

TAINTED GRAIL

부패한 성배 : 아발론의 몰락

모험을 시작합시다!

이 튜토리얼 안내서는 아발론에서의 첫번째 1인용 모험을 시작하는 데 도움을 주며, 그 과정에서 기본적인 게임 규칙을 익힐 수 있도록 만들어져 있습니다. 약 1시간 동안 진행되는 이번 튜토리얼에는 본 캠페인에 대한 스포일러가 존재하지 않습니다.

사람들은 여전히 이곳을 “농장”이라고 부른다. 하지만 황폐해진 밭에서는 식량이 거의 생산되지 않고, 바스려지는 벽에서는 일말의 보호도 기대하기 어렵다. 쿠아나호트의 영광스러운 날들이 낳긴 최후의 유산은 바로 멘히르다. 언제나 밭간 리본으로 장식하고, 초콜을 켜 비추던 그 웅이진 밭지에는 날마다 공몰이 바쳐졌다. 멘히르가 위어드니스를 몰아내는 동안엔, 마을 사람들은 어떤 역경이라도 버텨낼 준비가 되어 있었다.

하지만 지난 밤, 위어드니스가 그 어느 때보다 가까이 다가왔다. 한 날자가 사라졌다. 미래의 자신이 부르는 소리를 따라간 것이다. 마을 외곽의 어느 집은 안팎이 뒤집어졌다. 집 안의 가구들이 배 한쪽에 붙은 따개비마냥 바깥을 향해 부풀어오른 껍데기로 변해버렸다. 몇 시간 동안 공기에서는 쇠와 상한 우유 맛이 났다.

이제, 사람들은 수호자 멘히르가 쇠막해지고 있다는 얘기를 한다. 이 땅의 많은 다른 이들과처럼.

당신에게 지난 밤은 더욱 혹독했다. 옆구리에 풀아가는 상처가 마치 살을 찢고 나가 마을 바깥에 진치고 있는 위어드니스의 구름에 합류하고 싶다는 듯이 맥동하고 있다.

아침이 되자, 한 소년이 당신의 판자집으로 달려온다. “에르퀴트 장인님께서 부르신다! 움직여. 이 커다란 금병이야!”

당신은 신발을 정확하게 던져서 로마 녀석을 쫓아내지만, 부츠가 둔 바깥의 깊은 웅덩이에 내려앉는 걸 보고는 곧바로 후회하기 시작한다.

I) 모형 포장 풀기



게임을 시작하기 위해, 캐릭터 모형들과 멘히르 모형 하나, 그리고 다이얼 (8각형 플라스틱 동전) 하나를 상자에서 꺼냅니다.

네 명의 여행자를 게임에서 사용할 수 있습니다. 이 보잘 것 없는 영웅들은 섬의 보통 사람들로, 최근에 그들의 마을을 떠난 용사들과 함께하기에는 치명적인 약점을 하나씩 가지고 있습니다.

- 마을의 대장장이인 베요르는 불같은 성격으로 유명합니다. 기이한 상황에서 옆구리에 상처를 입은 베요르는, 낫지 않고 풀아가는 환부를 숨기기 위해 최선을 다합니다.
- 도망자인 아이리는 위어드니스에 가족 모두를 잃었습니다. 아이리는 지역민들에게 치료용 약재와 허브를 공급하며 적당한 생활을 유지하고 있습니다.
- 매트는 드루이드 교단의 변절자로, 그의 선천적인 능력은 환각성 약물과 버섯에 대한 파멸적인 중독 탓에 억제된 상태입니다.
- 평범한 농부인 아레브의 과거는 그다지 평범하지 않습니다. 한때 용병이었던 그의 손에는 너무나 많은 피가 묻었고, 이제는 불가사의한 저주가 그를 따라다닙니다.

후드를 쓴 조각상은 멘히르입니다. 그 기원과 목적은 모험을 통해 밝혀질 테지만, 지금은 다음 사항만 알아두세요.

- 활성화된 멘히르 범위 안에 있는 지역만을 탐험할 수 있습니다.
- 모든 멘히르에게는 다이얼을 놓을 장소가 마련되어 있습니다. 이 8각형 토큰은 여러 방식으로 사용됩니다. 멘히르가 사라지기까지 남은 시간을 나타내거나, 동전처럼 던지거나, 혹은 여러 특별 규칙들을 적용할 때 사용합니다.

이번 튜토리얼에서는 베요르를 플레이하게 됩니다. 베요르는 강인한 체력과 탁월한 싸움 실력으로 첫번째 여정을 떠나는 경험 없는 참가자들의 실수를 어느 정도 막아줄 수 있고, 거기에 제작 행동을 통해 쓸만한 시작 장비를 받을 수도 있습니다.

베요르 모형(망치를 들고 있는 남자)과 멘히르 모형, 그리고 다이얼 하나를 앞에 가져다 두세요. 나머지 모형들은 모두 상자로 되돌려 놓습니다.

II) 일반 마커 꺼내기



빨간색 일반 마커는 게임의 전반에 걸쳐 여러 방식으로 사용됩니다. 상자에서 적당한 만큼 가져와 한쪽에 모아둡니다.

보라색 마커는 빨간색 마커 다섯개와 동일한 가치를 가지며, 많은 자원을 표시할 때 사용됩니다. 지금은 상자에 그대로 놓아두세요.

III) 파란색 캐릭터 트레이 꺼내기



파란색 캐릭터 트레이(위 그림 참고)를 상자에서 꺼내세요. 캐릭터 트레이에 나와있는 모든 아이콘에 대한 완전한 설명은 규칙서에서 찾아볼 수 있습니다. 하지만 이 트레이에서 가장 중요한 부분은 다음 요소들을 관리하는 세 개의 트랙입니다.



에너지는 여행과 전투, 탐험에서 소진되는 기력을 나타냅니다. (음식을 먹고, 휴식을 취하는 한) 매일 회복됩니다.



체력은 신체적인 상태를 나타냅니다. 에너지는 절대로 체력 수치보다 높을 수 없습니다. 체력이 빨간 구역에 들어서면 죽을 위기에 빠진 것으로, “죽어가는 중!” 카드를 자신의 캐릭터 트레이 위에 올려놓습니다.



공포는 캐릭터가 현재 느끼는 공포 정도를 나타냅니다. 공포는 높을수록 좋지 않습니다. 공포가 꼭대기에 다다르면 광기에 잠식되기 시작해 어떤 행동도 하기 어려워집니다. 또한

공포가 자신의 체력보다 높다면, 전투나 교섭에서 공황에 빠지게 됩니다. 공포가 빨간 구역에 들어서면 광기에 잠식될 위기에 빠진 것으로, “미처가는 중!” 카드를 자신의 캐릭터 트레이 위에 올려놓습니다.

IV) 캐릭터 준비



위의 그림처럼 생긴 베요르의 캐릭터 타일을 가져오세요. 타일을 뒤집어 준비: 베요르라고 쓰인 면을 앞면으로 둡니다. 여기에는 베요르를 사용하기 위해 파란색 캐릭터 트레이를 어떻게 준비해야 하는지 나와 있습니다.

먼저, 베요르의 시작 성향을 표시합니다. 캐릭터 타일의 지시에 따라 트레이의 양쪽 끝에 위치한 성향 간에 빨간색 마커를 배치합니다.

베요르의 경우 공격성 2, 용기 1, 실용성 1, 신중함 1로 시작합니다.

그런 다음, 상자에서 T자 모양의 체력 마커를 찾으세요.



이 마커를 빨간색 <모양이 그려져 있는 체력 트랙의 시작 간에 놓습니다. (베요르의 경우 9). 이제 캐릭터 트레이의 체력 트랙 옆에 위치한 에너지와 공포 트랙을 확인합니다. 빨간색 <모양이 그려져 있는 각 트랙의 시작 간에 일반 마커를 하나씩 놓습니다.



베요르의 경우 에너지 6과 공포 0으로 시작합니다.

마지막으로, 트레이의 **식량** 칸에 빨간 마커 3개, 그리고 **재산** 칸에 빨간 마커 1개를 놓습니다.

V) 트레이에 타일 꽂기



베요르의 캐릭터 타일을 파란색 캐릭터 트레이에 꽂습니다.

중요: 타일의 준비면은 이제 아래를 향하게 놓습니다!

베요르의 고유 캐릭터 행동(제작)과 부정적 특성(끓아가는 상처)이 쓰여 있는 면이 보이도록 합니다.

VI) 튜토리얼 팩 꺼내기



상자에 특별히 표시된 35장의 카드 팩이 들어있습니다. 여기에는 이번 튜토리얼에 필요한 일반 크기의 카드가 모두 포함되어 있습니다. 이제 이 팩을 찾아 가져오세요. 이 팩을 썬거나 어떤 방식으로든 내용물을 바꾸지 마세요!

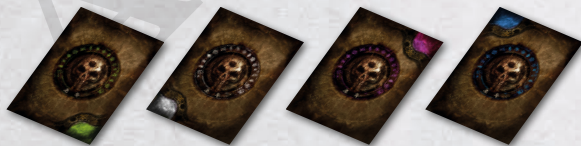
VII) 전투 팩과 교섭 팩 준비

튜토리얼 팩의 맨 윗장을 제거하세요.

그 아래에는 전투 팩이 있습니다. 뒷면에 전투라고 쓰여진 카드 15장을 모두 가져와 썬지 말고 캐릭터 트레이 왼쪽에 놓아주세요.

전투 팩 아래에는 교섭 팩이 있습니다. 뒷면에 교섭이라고 쓰여진 카드 15장을 모두 가져와 썬지 말고 캐릭터 트레이 오른쪽의 교섭 위주 성향 옆에 놓아주세요.

VIII) 조우 팩 준비



마지막으로 남은 튜토리얼 카드는 서로 다른 색깔의 조우 카드 네 장입니다. 이 카드들을 한쪽에 뒷면으로 놓아주세요. ("최초의 조우" 글자가 뒷면으로 오게 두세요)

일반적인 테인티드 그레이 게임에서는, 각 챕터를 진행하기 전에 먼저 네 개의 조우 팩을 준비하게 됩니다.

- 녹색 팩은 대부분 야생에서 등장하며, 들짐승이나 전설적인 야수와 같은 자연의 위협을 담고 있습니다. 여기서는 대체로 **식량**을 얻을 수 있습니다.
- 회색 팩은 도적들이나 위어드니스에 미쳐버린 인간들과 같이 인간 세계와 관련된 위협을 나타냅니다. 이런 조우에서는 아이템이나 **재산**을 얻을 가능성이 높습니다.
- 보라색 팩에는 초자연적인 위험들이 포함되어 있습니다. 이들의 특색은 스스로 찾아내야 합니다.
- 파란색 팩에서는 정착지를 방문할 때마다 발생할 수 있는 비전투 도전들을 찾아볼 수 있습니다. 이들은 특별한 교섭 팩을 사용해 해결됩니다.

하지만 이번 튜토리얼에서는 각 팩에 한 장씩의 카드만 포함되어 있습니다!

IX) 시작 지역 카드 7장 가져가기



상자에서 대형 카드 팩을 찾으세요. 이 커다란 카드들은 게임 도중에 탐험하게 되는 지역들을 나타냅니다. 앞면에 행동이 쓰여 있는 이 지역 카드들은 탐험의 대상이 되며, 이를 통해 이야기가 드러나면서 뒷면의 추가적인 상호작용이 가능하게 됩니다.

101, 102, 103, 104, 105, 106, 107 번 지역 카드를 가져오세요. 이들이 튜토리얼에서 사용하게 될 지역 팩이 됩니다.

X) 시작 지역 준비

쿠아나흐트 농장(101번 지역)을 지도가 보이는 면이 보이도록 탁자 중앙에 놓아둡니다.

이곳이 당신의 고향입니다. 캐릭터 모형은 이 지역 카드 위에 놓으세요. 그런 다음, 멘히르 모형 역시 이 지역 카드 위에 놓습니다.

숫자 8이 앞으로 오도록 멘히르의 발치에 다이얼을 놓아주세요. (이 멘히르는 이제부터 8일이 지나면 힘을 잃습니다)

새로운 지역이 공개될 때마다, 그 앞에 나와 있는 행동을 잘 숙지해 두세요. 예를 들어, 쿠아나흐트에서는 하루에 한 번 명성을 조금 얻을 수 있습니다.

또한, 지역의 이름 아래에 있는 문양들에 주목해주세요. 세 가지 범주가 있습니다.



멘히르 아이콘은 멘히르를 활성화해 이 카드 위에 놓을 수 있다는 뜻입니다.



정착지 아이콘은 이 지역에 사람이 살고 있다는 뜻입니다. 어떤 행동은 정착지에서만 가능하며, 정착지 바깥에서만 가능한 행동도 있습니다.



꿈자리 아이콘은 이 지역에서 밤을 보낼 경우 꿈이나 악몽을 꾸게 된다는 뜻입니다.

XI) 시작 지도 구역 배치하기



이제 지도를 넓힐 시간입니다. 일반적인 게임에서는, 새로운 지역으로 여행할 때마다 방향 화살표(카드 가장자리에 쓰여있는 숫자, 자세한 정보는 규칙서 10 페이지 참고)가 그 지역의 방향 화살표와 맞물리도록 새로운 지역 카드들을 그 옆에 붙여둡니다.

중요한 점! 새로 지역 카드를 가져와 놓을 때, 활성화된 멘히르에 인접한(직선으로든 대각선으로든) 지역만 붙여둘 수 있습니다!

지금 시점에서는

- 불타버린 회합장(104)을 시작 지역(101, 쿠아나흐트 농장)의 오른쪽에 붙입니다.
- 전사들의 축제(103)를 왼쪽에 붙입니다.
- 버려진 칼들(105)을 아래쪽에 붙입니다.
- 사냥꾼의 숲(102)을 위쪽에 붙입니다.

106번과 107번 지역은 캐릭터가 이후에 발견할 수 있도록 지역 팩에 그대로 놓아둡니다.

XII) 참조 카드와 규칙서

각기 다른 대형 참조 카드 세 장을 가져와 근처에 놓아둡니다. 여기에는 사용할 수 있는 행동과 차례 순서, 그리고 게임 도중에 사용되는 아이콘들에 대한 설명과 다른 유용한 정보들이 담겨 있습니다!

또한 규칙서를 참조해 게임의 다른 부분을 살펴볼 수도 있습니다.

XIII) 준비된 게임 다시 살펴보기

다음 그림과 같아야 합니다.



XIV) 준비 완료!

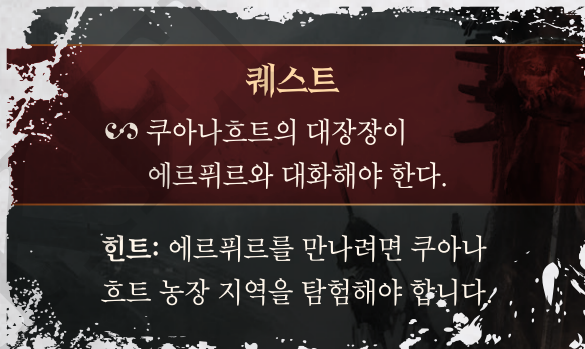
테인티드 그레이 일반 게임에서는 퀘스트를 주는 스토리 이벤트 카드나 챕터 준비 카드와 같은 다른 구성품들도 다양하게 사용합니다. 하지만 이번 튜토리얼에서 필요한 사항은, 이 책자와 나중에 설명할 튜토리얼 탐험 일지에 모두 실려 있습니다.

이 안내서 첫 부분에 실린 이야기 소개 부분을 아직 읽지 않았다면 지금 읽어보세요. 그런 다음, 다음 페이지로 넘어가 여행을 시작하세요.

1부: 하루의 시작

이제 새벽입니다. 베요르는 여행을 떠날 준비를 마쳤습니다. 녹색 참조 카드에 나와 있는 순서에 따라 하루의 시작 단계를 해결합니다.

- 카드에는 먼저 힘이 다한 멘히르와 멘히르 범위 바깥에 있는 지역을 제거하라고 되어 있습니다. 현재 지도 위에 있는 유일한 멘히르는 힘이 다하지 않았고(다이얼이 0이 아님), 공개된 지역은 모두 이 멘히르와 인접해 있으므로 제거되는 지역은 없습니다.
- 이제 멘히르 다이얼을 1 줄입니다. 그러면 7이 됩니다. 참조 카드에는 시간 토큰에 대해서도 언급하지만, 지금은 놓여있는 시간 토큰이 없습니다.
- 일반 게임에서는 지금 시점에 이벤트 카드를 공개하지만, 이번 튜토리얼에서는 아래에 인쇄된 별개의 이벤트 카드를 사용합니다. 읽어보세요.



- 움직일 수조차 없고, 가지고 있는 아이템도 없으므로 남은 하루의 시작 단계는 건너뛸 수 있습니다.

2부: 첫번째 탐험

하루의 시작 단계가 끝나면, 캐릭터들은 행동할 수 있습니다. 테인티드그레이의 모든 행동은 비용이 나와있는 특별한 아이콘으로 표시됩니다.



베요르는 첫번째 행동으로 에르튀르를 방문해야 합니다. 그러려면, 쿠아나호트 농장 지역을 탐험하세요. 해당 행동을 하기 위해서는, 1을 지불해야 합니다. (자신의 에너지 트랙에서 마커를 한 칸 내립니다)

일반 게임에서는 탐험이 지역 카드 뒷면에 있는 문구로 연결되기도 합니다. 하지만 이번 튜토리얼에서는 캠페인에 등장하는 이야기들은 전혀 파헤치지 않습니다. 대신, 탐험 일지 책 마지막 페이지에 있는 튜토리얼 탐험 일지로 가세요. 거기에서 알맞은 부분(101 - 쿠아나호트 농장)을 찾아 읽어보세요!

3부: 첫번째 여행

이제 탐험을 마쳤고, 새로 할 일이 생겼습니다. 베요르를 목적으로, 그러니까 하얀골이라는 이름으로 알려진 저주받은 농장을 향해 움직여 볼 차례입니다. 탐험 일지에 나와있듯이, 하얀골은 마을의 북동쪽에 있습니다. 여정을 계획하기 위해 공개된 지역을 모두 한 번 살펴보세요.

동쪽으로는 불타버린 회합장이 있습니다. 베요르가 들어가는 순간 자동적으로 조우가 시작되는 위험한 장소입니다. (아이콘으로 표시된 규칙).

북쪽으로는 사냥꾼의 숲이 있습니다. 베요르는 이곳에서 식량을 얻을 수 있을 겁니다. 이쪽이 더 편찮아 보이죠. 아닌가요?

여행 행동을 합니다. 1을 지불하고 베요르를 사냥꾼의 숲 (102)으로 옮깁니다. 그곳에 도착하면, 사냥꾼의 숲과 연결된 다른 지역을 공개할 수 있는지 확인합니다. 공개할 수 있는 지역은

- 현재 지역과 방향 화살표로 연결되어 있고, (카드 가장자리에 쓰여있는

숫자, 자세한 정보는 규칙서 10페이지 참고)

- 활성화된 멘히르의 범위 안이어야 합니다. (멘히르 모형이 놓여있는 지역과 직선, 혹은 대각선으로 인접).

이번 경우에는 106번 지역 (선주민 고분군)과 107번 지역 (하얀골)을 사냥꾼의 숲 옆에 붙입니다. 두 지역 모두 두 가지 조건을 만족하기 때문입니다. 113번 지역을 사냥꾼의 숲 위에 붙이지 않습니다. **하나밖에 없는 멘히르에 가서 너무 멀리 떨어져 있기 때문입니다.**

4부: 첫번째 지역 행동

베요르가 도착한 새로운 지역에는 행동: "식량 수집"이 있습니다. **식량**은 하루가 끝날 때마다 소비하게 되는 중요한 자원입니다. 그러니 더 모아둬도 나쁠 것은 없겠죠. 지역 행동을 수행하기 위해서는 **비용을 지불해야 합니다.** (2) 베요르는 **식량 2를 얻습니다.** 마커 2개를 가져와 캐릭터 트레이의 식량 칸에 놓습니다. 또한 이 행동으로 **녹색 조우 1장을 뽑아야 합니다.** 준비 단계에서 지도 근처에 놓아둔 녹색 조우 카드를 가져옵니다. 그리고 조우 카드 오른쪽으로 충분한 공간을 확보할 수 있는 곳에 앞면으로 놓아둡니다.

5부: 첫번째 전투 차례



조우 카드를 주의 깊게 읽어보세요. 승리를 위해서는 조우 수치와 같거나 그보다 많은 숫자의 마커를 전투 풀에 모아야 합니다. 이 마커를 얻기 위해서는 손에 있는 전투 카드를 사용해야 합니다. **두 장의 참조 카드를 준비하세요.** - 전투 참조 카드와 전투 및 교섭 아이콘 카드가 한 장씩 필요합니다. 이제 **전투 참조 카드**의 내용에 따라 첫번째 전투를 차근차근 진행해 볼 겁니다.

참고: 모든 카드와 아이콘에 대한 더 상세한 설명을 원한다면 규칙서의 전투 부분(14 페이지)를 확인해보세요!

- 전투 텍에서 **카드 3장을 뽑습니다.** 이번 튜토리얼에서는 텍을 섞으면 안됩니다!

텍을 뒤섞은 경우, 베요르의 전투 카드를 1번(가장 뒷장)부터 15번(가장 앞장)까지 다시 정렬해서 두면 됩니다. 카드 숫자는 아래쪽 가장자리에 적혀 있습니다.

- 조우 특성은 확인할 필요가 없고 (존재하지 않으므로), 활성화된 캐릭터를 선택할 필요도 없습니다. (베요르 혼자이므로, 다른 선택을 할 수 없음) 지연 능력 단계도 무시합니다. (아직 플레이된 능력이 없으므로)



○ 싸울 시간입니다! 공격 카드를 사용하세요. 사용한 카드를 위의 그림과 같이 조우 카드의 오른쪽 가장자리에 붙여놓으세요. 이렇게 되면 열쇠와 아래쪽의 금색 테두리가 둘러친 기본 열쇠의 양쪽 절반이 서로 맞물립니다.

- 성향 아이콘이 있는 열쇠를 연결하기 위해서는 자신에게 해당 성향이 있어야 합니다. 베요르는 자신의 캐릭터 트레이에 2가 있으므로, 열쇠가 연결되어 보너스를 받습니다. 1개를 자신의 전투 풀에 놓으세요!
- 아래쪽의 기본 열쇠는 다른 조건 없이 언제나 연결됩니다 - 전투 풀에 1개 더 놓습니다.
- 이제 공격 카드의 능력 문장을 확인해보죠. 카드에는 두 가지 능력이 있습니다. 첫번째 능력은 모든 적 공격이 1점 더 입히게 만듭니다. 두번째 능력은 해당 공격 카드 위에 하나를 놓는 것입니다 - 이 능력 자체는 다른 카드로 먼저 덮어버리지 않는 한, 다음 지연 능력 단계에 해결됩니다.

- 매 차례 사용할 수 있는 카드는 기본적으로 한 장이지만, 보너스 아이콘을 추가로 연결할 수 있다면 그만큼 카드를 더 사용할 수 있습니다. 즉, 이번 차례에는 보너스를 연결해야만 카드를 더 사용할 수 있다는 뜻입니다.

- 고통 감내를 사용하세요 - 여기에는 직전 카드의 열쇠와 연결할 수 있는 아이콘이 나와 있습니다. 먼저 공격 카드에서 열쇠를 제거하고 나서, 고통 감내 카드를 내려놓습니다. 지연 능력은 덮히게 되면 격발되지 않으며, 토큰이나 마커 위에 카드를 놓을 수도 없습니다.

- 고통 감내 카드에는 다른 열쇠가 2개 있습니다. 파란색 마법 열쇠를 연결하기 위해서는 마법이 필요합니다. 지금은 가진 마법이 없으므로 연결할 수 없습니다.

- 기본 열쇠에는 아이콘이 있으므로, 카드를 한 장 뽑습니다.

- 고통 감내 카드에는 문장으로 된 능력도 있습니다. 이 능력은 공격의 능력처럼, 적의 공격 단계(에)에 격발됩니다.

- 손에 카드 2장이 남았지만, 지금은 고통 감내 카드를 덮지 않고 놓아둡니다. 이제 다음 단계로 진행해 보죠.

- 빠르게 승리 조건 확인을 해보지만, 베요르는 아직 적을 물리지 못한 상태입니다. (전투 풀에는 마커 2개가 있고, 필요한 마커 숫자는 4입니다).

- 적이 공격할 시간입니다. 테인티드그레이에서는 적들이 전투 풀에 있는 마커의 숫자에 따라 여러가지 움직임을 보입니다. 베요르가 가진 전투 풀에는 현재 마커 2개가 담겨 있습니다. 전투 참조표를 확인하세요 - 0에서 2개 사이의 마커가 담겨 있는 경우 1을 입힙니다. 베요르의 체력 트랙을 1칸 내립니다. 그게 끝은 아닙니다! 베요르의 고통 감내 카드가 적의 공격을 변형시킵니다. 적의 공격에 입은 1점마다 마커를 하나씩 더하라고 되어 있으니, 하나를 전투 풀에 더합니다.

- 차례 끝에, 손에 든 카드가 3장이 되도록 카드를 버려야 합니다. 손에 든 카드가 2장 밖에 없으므로 적용되지 않습니다. 이제, 전투 카드 1장을 뽑으세요.

6부: 두번째 전투 차례

- 다음 차례가 시작됩니다. 강력한 일격을 사용해 이 전투를 빠르게 끝낼 수도 있지만, 그 경우 카드에 명시되어 있는 것처럼 잃게 됩니다. 대신 전투 합성으로 시작해 보죠. 기본 열쇠에는 1이 포함되어 있으므로, 카드 한 장을 뽑습니다.




○ 이 조우를 마무리할 완벽한 카드를 뽑았군요. 투척 카드를 사용하세요. 열쇠에 아이콘이 그려져 있네요. 기본 열쇠에서도 1을 추가로 받을 수 있습니다.

- 승리 조건을 확인합니다 - 전투 풀에 마커가 4개 있으므로, 베요르가 승리했다는 뜻입니다! 전리품은 **식량 1**입니다 - 베요르의 캐릭터 트레이에서 식량 칸을 찾아 마커 하나를 놓습니다.





- 이제 물리친 조우 카드를 해당 텍 맨 아래에 놓습니다. (이번 튜토리얼에서는 다른 조우 텍 근처에 그냥 뒤집어 놓아둡니다) 사용하거나, 뽑거나, 버린 모든 카드를 전투 텍에 넣고 텍을 섞습니다.

- 전투 방식에 익숙해지기 위해 이 조우를 다시 반복할 수 있습니다. 그 경우 나 손실을 모두 무시합니다. 모호하게 느껴지는 규칙은 규칙서를 통해 자세하게 확인할 수 있습니다. (14-17 페이지).

7부: 하루의 종막

베요르는 상처를 입었고 도 2밖에 남지 않았습니다. 에너지 트랙을 살펴 보면 빨간색 그레인지 0칸에 "탈진" 표시가 되어 있다는 것을 알 수 있습니다. 베요르를 탈진하게 만들고 싶지 않다면 지금은 휴식을 취해야 합니다.

넘기기 행동을 합니다 - 이렇게 게임 속의 하루가 끝납니다.

- 휴식을 취하고 음식을 먹습니다 - 베요르의 트레이에서 **식량** 마커 하나를 버립니다. 베요르는  1을 얻습니다. (베요르의 체력 마커를 한 칸 위로 올립니다) 베요르의 공포는 이미 0이므로, 추가로 를 감소시키지 않습니다.
- 베요르의 에너지를 완전히 회복시킵니다 - **에너지 트랙의 마커를 6으로 되돌려 놓습니다**.
- 경험치 점수가 하나도 없으므로 캐릭터를 향상시킬 수 없습니다. 또한 턱을 수정할 수 있는 업그레이드 카드도 가지고 있지 않습니다.
- 현재  문양이 있는 지역에 있으므로, 일반 게임에서는 이 지역의 탐험 일지를 열어 꿈에 대해 찾아보게 됩니다. 대신 이번 튜토리얼에서는 튜토리얼 일지에서 **꿈을 읽습니다**. (튜토리얼 일지의 알맞은 부분을 확인하세요 - 102, 사냥꾼의 숲) 꿈에는 이야기와 규칙 문장이 모두 포함되어 있습니다. 이 꿈의 내용을 잊지 말고 적용하세요.  1을 읽습니다)
- 꿈을 읽고 난 후에 새로운 하루가 시작됩니다.

8부: 두번째 하루의 시작


지난번과 똑같이 하루의 시작 단계를 해결합니다.


- 멘히르 다이얼을 풀입니다. (6으로)
- 다음 이벤트 카드를 읽습니다.

지치고 고통스러운 상황에서, 당신은 여정의 마지막 발걸음을 내딛기 시작한다.

힌트: 이벤트 카드는 게임에 추가적인 영향을 미치기도 합니다. 거기서 찾아낸 규칙을 적용해야 한다는 걸 기억해두세요.

9부: 하안골로 진입

107번 지역으로 바로 여행합니다 -  1을 지불하고 베요르를 하안골 지역 카드로 움직입니다.

- 새로운 지역은 공개되지 않습니다 - 쿠아나호트의 멘히르에서 너무 멀기 때문이죠!
- 하안골에는  아이콘이 있습니다 - 이 아이콘은 해당 지역에 진입하자마자 곧바로 해결해야만 하는 규칙을 의미합니다. 이 행동으로 파란색 조우 1장을 뽑아야 합니다. 지난번 조우는 달리 이번엔 교섭 조우입니다! 이 지역에 들어서자 아주 간단한 경비병이 걸음을 멈춰 세웁니다.
- 파란색 조우 카드를 오른쪽으로 충분한 공간을 확보할 수 있는 곳에 앞면으로 놓아둡니다.

10부: 첫번째 교섭 차례



교섭 조우는 전투 조우와 유사합니다. 가장 큰 차이점은 전투 풀에 점수를 모으는 대신, 조우 카드 왼쪽 가장자리에 보이는 친밀도 트랙을 통해 줄다리를 해야 한다는 점입니다.

교섭 조우에는 전투 참조표가 존재하지 않습니다 - 대신 여러 단계의 스테이지가 있습니다. 승리하기 위해서는 각 스테이지마다 친밀도 트랙의 마커를 끝까지 "밀어올려야" 합니다.




어려운 교섭 상대일수록 여러 스테이지가 있어서 다양한 전략으로 교섭을 시도해야 합니다. 다행히 이번 조우에는 단계가 하나 뿐입니다.


두장의 참조 카드를 준비하세요 - 교섭 참조 카드와 전투 및 교섭 아이콘 카드가 한 장씩 필요합니다. 그런 다음,


- 친밀도 트랙의 **회색 칸** 위에 마커를 하나 놓습니다. 이곳이 시작점입니다.
- 교섭 턱에서 카드를 3장 뽑습니다.




○ **세부를 보는 눈 카드를 사용합니다**

- 하나의 열쇠만 연결됩니다. 연결된 열쇠에는  문양이 있습니다 - 교섭 카드와 스테이지에 따라 달라지는 특별한 교섭 보너스입니다. 이번 스테이지에서 모든 은  하나를 제 공합니다. 이는 친밀도 트랙의 마커를


위로 1칸 올린다는 의미입니다. 그런 다음, 자연 능력이 있으므로 **세부를 보는 눈 카드** 위에 를 올립니다.


- 이제 친밀도 조건을 확인할 시간입니다 - 마커가 친밀도 트랙의 가장 윗칸이나 아랫칸에 있지 않으므로, 아무 일도 일어나지 않습니다.
- 상대가 반응합니다(). 마커를 아래로 1칸 내립니다. 이제 차례를 마쳐야 합니다!
- 손에 든 카드가 3장이 되도록 카드를 버린 다음, 교섭 카드 1장을 뽑습니다.




11부: 두번째 교섭 차례

- 새로운 차례가 시작됩니다. 베요르는 자연 능력 단계에 해결해야 할 일이 있군요! **세부를 보는 눈 카드**에서 를 제거합니다. 그런 다음, 카드를 1장 뽑습니다.




○ **눈속임을 첫번째 카드로 사용합니다** - 아래쪽 열쇠가 2배수로 연결되므로, 가 2배로 적용됩니다. 친밀도 트랙의 마커를 위로 2칸 올립니다.


○ 그런 다음, **위협적인 목소리**를 두번째 카드로 사용합니다. (두번째 카드 사용에 요구되는  아이콘은 이 카드의 아래쪽 열쇠에 있으며, 연결됩니다.)




- 이 카드에는 **명성** 1을 잃으라는 지시가 쓰여있지만, 지금은 명성이 하나도 없으므로 아무 일도 일어나지 않습니다. 또한, 캐릭터의 이 2 이상이라면(베요르는 2 이상), 친밀도 트랙의 마커를 1칸 위로 움직입니다.
- 친밀도 조건을 확인합니다. 마커가 이제 친밀도 트랙의 맨 윗칸에 있습니다. 이번이 마지막(이자 유일한) 스테이지이므로, 베요르가 승리하고 보상을 받습니다. 베요르 캐릭터 트레이의 **명성 칸에 마커 1개를 놓습니다**.
- 해당 조우 카드를 파란색 턱의 가장 아래에 놓습니다. 사용하거나, 뽑거나, 버린 모든 카드를 베요르의 교섭 턱에 넣고 턱을 섞습니다.
- 교섭 방식에 익숙해지기 위해 이 조우를 다시 반복할 수 있습니다. 그 경우 이나 , **명성** 손실을 모두 무시합니다. 모호하게 느껴지는 규칙은 규칙서를 통해 자세하게 확인할 수 있습니다. (18-21 페이지)


12부: 하안골로 진입

이번 튜토리얼의 1부에서 에르퀴르는 베요르에게 하안골에 가서 운철 주괴를 가져오라는 심부름을 시켰습니다. 그러나 이제 **이 지역을 탐험할 차례입니다**.  1을 지불합니다. 하지만 하안골 지역 카드를 실제로 뒤집지 않고, 대신 탐험 저널 마지막에 있는 튜토리얼 탐험 저널의 알맞은 부분으로 갑니다.

13부: 돌아가는 길

이제 빠르게 쿠아나호트로 돌아가야 합니다! 지난번과 같이 사냥꾼의 숲으로 여행합니다. **여행 행동을 합니다**.  1을 지불하고 베요르를 102번 지역으로 옮깁니다.

전날처럼 베요르에게는  2밖에 남지 않았습니다. 하지만 베요르는 조금씩 빠르게 돌아가고 싶어합니다. 설정 탈진하게 된다 해도 시간이 더 중요합니다. 또다시 **여행 행동을 합니다**.  1을 지불하고 101번 지역으로 이동합니다. 베요르는 이제 고향으로 돌아왔지만, 탈진한 상태입니다. 베요르의 캐릭터 타일에 쓰여 있는 부정적 특성을 살펴보세요. 규칙 문구를 살펴보면, 베요르는  1을 잃는다고 되어 있습니다.

피로와 고통 속에서도 베요르는 여정을 마칠 준비가 되어 있습니다.  1을 지불하고 **쿠아나호트를 탐험합니다**. 지난번과 같이, 튜토리얼 탐험 일지로 바로 이동하세요.

중요한 점! 이 튜토리얼이 게임에 대한 전반적인 이해를 돕기는 하지만, 파티와 파티 행동, 이벤트 카드, 캠퍼 준비, 예전 지역 번호, 조우 특성과 같이 여기에 포함되지 않은 규칙들도 많습니다. **완전한 캠페인을 시작하기 전에, 규칙서를 적어도 한 번은 읽어보시는 걸 추천합니다!**

튜토리얼 저장 시트

테인티드 그레일에서 저장 시트는 파티의 캠페인 상태를 저장하는 데에도 사용되지만, 여러 지역과 NPC 캐릭터들의 반응을 변화시키는 다양한 스토리 트리거(상태)를 기록하는 데에도 사용됩니다. 아래에서 튜토리얼에 사용되었던 유일한 상태 목록을 확인할 수 있습니다. 총 두 부로 되어 있습니다. "뿔밖의 심부름" 상태의 1부를 막 얻었다면, "1"이라고 쓰여있는 네모에 표시합니다. 2부를 얻었다면 두번째 네모에 표시합니다.

뿔밖의 심부름

1 2

