

TAINTED GRAIL

LA CHUTE D'AVALON



LIVRET DE RÈGLES

LISTE DU MATÉRIEL

TABLE DES MATIÈRES

2	CRÉDITS
2-3	LISTE DU MATÉRIEL
4	INFORMATIONS PRÉALABLES
5	APERÇU DU MATÉRIEL
6-7	MISE EN PLACE DE LA CAMPAGNE
8-9	DÉROULEMENT DU JEU
10-13	RÈGLES DE BASE
14-17	COMBAT
18-21	DIPLOMATIE
22	VARIANTES & APPENDICES
23	INDEX
24	RÉSUMÉ DES RÈGLES

CRÉDITS

Concepteurs : Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot.

Direction Artistique : Marcin Świerkot, Piotr Foksowicz.

Tests et Développement : Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Marcin Świerkot, Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Krzysztof Belczyk, Michał Lach.

Livret de Règles : Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Łukasz Krawiec, Michał Lach.

Illustrations : Piotr Foksowicz, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Michał Peitsch, Piotr Orleański, Jakub Kaźmierczak, Andrzej Półtoranos, Piotr Kryński.

Conception Graphique : Jędrzej Cieślak, Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos.

Graphismes 3D : Jędrzej Chomiccki, Piotr Gacek, Agnieszka Pogan, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski.

Conception Narrative : Krzysztof Piskorski.

Écriture : Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Dan Morley.

Correcteurs : Matt Click, Krzysztof Piskorski.

Relecteurs : Hervé Daubet, Dan Morley, Matt Click, Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Krzysztof Belczyk, Michał Lach, avec l'aide indispensable de notre communauté dont Frank Calcagno, Christi Kropf, Denis Poisson, Ricky Patel et les autres.

Tests Supplémentaires : Tous ceux qui se joint à nos séances de jeu à l'ARBar, à l'UK games Expo '19, Essen '18 et lors d'autres événements.

Remerciements Spéciaux :

Tous les contributeurs de la campagne Kickstarter qui ont permis à ce jeu de devenir une réalité, Michał Oracz pour sa supervision, Adam Kwapiński pour ses critiques constructives, tous les relecteurs de la communauté, ainsi que toutes les personnes qui ont consacré de leur temps et de leur énergie pour participer au développement de ce jeu.

Et, enfin, à Jordan Lumanais, le meilleur des bots qui soit.

Version Française : Edge Entertainment

Traduction : Hervé Daubet

Relecture : Olivier Prévot et Grégory Penne.

Responsable de Gamme : Hervé Daubet

Directeur Éditorial : Stéphane Bogard

Vous trouverez ci-dessous une liste détaillée de tous les éléments qui composent la boîte de base de *Tainted Grail : La Chute d'Avalon*. Notez que les versions du jeu comprenant des extensions (telles que celle de Niamh) contiennent du matériel non présenté ici.

FIGURINES



1 FIGURINE DE BÉOR



1 FIGURINE D'AILEI



1 FIGURINE D'ARÉV



1 FIGURINE DE « LARVE »

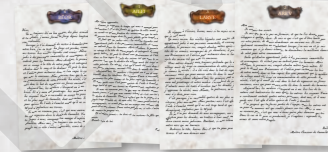


1 FIGURINE DE PRÉCURSEUR



3 FIGURINES DE MEIHIR

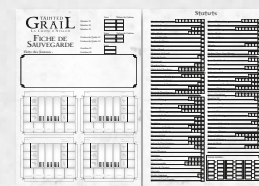
ÉLÉMENTS EN PAPIER



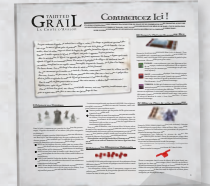
4 LETTRES DE DÉPART



4 PLATS D'AVENTURE



30 FICHES DE SAUVEGARDE



GUIDE D'INITIATION



LIVRET DE RÈGLES



JOURNAL D'EXPLORATION DE LA CHUTE D'AVALON

PLATEAUX ET TUILES



1 PLATEAU VERT



1 PLATEAU BLEU



1 PLATEAU MARRON



1 PLATEAU GRIS



4 TUILES PERSONNAGE

ÉLÉMENTS EN PLASTIQUE



10 CADRAIS



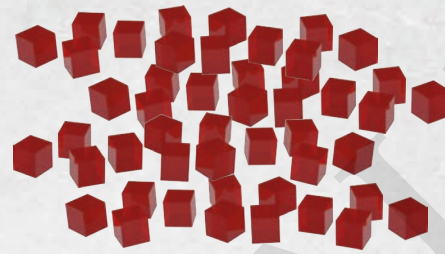
8 PIONS TEMPS



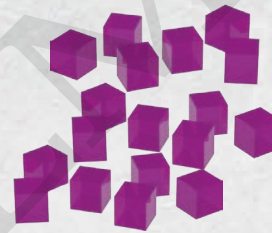
4 PIONS QUÊTE



4 MARQUEURS
SANTÉ EN T



90 MARQUEURS
UNIVERSELS



25 GRANDS
MARQUEURS



1 DÉ STANDARD



1 DÉ GARDIEN

CARTES

CARTES STANDARD (556) :



31 CARTES
RENCONTRE VERTE



31 CARTES
RENCONTRE GRISE



50 CARTES COMBAT/DIPLOMATIE
STANDARD BLEUES



50 CARTES COMBAT/DIPLOMATIE
STANDARD VERTES



30 CARTES BÉOR



30 CARTES AILEI



31 CARTES
RENCONTRE VIOLETTE



31 CARTES
RENCONTRE BLEUE



50 CARTES COMBAT/DIPLOMATIE
STANDARD GRISES



50 CARTES COMBAT/DIPLOMATIE
STANDARD MARRON



30 CARTES AREV



30 CARTES LARVE



4 CARTES
« VOUS DEVEZ ÊTRE FOU »



4 CARTES « VOUS ÊTES
MOURANT » (COOP)



1 CARTE
« VOUS ÊTES MOURANT »



8 CARTES SÉPARATEUR
RÉSERVE DE PROGRESSION



22 CARTES
ÉVÉNEMENT ALÉATOIRE



70 CARTES
ÉVÉNEMENT D'HISTOIRE

CARTES GRAND FORMAT (72)



63 CARTES LIEU



9 CARTES RÉFÉRENCE

CARTES PETIT FORMAT (143)



42 CARTES
SECRET



65 CARTES
OBJET



36 CARTES
COMPÉTENCE



3 CARTES
SÉPARATEUR DIVERS

INFORMATIONS PRÉALABLES

Ce chapitre du livret de règle présente les différents éléments du jeu et offre un aperçu du déroulement d'une partie. Si vous le souhaitez, vous pouvez sauter cette section pour vous rendre directement au chapitre « Mise en Place de la Campagne » (page 6) et commencer votre premier périple. Il est également possible de consulter notre tutoriel vidéo à l'adresse www.taintedgrail.com/learn.

INTRODUCTION

Tainted Grail entraîne 1 à 4 joueurs dans une aventure narrative au cœur d'un univers sinistre mêlant les légendes arthuriennes et les mythes celtes à la vision originale et inquiétante des auteurs et illustrateurs d'Awaken Realms.

Chaque joueur contrôle l'un de ces quatre héros improbables qui doivent affronter de terribles épreuves face auxquelles les champions les plus braves et les plus sages ont ployé le genou. Poursuivis par le pouvoir insidieux et corrompu du Wyrd, luttant contre l'épuisement de leurs ressources et confrontés à de terribles rencontres, les personnages devront accomplir l'impossible et souvent mourir en chemin.

Les différentes campagnes de *Tainted Grail* sont espacées de plusieurs années. Les conséquences des actions de personnages ne sont révélées que sur le long terme, grâce à une histoire aux multiples embranchements qui permettent aux joueurs d'aborder les problèmes de plusieurs façons et assurent que chaque partie sera différente de la précédente.

DÉROULEMENT GÉNÉRAL D'UNE PARTIE

Lors d'une partie normale de *Tainted Grail*, vous passerez le plus clair de votre temps à parcourir les étendues périlleuses de l'île d'Avalon. Votre personnage va **voyager** d'une carte **Lieu** à une autre, en dépensant de l'**énergie** et en révélant de nouveaux lieux. Afin de pouvoir progresser, il vous faudra activer les **menhirs** répartis dans tout le royaume. Ces monuments finissent par s'éteindre avec le temps et les activer demande des **ressources** considérables. La planification de votre cheminement mettra vos compétences logistiques et stratégiques à l'épreuve.

À tout moment, vous pouvez **explorer** le lieu où vous vous trouvez et ainsi découvrir les embranchements d'une histoire non linéaire contenue dans le **journal d'exploration**. Vos choix vont transformer l'univers de jeu et faire évoluer les lieux en remplaçant leur carte ou vous permettre d'obtenir différents **statuts** ou cartes **Secret** qui vont bouleverser la partie.

Votre journée finira par se terminer. À l'aube de chaque jour, un nouveau **événement** sera révélé. Le temps avancera et vous obtiendrez de nouvelles **quêtes**.

Au cours de la partie, vous ferez de nombreuses **rencontres** aléatoires. Pour les résoudre, vous aurez recours à votre sens de la stratégie et aux paquets **Combat** ou **Diplomatie**, que vous aurez préalablement construits.

Les récompenses obtenues lors de ces rencontres permettront à votre personnage de **progresser** : vous pourrez améliorer vos deux paquets, gagner des **compétences** utiles, augmenter vos **caractéristiques** afin de pouvoir atteindre des parties de l'île auparavant inaccessibles jusqu'à terminer le **chapitre** en cours ou arriver à la fin de la **campagne**.

En admettant, bien sûr, que vous ne trouviez pas la **mort** ou que vous ne sombriez dans la **folie** avant cela. Leur ombre planera au-dessus de votre tête dès le début de votre aventure. La Chute d'Avalon est loin de constituer une époque agréable...

... mais, lorsque vous reviendrez, vous serez sans doute plus avisé et mieux préparé !

Cette île n'est pas faite pour les humains. Flottant à la frontière qui sépare notre réalité du pouvoir ancien connu sous le nom de Wyrd, elle était jadis peuplée par une race mystérieuse et légendaire. Cela n'empêcha pas les humains d'y venir à bord de leurs navires de bois, guidés par leur roi ambitieux et sa cohorte de chevaliers.

Fuyant la peste qui ravageait leur lointaine patrie, ils s'emparèrent de l'île mètre par mètre, dressant des menhirs aux formes inquiétantes dans un but mystérieux. Les maîtres originels de l'île devinrent peu à peu une légende.

Six cents ans plus tard, leur nom même a été oublié. Les habitants d'Avalon les appellent simplement les Précurseurs. Les temps sont difficiles. La Mort Rouge a de nouveau frappé. Les menhirs se meurent et, sans leur pouvoir, tout le pays sombre peu à peu dans le Wyrd. C'est pourquoi votre village a rassemblé ses héros les plus sages et les plus valeureux pour les envoyer chercher de l'aide dans la lointaine Nouvelle Camelot.

Alors que ces champions s'apprêtent à braver les dangers de cette terre sauvage, vous les observez de loin.

Car vous n'êtes PAS l'un d'eux.

APERÇU DU MATÉRIEL

Cette page vous donne un aperçu d'une partie de *Tainted Grail*. Cela vous donne aussi une idée de la fonction de chaque élément.

JOURNAL D'EXPLORATION

Chaque carte Lieu possède un chapitre correspondant dans le journal d'exploration.



CARTES LIEU

Le plateau modulaire du jeu.

MENHIRS

Les pierres gardiennes d'Avalon. Elles limitent le nombre de cartes Lieu révélées.

RENCONTRE GARDIEN

Un adversaire redoutable qui poursuit les personnages.

PAQUET SECRET

Ces cartes numérotées peuvent aussi bien contenir des objets uniques que des règles supplémentaires.

PAQUET OBJET

L'équipement standard, allant d'une pièce d'armure à un rouleau de corde.

CADRANS

Placés sous les menhirs, ils sont tournés pour indiquer le temps pendant lequel ces derniers vont rester en jeu. Les cadrans sont parfois utilisés pour d'autres décomptes, déchiffrer des secrets ou jouer à pile ou face.

PAQUET COMPÉTENCE

Un éventail de compétences dans lequel les joueurs peuvent puiser lorsqu'ils font progresser leurs personnages.

PAQUETS RENCONTRE

Quatre de types de danger, certains résolus par le combat, d'autres par la diplomatie.

LETTRÉS DE DÉPART, PLANS, FICHES DE SAUVEGARDE

Diverses aides de jeu utilisées en cours de partie.

CARTES MORT ET FOLIE

Attachées au plateau des personnages mourants ou devenant fous.

PAQUET LIEU

Contient les cartes Lieu non révélées.

PLATEAUX DE PERSONNAGE

Les plateaux abritent la tuile Personnage, les ressources, les caractéristiques et les pistes Survie.

CARTES COMPÉTENCE

Achetées avec de l'expérience et attachées aux plateaux Personnage.

CARTES RÉFÉRENCE

Glossaire des symboles, cours du jour, actions de base et autres informations utiles.

PAQUETS COMBAT ET DIPLOMATIE

Chaque personnage possède ses propres paquets pour résoudre les rencontres de combat ou diplomatiques.

PAQUET ÉVÉNEMENT & DÉFAUSSE

Les cartes qui font avancer l'histoire ou qui génèrent divers effets aléatoires.

QUÊTE ACTIVE

Une carte contenant une quête importante.

FIGURINES DES PERSONNAGES

Vos personnages. Chacun possède son propre plateau Personnage, sa tuile Personnage et un paquet de cartes Combat et Diplomatie.

MARQUEUR SANTÉ

Un indicateur spécial en forme de « T », placé sur la piste Santé du plateau de personnage.

PIONS TEMPS ET QUÊTE

Placés sur divers éléments de jeu ou utilisés en tant qu'indicateurs de cadran.

MARQUEURS ET GRANDS MARQUEURS

Les grands marqueurs valent cinq marqueurs standard.

MISE EN PLACE DE LA CAMPAGNE

Pour apprendre le jeu de la façon la plus simple qui soit, il est recommandé de commencer par le Guide d'Initiation qui dévoile les bases du jeu lors d'une aventure en solitaire. Pour mettre en place une campagne, suivez les étapes ci-dessous. Si vous reprenez une campagne en cours, il est inutile de suivre la mise en place complète. Rendez-vous plutôt dans la section « Sauvegarder la Partie » (page 13) du chapitre « Règles de Base » de ce livret.

MISE EN PLACE DES PERSONNAGES

Chaque joueur suit individuellement les étapes ci-dessous :

I) Choisissez votre personnage. Prenez la figurine, la tuile Personnage correspondante, ainsi que le plateau Personnage de la même couleur.

Astuce : les personnages sont principalement différenciés par leur action unique et leur trait négatif (tous deux visibles sur le recto de leur tuile), ainsi que dans la taille de leurs pistes Survie sur le plateau Personnage correspondant et dans leurs cartes Combat et Diplomatie spécifiques.

Niamh, le personnage de l'extension, possède une Tuile rouge et peut utiliser un Plateau de n'importe quelle couleur.

II) Indiquez vos niveaux de départ d'énergie (E) et de terreur (T). Repérez les pistes E et T sur votre plateau Personnage. Placez des marqueurs universels dans les cases de départ surlignées par les deux repères rouges.



III) Placez le marqueur Santé (S) en forme de T sur la piste S. Sa position est également indiquée par deux repères rouges.

La forme de ce marqueur vous rappellera l'impact de votre S sur les deux autres pistes (voir : Déroulement du jeu page 8).



IV) Indiquez vos caractéristiques de départ. Vous trouverez ces valeurs au dos de votre tuile Personnage.

V) Indiquez vos ressources de départ. Vous les trouverez également au dos de votre tuile Personnage. Placez le nombre de marqueurs universels dans les cases Ressource de votre plateau Personnage.



VI) Prenez les 80 cartes Combat et Diplomatie de la couleur de votre plateau Personnage. Chaque personnage dispose de 50 cartes standard Combat et Diplomatie de la couleur de son plateau, plus 30 cartes avancées qui comportent le nom du personnage au-dessus de leur titre.

Vous pouvez vous servir des numéros des cartes pour vous aider dans cette tâche. Par exemple, Ailei (couleur verte) doit prendre les cartes Combat numérotées de 1 à 25 V, les cartes Diplomatie également numérotées de 1 à 25 V, les cartes Combat avancées à son nom (1 à 15 V) et les cartes Diplomatie avancées à son nom (1 à 15 V).

À ce stade, si vous avez un peu de mal à différencier les cartes, vous pouvez consulter l'aperçu détaillé des cartes dans les chapitres Combat et Diplomatie de ce livret.

VII) Construisez vos paquets Combat et Diplomatie de départ, contenant 15 cartes chacun. Prenez les 15 cartes Combat standard et les 15 cartes Diplomatie standard qui comportent une bannière de la même couleur que votre plateau personnage (voir image ci-dessous). Cette bannière est située sous le titre de la carte. Mélangez ces cartes et placez-les à gauche (Combat) et à droite (Diplomatie) de votre plateau Personnage.

Les personnages des autres campagnes devront se référer à la liste de cartes de départ, située au dos de leur tuile Personnage.

Dans la campagne La Chute d'Avalon, les cartes utilisées lors de cette étape sont numérotées 1-15/25.

Les cartes de départ ne comportent PAS de nom de personnage.



VIII) Créez vos réserves de progression Combat et Diplomatie de 25 cartes chacune. Prenez les 15 cartes Combat avancées au nom de votre personnage. Prenez ensuite les 10 cartes Combat standard de la couleur de votre plateau Personnage (celles sans bannière, que vous avez écartées lors de l'étape précédente). Mélangez ces 15 cartes avancées avec ces 10 cartes standard pour constituer votre réserve de progression Combat de 25 cartes. En cours de jeu, vous pourrez acheter des cartes de cette réserve pour améliorer votre paquet.

Faites à présent de même avec les cartes Diplomatie afin de créer votre réserve de progression Diplomatie.

Placez vos deux réserves de progression dans l'un des compartiments de sauvegarde de la boîte ou couvrez-les avec une carte « Réserve de Progression ».

IX) Placez votre tuile Personnage sur son plateau. Les informations relatives à la mise en place doivent être face cachée, révélant l'action de votre personnage.



X) Lisez la lettre de départ de votre personnage. Elle a été écrite par votre ancien mentor, disparu lors de la précédente expédition. Vous en apprendrez plus sur votre situation initiale.

Les lettres de départ indiquent également votre numéro de personnage, parfois utilisé pour départager les égalités lors de certains votes.

XI) Prenez votre plan d'aventure. Si vous ne connaissez pas Avalon, ce plan vous aidera à atteindre les principaux points de repère de l'île. Sachez toutefois que le cartographe qui a dessiné cette carte a vécu il y a plus d'un siècle. Ses indications ne sont pas forcément à jour !

MISE EN PLACE DU MONDE

Une fois que les joueurs ont effectué la mise en place des personnages, suivez les étapes ci-dessous :

I) Disposez le lieu de départ. Le lieu de départ de La Chute d'Avalon est la carte Lieu 101. Placez-la au centre de votre zone de jeu et ajoutez-y les figurines des personnages qui participent à la campagne.

Les autres campagnes utilisent les cartes Lieu 201, 301 et 401 comme points de départ.

II) Placez une figurine de menhir sur le lieu de départ et mettez un cadran dans l'emplacement situé sous le menhir. Tournez le cadran jusqu'à afficher le nombre suivant : 8 (1 joueur), 7 (2 joueurs), 6 (3 joueurs) ou 5 (4 joueurs).

Ce cadran capital indique le nombre de jours restants avant que le menhir ne s'éteigne (voir Menhirs et Wyrd, page 11).



III) Construisez le plateau de jeu de départ. Consultez les quatre clés de direction situées sur chacun des bords du lieu de départ. Cherchez les quatre cartes Lieu portant le numéro correspondant et disposez-les, chacune face à sa clé de direction respective.

Exemple : dans la campagne La Chute d'Avalon, vous devez rattacher Bosquet des Chasseurs (102) au sommet de votre lieu de départ (101), Foire du Guerrier (103) sur le côté gauche, Conclave Calciné (104) sur le côté droit et Lames de la Mélancolie (105) au bas de la carte.



IV) Préparez les cartes Rencontre. Prenez toutes les rencontres et séparez-les par couleur, en quatre piles. Chaque pile doit contenir 31 cartes, y compris une rencontre spéciale intitulée « Votre Première Rencontre ».

Ces piles vont servir à construire vos paquets Rencontre lors de l'étape IX.

V) Préparez les paquets Secret et Objet. Prenez toutes les cartes Secret et Objet et placez-les en deux piles à côté des rencontres. Il est recommandé de trier le paquet Secret par numéro afin de plus facilement trouver les cartes en cours de partie. Mélangez le paquet Objet.

VI) Prenez une fiche de sauvegarde vierge.

Elle servira à sauvegarder votre partie et à indiquer les statuts qui vont changer de façon permanente la façon dont les lieux et les gens interagissent avec le groupe.

VII) Distribuez les cartes Référence. Chaque joueur reçoit une carte Glossaire des Symboles, ainsi qu'une carte Cours du Jour, qui comporte une liste des actions au verso. Laissez la carte Référence Combat/Diplomatie à portée de main.

VIII) Optionnel : choisissez un chroniqueur. Élire un chroniqueur permet de maintenir le rythme de jeu en limitant les temps morts. Les responsabilités du chroniqueur sont détaillées dans l'encart ci-dessous.

IX) Mettez le premier chapitre en place. Cherchez la carte Événement « Mise en Place du Chapitre 1 » et suivez-en les instructions, en commençant par le recto, pour construire les paquets Événement et Rencontre.

Prenez ensuite toutes les cartes Événement Aléatoire, mélangez-les et placez-les près du chroniqueur ou dans la boîte. Certains événements d'histoire vous demanderont parfois d'ajouter un certain nombre de ces cartes au sommet du paquet Événement. Quand vous devez piocher un événement, piochez toujours depuis le paquet Événement et jamais depuis la pile Événement Aléatoire !

Chaque fois que vous terminez un chapitre de la campagne, il vous sera demandé de procéder à la mise en place d'un nouveau chapitre et de modifier vos paquets Rencontre, les cartes les plus faibles étant remplacées au fur et à mesure par des rencontres plus dangereuses.

MISE EN PLACE DU CHAPITRE 1 (RECTO)

X) Le premier jour de votre périple peut commencer. Allez au chapitre « Déroulement du jeu » (page 8) de ce livret pour commencer votre périple !

Astuce : explorer votre lieu de départ constitue une bonne première étape, vous permettant d'appréhender les options qui s'offrent à vous.

Astuce : lors des premiers jours de jeu, conservez votre carte Cours du jour à proximité et effectuez dans l'ordre les différentes étapes qui y figurent. Un joueur débutant peu facilement oublier de s'acquitter d'étapes importantes comme faire baisser les cadrans ou révéler un nouvel événement à l'aube de chaque jour.

LE CHRONIQUEUR (OPTIONNEL)

Dans les parties réunissant 2 à 4 joueurs en coopération, il est recommandé qu'un joueur endosse le rôle du chroniqueur. Tout en restant un joueur, le chroniqueur représente l'équivalent, dans *Tainted Grail*, d'un maître de jeu. Les tâches suivantes lui incombent :



- Lire (ou paraphraser) les paragraphes du journal d'exploration aux autres joueurs.
- Effectuer les diverses tâches d'entretien, telles que révéler les nouvelles cartes Événement ou réduire les cadrans à l'aube de chaque jour.
- Maintenir la fiche de sauvegarde à jour, en y indiquant les différents statuts obtenus par les joueurs et en s'y référant si besoin est.
- Ajouter les nouvelles cartes Lieu et retirer celles qui sont hors de portée d'un menhir actif.
- Distribuez les cartes Objet ou Secret depuis leurs paquets respectifs.
- Servir d'arbitre et prendre la décision finale lors de toute situation conflictuelle.

Bien qu'il ne soit nullement impératif d'avoir un chroniqueur et que ce dernier n'ait pas d'impact réel sur la partie, élire une seule personne chargée de ce rôle réduit les temps morts pendant le jeu et permet d'éviter de nombreuses erreurs. De plus, pouvoir écouter le récit des épreuves que traversent les autres permet de maintenir l'attention de chaque joueur et favorise l'immersion !

DÉROULEMENT DU JEU

Ce chapitre vous indique comment jouer à Tainted Grail. Commencez par suivre le cours du jour et apprenez ensuite les règles de base.

COURS DU JOUR

Le jour constitue l'unité de temps la plus importante de *Tainted Grail*. Il représente un tour de jeu complet. Pendant la **journée** (période II), les personnages dépensent leur  pour effectuer diverses actions jusqu'à ce qu'ils épuisent leur  ou qu'ils décident de passer. Ensuite, les joueurs effectuent une courte séquence de **crépuscule** (période III) lors de laquelle les personnages se reposent, récupèrent de leurs blessures, rêvent, progressent et optimisent leurs paquets de cartes. Un nouveau jour commence alors avec l'**aube** (période I), une séquence qui comprend quelques tâches d'entretien et la révélation d'un nouvel événement.

Une partie de *Tainted Grail* est donc constituée de l'enchaînement des trois périodes détaillées ci-dessous :

D L'AUBE

1) Retirez les menhirs éteints. Si un menhir ne possède plus de cadran dans l'emplacement situé sous sa base, il s'éteint et devient immédiatement inactif. Retirez ce menhir du plateau de jeu. Les menhirs restants en jeu sont considérés comme étant « actifs ».


2) Retirez tout lieu hors de portée d'un menhir. Chaque lieu en jeu doit être adjacent (orthogonalement ou diagonalement) à un lieu contenant un menhir actif. Tout lieu qui ne touche plus de lieu contenant un menhir est défaussé lors de cette période (voir *Menhirs et Wyrd*, page 11).

3) Réduisez le cadran des menhirs. Réduisez le cadran de chaque menhir actif de 1. Si un cadran était déjà sur 1 et que vous ne pouvez plus le réduire, retirez-le de la base du menhir. Notez que le menhir ne disparaît pas et ne deviendra pas inactif avant l'aube suivante !

4) Réduisez les cadrans Temps et retirez les pions Temps. Réduisez de 1 tous les cadrans en jeu qui possèdent un pion Temps, y compris ceux placés sur des cartes Secret ou à côté des personnages. Si un tel cadran ne peut pas être réduit, retirez-le du jeu.

Retirez 1 pion Temps sur chaque lieu qui en détient un.

Lors de cette étape, seuls les cadrans dotés de pions Temps sont réduits. Les cadrans possédant des pions Quête suivent des règles différentes. Ne les retirez pas lors de cette étape.

5) Révélez une nouvelle carte Événement et lisez-la. Si elle contient le texte d'une quête et un symbole Cadenas Rouge , placez-la dans la pile Quête Active, à côté du paquet Événement.

Contrairement aux événements qui ne restent actifs qu'un jour, les événements de quête restent en jeu jusqu'au moment indiqué sur leur carte.

6) Déplacez les gardiens. Les gardiens sont des rencontres errantes spéciales. S'il y a des gardiens en jeu, lancez le dé Gardien pour chacun d'eux et déplacez-les en suivant les règles de la section *Gardiens* du chapitre *Règles de Base*.




7) Établissez votre stratégie. Si vous ne jouez pas en solitaire, prenez le temps de discuter entre vous de la stratégie à suivre. Vous gagnez ou perdez tous ensemble : il est donc capital d'œuvrer de concert !

8) Équipez-vous pour votre périple. Vérifiez que votre personnage ne soit pas équipé, face visible, de plusieurs objets portant le même mot-clé (voir *Objets et Équipement*, page 12). Retournez les cartes Objet surnuméraires face cachée.

II LA JOURNÉE


Lorsque commence cette période, chaque personnage effectue une action, dans l'ordre décidé par les joueurs. Si les joueurs ne parviennent pas à s'entendre sur l'ordre de jeu, c'est le personnage doté du plus petit numéro (sur la lettre de départ) qui commence. Chaque action du jeu possède un symbole Action qui en indique le coût.



Toutes les actions possèdent ce symbole. Le X indique le coût en  de l'action. Les coûts de certaines actions peuvent également être exprimés en  ou en .



Plusieurs joueurs situés sur un même lieu peuvent se mettre d'accord pour effectuer une action de concert, tous en même temps, en groupe. Consultez les règles de groupe, **indiquées en bleu**, à la suite de la description de chaque action.

Une fois que tout le monde a effectué une action, pris part à une action de groupe ou passé, chaque joueur peut de nouveau effectuer une action (à l'exception de ceux qui ont passé).


On continue de la sorte jusqu'à ce que tout le monde passe ou soit à court de . On passe alors à la période III, le crépuscule.

Astuce : afin de réduire les temps morts, un joueur impliqué dans une rencontre peut la résoudre pendant que les autres effectuent leur propre action. Il est également utile que chaque joueur planifie ses dépenses d'Expérience (Exp) et sa progression, afin de ne pas perdre trop de temps à choisir ses cartes Combat et Diplomatie lors du crépuscule.



Les six actions principales du jeu, présentées sur la face Résumé des Actions de la carte Référence, sont les suivantes :


1  EXPLORATION - coût 1 . Chaque lieu de *Tainted Grail* regorge de légendes, de secrets ou de tâches à accomplir. L'exploration est votre principal moyen de les découvrir. Retournez la carte du lieu exploré et lisez le texte figurant au dos. Certaines se suffisent à elles-mêmes, tandis que d'autres renvoient au journal d'exploration en proposant de nouveaux choix et options. Continuez votre exploration dans le journal jusqu'à tomber sur un paragraphe « Fin de l'exploration ». La carte Lieu est alors remise dans sa position initiale et la partie reprend.

Avant de vous lancer tête baissée dans votre première exploration, consultez le chapitre « Utiliser le Journal d'Exploration » au début de celui-ci !


En groupe : si vous explorez en groupe, le coût de l'action passe à 1  par membre du groupe. La plupart des effets, aussi bien positifs que négatifs, s'appliquent à chacun des membres du groupe. Par contre, les récompenses ne changent généralement pas et devront être partagées et réparties entre les divers membres du groupe. Pour plus de détails, consultez le chapitre « Utiliser le Journal d'Exploration » au début de celui-ci.

Astuce : si retourner la carte Lieu se révèle peu pratique (en raison des figurines ou des pions qui s'y trouvent), vous pouvez vous rendre directement dans le journal ! Chaque chapitre de lieu dans le journal commence par le texte situé au dos de la carte de ce lieu.

1  VOYAGE - coût 1 . Déplacez votre personnage vers n'importe quelle carte Lieu reliée à celle que vous occupez (voir *Lieux*, page 10). Si deux lieux sont placés côte à côte, mais qu'ils ne possèdent pas de clés de directions les reliant, il est alors impossible de voyager de l'un à l'autre (ils peuvent être séparés par de hautes chaînes de montagnes, des rivières tumultueuses, des murailles ou d'autres obstacles).

Quand vous arrivez dans un nouveau lieu, vérifiez si votre voyage vous a permis de révéler de nouvelles cartes Lieu (voir *Lieux*, page 10). Vérifiez ensuite si le symbole Éclair  apparaît quelque part au recto de la carte. Tout effet précédé de ce symbole doit être résolu immédiatement quand vous arrivez dans le lieu.


Exemple : si le lieu est doté d'un symbole Éclair suivi par « piochez une rencontre grise », vous devez piocher une rencontre dans le paquet gris dès que vous arrivez dans le lieu, avant même qu'un joueur quelconque n'ait le temps d'effectuer la moindre action.

En groupe : si vous voyagez en groupe, toute action automatique ou rencontre de gardien déclenchée par votre nouveau lieu doit également être résolue en groupe ! Le coût de voyage passe à 1  par membre du groupe.

IMPORTANT : vous ne pouvez vous déplacer qu'orthogonalement. Pas de voyage en diagonale !





Exemple : voyager depuis le Village de Cuanacht jusqu'à Blanc-Lichen nécessite deux actions de voyage, car le déplacement en diagonale n'est pas autorisé. De plus, dès que les personnages arrivent à Blanc-Lichen, ils doivent immédiatement résoudre la partie dotée du symbole Éclair sur la carte de ce lieu.

1  ACTION DE LIEU - voir le coût sur la carte Lieu. La plupart des lieux contiennent une action indiquée au recto de leur carte. Un personnage présent dans le lieu et n'étant pas impliqué dans une autre action peut effectuer cette action de lieu.

Les actions de lieu sont importantes, car elles vous permettent souvent de récolter ou d'échanger des ressources capitales. Gardez-les à l'œil et planifiez vos voyages !

Notez que certaines actions de lieu portent la mention « une fois par jour ». Quand vous les effectuez, vous pouvez couvrir leur texte à l'aide d'un pion Temps afin d'indiquer qu'elles ont été utilisées. Toutefois, il existe des lieux ayant recours à des pions Temps pour indiquer d'autres effets. Dans un tel cas, afin de bien différencier les pions Temps, quand vous ajoutez un nouveau pion Temps sur la carte Lieu, remplacez celui de l'action de lieu par un marqueur universel (que vous retirerez comme un pion Temps lors de l'étape 4 de l'Aube).

En groupe : vous pouvez effectuer une action de lieu en groupe. Dans ce cas, vous ne payez le coût et n'appliquez le résultat de l'action qu'une seule fois. Cependant les membres d'un même groupe peuvent s'entraider pour payer le coût en partageant celui-ci à leur guise. S'ils déclenchent une rencontre, ils la résoudre également en groupe.

Exemple : deux joueurs utilisent une action de lieu qui indique « **2  Chasse :** gagnez 1 Nour, puis piochez 1 rencontre verte ». Ils partagent le coût de l'action en payant 1  chacun. L'un d'eux reçoit ensuite 1 unité de Nourriture (Nour), puis tous deux révèlent une rencontre qu'ils affrontent en groupe.

07 **ACTION DE PERSONNAGE** – coût variable en fonction du personnage. Chaque personnage possède une action qui lui est propre, indiquée sur sa tuile Personnage. Cette action ne peut être effectuée qu'en dehors d'une rencontre ou d'une exploration.

En groupe : seul votre personnage peut utiliser sa propre action, mais les autres membres du groupe peuvent aider à payer le coût en **07**. Toutefois, le personnage qui effectue l'action doit TOUJOURS payer au moins 1 **07**.

07 **INSPECTION DE MENHIR** – toujours gratuit. Si le lieu que vous occupez possède un symbole Menhir à côté de son nom (voir *Lieux*, page 10), il contient alors un de ces antiques monuments. L'inspection d'un menhir est gratuite et vous indique quelles sont les ressources ou cartes Secret nécessaires à son activation. Lorsque vous effectuez cette action, retournez la carte Lieu et consultez la section menhir au bas de la carte. Si vous possédez toutes les ressources requises et que vous remplissez les autres conditions, vous pouvez immédiatement activer le menhir.

Important : notez que le coût d'activation des menhirs varie avec le nombre de joueurs dans la partie (et non simplement dans le groupe !).

Astuce : sachez toujours quel est le prochain menhir que vous devez activer et quelles sont les ressources nécessaires pour le faire !

Astuce : si vous ne souhaitez pas retourner la carte, toutes les informations relatives au menhir sont reproduites dans le journal d'exploration de ce lieu.

Astuce : activer un menhir requiert la participation de tous les joueurs. Sachez organiser votre logistique.

07 **PASSER** – gratuit. Votre personnage décide de finir sa journée et de se reposer. Vous pouvez passer même si vous n'avez pas dépensé toute votre **07**, mais cette décision est irréversible : une fois que vous avez passé, vous ne pourrez plus effectuer aucune action avant le jour suivant !

Il existe d'autres actions, décrites sur les tuiles Personnage, les objets, les compétences ou même les cartes Secret !

En résumé : pendant la journée, vous pouvez effectuer une action indiquée sur la carte Référence Résumé des Actions, sur votre tuile Personnage ou sur n'importe quel autre carte ou plateau actuellement utilisable par votre personnage. Les autres personnages présents dans le même lieu peuvent se joindre à vous. Ensuite, chaque joueur qui n'a pas encore agi effectue son action. Répétez cette séquence jusqu'à ce que tout le monde ait passé ou soit à court de **07**.

III LE CRÉPUSCULE

La journée se termine quand tous les joueurs ont passé ou sont à court de **07**. Effectuez alors les étapes suivantes pour chacun des personnages :

1) Prenez du Repos. Mangez 1 **Nour**. Si vous le faites, récupérez 1 **07** et perdez 1 **07**. Si vous n'avez pas de **Nour** (ou que vous ne voulez pas la manger maintenant), votre **07** tombe à 0. Si votre **07** est déjà à 0, perdez 1 **07**.

N'oubliez pas que des personnages situés dans un même lieu peuvent s'échanger de la Nour à tout moment, tant qu'ils ne sont pas impliqués dans une action ou une rencontre (voir : Groupes et Actions de Groupe, page 11).

2) Récupérez votre 07. Remplacez votre marqueur dans sa case de départ sur la piste. Si vous êtes **épuisé** (votre marqueur est situé dans l'une des cases rouges), ne récupérez que 4 points de **07**. N'oubliez pas que votre marqueur **07** limite votre **07** maximale : votre marqueur **07** ne peut jamais dépasser votre marqueur **07**.

3) Faites progresser votre personnage. Si vous disposez de points d'**Exp**, vous pouvez les dépenser pour augmenter vos caractéristiques, gagner de nouvelles compétences ou ajouter de nouvelles cartes Combat et Diplomatie à vos paquets (voir *Progression des Personnages*, page 12).

4) Construisez vos paquets Personnage. Si vous le désirez, vous pouvez optimiser vos paquets Combat et Diplomatie grâce aux cartes de votre réserve de progression que vous avez obtenues durant la partie. Vous pouvez également retirer les cartes qui ne s'accordent pas avec votre style de jeu, du moment que chacun de vos paquets contient au moins 15 cartes.

5) Plongez dans un rêve. Si le lieu où vous vous trouvez possède un symbole Rêve, reportez-vous au journal d'exploration du lieu pour lire ce rêve. Si votre marqueur **07** se trouve sur une case rouge (la carte « Vous Devenez Fou » est attachée à votre plateau Personnage), lisez le cauchemar à la place. Chaque rêve ou cauchemar n'est lu qu'une seule fois pour l'ensemble des personnages dans le lieu.

Astuce : les rêves peuvent souvent vous procurer de précieux indices ou vous révéler des légendes ou de nouveaux pans de l'histoire.

RÈGLES DE BASE

Avant de vous lancer dans votre première partie, il est important de vous familiariser avec les concepts principaux de Tainted Grail détaillés dans ce chapitre.

PISTES SURVIE

Ces trois pistes sur votre plateau Personnage sont particulièrement importantes et elles seront affectées par pratiquement toutes les actions que vous allez entreprendre.

ÉNERGIE - votre endurance, que vous récupérez quotidiennement. La plupart des activités en jeu (voir *La Journée*, page 8) épuisent votre . Les blessures et les tourments endurés vont également limiter votre : quand vous vous traînez, agonisant, vous faites moins de choses que lorsque vous êtes reposé et en bonne santé (voir ci-dessous) !

Les deux dernières cases de la piste sont rouges. Si le marqueur atteint l'une de ces cases, vous êtes épuisé. Vos performances seront affectées de façon négative et vous récupérez moins de (voir *Le Crépuscule*, page 9). Malgré tout, vous épuiser sera parfois nécessaire afin d'éviter le pire !

Les effets qui augmentent votre permettent de dépasser votre montant de départ (tant que votre ne dépasse pas votre). Cette « bonus » est indiquée par les cases vertes en haut de la piste et varie d'un personnage à l'autre. Notez que l'étape 2 du crépuscule ne permet pas de dépasser votre montant de départ.

SANTÉ - votre condition physique. Lorsque vous êtes à court de , vous êtes à l'agonie. Pour représenter cet état, attachez la carte « Vous êtes Mourant » à votre plateau Personnage tant que votre n'est pas remontée au-dessus de 0 et appliquez les règles indiquées sur la carte.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de que de (le marqueur ne peut jamais dépasser le marqueur en T).

Si votre est supérieure à votre (le marqueur est au-dessus de celui de) , vous paniquez (page 16 et 20) en combat ou en diplomatie.

La forme du marqueur vous rappellera ces deux seuils importants !

TERREUR - troubles mentaux, stress et folie. Si votre marqueur atteint l'une des deux cases rouges en haut de la piste, vous perdez la raison. Pour représenter cet état, attachez la carte « Vous Devenez Fou » à votre plateau Personnage tant que le marqueur se trouve dans la zone rouge et appliquez les règles indiquées sur la carte.

De plus, si votre est supérieure à votre , vous êtes en proie à la panique (ce qui affectera vos performances en combat et en diplomatie, voir page 16 et 20).

CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES

Les six caractéristiques de base, divisées en trois paires opposées, servent à définir votre personnage. Elles sont utilisées lors de diverses rencontres et peuvent vous diriger vers de nouveaux événements d'histoire ou des solutions différentes quand vous explorez un lieu. Une fois qu'une caractéristique a atteint une valeur de 2, tout point supplémentaire attribué à cette caractéristique permet d'acquérir une carte Compétence spéciale, qui sera attachée sur le côté de votre plateau Personnage, près de la caractéristique correspondante (voir *Progression des Personnages*, page 12).

Aggression ----- Empathie

Courage ----- Prudence

Pragmatisme ----- Spiritualité

Astuce : le coût en **Exp** pour augmenter les caractéristiques est déterminé séparément pour chacune des trois paires de caractéristiques opposées. Par exemple, plus vous aurez de points en , plus le coût pour augmenter votre sera élevé !

RESSOURCES

Les personnages pourront récolter et utiliser jusqu'à cinq types de ressources au cours de leur périple.

Nourriture (Nour) - lors de chaque crépuscule, votre personnage doit manger une unité de **Nour**. Sans **Nour**, vous ne pourrez pas vous reposer correctement (voir *Le Crépuscule*, page 9).

Richesse (Rich) - l'or, les bijoux et les autres biens qui peuvent vous aider à acheter de l'équipement ou des objets indispensables à votre survie.

Réputation (Rep) - votre renommée et votre gloire. Avec un score élevé de **Rep**, les habitants de l'île se mettront en quatre pour vous aider !

Magie (Mag) - le pouvoir surnaturel qui pourra vous aider durant certaines rencontres. Elle est généralement nécessaire à l'activation des menhirs.

Expérience (Exp) - elle est dépensée pour augmenter vos caractéristiques ou acquérir de nouvelles cartes Combat et Diplomatie qui amélioreront nettement vos chances de survie.

La **Nour** et la **Rich** peuvent être échangées entre membres d'un même groupe, ainsi qu'avec n'importe quel autre personnage situé dans le même lieu et qui n'est pas impliqué dans une action ou une rencontre. La **Rep**, l'**Exp** et la **Mag** ne peuvent jamais être échangées.

LIEUX



Ces cartes grand format représentent des parties d'Avalon et détaillent les endroits que vous allez visiter au cours de votre périple.

1. **Nom du lieu.**
2. **Numéro du lieu** - renvoie à l'entrée correspondante du journal d'exploration.
3. **Numéro « souche » du lieu** - le numéro de la version précédente de ce lieu (suite à des actions, événements ou circonstances spécifiques, certains lieux peuvent se voir remplacés par leur version modifiée).

4. **Symbole Lieu** - chaque lieu peut comporter jusqu'à 3 symboles spéciaux à côté de son nom :

MENHIR - ce lieu contient un menhir que vous pouvez activer. En cours de jeu, l'action d'activation de menhir ne peut être effectuée que dans des lieux portant ce symbole.

RÊVES - si vous vous trouvez dans ce lieu au crépuscule, des rêves prophétiques (ou d'horribles cauchemars) viendront troubler votre sommeil.

COMMUNAUTÉ HOSTILE - ce lieu déclenche une rencontre dès que vous y entrez (la plupart du temps diplomatique). Consultez les règles spécifiques sur la carte Lieu.

COMMUNAUTÉ AMICALE - Hélas, elles sont plutôt rares...

5. **Action de lieu** - une action qui peut être effectuée dans ce lieu.

6. **Clé de direction** - des numéros indiquant les lieux voisins.

7. **Description du lieu** - une brève description du lieu qui donne souvent quelques indices sur l'endroit.

Lorsque vous voyagez (voir *La Journée*, page 8), vous allez révéler de nouvelles cartes Lieu. Pour pouvoir voyager entre deux cartes Lieu voisines, il faut qu'elles soient reliées par des clés de direction. Si deux cartes Lieu sont adjacentes, mais qu'elles ne possèdent pas de clés de direction sur leurs bords communs, il est impossible de voyager directement de l'une à l'autre (elles sont généralement séparées par des chaînes de montagnes, des falaises ou des fleuves). Vous devez trouver un autre chemin !

Lorsque vous arrivez dans un nouveau lieu, suivez les étapes ci-dessous :

1) **Révélez des cartes Lieu supplémentaires.** Trouvez les cartes qui correspondent aux clés de directions de votre nouveau lieu. Attachez-les face aux clés correspondantes **SI** le lieu que vous souhaitez ajouter n'est pas distant de plus d'une carte (y compris en diagonale) d'un menhir actif.



1 - La figurine de votre personnage

2 - votre voyage

3 - Menhir actif

4 & 5 - Attachez ces cartes quand vous arrivez dans votre nouveau lieu (leurs numéros de lieu correspondent aux clés de direction situées sur les bords du lieu que vous occupez ET elles sont à portée d'un menhir actif).

6 - Cette carte Lieu ne peut pas être attachée ! Le numéro de lieu correspond bien à la clé de direction, MAIS elle serait hors de portée du menhir actif.

2) **Résolvez tous les effets immédiats.** Sur la carte, toutes les règles précédées du symbole Éclair (⚡) doivent être résolues maintenant.

Si le lieu est occupé par un gardien, résolvez la rencontre avant de déclencher les effets immédiats du lieu.

DÉPLACEMENT SPÉCIAL

Certaines cartes ou effets de jeu déplacent un personnage vers le « lieu révélé doté du plus petit numéro », « n'importe quel lieu relié », etc. Ces déplacements spéciaux ne sont pas considérés comme des voyages, ne coûtent pas de 🗺️ et sont résolus immédiatement. Ils permettent toutefois de révéler de nouveaux lieux et déclencher les effets immédiats et les rencontres de gardien.

NUMÉROS DE LIEU « SOUCHE »

Dans *Tainted Grail*, les actions des personnages vont parfois changer certains lieux de façon irréversible. Vos choix peuvent permettre de remplacer une carte Lieu par sa version transformée. Lorsqu'une carte Lieu change, son numéro change également et elle bénéficie d'un nouveau chapitre dans le journal d'exploration. Le numéro d'origine du lieu apparaît cependant toujours sur la carte à côté du nouveau. Il est appelé numéro souche. Utilisez-le lorsque vous reliez des clés de direction !

Exemple : vous arrivez dans un lieu dont le côté droit affiche la clé de direction 108. Vous cherchez le lieu 108, mais ce dernier n'est plus disponible dans la partie. En consultant le numéro souche des lieux en jeu, vous constatez que le lieu 110 est doté du numéro souche 108. Vous placez donc le lieu 110 à face à la clé de direction 108.



En résumé : quand vous visitez un lieu au cours de la partie, vous révélez des lieux voisins supplémentaires, du moment qu'ils sont : a) reliés par des clés de direction correspondantes, b) à portée d'un menhir. Si le lieu indiqué par la clé de direction n'est plus disponible pour cette partie, cherchez le numéro souche !

MENHIRS ET WYRD

En Avalon, lorsqu'un menhir s'éteint, des pans entiers de l'île sont engloutis par la force primordiale du Wyrd, à l'exception de quelques poches de réalité isolées autour des menhirs inactifs ou d'autres reliques de pouvoir. À l'aube de chaque jour, les cartes Lieu qui ne sont plus à portée d'un menhir actif sont défaussées pour représenter ce phénomène.

Tous les personnages présents dans un lieu retiré perdent immédiatement 2 🗺️ et gagnent 2 🗺️. Ils sont déplacés vers le lieu restant le plus proche (en cas d'égalité, choisissez le lieu doté du plus petit numéro). Ce déplacement spécial n'est pas une action de voyage.

Pour **activer un menhir** et révéler les lieux voisins (voir *Lieux*, page 10), les joueurs devront avoir recours à l'action située au dos de la carte Lieu ou reproduite dans le journal d'exploration de ce lieu. Le texte de l'action indique son coût et les détails de sa mise en place. Notez qu'il n'est possible d'activer un menhir que dans les lieux affichant le symbole 🗺️ à côté de leur nom.

Les personnages peuvent également **étendre la durée d'un menhir** encore actif en l'activant de nouveau. Toute « puissance » restante sur le cadran du menhir est perdue et le menhir est considéré comme nouvellement activé. Ne placez pas de nouvelle figurine de menhir sur le lieu lorsque vous effectuez cette action !

Si le **dernier menhir** du plateau s'éteint, ne retirez pas les dernières cartes Lieu. Les personnages peuvent continuer à interagir avec ces lieux, mais ils perdent 2 🗺️ et gagnent 2 🗺️ à chaque aube, jusqu'à ce qu'ils meurent ou parviennent à activer un menhir.

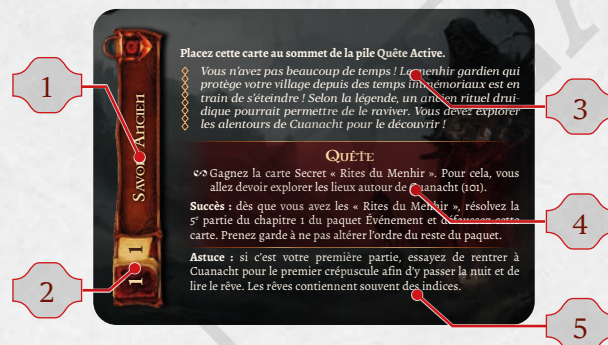
ÉVÉNEMENTS, QUÊTES ET TÂCHES

La carte Événement que vous révélez au début de la partie déclenche votre première **quête**. Dans *Tainted Grail*, les quêtes constituent les principaux embranchements de l'histoire : ce sont des missions de prime importance qui vous mènent invariablement vers la fin du chapitre en cours et vous permettent de progresser dans la campagne.

Les quêtes se trouvent toujours sur des cartes Événement ou Secret et se reconnaissent grâce à leur encadré spécial (voir l'image ci-dessous) et au symbole 🗺️ au coin de leur carte. Quand vous piochez une carte qui contient une quête, lisez-la à haute voix et placez-la dans la pile Quête Active, à côté du paquet Événement.

Exemple : le tout premier événement pioché contient une quête qui vous demande de « gagner la carte Secret Rites du Menhir ». Placez cet événement dans la pile Quête Active, à côté du paquet Événement. Dès qu'un personnage a obtenu la carte Secret Rites du Menhir, suivez les règles indiquées dans la partie « Succès » de la quête.

Astuce : si vous ne savez pas trop quoi faire, commencez toujours par vérifier vos quêtes actives.



Exemple de carte Événement d'Histoire contenant une quête.

1. **Titre**
2. **Chapitre et partie** – vous permettent la mise en place du paquet Événement.
3. **Narration** – une introduction à l'événement qui décrit ce qui arrive.
4. **Quête** – explique ce que vous devez faire afin de faire progresser l'histoire.
5. **Astuce** – quelques conseils qui peuvent vous aider à accomplir la quête.

IMPORTANT : ne défaussez jamais les cartes qui contiennent une Quête avant que le jeu ne vous indique clairement de le faire !

Hormis les quêtes principales, les personnages seront confrontés à une multitude de **tâches**, qui sont des missions secondaires que vous pourrez accomplir ou des indices que vous pourrez suivre. Effectuer des tâches est souvent bénéfique et élargit vos connaissances du monde, mais il est techniquement possible de finir le jeu sans en accomplir aucune. Les tâches ne disposent ni de cartes séparées ni de conditions de fin définies. Il faut les considérer comme des panneaux de signalisation qui vous indiquent les endroits à visiter ou des histoires à découvrir. Contrairement aux quêtes, les tâches ne sont pas liées à un chapitre et peuvent être accomplies à tout moment, du moins tant que le lieu où elle se trouve ne se trouve pas irrévocablement altéré.

Exemple : lors de leur passage aux Marches du Titan (lieu 115), les joueurs découvrent que les ermites et les mendiants qui vivaient dans les grottes voisines ont disparu. Le journal d'exploration de ce lieu contient une entrée « Nouvelle tâche : découvrez ce qu'il est advenu des ermites ». Si les joueurs suivent les indices, ils finiront par tomber, dans un lieu voisin, sur le terrible secret de ces disparitions.

IMPORTANT : envisagez de prendre des notes lorsque vous recevez une nouvelle tâche à accomplir. Le jeu vous permettra de suivre l'avancement de vos quêtes (notamment grâce aux cartes), mais se souvenir de chaque tâche en cours peut se révéler difficile sur le long terme.

IMPORTANT : lorsque vous souhaitez faire avancer l'histoire et la campagne, suivez vos quêtes. Les tâches sont également importantes, et souvent profitables, mais elles ne vous mèneront pas à la fin du chapitre en cours.

PIONS QUÊTE

De nombreuses quêtes et tâches ont recours aux pions Quête pour indiquer leur progression. Notez bien que les cadrans dotés de pions Quête (appelés cadrans Quête) ne sont PAS réduits à l'aube de chaque jour (voir *Cours du Jour*, page 8). Seuls les cadrans Temps sont automatiquement réduits.

GROUPES ET ACTIONS DE GROUPE

Dans *Tainted Grail*, les joueurs peuvent se regrouper ou se séparer en toute liberté. Vous pouvez voyager, combattre ou négocier en groupe, puis partir chacun de votre côté pour que certains se rejoignent ensuite pour faire face à une situation périlleuse.

Quand un personnage effectue une action, n'importe quel autre personnage présent dans le même lieu peut décider de le rejoindre. Si celui qui effectue l'action est d'accord, tous les personnages forment un groupe et accomplissent l'action de concert. Les règles précises dépendent de l'action entreprise.

Tous les personnages d'un groupe sont désignés sous l'appellation de « membres du groupe ».

En groupe : à tout moment, les membres du groupe peuvent s'échanger de la **Nour**, de la **Rich**, des cartes Objet ou Secret, du moment que le groupe n'est pas impliqué dans une rencontre. Dans un groupe, vous pouvez dépenser votre propre 🗺️ ou **Mag** à la place d'un autre membre du groupe. Vous pouvez même payer le coût total d'une action effectuée par un autre membre du groupe ! L'action unique qui se trouve sur le plateau Personnage constitue la seule exception à cette règle : pour utiliser cette action, le personnage actif doit payer au moins 1 🗺️.

Astuce : il est plus sûr de voyager en groupe, mais lorsque vous êtes pressé par le temps, vous séparer peut permettre de couvrir plus de terrain, d'explorer plus et de gagner plus de récompenses.

IMPORTANT : il est possible de se joindre à une action uniquement avant que celle-ci ne commence. Une fois l'action lancée, les personnages ne peuvent plus ni former ni dissoudre de groupe, à moins qu'une carte ne les y autorise spécifiquement.

QUITTER OU DISSOUDRE UN GROUPE

Chaque action entreprise par un groupe doit être effectuée et approuvée par l'ensemble de ses membres. Un personnage qui ne souhaite pas participer à une action donnée doit quitter le groupe avant que celle-ci ne soit commencée. Vous ne pouvez pas quitter un groupe au milieu d'une action ; mais vous pouvez le faire à tout autre moment.

Il existe cependant une exception : quand un personnage dans un groupe est incapable de payer un coût d'action requis pour chaque membre du groupe. Dans un tel cas, le personnage qui ne paie pas quitte le groupe et les membres restants effectuent l'action.

Exemple : une entrée du journal d'exploration demande à tous les membres du groupe de chacun payer 2 🗺️. Les joueurs A et B s'acquittent du coût, mais le joueur C ne le peut pas. Les joueurs A et B ne souhaitent pas payer pour le joueur C. Ce dernier est donc exclu immédiatement du groupe pendant que les joueurs A et B continuent l'exploration.

Lors d'une rencontre de combat ou diplomatique, les membres du groupe ne peuvent quitter celui-ci que s'ils fuient la rencontre (voir *Fuir le Combat*, page 14 et *Fuir ou Éviter la Diplomatie*, page 18) ou qu'ils sont exclus par l'effet d'une carte « Vous Êtes Mourant ».

STATUTS ET FICHE DE SAUVEGARDE

Quand vous voyagez, accomplissez des quêtes ou résolvez des tâches, il vous est souvent demandé de cocher ou d'indiquer un certain statut (ou une partie numérotée d'un statut) sur la fiche de sauvegarde.

Les statuts sont des déclencheurs d'histoire qui représentent l'impact des personnages sur le monde qui les entoure. Un statut indiqué sur la fiche de sauvegarde s'applique à l'ensemble des personnages. Les changements plus intimes (comme une maladie ou une aura magique) sont indiqués par les cartes Secret Personnel.

Éclaireur	1	2	3	4	5	6	7	8
Égarés et Déchus	X	X	3	4	5	6	7	
Énigme du Vieillacier								

JOURNAL D'EXPLORATION

La plupart des actions d'exploration vous renvoient vers le journal d'exploration, un épais livret qui contient une multitude d'histoires et d'interactions vitales pour progresser dans le jeu. Avant votre première utilisation, consultez le chapitre « Utiliser le Journal d'Exploration » au début de celui-ci.

RENCONTRES

On distingue quatre types de rencontres :



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 **Nour** lorsqu'elles sont vaincues.

Le paquet GRIS contient les dangers relatifs au monde des hommes, tels que des brigands, des chevaliers renégats ou des gens ayant sombré dans la folie. La plupart de ces rencontres octroient des objets ou de la **Rich** lorsqu'elles sont vaincues.

Le paquet VIOLET renferme des épreuves mystérieuses et surnaturelles. Vous découvrirez leurs effets par vous-même.

Le paquet BLEU est spécial et n'est pas orienté vers le combat. Il est notamment utilisé lorsque vous vous rendez dans une communauté hostile et contient des situations potentiellement dangereuses ainsi que des défis diplomatiques et personnels.

Les cartes qui composent chacun de ces paquets sont divisées en quatre niveaux de difficulté (indiqués par le nombre de bannières sur la carte) qui rendent le jeu de plus en plus ardu au fur et à mesure de votre progression.

Piocher une carte Rencontre vous propulse la plupart du temps en combat ou en diplomatie, selon la carte (voir les chapitres *Combat*, page 14 et *Diplomatie*, page 18 de ce livret).

Les joueurs daltoniens peuvent avoir recours aux quarts de cercle au dos des cartes afin d'identifier les paquets : inférieur gauche : gris, inférieur droit : vert, supérieur droit : violet, supérieur gauche : bleu.

GARDIENS

Ces redoutables adversaires continuent de sillonner le secteur quand vous avez fui (voir *Fuir le Combat*, page 14). Si vous ne parvenez pas à vaincre un gardien, placez sa carte Rencontre sur le lieu où elle a été déclenchée. À l'aube de chaque jour, lancez le dé Gardien :



1. Point cardinal – déplacez le gardien dans la direction indiquée. NOTE : le résultat W sur le dé indique l'ouest.

2. Rien – le gardien ne se déplace pas.

3. Défausse – retirez le gardien du plateau et replacez sa carte au bas de son paquet Rencontre.

- Si le gardien doit se déplacer vers un lieu non révélé ou non relié, déplacez-le vers le lieu relié doté du plus grand numéro.
- Si le gardien reste dans le même lieu et que des personnages s'y trouvent, déclenchez immédiatement la rencontre (tous les personnages présents dans le lieu doivent combattre en groupe).
- Si le gardien arrive dans un lieu occupé par un personnage, déclenchez immédiatement la rencontre (tous les personnages présents doivent combattre en groupe). Quand le gardien est vaincu, replacez sa carte au bas de son paquet Rencontre.
- Si un personnage ou un groupe arrive dans un lieu occupé par un gardien, déclenchez immédiatement la rencontre. Si plusieurs gardiens occupent le lieu, choisissez l'ordre de déclenchement des rencontres.
- Si un personnage ou un groupe arrive dans un lieu occupé par un gardien et possédant un effet immédiat (indiqué par le symbole Éclair), déclenchez d'abord la rencontre avec le gardien, puis résolvez les règles immédiates de la carte Lieu.

L'extension Les Monstres d'Avalon contient une figurine spécifique pour chacun des gardiens. Il peut exceptionnellement arriver qu'il y ait plus de rencontres d'un type donné sur le plateau que de figurines disponibles. Lorsque cela se produit, utilisez des cartes pour représenter ces rencontres surnuméraires.

OBJETS ET ÉQUIPEMENT

Certaines cartes Objet de *Tainted Grail* portent l'un des mots-clés suivants :

- **Arme**
- **Armure**
- **Bouclier**
- **Compagnon**
- **Relique**

Vous n'êtes pas limité dans le nombre d'objets de chaque catégorie que vous pouvez posséder, mais vous ne pouvez jamais utiliser plus d'une carte **Objet** ou **Secret** dotée du même mot-clé à la fois. À l'aube de chaque jour, si vous possédez plusieurs cartes Objets ou Secret dotées du même mot-clé, choisissez celles que vous voulez conserver et retournez les autres, face cachée. Faites de même chaque fois que vous obtenez de nouvelles cartes Objet ou Secret portant le même mot-clé que l'une de vos cartes révélées. Vous ne pouvez donc avoir qu'une arme, qu'une armure, qu'un bouclier, qu'un compagnon et qu'une relique activés au même moment.

Certains objets comportent aussi le symbole « A ». Ce sont les objets d'**artisanat**, les seuls pouvant être fabriqués par les personnages. Si une action d'artisanat ou une récompense de rencontre vous demande de « piocher une carte Objet d'artisanat », piochez des cartes du paquet Objet jusqu'à trouver la première carte dotée du symbole « A ». Prenez-la et remélangez le paquet. Appliquez la même méthode si vous devez piocher une carte Objet Arme, Objet Compagnon, etc.

Des personnages dans un même lieu peuvent librement **s'échanger des objets**, tant qu'aucun n'est impliqué dans une action ou une rencontre.

RETOURNER DES CARTES

Certaines cartes Objet doivent être **retournées** en combat ou en diplomatie pour indiquer qu'elles ont été utilisées. Lorsqu'il vous est demandé de retourner une carte, mettez-la face cachée. À la fin du combat ou de la diplomatie, n'oubliez pas de la remettre face visible !

SECRETS

Les secrets sont des objets et des pouvoirs numérotés liés à l'histoire qui ne sont jamais ajoutés au paquet Objet standard. **Ils ne peuvent jamais être perdus ou vendus**, à moins que la règle ne vous le spécifie expressément. Ils ne sont pas non plus affectés par les règles qui limitent le nombre d'objets transportables (tels que la carte « Vous Êtes Mourant »).

Si un effet vous demande de défausser des cartes Objet, vos secrets ne sont pas affectés, même s'ils possèdent un mot-clé relatif aux objets.

Exemple : La Voracité Désincarnée engloutit deux de vos objets, mais vous ne possédez qu'un seul objet standard et une carte Secret (qui est également une arme). Seul l'objet standard est défaussé.

Des personnages situés dans un même lieu peuvent librement **s'échanger des cartes Secret**, tant qu'aucun n'est impliqué dans une action ou une rencontre. Les cartes Secret dotées du mot-clé « **Personnel** » constituent une exception. Elles ne peuvent jamais être transférées vers un autre personnage !

PROGRESSION DES PERSONNAGES

Les points d'expérience (**Exp**) constituent le principal moyen de faire progresser votre personnage. Vous pouvez les dépenser lors de chaque crépuscule afin d'augmenter vos caractéristiques, ajouter de nouvelles cartes Combat et Diplomatie à vos paquets ou acquérir des compétences.

AMÉLIORER VOS PAQUETS COMBAT ET DIPLOMATIE

Payez 2 **Exp**. Piochez les 3 premières cartes de votre pile Réserve de Progression. Choisissez-en une et ajoutez-la au paquet correspondant. Remélangez les deux autres cartes dans votre pile.

Vos paquets Combat et Diplomatie doivent toujours contenir un minimum de 15 cartes chacun.

Lors du crépuscule, vous pouvez ajouter ou retirer des cartes de vos paquets. Les cartes que vous n'utilisez pas ne retournent PAS dans la pile Réserve de Progression. Placez-les à proximité de votre plateau Personnage ou dans le compartiment de sauvegarde de votre personnage.

AUGMENTER LES CARACTÉRISTIQUES

Le coût d'augmentation d'une caractéristique est fonction de la valeur totale de la paire (pour plus de détails sur les paires de caractéristiques, voir *Caractéristiques*).

- 2 Exp** : 1^{er} point dans une paire de caractéristiques opposées.
- 4 Exp** : 2^e point dans une paire de caractéristiques opposées.
- 6 Exp** : 3^e point dans une paire de caractéristiques opposées.
- 8 Exp** : 4^e point dans une paire de caractéristiques opposées.
- 10 Exp** : 5^e point et plus dans une paire de caractéristiques opposées.

Exemple : vous avez un de 2 et un de 0. Augmenter votre à 1 vous coûtera 6 Exp (vous atteindriez un total de 3 dans cette paire de caractéristiques).

Si votre et votre ont chacune une valeur de 2, augmenter votre à 3 va vous coûter 10 Exp (vous atteindriez un total de 5 dans cette paire de caractéristiques).



ACHERER DES COMPÉTENCES

Pour chaque augmentation à partir du troisième point gagné dans une caractéristique, vous choisissez une carte Compétence relative à cette caractéristique que vous attachez au bord correspondant de votre plateau Personnage. Les cartes Compétence sont recto verso et contiennent deux compétences mutuellement exclusives. Lorsque vous gagnez une carte Compétence, vous devez choisir un côté et renoncer à l'autre. Chacune des 72 compétences du jeu est unique. Pensez à discuter de vos choix avec vos partenaires afin d'optimiser le potentiel de votre équipe.

Notez que chaque carte Compétence affiche un point de la caractéristique correspondante et rapporte 1 point dans celle-ci. Par exemple, si vous possédez 2 marqueurs dans les cases de votre plateau Personnage et 2 cartes Compétence , la valeur totale de votre est de 4.

MORT ET FOLIE

AUX PORTES DE LA MORT

Si, à n'importe quel moment de la partie, votre  tombe à 0, attachez la carte « Vous Êtes Mourant » à votre plateau Personnage. Vous fuyez immédiatement la rencontre en cours et appliquez toutes les règles indiquées sur la carte « Vous Êtes Mourant ». À partir de cet instant, il est possible que chaque action que vous entrepreniez soit votre dernière ! Le statut « Vous Êtes Mourant » de votre personnage lui laisse un peu de temps pour récupérer, mais si vous traînez, vous allez passer l'arme à gauche. Défaussez cette carte dès que votre  remonte au-dessus de 0.

MORT

Dans une partie en solitaire, la partie se termine avec la mort du personnage. C'est pourquoi la carte « Vous Êtes Mourant » du mode solo est un peu plus souple et vous accorde plus de chances de vous remettre.




En mode coopératif, la mort d'un personnage n'entraîne pas forcément la fin de la partie. Suivez les étapes ci-dessous :

- S'il reste dans la boîte un personnage n'ayant pas participé à la campagne, vous pouvez le prendre, effectuer une mise en place du personnage normale, puis placer sa figurine dans le lieu révélé doté du plus petit numéro.
- Tous les objets possédés par le personnage défunt sont placés dans le lieu où il a trouvé la mort. Ils pourront être récupérés gratuitement par n'importe quel joueur jusqu'à ce que le lieu disparaisse.
- Tous les secrets appartenant au défunt sont partagés entre les autres personnages, au choix du joueur du personnage décédé. Il y a cependant une exception : certains secrets rares, dotés du mot-clé « Personnel » (voir *Secrets*, page 12) disparaissent à jamais si le personnage qui les détenait est tué !

Si, à la mort d'un personnage, tous les autres sont soit utilisés, soit morts, la partie se termine sur une défaite pour tous les joueurs. Voilà qui devrait motiver les joueurs à s'entraider à tout prix !

Si votre partie se termine sur une défaite, vous pouvez utiliser la Grâce de la Toute-Mère pour continuer votre partie (voir plus bas).

FOLIE

Si votre  atteint l'une des deux dernières cases de la piste , attachez la carte « Vous Devenez Fou » à votre plateau Personnage et suivez ses instructions. Vous allez être proie à de terribles cauchemars qui rendront l'exploration et les voyages encore plus difficiles et risqués. Défaussez cette carte dès que le marqueur ne se trouve plus sur l'une des cases rouges de la piste .

GRÂCE DE LA TOUTE-MÈRE

Si vous et votre groupe avez péri et que vous ne souhaitez pas tout recommencer à zéro, vous pouvez bénéficier de l'intervention de la Toute-Mère en personne. Cochez le statut « Sauvés par la Déesse » sur votre fiche de sauvegarde et allez au paragraphe 500 du Livre de Secrets. Cela vous permettra de repartir du début du chapitre avec des ressources pré-définies, mais vous pourrez continuer votre partie.

IMPORTANT : le jeu n'a pas été conçu pour que vous vous comptiez en permanence sur les puissances divines pour sauver vos fesses ! Si vous avez recours trop souvent à la Grâce de la Toute-Mère, c'est peut-être que vous devriez recommencer votre partie depuis le début en utilisant le mode histoire (voir Variantes et Appendices, page 22).

SAUVEGARDER LA PARTIE

Il est conseillé de sauvegarder la partie et de ranger le jeu uniquement à la fin de chaque chapitre, lorsque le journal ou une carte Événement vous y invite. À un autre moment, vous pourriez oublier certains détails de la quête ou de l'interaction que vous étiez en train d'effectuer et récupérer plus rapidement que prévu certaines actions limitées à « une fois par jour ». Toutefois, lorsque les circonstances vous y obligent, vous pouvez sauvegarder la partie à n'importe quel moment. Pour sauvegarder votre partie, suivez les instructions ci-dessous :

I) Chaque joueur sauvegarde l'état de son personnage

- 1) Choisissez un schéma de plateau Personnage sur la fiche de sauvegarde. Inscrivez-y le nom de votre personnage. À l'aide d'un crayon papier, indiquez ensuite vos caractéristiques, vos ressources et l'état de vos pistes Survie.
- 2) Si vous possédez des compétences, notez leur numéro unique à côté de chaque caractéristique correspondante.
- 3) Notez toute information supplémentaire qui vous semble importante, telles que l'état des cadrans Quête ou Secret éventuellement en jeu.
- 4) Retirez tous les marqueurs de votre plateau Personnage et remettez-les dans la boîte.
- 5) Mettez toutes vos cartes Objet et Secret dans l'un des quatre compartiments de sauvegarde de la boîte.
- 6) Empilez vos cartes Combat et Diplomatie. Empilez vos Réserves de Progression Combat et de Diplomatie et placez un séparateur « Réserve de Progression » au sommet de la pile. Remisez les deux piles de cartes dans votre compartiment de sauvegarde.

II) Le chroniqueur (ou l'ensemble des joueurs) sauvegarde l'état du monde :

- 1) Utilisez la fiche de sauvegarde pour noter le lieu où se trouve chaque personnage, gardien ou menhir, chaque cadran spécial, ainsi que la valeur de chaque cadran.
- 2) Retirez toutes les figurines, tous les cadrans et pions et remettez-les dans la boîte.
- 3) Empilez toutes les cartes Lieu révélées et couvrez la pile avec le séparateur Lieux Révélés. Ajoutez ensuite les lieux non révélés à la pile, face inversée. Placez les cartes Lieu dans le compartiment grand format de la boîte.

IMPORTANT : Assurez-vous que les lieux retirés de la partie soient bien séparés des autres, dans l'autre compartiment, plus petit.

- 4) Rangez les quatre paquets Rencontre dans la boîte, couverts par le séparateur Rencontres Sauvegardées.
- 5) Rangez le paquet Événement dans la boîte, ainsi que vos quêtes Actives, couvert par le séparateur Événements Sauvegardés.
- 6) Rangez les cartes restantes dans la boîte (cartes Secret, Objet, Rencontre ou Événement non utilisées).

Pour mettre en place une partie sauvegardée, inversez la procédure.

AJOUTER OU RETIRER DES JOUEURS

Chaque fois que vous mettez en place une nouvelle session, vous pouvez ajouter ou retirer des personnages comme bon vous semble (dans la limite de 1 à 4).

Assurez-vous de distribuer les cartes Secret de tout personnage retiré à ceux qui restent en jeu. Les secrets ne doivent jamais être retirés de la partie, sauf instructions spécifiques (comme les secrets personnels, par exemple).

Toute nouvelle recrue est placée dans le lieu occupé par l'un des anciens personnages. Ces recrues représentent des renforts envoyés par Cuanacht. Elles commencent la partie avec leurs paquets et ressources de départ.

DÉFAUSSER ET RETIRER DES CARTES DE LA PARTIE

La plupart des cartes de *Tainted Grail* ne possèdent pas de défausses correspondantes. Lorsque vous devez défausser une carte Lieu, Événement Aléatoire, Rencontre, Secret ou Objet, remplacez cette carte au bas de son paquet d'origine.

Les cartes Combat et Diplomatie défaussées ou détruites lors des rencontres doivent être remélangées dans leurs paquets respectifs à la fin de la rencontre.

Le paquet Événement possède toutefois une pile de défausse : elle vous aide à évaluer le passage du temps et permet une meilleure utilisation du paquet.

RETIRER DE LA PARTIE

Il vous sera parfois demandé de retirer une carte de la partie plutôt que de la défausser. Dans un tel cas, la carte est remise dans la boîte de jeu, à l'extérieur des compartiments de sauvegarde. Cette carte ne fait plus partie de la campagne en cours et ne peut plus revenir en jeu, sauf si un effet vous autorise spécifiquement à le faire.

CONSEILS GÉNÉRAUX

- Explorez votre environnement. Les meilleures trouvailles et de nombreuses histoires ne sont révélées que par l'exploration. Vous aurez parfois à explorer plusieurs fois le même lieu.
- Essayez de conserver toujours suffisamment de **Nour** et de ressources pour les deux-trois jours à venir.
- Inspectez tous les menhirs situés dans des lieux révélés et planifiez dès que possible l'activation du prochain menhir. Une rencontre qui tourne mal ou un mauvais choix peut vous faire perdre un, voire deux jours !
- Résoudre les rencontres ou explorer les lieux dangereux en groupe augmente grandement vos chances. Par contre, plus vous êtes de joueurs, plus vous devez presser le pas. Il est parfois nécessaire de se séparer pour couvrir plus de terrain.
- N'oubliez pas que des personnages occupant un même lieu peuvent se soutenir et s'entraider pour payer le coût des actions.

COMBAT

Reportez-vous à ce chapitre lorsque vous effectuez une rencontre de combat. Si vous n'avez pas encore combattu dans *Tainted Grail*, il est conseillé de commencer avec l'une des rencontres portant la mention « Votre Première Rencontre ». Vous pouvez également apprendre les règles de combat en regardant la vidéo d'initiation à cette adresse : www.taintedgrail.com/learn.

DÉROULEMENT DU COMBAT

Dans *Tainted Grail*, le combat est une confrontation tour par tour entre un personnage (ou un groupe de personnages) et un ennemi, matérialisé par une carte Rencontre. Les membres du groupe vont établir ensemble une ligne de cartes (appelée séquence) dans le but d'ajouter suffisamment de marqueurs au potentiel de combat pour vaincre la rencontre. Ces marqueurs représentent la progression de l'affrontement, l'avantage tactique des personnages, les blessures qu'ils infligent et la fatigue de l'adversaire.

Les règles de combat sont détaillées plus bas, mais dans la plupart des cas, les affrontements se déroulent comme suit :

- Tous les membres du groupe piochent leur main de cartes initiale (voir *Commencer le Combat*).
- Les membres du groupe désignent le personnage qui va être actif et qui jouera en premier (*Tour de Combat, phase I*).
- Le personnage actif peut jouer une carte Combat qu'il ajoute au bout de la séquence (*Tour de Combat, phase II, étape 2a*).
- Le personnage actif peut jouer autant de cartes supplémentaires que les règles le permettent (*Tour de Combat, phase II, étape 2b*).
- L'ennemi effectue une attaque contre le personnage actif (*Tour de Combat, phase II, étape 3*).
- Si des personnages n'ont pas encore été actifs ce tour-ci, l'un d'entre eux est activé (*Tour de Combat, phase II, étape 4*). Si tous ont joué, le tour en cours se termine et un nouveau commence.

Astuce : soyez prudent avant d'affronter les diverses rencontres que vous effectuerez au cours de votre périple. Certaines peuvent se révéler particulièrement redoutables. Dans certains cas, n'hésitez pas à fuir la rencontre (voir *Fuir le Combat*).



EXEMPLE DE SÉQUENCE DE COMBAT

Une séquence est constituée par l'ensemble des cartes Combat jouées par tous les membres du groupe au cours de la rencontre. Chaque personnage joue ses cartes à tour de rôle, les ajoutant à une séquence commune. Les cartes forment toujours une ligne horizontale. Les clés au bas des cartes sont toujours reliées entre elles, et aucune clé ne peut être cachée.

FUIR LE COMBAT

Un personnage peut fuir le combat à n'importe quel moment lors de son activation : il dépense 1 et déclenche l'attaque d'opportunité indiquée sur la carte rencontre. Placez ensuite la carte rencontre au bas de son paquet d'origine et remélangez le paquet Combat du personnage en y incluant les cartes jouées ou défaussées.

En groupe : si un personnage actif décide de fuir le combat, il déclenche l'attaque d'opportunité et sort du combat, comme décrit plus haut. Le reste du groupe continue la rencontre et passe à l'étape 4 : *Vérifier la Disponibilité*. Si tous les joueurs fuient, la rencontre est placée au bas de son paquet d'origine.

REPLI

Les personnages ne sont pas les seuls à pouvoir fuir le combat. Certaines créatures possèdent une attaque spéciale de « repli ». Lorsqu'elle se déclenche, mettez immédiatement fin à la rencontre et placez la carte Rencontre au bas de son paquet d'origine. Les personnages ne reçoivent ni butin ni récompense. En ce qui concerne les règles, forcer un ennemi à se replier ne compte pas comme vaincre la rencontre.



CARTE RENCONTRE DE COMBAT

Cette carte représente l'ennemi que les personnages vont affronter tout au long de la rencontre. Elle contient les éléments suivants :

- 1 - **Difficulté de la rencontre.** Chaque rencontre appartient à l'une des quatre catégories de difficulté, de la plus simple à la plus difficile.
- 2 - **Symbole Gardien.** Voir « Gardien » dans les Traits des Rencontres de Combat, plus loin.
- 3 - **Valeur de la rencontre.** La résistance de la rencontre. Pour la vaincre, vous devez ajouter au moins autant de marqueurs au potentiel de combat.
- 4 - **Nom de la carte.**
- 5 - **Texte d'ambiance.**
- 6 - **Traits des rencontres de combat.** Des modificateurs spéciaux qui restent actifs tout au long de la rencontre (voir Traits des Rencontres de Combat, page 16).
- 7 - **Tableau de Combat.** Détermine l'attaque effectuée par l'ennemi en fonction du nombre de marqueurs dans le potentiel de combat.
- 8 - **Opportunité.** Décrit ce qui se produit si l'ennemi utilise son attaque d'opportunité.
- 9 - **Récompense et butin.** Ce que vous obtenez une fois l'ennemi vaincu. Les récompenses s'appliquent à chaque membre du groupe, mais le butin devra être partagé ou distribué.
- 10 - **Clé de caractéristique.** Relier ces clés permet de recevoir divers bonus si vous possédez le niveau requis dans la caractéristique.

COMMENCER LE COMBAT

Dans *Tainted Grail*, le combat commence dès que le jeu vous demande de piocher une carte de l'un des paquets Rencontre suivants : gris, vert ou violet et que la carte piochée est dotée d'au moins une clé ouverte sur son côté droit.

Après avoir pioché une carte Rencontre, placez-la dans la zone de jeu, en prévoyant de la place sur le côté droit afin de pouvoir aligner les cartes de votre séquence.

Vérifiez dès à présent les traits de la rencontre, car certains se déclenchent au cours de cette étape (voir *Traits des Rencontres de Combat*, page 16).

Chaque membre du groupe doit ensuite s'assurer qu'il n'utilise pas plus d'un objet doté de chacun des mots-clés suivants : Arme, Armure, Bouclier, Compagnon, Relique (voir *Objets et Équipement*, page 12). Les membres du groupe peuvent également décider de ne pas utiliser certains de leurs objets au cours de la rencontre. Mettez-les de côté jusqu'à la fin de la rencontre. Une fois le combat commencé, vous ne pouvez plus y ajouter d'objet !

Après avoir validé son équipement, chaque membre du groupe pioche des cartes de son paquet Combat :

- 3 cartes si 1 à 3 personnages sont impliqués dans le combat.
- 2 cartes si 4 personnages sont impliqués dans le combat.

Si vous n'aimez pas votre main de départ, vous pouvez la défausser pour en piocher une nouvelle, avec une carte de moins. Vous pouvez répéter cette opération jusqu'à n'avoir plus qu'une seule carte en main.

Une fois que tous les membres du groupe ont pioché leur main de départ, passez à la phase I du tour de combat, détaillée page suivante.



CARTE COMBAT

Exemple de carte Combat :

- 1 - **Clé de caractéristique.** Chaque clé est ouverte et peut être reliée à l'une des clés bonus de la carte suivante dans la séquence. Le symbole Caractéristique de chaque clé doit correspondre à la valeur de celle-ci sur le plateau Personnage. Si vous n'avez pas le niveau requis dans la caractéristique, la clé ne peut pas être reliée !
- 2 - **Clé bonus.** Chacune de ces clés peut être reliée à une clé de caractéristique de la carte précédente dans la séquence.
- 3 - **Clé magique.** Cette clé peut être reliée en joignant ses parties droite et gauche ET en dépensant 1 Mag.
- 4 - **Clé gratuite.** Cette clé peut toujours être reliée gratuitement et vous donne un bonus spécifié sur la seconde partie de la clé. Chaque bonus est détaillé dans l'encart « Bonus de Combat ». Si la seconde partie de cette clé est vide, vous ne recevez aucun bonus.

5 - **Capacité.** Le texte de la carte qui indique les règles spéciales et leur timing. Seules les capacités qui sont visibles (et qui ne sont pas recouvertes par d'autres cartes de la séquence) sont considérées actives. Les cartes passives (voir plus bas) ne sont jamais couvertes : leur capacité demeure active durant toute la rencontre.

6 - **Numéro de la carte.** Avant de faciliter le tri des cartes et la construction des paquets, chaque Carte Combat ou Diplomatie est dotée de son propre numéro. La lettre à côté du numéro permet d'identifier le paquet et la couleur de la carte (B : bleu, G : gris, M : marron et V : vert).



CARTES COMBAT PASSIVES

Contrairement aux cartes Combat normales, les cartes Combat passives conservent leur capacité visible pendant tout le combat, tant qu'elles se trouvent dans la séquence. Pour que cela soit possible, leurs clés sont situées sur le bord opposé de la carte.

Charges : certaines cartes vous permettent de gagner des charges : utilisez des marqueurs universels que vous placez sur la carte. Vous pouvez utiliser des capacités « payez X charges » à tout moment, tant que vous pouvez en payer le coût (sauf si leur texte indique une phase spécifique).

En groupe : seul le personnage actif peut utiliser les charges placées sur les cartes et le propriétaire de la carte doit donner son accord pour qu'il le fasse.

TOUR DE COMBAT

Un combat se déroule généralement sur plusieurs tours. Chaque tour de combat est composé des phases suivantes :

I. CHOIX DU PERSONNAGE ACTIF

Les membres du groupe décident qui va être le personnage actif. Il peut s'agir de n'importe quel personnage qui n'a pas encore été activé ce tour-ci (sans pion Temps sur son plateau Personnage). Si les membres du groupe ne parviennent pas à une décision unanime, c'est le personnage non activé doté du numéro le plus bas qui est activé.

Placez un pion Temps sur le plateau du personnage activé. Il sert à rappeler qui a été activé ou non ce tour-ci.

N'oubliez pas que tous les effets de jeu (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z) pénalités de capacités) qui surviennent pendant l'activation d'un personnage ne s'appliquent qu'au personnage actif !

II. ACTIVATION DU PERSONNAGE

1. CAPACITÉS DIFFÉRÉES

Retirez 1 pion Temps sur chacune des cartes de la séquence qui en contient. Si vous retirez le dernier pion Temps d'une carte, résolvez immédiatement sa capacité dotée du déclencheur Temps (voir *Déclencheurs de Cartes Combat*). Ces capacités ne se déclenchent qu'une seule fois !

Passez à l'étape 2.

Déclencheurs de Cartes Combat

La plupart des cartes Combat possèdent une capacité. Les capacités commencent généralement par un symbole qui indique le moment où vous devez les résoudre.



Au placement - résolvez cette capacité quand vous placez la carte dans la séquence.




Différée - quand vous jouez cette carte, placez-y 1 pion Temps de la carte. La capacité est déclenchée lorsque vous retirez le dernier pion Temps de la carte. La capacité ne se déclenchera plus lors des tours suivants et le pion Temps n'est pas remis sur la carte !

Si vous placez une autre carte sur celle qui possède le pion Temps et que vous couvrez la capacité, le pion Temps est perdu et la capacité ne se déclenchera pas.



Attaque Ennemie - cette capacité reste active pendant toute la durée de l'étape 3 de l'activation du personnage. Elle modifie généralement l'attaque de l'ennemi.



Dégâts - ce symbole indique que le personnage actif doit perdre autant de  que le montant indiqué.



Clé de caractéristique reliée - ce symbole indique le nombre de clés de caractéristique de ce type reliées dans toute la séquence.

2. JOUER DES CARTES

C'est le moment où vous déployez votre stratégie en jouant des cartes de votre main pour les ajouter à la séquence. Si vous ne parvenez pas à jouer au moins une carte, l'ennemi va profiter de votre inaction (voir *Opportunité*, page 16). Vous pouvez également être contraint de jouer une carte si vous êtes en proie à la panique (voir *Panique*, page 16).

Cette étape se déroule comme suit :

a) **Jouez une carte Combat.** Au cours de votre activation, lorsque vous jouez votre première carte Combat, **vous n'avez besoin de remplir aucune condition particulière !** Cette carte ne doit pas forcément relier des clés. Elle doit simplement pouvoir s'aligner correctement avec la carte précédente dans la séquence (voir *Exemple de Séquence de Combat*, page 14), en reliant sa clé située le plus bas à celle de l'autre carte.


Après avoir joué la carte :


- Vérifiez si des clés de caractéristique et des clés bonus se relient. Appliquez les éventuels bonus. N'oubliez pas que pour que ces clés puissent être reliées, vous devez posséder le niveau indiqué dans la caractéristique correspondante.

- Si les deux parties de la clé magique se rejoignent, vous pouvez payer 1 **Mag** pour relier cette clé et gagner son bonus.

- Reliez la clé gratuite, en bas de la carte, et gagnez son bonus.

- Vérifiez la capacité de la carte et résolvez-la si elle se déclenche maintenant (voir *Déclencheurs de Cartes Combat*).

b) **Jouez des cartes Combat supplémentaires.** Chaque tour, toute carte Combat jouée après la première **DOIT être reliée par une clé** . Si vous ne possédez aucune carte possédant cette clé bonus, ou si vous ne parvenez pas à la relier, vous ne pouvez pas jouer de cartes supplémentaires ! Résolvez chacune des cartes jouées comme indiqué ci-dessus.

Note : le symbole  doit apparaître sur la carte que vous voulez jouer (pas sur la précédente) et pouvoir être relié.

c) **Vérifiez l'attaque d'opportunité.** Si vous n'avez joué aucune carte lors de votre activation, l'ennemi effectue immédiatement son attaque d'opportunité (voir *Opportunité*, page 16). Piochez ensuite une carte.

d) **Effectuez le contrôle de victoire.** Voir l'encart *Contrôle de Victoire* pour plus de détails.

CONTRÔLE DE VICTOIRE

Comptez le nombre de marqueurs dans le potentiel de combat. S'il est supérieur ou égal à la valeur indiquée sur la carte rencontre, vous gagnez ! Recevez les récompenses, partagez le butin et remplacez la carte Rencontre au bas de son paquet d'origine. Remélangez votre paquet Combat, y compris vos cartes jouées et défaussées, et remettez-le à sa place. Sinon, passez à l'étape suivante.

3. ATTAQUE DE L'ENNEMI

- Sur la carte Rencontre, trouvez l'attaque qui correspond au nombre de marqueurs dans le potentiel de combat. Appliquez le résultat de cette attaque au personnage actif.

- Si l'attaque de l'ennemi retire des marqueurs du potentiel de combat et que ce dernier n'en contient pas suffisamment pour couvrir cette perte, allez à la section *Potentiel de Combat Négatif*.

- Après avoir éventuellement modifié le potentiel de combat, effectuez le contrôle de victoire (voir l'encart *Contrôle de Victoire*).

4. VÉRIFIER LA DISPONIBILITÉ

- Vérifiez si tous les personnages ont été activés ce tour-ci (s'ils ont des pions Temps sur le plateau Personnage). S'il ne reste plus aucun personnage à activer, passez à la phase III, *Fin du Tour*.

- Si certains personnages n'ont pas encore été activés, retournez à la phase I, *Choix du Personnage Actif*.

III. FIN DU TOUR

- **Défaussez.** Chaque membre du groupe défausse jusqu'à avoir au maximum 3 cartes en main.

- **Piochez.** Tous les membres du groupe piochent 1 carte de leur paquet. Ne piochez pas si votre personnage est en proie à la panique (voir *Panique*, page 16). Si vous n'avez plus de cartes à piocher, voir *Plus de Cartes dans le Paquet*.

- **Mettez à jour les activations.** Retirez tous les pions Temps des plateaux Personnage. Les pions Temps sur les cartes Combat ne sont pas affectés !

- **Commencez un nouveau tour.** Retournez au début de la phase I, *Choix du Personnage Actif*.



RELIER DES CLÉS

Pour qu'une clé soit reliée, ses deux moitiés doivent pouvoir être jointes. De plus :



Votre personnage doit posséder le niveau correspondant dans la caractéristique indiquée.



Vous devez dépenser 1 **Mag** si vous voulez relier cette clé. Placez le point dépensé sur la clé magique pour indiquer qu'elle est active. Si une carte possédant une clé magique reliée est défaussée, défaussez également le point de **Mag** utilisé pour la relier.



Se relie toujours ! Les clés gratuites sont souvent dotées de multiplicateurs, ce qui les rend encore plus puissantes !

BONUS DE COMBAT



Ajoutez le nombre de marqueurs indiqué au potentiel de Combat.



Piochez 1 carte.



Cette clé bonus vous permet de jouer de cartes Combat supplémentaires lors de l'étape 2 de votre activation (voir *Jouer des Cartes*, page 15). Ignorez cette clé quand vous jouez la première carte de votre activation.

Cette clé bonus ne peut pas être multipliée. Ignorez tout multiplicateur qui se trouve à côté d'elle.



Défaussez la dernière carte Combat de votre séquence.



Multiplie le symbole qui suit.

Par exemple + signifie que vous recevez 2 marqueurs.



Annule le symbole qui suit.

Par exemple + signifie que vous ne piochez pas.

AUTRES RÈGLES DE COMBAT

PANIQUE

La panique se déclenche dès que votre est supérieure à votre actuelle (le marqueur est plus haut que les ailes du marqueur en T).

- Au lieu de jouer la première carte de ce tour depuis votre main lors de l'étape 2 (*Jouer des Cartes*), jouez-la du sommet de votre paquet Combat. Vous pouvez ensuite jouer des cartes supplémentaires de votre main, en suivant les règles normales.
- Ne piochez pas de carte lors de la phase III, *Fin du Tour*. Les clés bonus, compétences, capacités ou attaques d'opportunité qui permettent de gagner des cartes supplémentaires s'appliquent normalement.

OPPORTUNITÉ

Si vous ne jouez aucune carte lors de l'étape 2 de votre activation (*Jouer des Cartes*), l'ennemi effectue immédiatement l'attaque d'opportunité indiquée sur sa carte et vous piochez 1 carte supplémentaire. Passez ensuite à l'étape 3. Les attaques d'opportunité déclenchées dans d'autres circonstances (comme fuir le combat) ne permettent pas de piocher 1 carte.

PLUS DE CARTES DANS LE PAQUET

Lorsque votre personnage devrait piocher des cartes Combat et que son paquet n'en contient plus suffisamment, vous être contraint de fuir. Appliquez les règles normales de fuite.

VOUS ÊTES MOURANT !

Lorsque la de votre personnage tombe à 0, votre personnage reçoit une carte « Vous Êtes Mourant », ce qui a pour effet (entre autres) d'immédiatement retirer votre personnage de la rencontre. Consultez le texte de la carte pour plus de détails.

DÉFAUSSER SANS AUCUNE CARTE EN MAIN

Lorsque vous devez défausser une carte de votre main et que vous n'en avez aucune, défaussez la première carte de votre paquet Combat.

POTENTIEL DE COMBAT NÉGATIF

Le potentiel de combat ne peut jamais être négatif. Lorsque l'attaque d'un ennemi ou un quelconque autre effet vous demande de retirer un ou plusieurs marqueurs du potentiel de combat et que celui-ci n'en contient plus suffisamment, le joueur qui contrôle le personnage actif doit défausser 1 carte de sa main pour chaque marqueur qu'il ne peut pas retirer. S'il ne détient pas suffisamment de cartes en main, voir *Défausser sans Aucune Carte en Main* ci-dessus.

Exemple : le potentiel de combat contient 2 marqueurs et le joueur possède 1 carte en main. L'attaque de l'ennemi fait perdre 4 marqueurs. Le joueur défausse les 2 marqueurs du potentiel, sa carte en main et la première de son paquet Combat.

TRAITS DES RENCONTRES DE COMBAT

Défensif - la première carte Combat jouée lors chaque étape 2 de votre activation (*Jouer des Cartes*) ajoute 1 marqueur de moins au potentiel de combat.

Destructeur - à la fin de la rencontre, tous les membres du groupe doivent défausser tous leurs objets dotés du mot-clé « arme » utilisés lors de la rencontre (mais pas les secrets).

Détrouseur - si tous les membres du groupe tombent à 1 ou moins au cours de la rencontre, ils perdent toute leur **Rich** et défaussent tous leurs objets. La rencontre se termine et la carte Rencontre est placée au bas de son paquet d'origine.

Embuscade - immédiatement après son activation, le premier personnage activé lors de ce combat doit défausser jusqu'à ne plus avoir qu'une seule carte en main.

Enragé - lors de cette rencontre, l'étape 3 (*Attaque de l'Ennemi*) est résolue deux fois.

Feinteur - tous les infligés lors de l'étape 3 (*Attaque de l'Ennemi*) ne peuvent pas être annulés.

Fonceur - immédiatement après son activation, le premier personnage activé lors de ce combat subit 2 .

Gardien - si elle n'est pas vaincue, cette rencontre va rôder sur le plateau (voir la section *Gardiens*, page 12 du chapitre *Règles de Base*).

Horde - lors de chaque étape 3 (*Attaque de l'Ennemi*), le personnage actif défausse 2 premières cartes de son paquet Combat.

Lent - au début du combat, chaque membre du groupe pioche 1 carte supplémentaire. Lors de la phase III, *Fin du Tour*, chaque membre du groupe pioche 1 carte supplémentaire.

Opportuniste - si un personnage ne joue pas au moins 2 cartes Combat lors de l'étape 2 (*Jouer des Cartes*), l'ennemi effectue son attaque d'opportunité.

Rapide - chaque personnage ne peut pas jouer plus de 2 cartes Combat lors de son activation.

EXEMPLE DE COMBAT

Béor pioche une rencontre grise : un Vagabond (valeur de rencontre de 5). Cet ennemi est doté du trait Rapide, ce qui signifie que Béor ne peut jouer que 2 cartes par tour.



TOUR 1

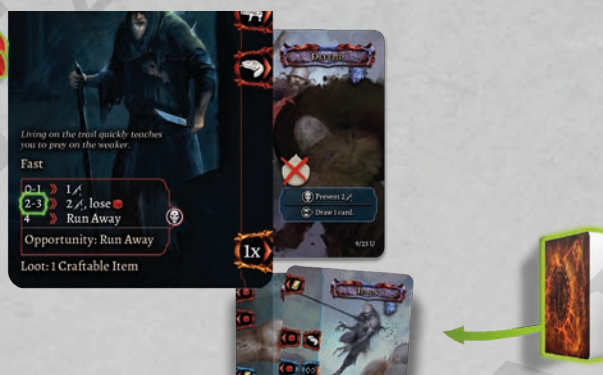
Le joueur qui contrôle Béor pioche 3 cartes de son paquet Combat et joue une carte « Attaque ».

Béor possède 2 points en : la clé est reliée à un bonus qui ajoute 1 marqueur au potentiel de combat. La clé bonus est également reliée : le joueur ajoute un second marqueur au potentiel de combat.



Conscient qu'il ne pourra jouer que 2 cartes (à cause du trait Rapide du Vagabond), Béor joue une carte « Défense » et relie sa clé magique en payant 1 Mag. Relier la clé magique active le bonus () requis pour pouvoir jouer des cartes supplémentaires.

La carte possède également le symbole . Le joueur y place donc 1 pion Temps. C'est à présent au tour de l'ennemi d'attaquer.



Le joueur consulte le tableau de combat de la carte Rencontre. Le potentiel de combat contient pour l'instant 2 marqueurs. La ligne correspondante indique que l'ennemi inflige 2 et retire 1 marqueur du potentiel de combat. Cependant la carte « Défense » modifie cette attaque, réduisant les subis de 2. Au final, l'attaque du Vagabond ne fait que retirer 1 marqueur du potentiel de combat.

Le joueur pioche 1 carte.

TOUR 2

Le joueur commence par retirer 1 de la carte « Défense » et pioche 1 carte.

Il joue ensuite une carte « Lance ». C'est sa première carte du tour, il n'a donc pas besoin du bonus .

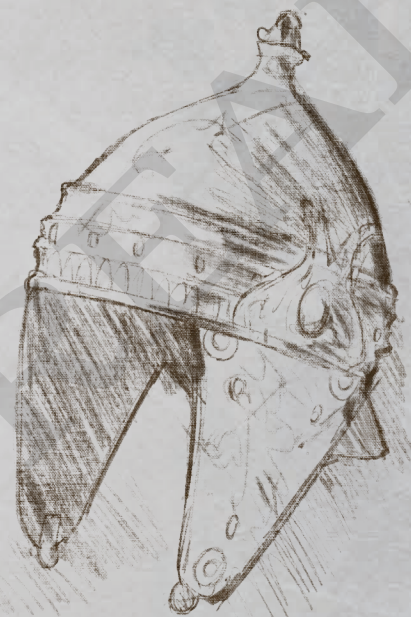


La clé et la clé gratuite sont reliées (le joueur voulant économiser sa Mag, il ne relie pas la clé magique). La carte ajoute un total de 3 marqueurs au potentiel de combat : 1 grâce à la clé et 2 grâce à la clé gratuite (dotée d'un multiplicateur x2). La capacité de la carte permet à Béor de lancer son arme ou son bouclier, mais le personnage ne possède ni l'un ni l'autre.



Béor joue ensuite une carte « Rage », en payant 1 Mag pour relier la clé magique, ce bonus étant requis pour jouer une carte supplémentaire. Aucune autre clé n'est reliée. En appliquant la capacité qui se déclenche au placement de la carte () Béor dépense 1 et ajoute 1 marqueur au potentiel de combat pour chaque clé reliée. Il y a dans toute la séquence 2 clés reliées de ce type : le joueur ajoute donc 2 marqueurs au potentiel de combat. Le total dépasse à présent la valeur de la rencontre : Béor est victorieux !

Le joueur gagne le butin indiqué sur la carte Rencontre et place la carte au bas du paquet Rencontre gris. Toutes les cartes utilisées ou défaussées pendant le combat retournent dans le paquet Combat. Le joueur mélange ensuite ce paquet et le replace sur la gauche du plateau Personnage de Béor.



DIPLOMATIE

Reportez-vous à ce chapitre lorsque vous effectuez une rencontre de diplomatie. Si vous n'avez pas encore fait de diplomatie dans *Tainted Grail*, il est conseillé de commencer avec la rencontre portant la mention « Votre Première Rencontre ». Vous pouvez également apprendre les règles de diplomatie en regardant la vidéo d'initiation à cette adresse : www.taintedgrail.com/learn.

Dans *Tainted Grail*, toutes les rencontres ne finissent pas forcément dans un bain de sang. Le paquet bleu est utilisé lors d'épreuves diplomatiques ou de confrontations sociales auxquelles votre personnage devra faire face. Ces rencontres présentent des similarités avec le combat. Apprendre l'un lorsqu'on maîtrise l'autre n'est qu'une simple formalité.



DÉROULEMENT DE LA DIPLOMATIE

Dans *Tainted Grail*, la diplomatie est une confrontation tour par tour entre un personnage (ou un groupe de personnages) et un adversaire, matérialisé par une carte Rencontre. Les membres du groupe vont établir ensemble une ligne de cartes (appelée séquence) dans le but de faire monter le marqueur placé sur la piste Affinité de la carte Rencontre et de remporter cette dernière. De son côté, l'adversaire va faire tout son possible pour faire descendre ce marqueur en effectuant diverses Réponses :

Les règles de diplomatie sont détaillées plus bas, mais dans la plupart des cas, les rencontres diplomatiques se déroulent comme suit :

- Tous les membres du groupe piochent leur main de cartes initiale (voir *Commencer la Diplomatie*).
- Les membres du groupe désignent le personnage qui va être actif et qui jouera en premier (*Tour de Diplomatie, phase I*).
- Le personnage actif peut jouer une carte Diplomatie qu'il ajoute au bout de la séquence (*Tour de Diplomatie, phase II, étape 2a*).
- Le personnage actif peut jouer autant de cartes supplémentaires que les règles le permettent (*Tour de Diplomatie, phase II, étape 2b*).
- L'adversaire effectue sa réponse contre le personnage actif (*Tour de Diplomatie, phase II, étape 3*).
- Si des personnages n'ont pas encore été actifs ce tour-ci, l'un d'entre eux est activé (*Tour de Diplomatie, phase II, étape 4*). Si tous ont joué, le tour en cours se termine et un nouveau commence.

Certaines rencontres diplomatiques permettent deux approches différentes ou présentent différents paliers successifs aux conditions différentes. Vous devez remporter chaque palier en gagnant le mini-jeu de la piste Affinité une seconde, voire une troisième fois d'affilée.

Exemple : face à une foule déchaînée qui vous accuse de meurtre, il vous faudra d'abord calmer les gens à l'aide de votre , puis prouver votre innocence avec .

Astuce : en plus de pouvoir les fuir, il vous est possible d'éviter complètement les rencontres diplomatiques si vous possédez la **Rep** ou les ressources adéquates (voir : Fuir ou Éviter la Diplomatie).



Exemple de Séquence de Diplomatie

Une séquence est constituée par l'ensemble des cartes Diplomatie jouées par tous les membres du groupe au cours de la rencontre. Chaque personnage joue ses cartes à tour de rôle, les ajoutant à une séquence commune. Les cartes forment toujours une ligne horizontale. Les clés au bas des cartes doivent être alignées, et aucune clé ne peut être cachée.

FUIR OU ÉVITER LA DIPLOMATIE

Un groupe peut toujours fuir une rencontre diplomatique : appliquez simplement à chaque membre du groupe la pénalité indiquée dans la partie « Échec » de la carte.

Si le bas de la carte comporte une partie « Éviter », vous pouvez décider de contourner la rencontre. Dans ce cas, remplissez toutes les conditions et payez tous les coûts indiqués dans la partie « Éviter ». Placez ensuite cette rencontre au bas de son paquet d'origine (paquet Rencontre bleu) et reprenez la partie.

Vous pouvez éviter une rencontre tant que vous ne l'avez pas commencée. Une fois entamée la Diplomatie, vous ne pouvez plus l'éviter !

En groupe : quand vous évitez, prenez toujours la valeur de **Rep** ou de caractéristique requise la plus haute (ne les additionnez pas). Le coût pour éviter ou en cas d'échec s'applique indépendamment à chacun des membres du groupe. Les membres du groupe doivent résoudre la rencontre s'ils ne parviennent pas à décider unanimement s'ils l'évitent ou non.



CARTE RENCONTRE DIPLOMATIQUE

Cette carte représente une rencontre diplomatique typique. Elle contient les éléments suivants :

- 1 - **Nom de la carte.**
- 2 - **Texte d'ambiance.**
- 3 - **Piste Affinité.** De nombreux effets permettent de faire avancer ou reculer ce marqueur. Certaines capacités fonctionnent également selon si le marqueur est sur une case rouge ou verte.
- 4 - **Difficulté de la rencontre.** Chaque rencontre appartient à l'une des quatre catégories de difficulté, de la plus simple à la plus difficile.
- 5 - **Éviter.** Le coût et les conditions requises pour éviter la rencontre (voir *Fuir ou Éviter la Diplomatie*).
- 6 - **Clé de caractéristique.** Relier ces clés permet de recevoir divers bonus si vous possédez le niveau requis dans la caractéristique.
- 7 - **Paliers.** Pour chaque palier, vous devez gagner le mini-jeu de la piste Affinité en suivant des règles différentes pour chacun.

8 - **Tableau de Diplomatie.** Détermine la réponse de l'adversaire durant l'étape 3 de la phase II (Réponse de l'Adversaire).

9 - **Échec.** Les pénalités applicables à chaque membre du groupe en cas d'échec de la rencontre.

10 - **Récompenses.** Les gains applicables à chaque membre du groupe en cas de réussite de la rencontre (vous n'avez pas à partager).

COMMENCER LA DIPLOMATIE

Dans *Tainted Grail*, la diplomatie commence dès que le jeu vous demande de piocher une carte du paquet Rencontre bleu et que la carte piochée est dotée d'au moins une clé ouverte sur son côté droit.

Après avoir pioché une carte Rencontre, placez-la dans la zone de jeu, en prévoyant de la place sur le côté droit afin de pouvoir aligner les cartes de votre séquence.

Chaque membre du groupe doit ensuite s'assurer qu'il n'utilise pas plus d'un objet doté de chacun des mots-clés suivants : Arme, Armure, Bouclier, Compagnon, Relique (voir *Objets et Équipement*, page 12). Les membres du groupe peuvent également décider de ne pas utiliser certains de leurs objets au cours de la rencontre. Mettez-les de côté jusqu'à la fin de la rencontre. Une fois la diplomatie commencée, vous ne pouvez plus y ajouter d'objet !

Après avoir validé son équipement, chaque membre du groupe pioche des cartes de son paquet Diplomatie :

- 3 cartes si 1 à 3 personnages sont impliqués dans la rencontre.
- 2 cartes si 4 personnages sont impliqués dans la rencontre.

Si vous n'aimez pas votre main de départ, vous pouvez la défausser pour en piocher une nouvelle, avec une carte de moins. Vous pouvez répéter cette opération jusqu'à n'avoir plus qu'une seule carte en main.

Une fois que tous les membres du groupe ont pioché leur main de départ, la diplomatie peut commencer. Placez un marqueur dans la case grise de la piste Affinité. Si un palier propose plusieurs options différentes (séparées par « OU »), choisissez-en une. Passez ensuite à la phase I du tour de diplomatie, détaillée page suivante.



CARTE DIPLOMATIE

Exemple de carte Diplomatie utilisée pour convaincre l'adversaire lors d'une rencontre diplomatique :

1 - **Clé de caractéristique.** Chaque clé est ouverte et peut être reliée à l'une des clés bonus de la carte suivante dans la séquence. Le symbole Caractéristique de chaque clé doit correspondre à la valeur de celle-ci sur le plateau Personnage. Si vous n'avez pas le niveau requis dans la caractéristique, la clé ne peut pas être reliée !

2 - **Clé bonus.** Chacune de ces clés peut être reliée à une clé de caractéristique de la carte précédente dans la séquence.

3 - **Clé magique.** Cette clé peut être reliée en joignant ses parties droite et gauche ET en dépensant 1 Mag.

4 - **Clé gratuite.** Cette clé peut être reliée gratuitement et vous donne un bonus spécifié sur la seconde partie de la clé. Chaque bonus est détaillé dans l'encart Bonus de Diplomatie. Si la seconde partie de cette clé est vide, vous ne recevez aucun bonus.

5 - **Capacité.** Le texte de la carte qui indique les règles spéciales et leur timing. Seules les capacités qui sont visibles (et qui ne sont pas recouvertes par d'autres cartes de la séquence) sont considérées actives. Les cartes passives (voir plus bas) ne sont jamais couvertes : leur capacité demeure active durant toute la rencontre.

6 - **Numéro de la carte.** Avant de faciliter le tri des cartes et la construction des paquets, chaque Carte Combat ou Diplomatie est dotée de son propre numéro. La lettre à côté du numéro permet d'identifier le paquet et la couleur de la carte (B : bleu, G : gris, M : marron et V : vert).



CARTES DIPLOMATIE PASSIVES

Contrairement aux cartes Diplomatie normales, les cartes Diplomatie passives conservent leur capacité visible pendant toute la rencontre, tant qu'elles se trouvent dans la séquence. Pour que cela soit possible, leurs clés sont situées sur le bord opposé de la carte.

Charges : certaines cartes vous permettent de gagner des charges : utilisez des marqueurs universels que vous placez sur la carte. Vous pouvez utiliser des capacités « payez X charges » tant que vous pouvez en payer le coût (sauf si leur texte indique le contraire).

En groupe : seul le personnage actif peut utiliser les charges placées sur les cartes et le propriétaire de la carte doit donner son accord pour qu'il le fasse.

TOUR DE DIPLOMATIE

Une rencontre diplomatique se déroule généralement sur plusieurs tours de diplomatie, chaque tour est composé des phases suivantes :

I. CHOIX DU PERSONNAGE ACTIF

Les membres du groupe décident qui va être le personnage actif. Il peut s'agir de n'importe quel personnage qui n'a pas encore été activé ce tour-ci (sans pion Temps sur son plateau Personnage). Si les membres du groupe ne parviennent pas à une décision unanime, c'est le personnage non activé doté du numéro le plus bas qui est activé.

Placez un pion Temps sur le plateau du personnage activé. Il sert à rappeler qui a été activé ou non ce tour-ci.

N'oubliez pas que tous les effets de jeu (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z) pénalités de capacités qui surviennent pendant l'activation d'un personnage ne s'appliquent qu'au personnage actif !

II. ACTIVATION DU PERSONNAGE

1. CAPACITÉS DIFFÉRÉES

Retirez 1 pion Temps sur chacune des cartes de la séquence qui en contient. Si vous retirez le dernier pion Temps d'une carte, résolvez immédiatement sa capacité dotée du déclencheur Temps (voir *Déclencheurs de Cartes Diplomatie*, page 20). Ces capacités ne se déclenchent qu'une seule fois !

Passer à l'étape 2.

2. JOUER DES CARTES

C'est le moment où vous déployez votre stratégie en jouant des cartes de votre main pour les ajouter à la séquence. Vous pouvez également être contraint de jouer une carte si vous êtes en proie à la panique (voir *Panique*, page 20).

Cette étape se déroule comme suit :

a) Jouez une carte Diplomatie. Au cours de votre activation, lorsque vous jouez votre première carte Diplomatie, **vous n'avez besoin de relier aucune condition particulière !** Cette carte ne doit pas forcément relier des clés. Elle doit simplement pouvoir s'aligner correctement avec la carte précédente dans la séquence, en reliant sa clé située le plus bas à celle de l'autre carte.

Après avoir joué la carte :

- Vérifiez si des clés de caractéristique et des clés bonus se relient. Appliquez les éventuels bonus. N'oubliez pas que pour que ces clés puissent être reliées, vous devez posséder le niveau indiqué dans la caractéristique correspondante.

- Si les deux parties de la clé magique se rejoignent, vous pouvez payer 1 Mag pour relier cette clé et gagner son bonus.

- Reliez la clé gratuite, en bas de la carte, et gagnez son bonus.

- Vérifiez la capacité de la carte et résolvez-la si elle se déclenche maintenant (voir *Déclencheurs de Cartes Diplomatie*, page 20).

b) Jouez des cartes Diplomatie supplémentaires. Chaque tour, toute carte Diplomatie jouée après la première DOIT être reliée par une clé . Si vous ne possédez aucune carte possédant cette clé bonus, ou si vous ne parvenez pas à la relier, vous ne pouvez pas jouer de cartes supplémentaires ! Résolvez chacune des cartes jouées comme indiqué ci-dessus.

Note : le symbole doit apparaître sur la carte que vous voulez jouer (pas sur la précédente) et pouvoir être relié.

c) **Effectuez le contrôle d'affinité.** Voir l'encart *Contrôle d'Affinité* pour plus de détails. Passez ensuite à l'étape 3.

CONTRÔLE D'AFFINITÉ

Contrôlez la position du marqueur sur la piste Affinité.

- **S'il se trouve sur la case la plus basse,** vous perdez la rencontre. Appliquez les conséquences de l'échec à chacun des membres du groupe et remplacez la carte Rencontre au bas de son paquet d'origine. Remélanguez votre paquet Diplomatie, y compris vos cartes jouées et défaussées.

- **S'il se trouve sur la case la plus haute,** vous remportez le palier en cours de la rencontre. Si c'était le dernier, vous gagnez la rencontre. Recevez les récompenses, remplacez la carte Rencontre au bas de son paquet d'origine et remélanguez votre paquet Diplomatie, y compris vos cartes jouées et défaussées. S'il ne s'agissait pas du dernier palier, passez au suivant : remettez le marqueur sur la case grise de la piste Affinité, placez-en un autre sur le palier accompli et passez à l'étape 4, *Vérifier la Disponibilité*.

3. RÉPONSE DE L'ADVERSAIRE

Sur la carte Rencontre, trouvez la réponse qui correspond au palier en cours. Appliquez le résultat de cette réponse au personnage actif.

Passer à l'étape 4.

4. VÉRIFIER LA DISPONIBILITÉ

- Vérifiez si tous les personnages ont été activés ce tour-ci (s'ils ont des pions Temps sur leur plateau Personnage). S'il ne reste plus aucun personnage à activer, passez à la phase III, *Fin du Tour*.

- Si certains personnages n'ont pas encore été activés, retournez à la phase I, *Choix du Personnage Actif*.

III. FIN DU TOUR

- **Défaussez.** Chaque membre du groupe défausse jusqu'à avoir au maximum 3 cartes en main.

- **Piochez.** Tous les membres du groupe piochent 1 carte de leur paquet. Ne piochez pas si votre personnage est en proie à la panique.

- **Mettez à jour les activations.** Retirez tous les pions Temps des plateaux Personnage. Les pions Temps sur les cartes Diplomatie ne sont pas affectés !

- **Commencez un nouveau tour.** Retournez au début de la phase I, *Choix du Personnage Actif*.

CLÉS RELIÉES

Pour qu'une clé soit reliée, ses deux moitiés doivent pouvoir être jointes. De plus :



Votre personnage doit posséder le niveau correspondant dans la caractéristique indiquée.



Vous devez dépenser 1 Mag si vous voulez relier cette clé. Placez le point dépensé sur la clé magique pour indiquer qu'elle est active. Si une carte possédant une clé magique reliée est défaussée, défaussez également le point de Mag utilisé pour la relier.



Se relie toujours ! Les clés gratuites sont souvent dotées de multiplicateurs, ce qui les rend encore plus puissantes !

DÉCLENCHEURS DE CARTES DIPLOMATIE

La plupart des cartes Diplomatie possèdent une capacité. Les capacités commencent généralement par un symbole qui indique le moment où vous devez les résoudre.



Au placement – résolvez cette capacité quand vous placez la carte dans la séquence.




Différée – quand vous jouez cette carte, placez-y 1 pion Temps. La capacité est déclenchée lorsque vous retirez le dernier pion Temps de la carte. La capacité ne se déclenchera pas lors des tours suivants et le pion Temps n'est pas remis sur la carte !

Si vous placez une autre carte sur celle qui possède le pion Temps et que vous couvrez la capacité, le pion Temps est perdu et la capacité ne se déclenchera pas.



Réponse de l'Adversaire – cette capacité reste active pendant toute la durée de l'étape 3 de l'activation du personnage. Elle modifie généralement la réponse de l'adversaire.



Dégâts – ce symbole indique que le personnage actif doit perdre autant de  que le montant indiqué.



Clé de caractéristique reliée – ce symbole indique le nombre de clés de caractéristique de ce type reliées dans toute la séquence.


BONUS DE DIPLOMATIE



Déplacez le marqueur vers le haut ou le bas de la piste Affinité.



Ce bonus est déterminé par la carte Rencontre et par la caractéristique associée. Consultez la description du palier en cours sur la carte Rencontre et vérifiez s'il y a une règle concernant la caractéristique associée à ce bonus.

Exemple : lors d'un palier appelé « Révélez l'Escroquerie », les clés  peuvent permettre de faire avancer le marqueur sur la piste.



Piochez 1 carte.



Cette clé bonus vous permet de jouer des cartes Diplomatie supplémentaires lors de l'étape 2 de votre activation (voir *Jouer des Cartes*, page 19). Ignorez cette clé quand vous jouez la première carte de votre activation.

Ce bonus ne peut pas être multiplié. Ignorez tout multiplicateur qui se trouve à côté de lui.



Défaussez la dernière carte de votre séquence.





Multiplie le symbole qui suit.

Par exemple  +  signifie que vous montez deux fois le marqueur sur la piste Affinité.






Annule le symbole qui suit.

Par exemple  +  signifie que vous ne déplacez pas le marqueur sur la piste Affinité.

AUTRES RÈGLES DE DIPLOMATIE

PANIQUE

La panique se déclenche dès que votre  est supérieure à votre  actuelle (le marqueur  est plus haut que les ailes du marqueur en T).


● Au lieu de jouer la première carte de ce tour depuis votre main lors de l'étape 2 (*Jouer des Cartes*) ; jouez-la première carte de votre paquet Diplomatie. Vous pouvez ensuite jouer des cartes supplémentaires de votre main, en suivant les règles normales.

● Ne piochez pas de carte lors de la phase III, *Fin du Tour*. Les clés bonus, compétences ou capacités qui permettent de gagner des cartes supplémentaires s'appliquent normalement.

PLUS DE CARTES DANS LE PAQUET

Lorsque votre personnage devrait piocher des cartes Diplomatie et que son paquet n'en contient plus suffisamment, vous perdez la rencontre. Appliquez les règles d'échec de la carte Rencontre.

VOUS ÊTES MOURANT !

Lorsque la  de votre personnage tombe à 0, votre personnage reçoit une carte « Vous Êtes Mourant », ce qui a pour effet (entre autres) d'immédiatement mettre fin à la rencontre. Consultez le texte de la carte pour plus de détails.

DÉFAUSSER SANS AUCUNE CARTE EN MAIN

Lorsque vous devez défausser une carte de votre main et que vous n'en avez aucune, défaussez la première carte de votre paquet Diplomatie à la place.

EXEMPLE DE DIPLOMATIE

Arev pioche une rencontre bleue Orphelin Éploré. Cette rencontre se résout en 2 paliers. Pour l'emporter, le joueur doit d'abord gagner le palier 1, puis le palier 2. Un marqueur est placé sur la case grise de la piste Affinité.



TOUR 1

C'est le premier tour de la rencontre. Le joueur commence par piocher 3 cartes de son paquet Diplomatie, puis il joue la carte « Simple Vérité ». Arev possède une de 1 ; il gagne donc le bonus de la clé reliée : c'est un symbole .

Le joueur consulte la signification du symbole sur la carte Rencontre : pour le palier 1, chaque relié à une clé permet d'avancer le marqueur Affinité de 2 cases sur la piste. La clé gratuite de la carte « Simple Vérité » est également reliée ; elle contient un symbole , ce qui fait de nouveau avancer le marqueur de 1 case.



Le joueur ne possède aucune carte dotée du symbole . Il ne peut donc pas jouer de carte supplémentaire. On passe donc à l'étape suivante.

Le marqueur ne se trouvant pas sur la dernière case de la piste, l'adversaire effectue sa réponse et fait reculer le marqueur de 1 case sur la piste. Arev gagne également 1 point de .

Le joueur pioche 1 carte.



TOUR 2

Arev joue une carte « Fausse Promesse » et, comme le joueur souhaite gagner le bonus de la clé magique, il dépense 1 **Mag**. Il gagne également les bonus octroyés par la clé et par la clé gratuite. Le joueur pioche une carte et fait avancer le marqueur de 2 cases sur la piste Affinité. C'est la dernière case de la piste. Arev décide donc de ne pas jouer de carte supplémentaire.

Lors de l'étape du contrôle d'affinité, le joueur passe au palier suivant de la rencontre et remplace le marqueur de la piste Affinité sur la case grise. Le palier est terminé. Il n'y a donc pas de réponse de l'adversaire.

Le joueur pioche 1 carte.



TOUR 3

Arev joue « Humour Noir ». Comme c'est la première carte jouée, on ne tient pas compte du symbole . Le joueur pioche ensuite une carte grâce à la clé reliée. Il vérifie enfin l'effet . L'affinité n'étant pas verte, Arev perd 1 **Rep**.

Puis le joueur place 2 Charges sur la carte, car Arev possède 2 .



Le joueur dépense à présent 2 charges de la carte « Humour Noir » pour jouer « Sens du Détail » comme si la carte était reliée par un . La clé est reliée et possède le symbole . Conformément aux indications de la carte rencontre, le joueur fait avancer le marqueur de 1 case sur la piste Affinité. La carte possède également le symbole . Le joueur y place donc 1 pion Temps.



L'adversaire effectue sa réponse. Arev perd 1 et détruit la dernière carte de la séquence. La carte « Sens du Détail » est défaussée avec son pion Temps. « Humour Noir » devient la dernière carte de la séquence. La rencontre continue jusqu'à ce qu'Arev parvienne à faire avancer le marqueur jusqu'au bout de la piste Affinité, terminant ainsi le second palier.



VARIANTES & APPENDICES





Ce chapitre détaille des modes supplémentaires et fournit différentes aides de jeu.

MODE HISTOIRE

Survivre en Avalon n'est pas simple ! Si vous ou vos amis souhaitez une expérience plus relaxante et que vous préférez profiter de l'histoire sans craindre l'échec en permanence, considérez que votre groupe contient un joueur de moins quand vous effectuez la mise en place ou que vous résolvez des événements échelonnables.

Exemple : trois joueurs ayant opté pour le mode histoire activent un menhir qui affiche le texte suivant : « Placez le cadran sur 8 (-1 par joueur) ». Ils règlent le cadran sur 6 au lieu de 5.


Vous pouvez arrêter ce mode à tout moment si vous pensez pouvoir maîtriser la situation !

Pour une expérience solitaire plus simple, s'il n'est pas possible d'encore plus baisser le niveau de difficulté, vous pouvez retirer le marqueur  en T de la partie et indiquer votre  en utilisant un simple marqueur universel. Ainsi, votre niveau de  ne limitera plus votre  et vous ne Paniquerez plus en combat ou en diplomatie.

MODE DÉFI

Si votre groupe maîtrise déjà bien le jeu et souhaite un défi plus corsé, il est possible d'augmenter la difficulté du jeu. Vous pouvez dans ce cas recourir aux règles détaillées ci-dessous, qui proposent une expérience plus stimulante, mais plus impitoyable. N'oubliez pas que vous pouvez opter pour un niveau de défi intermédiaire, en n'appliquant que certains des changements présentés ci-dessous :

MISE EN PLACE


- 1) Chaque joueur **retourne son marqueur**  en T de façon à ce que le haut du symbole Cœur pointe vers le bas de la piste.

Cette règle rend les personnages blessés plus sensibles à la panique et à la perte d'énergie, ce qui rend leurs blessures plus crédibles. Elle limite également la récupération, poussant les joueurs à optimiser leur coordination et leur gestion du risque.

- 2) Prenez la **carte Secret 42** au début de la partie.

Les habitants de l'île ne vous apprécient guère, et les rencontres diplomatiques seront plus ardues.

FUIR LE COMBAT

Vous ne pouvez tenter de vous échapper qu'une seule fois lors de chacune des activations de votre personnage. Pour tenter de fuir, perdez 1 . Puis subissez une attaque d'opportunité et lancez un cadran :

Crâne : vous restez en combat !

Graal : Vous parvenez à fuir le combat. Placez la carte Rencontre au bas de son paquet d'origine, puis remélangez le vôtre, y compris les cartes défaussées.

MENHIRS & ÉVÉNEMENTS

- 1) Lorsqu'ils sont activés, tous les menhirs voient leur durée réduite de 1 jour.

Vous aurez moins de temps pour explorer ou récolter des ressources !

- 2) Quand le jeu vous demande d'ajouter des cartes Événement Aléatoire, ajoutez-en 1 de moins qu'indiqué.

Les conséquences négatives arriveront plus vite.

PROGRESSION DES PERSONNAGES

Au lieu des coûts d'expérience normaux, utilisez la liste ci-dessous :

5 Exp : Amélioration du paquet Combat ou Diplomatie (piochez 2 cartes et choisissez-en 1).

5 Exp : 1^{er} point dans une paire de caractéristiques opposées.

10 Exp : 2^e point dans une paire de caractéristiques opposées.

15 Exp : 3^e point dans une paire de caractéristiques opposées.

20 Exp : 4^e point dans une paire de caractéristiques opposées.

25 Exp : 5^e point dans une paire de caractéristiques opposées.

30 Exp : 6^e point dans une paire de caractéristiques opposées.

Tout point supplémentaire dans une paire de caractéristiques opposées coûte 5 **Exp** de plus que le précédent.

RESSOURCES & OBJETS

- 1) Vous ne pouvez jamais avoir plus de 20 unités d'une ressource donnée (**Exp** exceptée).
- 2) Vous pouvez transporter un maximum de 5 Objets (les Secrets ne comptent pas dans cette limite).

GRÂCE DE LA TÔUTE-MÈRE

Le mode défi est sans pitié ! Si vous mourez, la campagne se termine sur une défaite.

JEU LIBRE

Au début de la partie, les joueurs peuvent combiner n'importe quelle tuile Personnage avec n'importe quel plateau Personnage, y compris ceux des personnages qui ne font pas partie de la campagne. Les joueurs peuvent également choisir n'importe quelle couleur de paquet Combat et Diplomatie.

Cette variante vous permet d'essayer de nouvelles combinaisons et de nouvelles stratégies de construction de vos paquets !

IMPORTANT : les joueurs qui choisissent des personnages issus d'autres campagnes ou d'époques différentes ne pourront pas progresser dans l'histoire personnelle de ces derniers : Notez également que les capacités de certains personnages, conçues pour d'autres campagnes, peuvent contribuer à rendre le jeu plus facile.

Exemple : si vous jouez La Chute d'Avalon, le « Pacte Démoniaque » de Duana va rendre les premiers chapitres, pourtant cruciaux, plus faciles car pouvoir accéder à un « soin de terreur » près du lieu de départ réduit considérablement le risque d'utiliser la capacité de Duana.



INDEX

- Action (page 8)
Action de Lieu (page 8)
Action de Personnage (page 9)
Exploration (page 8)
Inspection de Menhir (page 9)
Passer (page 9)
Voyage (page 8)
- Action de Lieu (page 8)
Action de Personnage (page 9)
Activer les Menhirs (page 11)
Agression (page 10)
Attaque (page 15)
Attaque de l'Ennemi (page 15)
Aube (page 8)
Bonus (page 16, 20)
Butin (page 14, 15)
Cadran Temps (page 8)
Caractéristiques (page 10, 12)
Agression (page 10)
Courage (page 10)
Empathie (page 10)
Pragmatisme (page 10)
Prudence (page 10)
Spiritualité (page 10)
Carte Combat (page 14)
Carte Combat/Diplomatie standard (page 6)
Carte Diplomatie (page 18)
Carte Événement (page 8, 11)
Carte Rencontre (page 12, 14, 18)
Carte Secret (page 12)
Charges (page 15, 19)
Chroniqueur (page 7)
Clé (page 14, 16, 17, 18, 19, 21)
Combat (page 14)
Attaque de l'ennemi (page 15)
Bonus (page 16)
Butin (page 14, 15)
Carte Combat (page 14)
Charges (page 15)
Contrôle de Victoire (page 15)
Défausse (page 13, 16)
Dégâts (page 15)
Fuir (page 14, 18)
Opportunité (page 16)
Personnage Actif (page 15)
Potentiel de Combat (page 14, 16)
Récompense (page 14, 15)
Relier des Clés (page 16)
Repli (page 14)
Communauté (page 10)
Compétence (page 12)
Contrôle d'Affinité (page 19)
Contrôle de Victoire (page 15)
Courage (page 10)
- Cours du Jour (page 8)
Aube (page 8)
Crépuscule (page 9)
Journée (page 8)
Repos (page 9)
Crépuscule (page 9)
Défausse (page 13, 16, 20)
Dégâts (page 15)
Diplomatie (page 18)
Bonus (page 20)
Carte Diplomatie (page 18)
Charges (page 19)
Contrôle d'Affinité (page 19)
Défausse (page 13, 20)
Dégâts (page 20)
Éviter (page 18)
Fuir (page 18)
Personnage actif (page 19)
Récompense (page 18)
Relier des Clés (page 19)
Réponse de l'Adversaire (page 19)
Empathie (page 10)
Énergie (page 10)
Épuisé (page 9, 10)
Éviter (page 18)
Expérience/Exp (page 10)
Exploration (page 8)
Fiche de Sauvegarde (page 12)
Folie (page 13)
Fuir (page 14, 18)
Gardiens (page 12)
Grâce de la Toute-Mère (page 13)
Groupe (page 11)
Inspection de Menhir (page 9)
Jeu libre (page 22)
Journal d'Exploration (page 12)
Lieu (page 10)
Action de Lieu (page 8)
Communauté (page 10)
Inspection de Menhir (page 9)
Portée d'un Menhir (page 8, 10)
Retirer (page 13)
Symbole Lieu (page 10)
Magie/Mag (page 10, 16, 19)
Marqueur Santé (page 6)
Matériel (page 2, 3, 5)
Menhir (page 8, 9, 11)
Activer un Menhir (page 10)
Cadran Temps (page 8)
Inspection de Menhir (page 9)
Portée d'un Menhir (page 8, 10)
Mise en Place (page 6, 7)
Mode Défi (page 22)
Mode Histoire (page 22)
- Mort (page 13, 16, 20)
Nourriture/Nour (page 10)
Objets (page 8, 12)
Opportunité (page 16)
Panique (page 10, 16, 20)
Passer (page 9)
Personnage Actif (page 15, 19)
Pion Quête (page 11)
Pistes Survie (page 6, 10)
Plan d'Aventure (page 6)
Plateau Personnage (page 6)
Plus de Cartes dans le Paquet (page 16, 20)
Potentiel de Combat (page 14, 16)
Pragmatisme (page 10)
Progression des Personnages (page 9, 12)
Prudence (page 10)
Quête (page 11)
Récompense (page 14, 15, 18)
Relier des Clés (page 16, 19)
Rencontre/Carte Rencontre (page 12, 14, 18)
Repli (page 14)
Réponse de l'Adversaire (page 19)
Repos (page 9)
Réputation/Rep (page 10)
Réserve de Progression (page 6)
Ressources (page 10)
Expérience/Exp (page 10)
Magie/Mag (page 10, 16, 19)
Nourriture/Nour (page 10)
Réputation/Rep (page 10)
Richesse/Rich (page 10)
Retirer (page 13)
Rêves et Cauchemars (page 9)
Richesse/Rich (page 10)
Santé (page 10)
Sauvegarder la Partie (page 13)
Secret/Carte Secret (page 12)
Séquence (page 14, 18)
Spiritualité (page 10)
Statut (page 12)
Symbole Lieu (page 10)
Tâche (page 11)
Terreur (page 10)
Trait (page 16)
Trait Négatif (page 6)
Tuile Personnage (page 6)
Voyage (page 8)


RÉSUMÉ DES RÈGLES

COURS DU JOUR (PAGES 8 ET 9)












D L'AUBE (PAGE 8)

- Retirez les menhirs éteints.
Si un menhir n'a plus de cadran, retirez-le maintenant.
- Retirez tout lieu hors de portée d'un menhir.
Les menhirs ont une portée de 1 carte Lieu. Retirez tous les lieux qui ne sont pas adjacents (orthogonalement ou diagonalement) à un lieu contenant un menhir actif.
- Réduisez les cadrans de menhirs de 1.
Si le cadran se trouvait déjà sur 1, retirez-le (ne retirez pas le menhir !)
- Réduisez les cadrans Temps et retirez .
Si le cadran se trouvait déjà sur 1, retirez-le.
Retirez 1  de chaque lieu qui en possède.
Ne réduisez pas les cadrans munis de pions Quête !
- Révélez et lisez une nouvelle carte Événement.
- Déplacez les gardiens.
Lancez le dé Gardien pour chaque gardien présent sur le plateau et déplacez-le en suivant les règles des gardiens.
- Établissez votre stratégie.
Après tout, c'est une aventure coopérative !
- Équipez-vous pour votre périple.

ID LA JOURNÉE (PAGE 8)

Chaque joueur effectue une action dans n'importe quel ordre. Une fois que tous les joueurs ont accompli une action, chacun peut de nouveau effectuer une action. Des personnages regroupés dans un même lieu peuvent effectuer une action conjointe, en groupe. Les joueurs enchaînent des actions jusqu'à ce tous aient passé ou soient à court de .


III LE CRÉPUSCULE (PAGE 9)

- Repos.
Mangez 1 **Nour**. Si vous le faites, soignez 1  et perdez 1 .
Si vous ne le faites pas, votre  tombe à 0. Si votre  est déjà à 0, perdez 1  à la place.
- Récupérez votre  :
Si vous êtes épuisé, ne récupérez que 4 points de .
Si vous n'êtes pas épuisé, placez le marqueur dans la case de départ de la piste , du moment que ce marqueur ne dépasse pas celui de .
- Faites progresser votre personnage.
Si vous avez accumulé des points d'expérience, vous pouvez les dépenser.
- Construisez vos paquets Personnage.
Vous pouvez ajouter ou retirer des cartes de votre paquet Combat ou Diplomatie (taille minimum du paquet : 15)
- Plongez dans un rêve.
Si le lieu que vous occupez est doté du symbole , ouvrez le  et lisez le rêve.
Si « Vous Devenez Fou », lisez le cauchemar à la place.

GARDIENS (PAGE 12)

Ces redoutables ennemis continueront à rôder sur le plateau après votre fuite (voir *Fuir le Combat*, page 14). Si vous avez fui une rencontre de gardien, placez sa carte sur le lieu où elle s'est produite. À l'aube de chaque jour, lancez le dé Gardien et déplacez le gardien en fonction du résultat.

- Si le gardien doit se déplacer dans un lieu non révélé ou non relié, déplacez-le dans le lieu relié doté du plus grand numéro.
- Si le gardien reste dans le même lieu et que des personnages s'y trouvent également, déclenchez immédiatement la rencontre (*tous les personnages présents doivent combattre en groupe*).
- Si le gardien arrive dans un lieu qui abrite un ou plusieurs personnages, déclenchez immédiatement la rencontre (*tous les personnages présents doivent combattre en groupe*).

- Si un personnage ou un groupe arrive dans un lieu qui abrite un gardien, déclenchez immédiatement la rencontre. Si plusieurs gardiens sont présents, choisissez l'ordre de déclenchement des rencontres.
- Si un personnage ou un groupe arrive dans un lieu qui abrite un gardien et qui contient un effet immédiat (*indiqué par un *), résolvez d'abord la rencontre avec le gardien, puis l'effet immédiat du lieu tel qu'indiqué sur sa carte.


Quand un gardien est vaincu, remettez sa carte au bas de son paquet d'origine.

COMBAT/DIPLOMATIE (PAGE 14 À 21)




COMMENCER LE COMBAT/DIPLOMATIE

- Piochez 1 carte Rencontre.
- Vérifiez les traits éventuels de cette rencontre.
- Vérifiez votre équipement.
- Piochez 3 cartes de votre paquet Combat/Diplomatie (1 à 3 personnages dans le groupe) OU 2 cartes (4 personnages dans le groupe). Vous pouvez ensuite refaire votre main en piochant 1 carte de moins chaque fois (*minimum 1 carte en main*).


TOUR DE COMBAT/DIPLOMATIE

- Choix du Personnage Actif.
Placez un  sur ce personnage pour indiquer qu'il a été utilisé ce tour-ci.


ACTIVATION DU PERSONNAGE

- Capacités différées.
Retirez 1  de chaque carte Combat/Diplomatie de la séquence qui en contient. S'il s'agissait du dernier , résolvez la capacité  de la carte.
Les capacités sont résolues en partant de la première carte de la séquence (gauche) en allant vers la dernière (droite).


JOUER DES CARTES

- Jouez 1 carte Combat/Diplomatie.
 - Vous pouvez jouer des cartes Combat/Diplomatie supplémentaires après la première, mais chacune DOIT être reliée à la précédente à l'aide d'une clé .
 - En combat, vérifiez l'attaque d'opportunité.
- Effectuez le contrôle de victoire ou d'affinité.

ATTAQUE DE L'ENNEMI/RÉPONSE DE L'ADVERSAIRE



Appliquez les éventuels  (*en fonction du potentiel de combat ou du palier de la rencontre diplomatique*). Effectuez le contrôle de victoire ou d'affinité.

VÉRIFIER LA DISPONIBILITÉ

- Vérifiez si tous les personnages ont été activés (*s'ils possèdent un  sur leur plateau*) et effectuez le contrôle de victoire/affinité.
- Si tous les personnages ont été activés, passez à la phase *Fin du Tour*.
- Si certains personnages n'ont pas encore été activés, retournez au choix du personnage actif.

FIN DU TOUR

- **Défaussez.** Défaussez pour ne conserver qu'un maximum de 3 cartes en main.
- **Piochez.** Chaque membre du groupe pioche 1 carte de son paquet. Ne piochez pas si votre personnage panique (voir *Panique*). Si vous n'avez plus de cartes à piocher, voir *Plus de Cartes dans le Paquet*.

- **Mettez à jour les activations.** Retirez tous les pions  des plateaux Personnage. Les pions  sur les cartes Combat / Diplomatie ne sont pas affectés !
- **Commencez un nouveau tour.** Retournez au début : *Choix du Personnage Actif*.




CONTRÔLE DE VICTOIRE (COMBAT)

Comptez le nombre de marqueurs dans le potentiel de combat. S'il est supérieur ou égal à la valeur indiquée sur la carte rencontre, vous gagnez ! Recevez les récompenses, partagez le butin et remplacez la carte Rencontre au bas de son paquet d'origine. Remélangez votre paquet Combat, y compris vos cartes jouées et défaussées, et remettez-le à sa place.

CONTRÔLE D'AFFINITÉ (DIPLOMATIE)

- Contrôlez la position du marqueur sur la piste Affinité.
- S'il se trouve sur la case la plus basse, vous perdez la rencontre. Appliquez les conséquences de l'échec à chacun des membres du groupe et remplacez la carte Rencontre au bas de son paquet d'origine. Remélangez votre paquet Diplomatie en y incluant les cartes jouées ou défaussées.
- S'il se trouve sur la case la plus haute, vous remportez le palier en cours de la rencontre.
- Si c'était le dernier palier, vous gagnez la rencontre. Recevez les récompenses, remplacez la carte Rencontre au bas de son paquet d'origine et remélangez votre paquet Diplomatie en y incluant les cartes jouées ou défaussées.
- S'il ne s'agissait pas du dernier palier, passez au suivant : remettez le marqueur sur la case grise de la piste Affinité, placez-en un autre sur le palier accompli et passez à l'étape *Vérifier la Disponibilité*.

PANIQUE


La panique se déclenche dès que votre  est supérieure à votre  actuelle (le marqueur  est plus haut que les ailes du marqueur en T).

- Au lieu de jouer la première carte de ce tour depuis votre main lors de l'étape *Jouer des Cartes*, jouez la première carte de votre paquet Combat/Diplomatie. Vous pouvez ensuite jouer des cartes supplémentaires de votre main, en suivant les règles normales.
- Ne piochez pas de carte lors de la phase de *Fin du Tour*. Les clés bonus, compétences, capacités ou attaques d'opportunité qui permettent de gagner des cartes supplémentaires s'appliquent normalement.

PLUS DE CARTES DANS LE PAQUET

Lorsque votre personnage devrait piocher des cartes Combat/Diplomatie et que son paquet n'en contient plus suffisamment, vous devez fuir (en combat) ou échouer la rencontre (en diplomatie).

VOUS ÊTES MOURANT !

Lorsque la  de votre personnage tombe à 0, votre personnage reçoit une carte « Vous Êtes Mourant », ce qui a pour effet (entre autres) d'immédiatement retirer votre personnage de la rencontre. Consultez le texte de la carte pour plus de détails.

DÉFAUSSER SANS AUCUNE CARTE EN MAIN

Lorsque vous devez défausser une carte de votre main et que vous n'en avez aucune, défaussez la première carte de votre paquet Combat/Diplomatie.

POTENTIEL DE COMBAT NÉGATIF

Le potentiel de combat ne peut jamais être négatif. Lorsque vous devez retirer un ou plusieurs marqueurs du potentiel de combat et que celui-ci n'en contient plus suffisamment, défaussez 1 carte de votre main pour chaque marqueur que vous ne pouvez pas retirer.