Cuanacht**. Comme précédemment, rendez-vous directement au journal d'exploration d'initiation.

IMPORTANT ! Si cette initiation vous donne un aperçu du jeu, il existe de nombreuses autres règles qui n'ont pas été abordées ici, comme les groupes, les actions de groupes, les cartes Événement, la mise en place des chapitres, les lieux « souche », les traits de rencontres, etc. Avant de vous lancer dans la campagne, nous vous invitons à lire au moins une fois le livret de règles dans son intégralité !

Fiche de sauvegarde d'Initiation

Dans *Tainted Grail*, les fiches de sauvegarde servent non seulement à enregistrer votre progression, mais également à garder trace des différents déclencheurs d'histoire (les statuts) qui modifient votre façon d'interagir avec les lieux et les gens qui s'y trouvent. Vous trouverez ci-dessous le seul statut utilisé dans l'initiation. Il possède deux parties. Si vous avez gagné la première partie du statut « **Une Mission Inattendue** », cochez la case « 1 », si vous avez gagné la seconde, cochez la case « 2 ».

Une Mission Inattendue

1 2

