

TAINTED GRAIL

テインテッド・グレイル：アヴァロンの崩壊

ここから始めよう！

この教則本は、アヴァロン島で最初にプレイすべきである「1人ゲーム」の準備と進めかたを解説しています。すなわちすべての基本ルールを、ひとりで遊びながら学ぶことができます。1ゲームは約1時間で、本編のネタバレは一切ありません。

この場所は、いまだに“^{のうさい}農砦”などと呼ばれていた。畑は荒れ果て、作物は痩せ、防壁は崩れ落ちて守りの役になど立っていないにもかかわらず。クーナハトの栄光の日々を物語る唯一の痕跡は、メンヒルと呼ばれる石像だ。いつも赤いリボンで飾られ、蠟燭を灯され、その節くれ立った足元には日々の捧げ物が置かれている。この石像が“あやかし”の力を遠ざけてくれる限り、村人はどのようなことにも耐える心構えがあった。

しかし昨夜、あやかしの力がいまだかつてないほどの肉薄を見せた。未来の自分の声を追って男がひとり失踪した。村はずれの一軒家は内側と外側がひっくり返った。外側に家具が生え、さながら舷側にこびりついたフジツボのようだった。そして何時間ものあいだ、空気は金属とすえた牛乳の風味でいっぱいだった。

いまや人々は「守護の石像が機能していない」とこぼした。「この島のあちこちに転がる他の役立たずの石像と同じになってしまった」と。

君にとっては、とりわけ悲惨な夜だった。脇腹の傷口が、膿んでズキズキ痛んだ。まるで体内に宿る何物かが、村の外で渦巻くあやかしの雲に合流したいがために、傷口を引き裂いて抜け出そうとしているかのようだった。

朝になると、この掘っ立て小屋まで子供が走ってきた。「エルフル親方が呼んでるぜ！ほら腰を上げろよ、愚図でドジな間抜け野郎！」

意地でも立ちあがらず、狙いに狙ってブーツの片方を投げつけ、悪ガキを追い払ったまではよかったが、すぐに後悔することとなった。その靴は、外の水たまりに深く沈んだのであった。

I) キャラクター・コマの開封



はじめに、キャラクター・コマ5体すべて、メンヒル・コマ1体、ダイヤル（八角形のプラスチック製コイン）1枚を箱から出します。

この5人の旅人こそが、ゲームで使用できるキャラクターです。みなこの島の住人ですが、それぞれ困った「烙印」を抱えており、勇者と呼ばれるにはばかられます。

- **ビョール**: 気の短さと驚嘆すべき臂力で知られる村の鍛冶屋。奇怪な状況のもとで脇腹に負った、癒えることのない腫み続ける傷口を、用心深く隠している。
- **アイリー**: 家族を根こそぎ“あやかし”に消された放浪者。葉草や葉効のある根を売り歩き、憤まじやかな暮らしを送っていた。
- **マゴット**: ドルイド教団の背教者。その生まれ持った力は、ドルイドが用いる調合物やキノコへの破滅的な依存によって抑圧されている。
- **アレヴ**: 素朴な農民だったが、素朴とは言えない過去を背負っている。かつては若き傭兵として、数多くの村や聖地の壊滅に加担してきたのだ。そして今は奇怪な呪いに悩まされている。
- **ニアヴ**: あまの顔を持つ女。同じ場所には決して長居をしない。ある者は「卑劣な山賊だ」とののしり、またある者は「謎に満ちた戦士だ」と語る。それどころか「何十年も昔に、今と変わらぬ姿を見かけた」と言い出す者すらいる。

フード姿の石像はメンヒルです。その起源と目的は、冒険の最中に明かされることになります。ひとまずは、次の事柄を知っておいてください。

- 探索できるエリアは、起動中のメンヒル(これを「活性メンヒル」という)の有効範囲内に限られます。
- 各メンヒル基部には、ダイヤルと呼ばれる八角形のトークンをはめこむ場所があります。ダイヤルには複数の使用方法があります。メンヒルが機能しなくなる(不活性になる)までの残り日数をカウントダウンするのと、コインのように投げて表か裏かで何かの結果を判定する(ダイヤル・トス)のが主ですが、他にも多くの特殊ルールで使用します。

この教則本では、あなたは**ビョール**として行動してください。**ビョール**の高い体力と優れた戦闘の腕前は、最初の旅で仕出かしてしまいがちなミスから、初心者プレイヤーを守ります。またその固有アクション「製作」によって、適切な初期装備を獲得（みづから作り出すことが）できます。

ビョールのキャラクター・コマ（ハンマーを抱えた男）、メンヒル1体、ダイヤル1枚を、自分の前に用意してください。他のキャラクター・コマは、元の箱にしまってください。

II) 共通マーカーの開封



赤い**共通マーカー**には、ゲーム中さまざまな使用方法があります。箱から何個が取り出し、まとめてわきに置いておいてください。

紫のマーカーは赤5個分に相当し、より多くの「資材」を表すために使用することになります。現時点では、箱にしまったままで大丈夫です。

III) キャラクター・トレーの確保



箱から、青いキャラクター・トレー（上図参照：以下「トレー」）を取り出してください。トレー上のアイコンの詳細な説明は、別冊のルール説明書に記載がありますが、ここでは最も重要な3つの「トラック」について覚えておきましょう。



活力: 移動、戦闘、探索で消費する、基本的なスタミナです。**食料**を消費して「休息」をする限り、毎日上限まで回復します。



体力: 肉体的な健康状態です。活力は体力を上回ることはありません。体力が低下してマーカーが赤いマス領域に入るとき、あなたは死の淵に追いやられ、「瀕死」カードを自分のトレーに付加しなくてはならなくなります。



恐怖: 忍び寄る狂気です。上限に達すると発狂し、あらゆるアクションがより困難になります。さらに恐怖が体力よりも高くなると、戦闘や交渉において恐慌状態に陥ります。恐怖が上昇してマーカーが赤いマスの領域に入るとき、あなたは狂気の淵に追いやられ、「発狂」カードを自分のトレーに付加しなくてはならなくなります。

IV) キャラクターのセットアップ



ビョールのキャラクター・タイル（上図参照：以下「タイル」）を取り、「**ビョールのセットアップ**」の面を表向きにしてください。そこには、**ビョール**をプレイする際に必要なトレーの準備方法（セットアップ）が指示されています。

まず、**ビョール**の属性の初期値を確定しましょう。タイルの指示どおり、トレー左右端に並ぶスロットに、共通マーカーを指定の個数配置してください。

つまり**ビョール**は、攻撃力2、意志力1、実行力1、共感力0、注意力1、心霊力0でゲームを始めることになります。

次に、箱からT字型の「体力マーカー」を取り出します。

これを体力トラックの、2つの赤い矢印で強調されている初期マス（**ビョール**の場合は一番上の「9」のマス）に配置してください（ハート型のくぼみのある側が見えるように）。それから体力トラックの左にある活力トラックと、右にある恐怖トラックに注目します。それぞれ、2つの赤い矢印で強調されている初期マスに、共通マーカーを配置してください。

つまり**ビョール**は、活力6、体力9、恐怖0でゲームを始めることになります。

最後に、トレーの**食料**マスに3個、**財貨**マスに1個、共通マーカーを置いてください。



体力マーカー



初期マス

V) トレーにタイルを設置



青のトレーに、**ビョールの**タイルをはめ込んでください。
重要:このとき、タイルを裏返してから、はめてください(セットアップ面が下になります!)

タイルの表面に記載の、**ビョールの**個人アクションである〈製作〉と、烙印である〈化膿した傷口〉にも注目してください。

VI) 教練用のカード・セットの開封



ゲームの箱のなかには、特別に選ばれた 35 枚1セットの教練用のカードが含まれています。これは、この教則本で必要な通常サイズの全カードです。上記の写真を目印に、このカード・セットを見つけ出して、今すぐ開封してください。ただし、シャッフルなどカードの並び順が変更されるようなことは、一切してはいけません!

VII) 戦闘および交渉の山の準備

教練用カードのセットから、一番上の(両面とも文字しかない)仕切りカードを取り、箱のなかに戻しておきます。

その下からまず現れるのが、今回使用する**戦闘カード**です。裏面に「戦闘」とある 15 枚をすべて取り、表側を見ずに、そのままトレーの(戦闘用の属性のある)左側に山として置いてください(シャッフルは厳禁です)。

その下に現れるのが、**交渉の山**です。裏面に「交渉」とある 15 枚をすべて取り、表側を見ずに、そのままトレーの(交渉用の属性のある)右側に山として置いてください。

VIII) 遭遇の山の準備



最後に残った 4 枚は遭遇カードです。それぞれ、異なる色をしています。裏向きのまま、並べてわきに置いてください(「最初の遭遇」の文字がある面を上)。

通常の『ティンテッド・グレイル』のゲームでは、各章を開始する前に4種類の遭遇の山を準備するよう要求されます。

- **緑の山**は、たいてい野外で使用されます。野生動物や伝説の獣など、自然界の脅威を含んでいます。その多くは**食料**をもたらします。
 - **白の山**には、人間界における危険が含まれています。例えば盗賊や、あやかしによって狂気に陥った人などです。これらとの遭遇は、多くの場合、支援カードや**財貨**をもたらします。
 - **紫の山**には、超自然的な脅威が含まれています。その重要性は、自分自身の目で確かめてください。
 - **青の山**は、友好的ではない集落を訪れるたびに発生する、戦闘以外の試練が含まれます。対応する交渉の山を使って解決してください。
- ただしこの教練用のシナリオでは、各遭遇の山は、それぞれ 1 枚のみになっています!**

IX) 教練用の場所カード 7 枚の準備



ゲーム箱の中から、大型のカードの山を探し出してください。これら大型カードは、ゲーム中に探索する「場所」を示しています。場所カードの表面には「場所アクション」の記載があります。また各場所とも「探索」によって裏返すことができ、新たな物語が明かされたり、追加の相互作用が発生したりします。

では **101、102、103、104、105、106、107** 番の場所カードを抜き出し、わきに置いておいてください。これが教練シナリオ用の場所の山です。

X) はじまりの場所の配置

場所 101 番〈クーナハト農砦〉を取り、**地図の描かれた面を表にして、トレーの上側に配置してください。**

ここそが、あなたの故郷です。**ビョール**のコマを、この場所カード上に配置してください。続けて、同じくメンヒルを1体配置します。8の数字が前に来るように、メンヒルの土台にダイヤルをはめ込んでください(このメンヒルは、今から8日後に灯りが消え、不活性になります)。

新しい場所が公開されたら、表面にある「場所アクション」をよく読んで理解してください。例えば〈クーナハト農砦〉では、1日に 1 回、〈村の手伝い〉をすることによって**1 名声**を獲得できます。

さらに地名の下にあるアイコンにも注目してください。ここでは次の3つがあります:



メンヒル:起動させれば、この場所にメンヒル・コマを配置できます(〈クーナハト農砦〉にはすでに活性メンヒルが配置されているので、今のところ気にしないでください)。



集落:住民がいることを意味しています。一部のアクションは、集落でしか実行できません。逆に集落ではできないアクションもあります。



夢:この場所で夜を過ごす、夢(通常の夢あるいは悪夢)を見ることを意味しています。

XI) 開始時の冒険マップの配置



農砦から辺りを見渡し、冒険マップ(冒険すべき場所をあらわす地図)を拡張していきましょう。通常のゲームでは、新しい場所に「移動」したとき、あなたの場所カードの端にある矢印と番号が合致するように隣接させて、その新しい場所カードを「結合」します。

重要! 結合できるのは、活性メンヒルが配置されている場所に(上下、左右、斜めで)隣接する位置のみです!

今回は、次のように配置してください。

- ・ はじまりの場所101番〈クーナハト農砦〉の右(東)隣に、場所104番〈すすけた秘儀の地〉
- ・ 左(西)隣に場所103番〈戦士の祝祭地〉
- ・ 下(南)隣に場所105番〈大剣ヶ原〉
- ・ 上(北)隣に場所102番〈狩人の杜〉

場所 106 番と 107 番は、場所の山として残しておいてください。後で公開することになります。

XII) 概要カードとルール説明書

あなたの前に、3種類の大型の**概要カード**を置いておいてください。これは、可能なアクション、各ラウンドの詳細、ゲーム中に登場するアイコンの説明、その他有益な情報の一覧です!

各ゲーム要素について詳細が知りたくなったら、いつでも**ルール説明書**を参照してかまいません(が、今回の教練シナリオでは別にその必要はありません)。

XIII) 準備の再確認

きちんとできていれば、下図のようにになっているはずです。



XIV) 出来上がり!

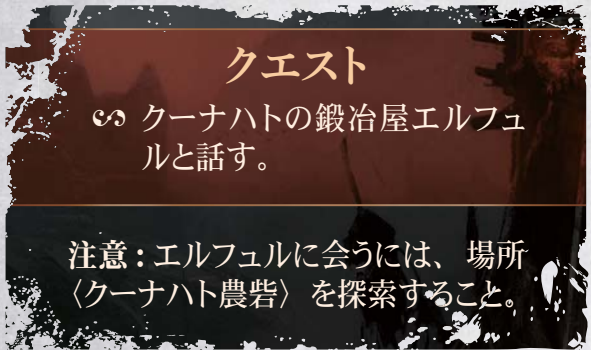
通常の『ティンテッド・グレイル』のゲームでは、そのほか多くの内容物を使用します。たとえば、クエストを提供する物語カードや、章の準備のためのセットアップ・カードなどです。ただしこの教練シナリオでは、必要なものはすべてこの教則本と、後で登場する『探索日誌:教練の日々』で説明されています。

今一度、この教則本の冒頭にある物語の序章に目を通し、状況を理解してから次のページに進んで、あなたの最初の旅を始めましょう。

第1部：初日の朝

夜が明けました。ビョールの出立の準備は万端です。緑の概要カード「1日の流れ」にある「1」朝」にしたがって、一連の流れを実行していきます。まずは「朝」です。

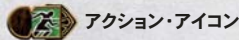
- 最初に、不活性メンヒルや、活性メンヒルの効果範囲内にない場所を除去するよう要求されています。しかし〈クーナハト農砦〉にあるメンヒルにはダイヤルがはめこまれ、まだ活性を失っていません。また公開されている全場所は、すべて〈クーナハト農砦〉に隣接しているため、すべて活性メンヒルの効果範囲内にあります。したがってこのステップでは何もする必要はありません(何も除去しません)。
- 次に、メンヒルのダイヤルを「1」減らします(「7」になるはずです)。概要カードでは時間トークン(⌚)についても触れられていますが、現時点では関係しません。ただし後で使用するので、ここで箱から銀色の時間トークン(⌚)を1個、取り出しておいてください。
- 通常のゲームでは、ここで物語カードを公開します。今回の教練では、下図のクエスト(探索行)が発生するため、そのまま読んでください。



- 移動させるべき衛士もおらず、支援カードも秘密カードも持っていないため、残りの朝の手順は実行しません。

第2部：最初の探索

「朝」が終わると「日中」となり、各キャラクターはアクションを実行できるようになります。『ティンテッド・グレイル』の各アクションには固有のアイコンが割りふられており、同時にコストも示しています。



最初のアクションとして、ビョールはエルフルを訪ねる必要があります。言われたとおり、現在地〈クーナハト農砦〉を探索しましょう。このアクションにはコストとして1(緑)の消費が必要となります。活力トラックのマーカーを、1マス下げてください(「5」になるはずです)。

通常のゲームでは、探索を実行すると、その場所カードを裏返して文面を読むことになります。しかしこの教練シナリオでは、今後のキャンペーンの内容に関するネタバレは一切ありません。その代わり、探索日誌の末尾『教練の日々』を参照します。そこから該当箇所である101番の場所〈クーナハト農砦〉を見つけ出し、読み始めてください!

第3部：最初の移動

これで探索が終了しましたが、新たな任務があります。親方から申しつけられた目的地へ、進むべきときです。行き先は〈漂白の地〉と呼ばれる呪われた農砦です。探索日誌とマップを見比べ、ここから北東に向かいましょう。旅路の計画のため、公開中の全場所カードを再確認しましょう。

東には〈すすけた秘儀の地〉があります。踏みこむいなや、自動的に遭遇が発生する危険な場所です(⚡で示されているルールです)。

北には〈狩人の杜〉があります。食料を調達できる場所です。遭遇も発生しますが、こちらのほうがまだマシのようですね。

では移動アクションを実行してください。このアクションには、コストとして1(緑)の消費が必要となります(活力は「4」になるはずです)。そうしたならビョールのコマを場所102番〈狩人の杜〉へと移動させます。到着したら、〈狩人の杜〉と結合できる公開可能な場所がないか、確認してください。次の条件に該当するなら結合できます:

- 現在地と矢印がつながり、番号が合致する(詳細は、ルール説明書P10参照)
- 活性メンヒルの有効範囲内にある(メンヒルのコマが配置されている場所と、上下左右・斜めのいずれかで隣接している)

今回は、〈狩人の杜〉の左(西)に場所106番〈先住者の塚〉を、右(東)に場所107番〈漂白の地〉を結合できます。上(北)にも矢印と番号がありますが、結合することができません。唯一の活性メンヒルから遠く離れすぎ、有効範囲内にないからです。

第4部：最初の場所アクション

新しく訪れた〈狩人の杜〉には、場所アクション〈食料採取〉があります。食料は、日々の終わりに消費する重要な資材であるため、集めておいて損はありません。場所アクションを実行するには、表示されたコスト(2(緑)消費)が必要になります。これでビョールの活力は「2」まで低下しますが、2食料獲得します。未使用のマーカー2個を取り、トレーの食料のマスに配置しましょう(食料は計5個になるはずです)。またこのアクションでは、緑の遭遇を1枚引くことが要求されています。

準備の際、マップの近くに置いておいた緑の遭遇カードを手にとってください。この遭遇カードの右側に十分な空間を確保できるようにして、表向きに場に配置してください。

第5部：第1戦闘ラウンド

この遭遇カード〈霧煙るネズミ〉を注意深く読んでください。カード名の枠が赤緑の遭遇は「モンスター」であり、戦闘を解決する必要があります。戦闘に勝利するには、戦闘カードの左側(これを「戦闘プール」と呼ぶ)に、遭遇目標値以上のマーカーが必要です。このマーカーを獲得するには、手札から戦闘カードをプレイする必要があります。ここで残り2枚の概要カードを手元に用意しましょう。それぞれ「戦闘の概要」および「戦闘&交渉のアイコン」の面が見えるようにしておきます。それでは戦闘の概要にしたがいつつ、順を追って最初の戦闘を解決しましょう。

忘れずに:より詳しく知りたいなら、ルール説明書の戦闘のセクション(P14)に、全カードとアイコンの説明があります!

- 戦闘の山の上から3枚引いてください。この教練では、山はシャッフル厳禁であることを忘れないように!

万が一、山の順番をいじってしまった場合、ビョールの戦闘カードを1番(一番上)から15番(一番下)の順に並べ直してください。番号は、カードの下側にあります(「/25 U」 という表記の左に記されている数字)。

- 敵の特質を確かめる必要はありません(今回の敵に特質はありません)。また、手番キャラクターを選択する必要もありません(今回はビョールのひとり旅なので、常に手番プレイヤーになります)。遅効能力も無視してください(まだ配置されている遅効能力はありません)。
- いざ、戦いのときです! まずは戦闘カードのなかから〈攻撃〉を選んでプレイしてみましょう。遭遇カードの右側に「結合」させます。霧の片割れ同士と、一番下のオレンジ色の(自動結合の)印同士が結合するように重ねてください(右図参照)。



- 結合した印が有効となるのは、キャラクターのその属性が、指定の値以上である場合のみです(図としては結合していたとしても、有効になっていない場合は、結合したとはみなしません)。ビョールは霧のマスにマーカーが2個あるため攻撃力は「2」であり、結合した霧による特典を獲得します。ここでの特典はアイコンで指示があり「戦闘プールに霧1個を配置する」という意味です!

- いちばん下のオレンジ色の印は自動結合の印といって、その特典は必ず有効となります(有効となるための条件はありません)。上記の攻撃力の結合の場合と同じアイコンがあるので、戦闘プールに霧をもう1個配置してください(計2個)。

- ここで〈攻撃〉カードを詳細に見ていくと、2つの能力があることがわかります。最初の能力は「すべての敵による反撃に1ダメージ追加」です。敵の反撃時に効果があることを意味しています。今回はキャラクターに不利な能力ですが、敵の反撃時にこの能力が目に見える状態なら、必ず適用してください。二番目には、まず「時間トークン(⌚)を配置する」という指示のアイコンがあります(実際に〈攻撃〉カードに⌚を1個載せてください)。これはあとで起動する遅効能力を意味しています。遅効能力の文章部分は、別のカードで覆って隠さない限り、次の遅効能力の手順で解決されます。

- 各ラウンド、あなたは基本の1枚のほかに、有効な霧の特典を結合できる限り、追加でカードをプレイできます。つまりこのラウンドで2枚以上のカードをプレイするには、霧特典の結合が必要なのです。

- そこで追加で〈耐痛〉をプレイしてください。このカードには、前のカードの霧に結合する霧特典があります(ビョールの意志力は「1」なので有効です)。ただし〈耐痛〉を配置する前に、〈攻撃〉に載っている霧を除去してください(遅効能力は、他のカードで覆われた場合、解決されません)。なお、トークンやマーカーを乗せたまま、その上に別のカードを配置することは絶対にできません。印が結合されるように配置すると、〈攻撃〉の「すべての敵による反撃時にダメージ+1」の能力も覆われてしまうため、無効となります(反撃時にダメージが増えることはありません)。

- 〈耐痛〉には、他にもふたつの印があります。青の魔力の印は、有効となるには1魔力の消費が必要となります。しかし現時点で、あなたは魔力をいっさい保有していないため、この特典は無効です。

- 〈耐痛〉の自動結合の特典「[カード1枚を引く]」という意味なので、山の上から1枚引いてください。

- 〈耐痛〉には、文章で書かれた能力も含まれています。〈攻撃〉の1つめと同じように、敵の反撃(敵)の際に適用されます。

- あなたの手札は今2枚になっているはずですが、さらにプレイもできそうですが、ここでは〈耐痛〉の遅効能力を使いたいため、追加のプレイはやめておきましょう。次のフェイズに進んでください。

- ここで勝敗判定をおこなうと、まだ勝てていません。勝利に必要なのはマーカー4個ですが、ビョールの戦闘プールにあるマーカーは2個だけです。

- 敵の反撃に移ります。『ティンテッド・グレイル』では、戦闘プールにあるマーカーの数に応じて、敵がさまざまな行動をしてきます。〈霧煙るネズミ〉の敵のある反撃表を確認しましょう。ビョールのマーカー数は2個なので、マーカーが0から2個の欄を見ると、1ダメージとあります。ダメージの分だけ、ビョールの体力を除去します。体力スロットのマーカーを1マス下げてください(「8」になります)。それだけではありません! ビョールの〈耐痛〉が、敵の反撃に付随効果を与えます。それによれば、反撃により受けたダメージと同じだけ、マーカーを追加できます。そのため1霧を戦闘プールに追加してください(計3個)。ここで再び勝敗判定ですが、勝つにはまだマーカーが1個足りません。

- ここでラウンド終了となります。手札3枚を選び、残りのカードを破棄しますが、今手札は2枚しかないため、無視します。その後で、山から戦闘カード1枚を引いてください(計3枚)。

第6部：第2戦闘ラウンド

- 次のラウンドが始まります。〈強烈な一打〉をプレイすることで、この戦いを早々に終わらせることもできますが、そうするとカードに記載のとおり1消費除去しなくてはなりません。代わりに、まず〈喊声〉をプレイしましょう(の時のダメージを1点軽減できる能力があります)。自動結合の特典はなので、山からもう1枚引いてください。
- やりました! この遭遇を終わらせるのに最適なカードを引きました。その〈投擲〉をプレイしてください(の特典にがあるので、追加プレイできます)。自動結合で1獲得できます(計4個)。
- このカードの配置時に適用する能力ががありますが、指定された武器も盾も持っていないため無視します。
- ここで勝敗判定に移りましょう。戦闘プールにはマーカー4個があります。つまりビョールの勝利です! 戦利品は1食料獲得です。トレーの食料マスに、未使用のマーカー1個を配置してください(計6個です)。
- 打ち負かした遭遇カード(今回は霧煙るネズミ)は、対応する遭遇(今回は緑)の山の一番下に移します(教練シナリオでは1枚しかないため、単に他の遭遇の山のわきに、裏向きに置いておきます)。プレイ済みのカード、手札、捨て札のすべてを戦闘の山に裏向きに戻し、シャッフルします。
- ご希望なら、この遭遇をもう一度遊ぶこともできます。やの消費や除去は無視して、単に戦闘の仕組みに慣れ親しむのがよいでしょう。不明点がでてきたら、ルール説明書(P14~17)をご確認ください。

第7部：初日の夜

- ビョールはダメージを1点受けており、も「2」しか残っていません。活力トラックを見ると「1」と「0」のマスは赤く、「消耗」という表記もあります。さしあたって消耗するのは避けたいですね。では休息しましょう。それにはバスのアクションの実行が必要です。これで、ゲームの最初の一日は終了となります。
- 休息と食事: ビョールのトレーから1食料消費し(5個になります)、1獲得します(体力マーカーを1マス上げて最大値の「9」にしてください)。恐怖は初めから「0」のままなのでが除去されることはありません。
 - ビョールの活力を、基本上限(開始時のマス)まで回復させます。活力トラックのマーカーを「6」のマスまで戻してください。
 - 経験は一切保有していないため、ビョールを成長させることはできません。仮にあったとしても、この教練シナリオでは、山を改良するための上級カードもありません。あしからず。
 - のある場所にいるため、探索日誌「教練の日々」でこの場所102番〈狩人の杜〉の項目を開き、夢の内容を読みます。夢には、物語としての文章と、ルールの両方が含まれます。この夢のルール(1除去&1獲得)の適用を忘れないようにしましょう(活力は「5」になりました)。
 - 夢を読み終えたら、新しい一日が始まります。

第8部：2日目の朝

- 前回と同じように「朝」の手順を実行してください。
- メンヒルのダイヤルを1つ減らす(「6」になります)。
 - 下図の物語カードを読む。

疲労と痛みの中で、旅路の最後の行程を歩み始める。

注意: 物語カードは、まれにゲームに追加的な影響を与えることがあります。そこに含まれるルールのすべてを忘れずに適用してください。

第9部：〈漂白の地〉への移動

- 右(東)の場所107番に移動します。1消費で(「4」になります)、ビョールのコマを〈漂白の地〉の場所カード上へ移動させます。
- 新たに公開される場所はあります。クーナハトのメンヒルから遠ざげるためです!
 - 〈漂白の地〉にはががあります。これは「場所に踏みこんだ直後に実行しなくてはならない」という意味で、「青の遭遇カードを引く」よう指示があります。めくってみると〈疑り深い衛兵〉が行く手を阻んできます。けれど前回のモンスターとの「戦闘」とは異なり、今回は「交渉」の遭遇です(カード名の枠が、赤ではなく茶色です)。右側に十分な空間を確保しつつ、〈疑り深い衛兵〉を表向きに場に配置してください。

第10部：最初の交渉ラウンド

- 交渉遭遇は、戦闘遭遇に似ています。主な違いは、戦闘プールでマーカーを稼ぐのではなく、遭遇カードの左側に表示されている「親密度トラック」で、「綱引き」に勝たなくてはなりません。また反撃表はありませんが、代わりに複数のステージがある場合があります。交渉を成功させるには、各ステージで、親密度トラックの一番上までマーカーを「押し上げる」必要があります。幸いなことに、今回の遭遇ではステージはひとつだけです。「戦闘の概要」の概要カードを裏返し、「交渉の概要」の面を見えるようにしてください。その後、次の手順を実行していきます。

- 親密度トラックの灰色のマスに、マーカー1個を配置します。ここが親密度の初期位置です。
- 交渉の山の上から3枚引きます。
- まずは〈慧眼〉をプレイしましょう。結合する特典はのひとつだけです。これは遭遇の交渉特典を参照するという意味です。交渉特典は、ステージによって変動することがありますが、今回は1ステージしかなくとあります。これは親密度が1つあがることを意味するので、親密度トラックでマーカーを1マス上に上げてください。その次に、運動能力の指定があるため、〈慧眼〉の上にを配置します。
- さあ交渉判定の時間です。マーカーはまだ、親密度トラックの最上部にも最下部にもないため何も起こりません(交渉継続です)。
- 相手が反応します(攻撃では反撃と呼んでいたものを、交渉では反応と呼びます)。これによって親密度トラックでマーカーを1マス下げます。元の木阿弥ですが、ここでの再度の交渉判定でも何も起こきません。とにかくここでラウンド終了となります。
- 手札3枚を選び、残りを破棄する流れですが、手札は2枚しかないので何もしません。その後で交渉カード1枚を引きます(計3枚)。

第11部：第2交渉ラウンド

- さあ、新たなラウンドの始まりです。運動能力の手順で、〈慧眼〉からを1つ取り除くと、その上からがなくなったので、〈慧眼〉の運動能力が適用されます。山からカード1枚を引いてください。
- では、最初に〈誤導〉をプレイしましょう。自動結合の〈慧眼〉側の特典が2倍を表す「×2」で、〈誤導〉はなので、↑↑となります。親密度トラックでマーカーを2マス上げてください。
- 次に追加で〈脅すような声〉をプレイしましょう(自動結合の特典にがあるので可能です)。

- 〈脅すような声〉の能力は、すなわち配置時に1名声除去の指示がありますが、ビョールは名声など一切保有していないため、屁の河童です(何も起こりません)。またが2以上なら(もちろんビョールは2です)↑の指示があるので、親密度トラックのマーカーを1マス上げてください。おめでと!
- さあ、交渉判定をしましょう。現在マーカーは親密度トラックの最上部にあります。これが(唯一かつ)最終ステージなので交渉成功となり、〈疑り深い衛兵〉で指定の報酬を獲得します。トレーにある名声マスに、未使用のマーカー1個を配置してください(初めての名声です!)
- 倒した遭遇カード(今回は〈疑り深い衛兵〉)を、対応する遭遇(今回は青)の山の一番下に移してください(教練シナリオでは1枚しかないため、単に他の遭遇の山のわきに、裏向きに置いておきます)。プレイ済みのカード、手札、捨て札のすべてを交渉の山に裏向きに戻し、シャッフルします。
- ご希望なら、この遭遇をもう一度遊ぶこともできます。やの消費や除去は無視して、単に交渉の仕組みに慣れ親しむのがよいでしょう。不明点がでてきたら、ルール説明書(P.18~21)をご確認ください。

第12部：〈漂白の地〉への移動

- 本教練シナリオの第1部で、ビョールはエルフルから「〈漂白の地〉から隕石の金属塊を持ち帰るように」と依頼されました。いまや、目的の場所を探索するときです。を1消費してください(「3」になります)。ただし実際には〈漂白の地〉の場所カードはめくらず、『探索日誌: 教練の日々』末尾の該当箇所を読んでください。

第13部：帰路

- さあ、急いで〈クーナハト農砦〉に戻りましょう! まずは前に訪れた〈狩人の杜〉に戻りましょう。移動アクションを実行し、1消費し、ビョールのコマを場所102番まで移動させます。
- 前日同様、ビョールの今の残りのは、わずか「2」です。しかし今回は、できるかぎり早く戻るべきだという胸騒ぎがします。たとえそのために、消耗せざるを得ないとしても。そこで再び移動を実行し(1消費して、残りが「1」となり)、場所101番まで移動させます。なんとか故郷に戻ってこれました。消耗しているので、ビョールのタイルにある烙印(負の特質)を適用します。すなわちを1除去します。

- 疲労と痛みのなか、ビョールは〈予期せぬ遍歴〉という旅路を終えることができました。けれど辺りのことが気になります。1消費し(「0」になります)、〈クーナハト農砦〉を探索してみましょう。前回と同じように『探索日誌: 教練の日々』の〈クーナハト農砦〉の項の、該当部分を読み進めてください。

重要!: この教練シナリオでは、ゲームの全体的な概要をお伝えしました。ただし本編には、多くの追加ルールがあります。たとえばパーティという概念、パーティのアクション、物語カード、章の準備、場所の除去、遭遇の特質などです。本編のキャンペーンを遊ぶ前に、少なくとも1回はルール説明書を読み通すことをお勧めします!

教練シナリオ用の旅の記録シート

- 『ティンテッド・グレイル』では、旅の記録シートを使って、進行中のキャンペーンにおけるさまざまな「実績」を管理し、記録します。実績は、新たな物語の発生を誘発する鍵であり、あるかないかによって、特定の場所や他の登場人物の、あなたがたに対する反応が変わってきます。下図は、この教練シナリオで唯一使用する実績を意味しています。この実績はふたつの断片で構成され、最初に〈予期せぬ遍歴〉の断片を得たときには「1」のボックスにチェック・マークを書き入れます。再びその断片を得たら、「2」のボックスをチェックし、実績完了となります。

予期せぬ遍歴

1 2