



DRAGON ECLIPSE

INSTRUKCJA



AWAKEN
REALMS
CHANGE THE GAME

Tysiąc lat temu wielka katastrofa wstrząsnęła światem, niemal niszcząc ludzką cywilizację. Wśród nielicznych świadectw, jakie ostały się z tamtych czasów, część mówi o potwornych powodziach, inne o wysychających morzach czy niespodziewanie wyrastających szczytach. Wszystkie źródła są jednak zgodne co do wszechogarniającej ciemności. Dwa księżyce przestoniły słońce, a świat utonął w mroku.

Nie pogrążył się jednak w całkowitym upadku. Ratunek nie byłby możliwy bez Smoczych Strażników, którzy odparli ciemność i przywrócili równowagę w naturze.

Tak legendy opisują wszechpotężne Smoki szubujące po ciemnym nieboskłonie i walczące z siłami zła. Czymkolwiek by to zło było.

Sama ludzkość przetrwała i ostatecznie zdołała stanąć na nogach. Wkrótce niektórzy ludzie zaczęli interesować się mystlingami, czyli tajemniczymi stworzeniami zdolnymi do oddziaływania na żywioły. Ludzie odkryli, że traktując mystlingi z szacunkiem i zdobywając ich zaufanie, są w stanie wytworzyć z nimi pewien rodzaj więzi.

Ta z kolei sprawiała, że ludzie byli w stanie współdziałać z mystlingami i wykorzystać ich umiejętności dla obopólnych korzyści.

Osoby, którym udało się nawiązać taką więź, nazywano poskramiaczami.

Ludzka pomysłowość oraz talent mystlingów do panowania nad żywiołami wkrótce przyniosły pierwsze efekty. Wioski i miasteczka się rozrastały, a w warsztatach zaczęły powstawać zmyślne maszyny, które swoim działaniem miały ułatwić życie i pracę.

Teraz, niemal sto lat później, grupa uczonych, którzy nie cieszą się wielką sympatią – astronomów – przewidziała kolejne podwójne zaćmienie.

Zgodnie z ich obliczeniami oba księżyce znajdą się w jednej linii ze słońcem, doprowadzając do kolejnej katastrofy.

Większości ludzi nie zajmują jednak sprawy odległego nieba, kiedy tuż obok, na ziemi, wciąż mogą znaleźć mnóstwo cudów i tajemnic.

Mieszkańcy wolą ignorować niepokojące proroctwa i wieść swoje życie tak, jak gdyby nie wisiło nad nimi żadne zagrożenie.

Czy astronomowie mogą mieć rację? W żadnym wypadku! Życie toczy się spokojnie i lepiej, by tak pozostało.

SPIS TREŚCI

3 Elementy gry

4 Wprowadzenie

- 4 Rozpoczęcie gry
- 4 Przebieg rozgrywki

5 Przed rozegranie Scenariusza

- 5 Nawigowanie po Mapie Świata
- 5 Wybór Scenariusza
- 6 Wybór Mystlingów
- 7 Budowanie Talii

8 Rozgrywanie Scenariusza – Przygoda

- 8 Dziennik Przygód
- 11 Testy
- 12 Eksploracja mapy lokacji

14 Rozgrywanie Scenariusza – Walka

- 15 Mystling Gracza / Wrogi Mystling
- 16 Przygotowanie Walki
- 18 Zasady Walki
- 20 Przykład tury Gracza
- 23 Przykład tury Wroga
- 24 Inne zasady Walki
- 25 Koniec Walki

26 Po rozegraniu Scenariusza

- 26 Otwarcie Pakietów
- 26 Otrzymanie kart Rozwoju
- 26 Zapisanie gry

27 Dodatkowe tryby gry

- 27 Tryby utrudniające rozgrywkę
- 27 Tryb PvP
- 28 Tryb Roguelite

32 Zasady zaawansowane

- 32 Spotkania Losowe
- 32 Przemiana i Większa Przemiana
- 32 Żetony Stanów
- 32 Przywołane Stworzenia
- 33 Zadania Bojowe
- 33 Mapy i karty Aren

34 Indeks

35 Słowa kluczowe – Przygoda

36 Słowa kluczowe – Walka

ELEMENTY GRY

Standardowe karty



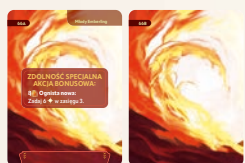
36 kart statystyk



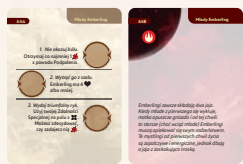
30 kart z portretami Mystlingów



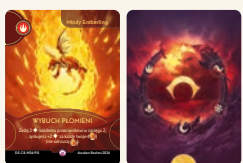
33 karty Zdolności Wroga



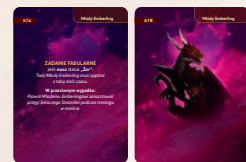
30 kart Zdolności



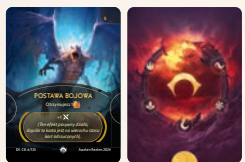
31 kart Poskramiania



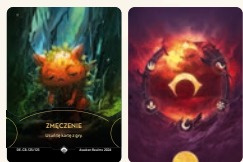
180 kart Akcji Mystlingów (każda karta jest przypisana do określonego Mystlinga)



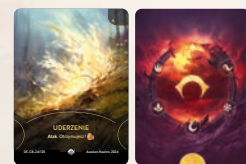
19 kart Zadań



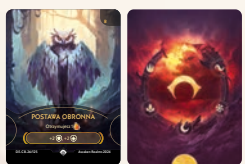
20 początkowych kart Akcji (karty Akcji oznaczone literą „S”)



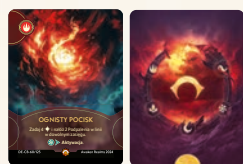
5 kart Zmęczenia (karty Akcji)



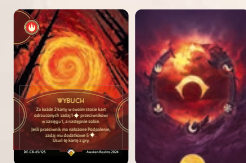
30 kart Rozwoju A (karty Akcji oznaczone literą „A”)



30 kart Rozwoju B (karty Akcji oznaczone literą „B”)



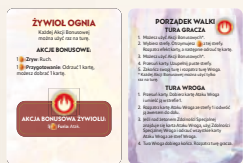
120 kart żywiołów (karty Akcji; w Edycji Specjalnej umieszczone w foliowych Pakietach)



10 holograficznych kart żywiołów (karty Akcji; w Edycji Specjalnej umieszczone w foliowych Pakietach)



35 kart Aren



14 kart pomocy



13 kart Tajemnic (tryb Roguelite)



żeton Decyzji



16 żetonów uniwersalnych



żeton Czasu



60 żetonów żywiołów (po 10 każdego żywiołu)



6 żetonów Esencji



6 żetonów Podpalenia o wartości „1”

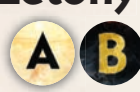


3 żetonów Podpalenia o wartości „3”

Żetony



10 żetonów Srebra



10 żetonów A/B



żeton Prowokacji



3 żetony Uciszenia



3 żetony Osłabienia

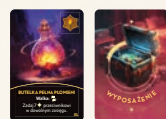


3 żetony Spowolnienia

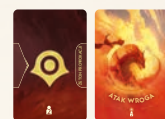


35 żetonów obrażeń

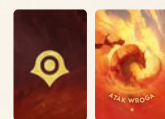
Małe karty



20 kart Wyposażenia



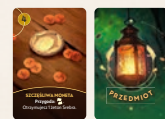
12 kart Ataku Wroga



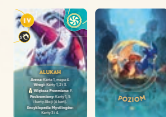
12 kart Ataku Wroga



73 karty Sekretów



23 karty Przedmiotów



30 kart Poziomów



10 kart Artefaktów (tryb Roguelite)



17 kart Mapy Świata



6 kart Przemiany

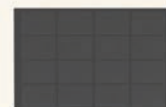


6 kart Większej Przemiany

Inne elementy



2 małe przekładki



strona na karty Mapy Świata



32 kartonowe figurki i 5 podstawek na figurki



20 znaczników Mocy



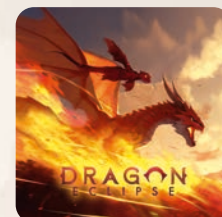
40 standardowych przekładek



pojemnik na Mystlingi



10 kopert na Pakiety



Księga Aren



Dziennik Przygód



broшура Zaczynij tutaj!



arkusz statusów / zapisu gry

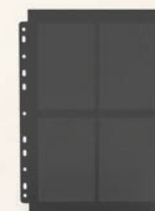


Księga Lokacji

Edycja Specjalna



10 zapakowanych foliowych Pakietów



8 dwustronnych arkuszy na karty do umieszczenia w Encyklopedii Mystlingów



segregator Encyklopedii Mystlingów



30 figurek



60 znaczników żywiołów (po 10 każdego żywiołu)

W tej edycji kartonowe figurki zostają zastąpione przez plastikowe figurki, natomiast żetony żywiołów zostają zastąpione przez akrylowe znaczniki żywiołów.

Jesteś dzieckiem pary niezwykle utalentowanych poskramiaczy pochodzących z Moongur. Rodzice zostawili cię jako małe dziecko pod opieką twojej ciotki, Christine, a sami wyruszyli na południe, by stawić się na służbę u samej królowej. Los obdarował cię talentem polegającym na doskonałym zrozumieniu mystlingów. Ujawnił się już w twoim dzieciństwie, a Christine postanowiła, że najlepszym wyjściem będzie wysłanie cię do Caerbergu, czyli największego miasta prowincji. To tam szkolono młodych adeptów sztuki poskramiania.

Lata mijały, a tobie udało się zdobyć sławę osoby uznawanej za prawdziwy talent wśród poskramiaczy. Niektórzy uważają, że twoja niezwykłość polega na tym, że tylko ty potrafisz utrzymać więź z dwoma mystlingami jednocześnie. Wieści o twoich zdolnościach dotarły do samej Księżnej Caerbergu, która dostrzegła w tobie wielki potencjał i, nie zważając na twój młody wiek, ogłosiła cię naczelnym poskramiaczem od razu po tym, jak twój poprzednik przeszedł na emeryturę. Teraz nie tylko masz pod opieką większość caerberskich mystlingów, ale i szkolisz kolejnych poskramiaczy.

Nie masz żadnych powodów, by narzekać na swoją pracę i życie, jednak czujesz, że czegoś ci brakuje. Twoim sercem targa żądza przygód i marzysz o dokonywaniu wiekopomnych odkryć. Pragniesz spotkać na swojej drodze jeszcze więcej mystlingów, nie potrafisz przestać zachwycać się tymi fantastycznymi stworzeniami i ciągle szukasz sposobów, by uczyć się o nich czegoś nowego.

W sercu pielęgnujesz jeszcze jedno marzenie – chcesz spotkać Smoczych Strażników i dowiedzieć się o nich więcej. Nie możesz przestać zastanawiać się, czy istotnie są to tak wszechmocne stworzenia, jak opisują legendy, czy też to „jedyne” niezwykle potężne mystlingi. Kto wie, może pewnego dnia będziesz w stanie wyruszyć w podróż i zwiedzić wielki świat, by znaleźć odpowiedzi na te i inne pytania.

WPROWADZENIE

W grze *Dragon Eclipse* wcielasz się w rolę poskramiacza, którego zadaniem jest tworzenie więzi z Mystlingami i szkolenie ich. *Dragon Eclipse* to przeznaczona dla 1 lub 2 graczy gra kooperacyjna, której rdzeniem są Scenariusze. Jednak rozgrywka się do nich nie ogranicza, ponieważ w grze dostępne są również dodatkowe tryby – Roguelite oraz PvP – które zostały opisane w części zatytułowanej „Dodatkowe tryby gry” (zob. str. 27). Na kolejnych stronach instrukcji znajdziesz opis rozgrywki wykorzystującej Scenariusz będący częścią kampanii, jednak większość zasad ma zastosowanie również w pozostałych trybach.

Dragon Eclipse polega na rozgrywaniu kolejnych Scenariuszy. Podczas pojedynczej sesji gry twoim celem jest ukończenie przynajmniej 1 Scenariusza. Rozegranie Scenariusza powinno zająć około 2 godzin. Każdy Scenariusz składa się z 2 przeplatających się części – Przygody oraz Walki. W trakcie Przygody eksplorujesz świat gry, odwiedzasz różne lokacje, podejmujesz ważne decyzje i poznajesz fabułę. W trakcie Walki stajesz naprzeciw innym Mystlingów, by je pokonać lub spróbować poskromić.

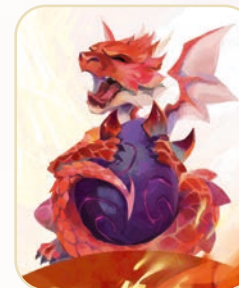
Partia gry zaczyna się od wybrania 1 ze Scenariuszy dostępnych na Mapie Świata. Rozgrywanie Scenariusza trwa do momentu, w którym odpowiedni wpis w Dzienniku Przygód poinformuje cię, że nastąpiło zakończenie Scenariusza. Choć nie ma możliwości przegrania pojedynczego Scenariusza, to podjęte w jego trakcie decyzje, odniesione sukcesy i poniesione porażki wpłyną na fabułę oraz ostateczny wynik kampanii.

Instrukcję przygotowano tak, by odpowiadała przebiegowi rozgrywki. Poszczególne zasady są wyjaśniane na bieżąco, gdy mają zastosowanie po raz pierwszy.

Instrukcję napisano z myślą o rozgrywce 1-osobowej, natomiast wszystkie wyjątki dotyczące rozgrywki 2-osobowej oznaczono symbolem . Jeśli grasz w pojedynkę, możesz pominąć te fragmenty.

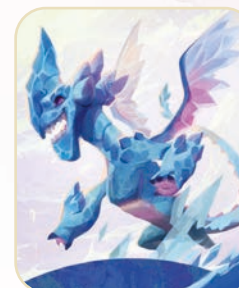
Mystlingi początkowe

Na początku pierwszego Scenariusza wybierasz Mystlinga początkowego. Jeśli wybrany Mystling nie przypadnie ci do gustu, na początku kolejnego Scenariusza masz możliwość zmiany wybranego Mystlinga. Poniżej znajdują się opisy Mystlingów początkowych, które powinny pomóc ci w podjęciu decyzji.



Młody Emberling

Młode Emberlingi charakteryzują się silnym instynktem – będą bronić wszystkiego, na czym im zależy. To sprawni wojownicy, którzy wykorzystują zarówno walkę wręcz, jak i ogniste ataki dystansowe. Zwinność pozwala im unikać zagrożeń, co jest jeszcze ważniejsze w kontekście tego, że brakuje im zdolności obronnych.



Młody Iceling

Młode Icelingi preferują samotniczy tryb życia. Zamieszkują skute lodem góry. Niektóre Icelingi odpowiadają jednak na zew przygody i ruszają w świat. Podczas podróży Icelingi wykorzystują swoje zdolności obronne. Są też znane z tego, że regenerują się, wysysając ciepło z przeciwników.

ROZPOCZĘCIE GRY

Jeśli nie chcesz czytać całej instrukcji gry *Dragon Eclipse*, możesz rozegrać pierwszy Scenariusz, korzystając z przygotowanego opisu, który przeprowadzi cię przez rozgrywkę krok po kroku. By to zrobić, otwórz broszurę zatytułowaną „Zaczynij tutaj!” i wykonaj polecenia zawarte w sekcji „Pierwsza Podróż”. Jeśli jednak wolisz rozegrać ten Scenariusz samodzielnie, przeczytaj następujące fragmenty instrukcji:

- „Rozgrywanie Scenariusza – Przygoda” (zob. str. 8).
- Jeśli chcesz samodzielnie rozegrać pierwszą Walkę, przeczytaj również fragment „Rozgrywanie Scenariusza – Walka” (zob. str. 14).

Przeczytaj wybrane fragmenty, a następnie wróć na tę stronę i wykonaj wskazane obok czynności.

By rozegrać pierwszy Scenariusz, potrzebujesz Dziennika Przygód. Znajdziesz w nim informacje na temat tego, których elementów potrzebujesz w danych momentach rozgrywki. Otwórz Dziennik Przygód na stronie 2 i przeczytaj wprowadzenie, a następnie postępuj zgodnie z zamieszczonymi tam poleceniami. Na razie możesz odłożyć instrukcję na bok.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Każda sesja gry składa się z 3 faz: „Przed rozegranie Scenariusza”, „Rozgrywanie Scenariusza” i „Po rozegraniu Scenariusza”. Każdą z faz podzielono na kilka kroków, które musisz wykonać we właściwej kolejności. Kroki te wyszczególniono również w Dzienniku Przygód, zatem nie musisz się martwić, że o czymś zapomnisz.

1. **Przed rozegranie Scenariusza** (15–20 minut) – przygotowanie Scenariusza:
 - przygotowanie elementów gry,
 - przygotowanie Ekwipunku,
 - nawigowanie po Mapie Świata,
 - wybór Scenariusza,
 - przeczytanie wprowadzenia i wskazówek,
 - wybór innego Scenariusza albo rozpoczęcie wybranego Scenariusza,
 - wybór Mystlingów,
 - Budowanie Talii.

Ważne. Rozgrywając pierwszy Scenariusz, pomijasz wszystkie kroki wymienione w fazie „Przed rozegranie Scenariusza”.

2. **Rozgrywanie Scenariusza** (90–120 minut) – główna część rozgrywki:

- Przygoda,
- Walka.

Każdy Scenariusz składa się z powyższych części, choć ich kolejność i liczba wystąpień może być różna. (Na przykład Scenariusz może rozpocząć się od Przygody, po której nastąpi Walka, a następnie kolejna Przygoda, po której Scenariusz się skończy).

3. **Po rozegraniu Scenariusza** (10 minut) – odblokowanie nowej zawartości i zapisanie gry:

- otrzymanie dostępu do nowych Scenariuszy,
- otwarcie losowego Pakietu,
- odblokowanie nowych kart Akcji,
- zapisanie gry.

Wszystkie wymienione kroki są powtarzane w ostatnim Wpisie każdego Scenariusza, więc nie musisz ich zapamiętywać.

PRZED ROZEGRANIEM SCENARIUSZA

Poniższe kroki pozwolą ci przygotować się na przygodę. Przed rozegranie Scenariusza odwiedźś znajome miejsca, zaprzyjaźnisz się z dzikimi Mystlingami, zbierzesz informacje, wybierzesz, dokąd się udasz, i przygotujesz na to swoje Mystlingi, budując ich talie kart Akcji.

1. Przygotowanie elementów gry

Wymij z pudełka następujące elementy gry i umieść je w obszarze gry:

- talia Przedmiotów – przetasuj tę talię i umieść ją w obszarze gry tak, by mieć obok niej miejsce na jej stos kart odrzuconych,
- talia Wyposażenia – przetasuj tę talię,
- talia Sekretów – nie tasuj tej talii (nie możesz zmienić kolejności kart w tej talii!),
- Dziennik Przygód,
- Księga Lokacji,
- Księga Aren,
- arkusz statusów,
- pojemnik na Mystlingi,
- wszystkie żetony.

Zostaw przed sobą trochę miejsca na karty i żetony, które otrzymasz w trakcie Scenariusza.

2. Przygotowanie Ekwipunku

W trakcie rozgrywania Scenariusza gromadzisz karty Przedmiotów, Wyposażenia, Sekretów oraz żetony Srebra i Esencji. Możesz zabrać je ze sobą i wykorzystać w kolejnych Scenariuszach. Po rozegraniu Scenariusza umieszczasz je za przekładką *Ekwipunek*.

Wymij wszystkie umieszczone za przekładką *Ekwipunek* karty oraz żetony Srebra i Esencji, a następnie umieść je w swoim obszarze gry.

3. Nawigowanie po Mapie Świata

Mapa Świata przedstawia miejsca, które możesz odwiedzić. Mapa Świata wykorzystuje stronę na karty Mapy Świata oraz karty Mapy Świata.

Karty Mapy Świata reprezentują określone lokacje w grze, które możesz eksplorować w fazie „Przed rozegranie Scenariusza” lub w fazie „Rozgrywanie Scenariusza”.

Strona na karty Mapy Świata służy do przechowywania wszystkich dostępnych kart Mapy Świata.

Wraz z postępami w grze umieszczasz kolejne karty Mapy Świata w odpowiednich miejscach strony na karty Mapy Świata, zwiększając liczbę dostępnych lokacji. Informacje na temat tego, kiedy i w jakim miejscu umieścić odpowiednią kartę Mapy Świata, przekaże ci Dziennik Przygód.

Ważne. Dostęp do Mapy Świata otrzymujesz po rozegraniu pierwszego Scenariusza.

Nawigowanie

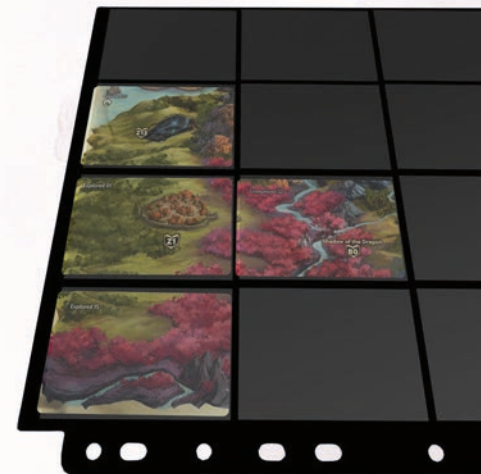
Na początku tego kroku możesz odwiedzić lokację, której karta jest odwrócona stroną „Zbadano” do góry.

Aby odwiedzić lokację:

1. Wybierz kartę Mapy Świata, która jest odwrócona stroną „Zbadano” do góry oraz na której znajduje się oznaczenie Wpisu składające się z litery „Z” i liczby.
2. Odszukaj właściwy Wpis w Dzienniku Przygód (Wpisy oznaczone literą „Z” znajdują się na końcu Dziennika Przygód).
3. Przeczytaj odpowiedni Wpis, a następnie zdecyduj, którą z opcji wybierasz. Jeśli wybierzesz opcję „Odwiedź inne miejsce”, powtórz powyższe kroki.

4. Wybór Scenariusza

Po tym, jak odwiedźś lokację odwróconą stroną „Zbadano” do góry, gra nakaże ci rozpoczęcie Scenariusza. Aby to zrobić, musisz wybrać kartę Mapy Świata, która jest odwrócona stroną „Nie zbadano” do góry i na której znajduje się nazwa Scenariusza. Następnie otwórz Dziennik Przygód i przejdź do Wpisu wskazanego na wybranej karcie. Tam znajdziesz krótkie wprowadzenie. Będziesz mieć również możliwość wycofania się ze swojego wyboru.



Strona na karty Mapy Świata z umieszczonymi w kilku miejscach kartami Mapy Świata (stan po rozegraniu pierwszego Scenariusza).

Karty Mapy Świata

Karty Mapy Świata umieszczasz na stronie na karty Mapy Świata odpowiednią stroną do góry:

Strona „Nie zbadano”

Na tej stronie najczęściej znajduje się oznaczenie Wpisu oraz nazwa Scenariusza. Służy do wybrania Scenariusza w kroku „Wybór Scenariusza”.



Strona „Zbadano”

Na tej stronie najczęściej znajduje się oznaczenie Wpisu zaczynające się literą „Z”. W lokacji, której karta jest odwrócona stroną „Zbadano” do góry, możesz zrobić zakupy (👛), poskramiać Mystlingi (🐾) oraz zdobyć istotne dla fabuły informacje.



5. Przeczytanie wprowadzenia i wskazówek

Pierwszy Wpis danego Scenariusza zawiera wprowadzenie i przedstawia pokrótce to, co masz zrobić. Wskazówki zawierają przydatne informacje dotyczące tego, jak najlepiej przygotować się do rozgrywania danego Scenariusza.

6. Wybór innego Scenariusza albo rozpoczęcie wybranego Scenariusza

Po zapoznaniu się z wprowadzeniem i wskazówkami możesz zmienić zdanie i wrócić do kroku „Wybór Scenariusza”.

Ważne. Nie możesz zmienić zdania przy rozgrywaniu pierwszego i drugiego Scenariusza.

Wybierz 1:

- **Rozważ swój wybór** – wybierz inny dostępny Scenariusz z Mapy Świata.
- **Rozpocznij Scenariusz** – czytaj dalej.

Jeśli zmienisz zdanie, przyjrzyj się jeszcze raz stronie z kartami Mapy Świata i wykonaj instrukcje opisane w kroku „Wybór Scenariusza”. Jeśli postanowisz rozegrać dany Scenariusz, kontynuuj czytanie odpowiedniego Wpisu w Dzienniku Przygód. We Wpisie znajdziesz informacje odnośnie do tego, co masz robić dalej.

7. Wybór Mystlingów

Ponieważ twoje talenty poskramiacza są nadzwyczajne, jesteś w stanie utrzymać silne więzi z 2 różnymi Mystlingami jednocześnie. Nie jesteś jednak mitycznym bohaterem, zatem Mystlingi, z którymi akurat nie utrzymujesz więzi, muszą pozostać w obozie. W przeciwnym wypadku nie zdołasz ich wszystkich kontrolować.

Rozgrywając Scenariusz, za każdym razem wybierasz 2 Mystlingi spośród wszystkich Poskromionych Mystlingów.

W fazie „Przed rozegraniem Scenariusza” Wybierasz 2 Mystlingi spośród tych, których karty znajdują się za przekładką *Drużyna*. Żywioły główne wybranych Mystlingów muszą się od siebie różnić, np. nie możesz wybrać 2 Mystlingów 🌿.

Zostaw przed sobą trochę miejsca na karty i żetony, które otrzymasz w trakcie Scenariusza.

2 : Wybierzcie po 1 Mystlingu. Ich żywioły główne muszą się od siebie różnić. W trakcie Walki każde z was kontroluje wybranego Mystlinga.

Wybierając Mystlinga, weź wszystkie karty przypisane do wybranego Mystlinga, które znajdują się za przekładką *Drużyna*, i umieść je przed sobą. W prawym górnym rogu karty znajduje się nazwa Mystlinga, do którego jest przypisana karta. Do każdego Mystlinga jest przypisany zestaw kart, w skład którego wchodzi:

- karta statystyk,
- karta Zdolności,
- 6 kart Akcji,
- karta Zadania (jeśli jest dostępne).

Karty Zadań

Zadanie to osobisty cel Mystlinga. Wykonanie Zadania na stałe poprawi statystyki Mystlinga lub jego Zdolność Specjalną, zamieniając go w formę Wywyższoną. Możliwe nawet, że dany Mystling kompletnie się przepoczwarzy. Jednak pamiętaj o tym, że nie każdy Mystling ma swoją kartę Zadania. Karty Zadań trzymaj stroną „A” do góry (w dowolnej chwili możesz podejrzeć stronę „B” danej karty). Informację na temat tego, kiedy masz użyć drugiej strony danej karty, znajdziesz w Dzienniku Przygód lub na samej karcie.

Istnieją 2 rodzaje Zadań – Fabularne oraz Bojowe.

Zadania Bojowe: Reguły ich dotyczące są wyjaśnione w części „Zasady zaawansowane”, gdyż na te Zadania trafisz dopiero na późniejszym etapie gry. Sama gra podpowie ci, kiedy masz zapoznać się z tymi zasadami.

Zadania Fabularne: Rozpatrywane wyłącznie w Dzienniku Przygód. Opis Mystlinga (strona „A”) często wskazuje określoną lokację (Scenariusz albo kartę Mapy Świata), którą musisz odwiedzić, by wykonać Zadanie danego Mystlinga.

Ważne. Treść strony „B” na kartach Zadań może się od siebie bardzo różnić. Dziennik Przygód poinstruuje cię, jak wykorzystać znajdujące się tam informacje.



Po wykonaniu Zadania Fabularnego Darktailena Dziennik Przygód nakazuje graczowi odwrócić kartę Zadania stroną „B” do góry. Dzięki temu gracz może korzystać z karty Wywyższonego Darktailena, którego statystyki zostały ulepszone w stosunku do statystyk widocznych na karcie Darktailena.

Karty Zadań Mystlingów wybranych do rozgrywania danego Scenariusza możesz trzymać w swoim obszarze gry lub w pojemniku na Mystlingi. Gra sprawdzi, czy dany Mystling jest aktualnie wybrany, a następnie poinstruuje cię, co zrobić w przypadku wykonania Zadania.

8. Budowanie Talii

Przed rozegraniem każdego Scenariusza (poza pierwszym) możesz zbudować talię dla każdego Mystlinga wybranego do rozegrania Scenariusza. Talie budujesz, wybierając karty spośród dotychczas odblokowanych kart. Karty Akcji otrzymasz na początku pierwszego Scenariusza (talie początkowe) oraz na końcu każdego Scenariusza (karty z talii Rozwoju oraz Pakietów).

Krok „Budowanie Talii” wykonasz po raz pierwszy na początku drugiego Scenariusza.

Ważne. Gdy pierwszy raz wykonujesz Budowanie Talii, warto umieścić w niej otrzymane karty z talii Rozwoju oraz otwartego Pakietu, ponieważ prawie na pewno mają lepsze statystyki od kart z talii początkowej. Warto również wymieniać karty między taliami początkowymi poszczególnych Mystlingów (np. dany Mystling może mieć 2 karty *Postawa bojowa*, podczas gdy inny może mieć 2 karty *Postawa obronna*).

Budowanie Talii zacznij od wzięcia wszystkich kart umieszczonych za przekładką *Odblokowane karty* oraz wszystkich kart Mystlingów wybranych do rozegrania danego Scenariusza.

Dla każdego Mystlinga wykonaj oddzielne Budowanie Talii, wykorzystując poniższe zasady.

Zasady Budowania Talii

1. Talia składa się wyłącznie z kart Akcji.
2. Talia musi składać się z 16 kart Akcji (nie może być ich ani mniej, ani więcej).
3. W talii Mystlinga musi znajdować się od 3 do 6 kart Akcji przypisanych do tego Mystlinga.
4. Talia może zawierać tylko 1 kartę legendarną.
5. Talia nie może zawierać kart, których żywioł nie odpowiada żywiołowi głównemu lub dodatkowemu wybranego Mystlinga. Talia może zawierać karty neutralne (bez symboli żywiołów).

Jeśli Mystling ma żywioł dodatkowy (zob. przykład poniżej), możesz dodać do jego talii karty Akcji danego żywiołu, jednak tylko w liczbie wskazanej obok małego symbolu żywiołu umieszczonego poniżej symbolu żywiołu głównego.



Młody Bolb to Mystling, którego żywioł główny to ziemia, a żywioł dodatkowy – woda (na jego karcie obok symbolu wody jest cyfra „2”). W trakcie Budowania Talii w talii Młodego Bolba możesz umieścić dowolną liczbę kart Akcji oznaczonych symbolem ziemi oraz maksymalnie 2 karty Akcji oznaczonych symbolem wody.

Po zbudowaniu 2 talii składających się z 16 kart każda (po 1 talii dla każdego wybranego Mystlinga) umieść je wraz z kartami Mystlingów (kartami statystyk i Zdolności) w pojemniku na Mystlingi.

Jeśli talie twoich Mystlingów są gotowe, możesz rozpocząć rozgrywanie Scenariusza. Zapoznaj się z dalszymi instrukcjami zamieszczonymi w Dzienniku Przygód.

Rodzaje kart Akcji



1. **Karty neutralne:** Karty bez symbolu żywiołu. Mogą ich używać wszystkie Mystlingi. Znajdziesz je w talii początkowej swojego Mystlinga (karty oznaczone literą „S” w prawym górnym rogu) oraz w talii Rozwoju (karty oznaczone literami „A” albo „B”).
2. **Karty żywiołu:** Karty z symbolem żywiołu w lewym górnym rogu. Możesz je zdobyć, otwierając Pakiety. Karty żywiołów możesz umieścić w talii Mystlinga, którego żywioł główny albo dodatkowy odpowiada symbolowi na karcie.
3. **Karty Mystlinga:** Karty przypisane do określonego Mystlinga. Nazwę Mystlinga, do którego przypisana jest dana karta, znajdziesz w jej prawym górnym rogu. Te karty są również kartami żywiołów (tj. znajdują się na nich symbole żywiołów). Inne Mystlingi nie mogą ich używać.

Rzadkość kart

Ważną cechą kart Akcji używanych przy Budowaniu Talii jest ich rzadkość (ma znaczenie jedynie podczas Budowania Talii). O rzadkości danej karty decyduje symbol znajdujący się u dołu karty.

DE-CB-14/125



Awaken Realms 2024

Pospolite: Karty neutralne. W grze występują po 2 egzemplarze każdej karty neutralnej. Karty te znajdziesz w taliach początkowych (oznaczone literą „S”), talii Rozwoju A (oznaczone literą „A”) i talii Rozwoju B (oznaczone literą „B”).

DE-CB-120/125



Awaken Realms 2024

Rzadkie: Wybrane karty żywiołów. W grze występują po 2 egzemplarze każdej takiej karty. Znajdziesz je w Pakietach.

DE-CB-60/125



Awaken Realms 2024

Ultrarządkie: Wybrane karty żywiołów. W grze występuje po 1 egzemplarzu każdej takiej karty. Znajdziesz je w Pakietach.

DE-CB-65/125



Awaken Realms 2024

Legendarne: Holograficzne karty żywiołów. W grze występuje po 1 egzemplarzu każdej takiej karty. W trakcie Budowania Talii w każdej talii możesz umieścić maksymalnie 1 kartę legendarną. Znajdziesz je w Pakietach.

DE-CB-M87/90

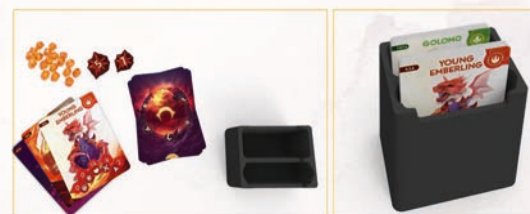


Awaken Realms 2024

Karty przypisane do określonego Mystlinga: Karty oznaczone w prawym górnym rogu nazwą Mystlinga. Są przypisane do konkretnego Mystlinga. Możesz je zdobyć poprzez poskromienie Mystlinga.

Pojemnik na Mystlingi

Pojemnik na Mystlingi składa się z 2 oddzielnych sekcji. Każda sekcja przeznaczona jest dla 1 Mystlinga – umieszczasz w niej jego karty Akcji, statystyk, Zdolności i Zadań. Po Walce żetony obrażeń danego Mystlinga również umieszczasz w odpowiedniej sekcji pojemnika. Od czasu do czasu włożysz do niego również znaczniki Mocy zdobyte podczas Przygody.



Elementy, które możesz umieścić w pojemniku na Mystlingi (po lewej). Karty Mystlingów umieszczone w pojemniku (po prawej).

ROZGRYWANIE SCENARIUSZA – PRZYGODA

Główna część rozgrywki, podczas której dokonujesz Eksploracji, podejmujesz różne wybory fabularne, toczysz Walki z Mystlingami lub je poskramiasz, została podzielona na 2 części rozgrywane naprzemiennie. Są to:

- Przygoda,
- Walka.

Dziennik Przygód prowadzi cię przez cały Scenariusz i wyraźnie wskazuje, kiedy zaczyna się Przygoda, a kiedy – Walka. Scenariusz kończy się w chwili, gdy w Dzienniku Przygód odczytujesz zdanie „**Gratulacje!** To koniec tego Scenariusza”.

Przygoda

W trakcie Przygód zanurzasz się w przedstawionej w Dzienniku Przygód historii oraz, co oczywiste, przeżywasz różne ekscytujące przygody. Czeką cię również Eksploracja map lokacji oraz podejmowanie różnych wyborów.

Dziennik Przygód

Dziennik Przygód to książka, która zawiera nie tylko historię, ale i instrukcje, które cię przez nią przeprowadzą. Dziennik Przygód składa się z 12 Scenariuszy, każdy z nich jest oznaczony inną literą (od „A” do „L”). Każdy Scenariusz składa się z Wpisów, w których znajdziesz fragmenty opowieści oraz instrukcje. Wpisy oznaczono za pomocą połączenia litery odpowiadającej danemu Scenariuszowi i liczby.

Przykład. Wszystkie Wpisy w pierwszym Scenariuszu oznaczono literą „A”, która poprzedza numer Wpisu.

A2

W końcu masz czas, żeby się rozzejrzeć. Ludzie są wciąż przerażeni, jednak wstrząsy nie wyrządziły większych szkód – na jakieś ścianie pojawiło się pełnienie, z którego maszyny zaczęły dochodzić nieprzyjemne zgrzyty, a z kilku parapetów pospadały doniczki. Wszystkie mystlingi powoli się uspokajają.

Wpis z pierwszego Scenariusza.

W Dzienniku Przygód często spotkasz się z 2 instrukcjami, które będą przenosić cię między Wpisami:

- **Przejdź do Wpisu X:** Znajdź w Dzienniku Przygód odpowiedni Wpis i go przeczytaj.
- **Wybierz 1:** Wybierz 1 z opcji, a następnie wykonaj odpowiednie instrukcje. Nie możesz wybrać danej opcji, jeśli nie spełniasz jej wymagań przedstawionych w nawiasie. Poszczególne opcje są wprowadzone punktorem.

Wybierz 1:

- **Kup coś** (wydaj 1 żeton Srebra) – dobierz 3 karty Przedmiotów, otrzymaj 1 z nich i odrzuć pozostałe. Następnie wybierz ponownie.
- **Kup wyposażenie** (wydaj 4 żetony Srebra) – dobierz 3 karty Wyposażenia, otrzymaj 1 z nich i odrzuć pozostałe. Następnie wybierz ponownie.
- **Porozmawiaj ze Slade'em** – przejdź do Wpisu C48.
- **Zapytaj o mystlingi** – być może ktoś ma pomysł, co zrobić z dzikimi mystlingami? Przejdź do Wpisu C51.
- **Odejdź** – kontynuuj Eksplorację.

Jeśli masz tylko 3 żetony Srebra, możesz wybrać opcję „Kup coś”, ale nie możesz wybrać opcji „Kup wyposażenie”, która wymaga wydania 4 żetonów Srebra.

Arkusz statusów i żetony

Twoje postępy w rozgrywce oraz podjęte decyzje gra śledzi na kilka sposobów. Jednym z nich jest wypełnianie arkusza statusów. Każdą część danego statusu możesz otrzymać w trakcie gry tylko raz. Jeśli zaznaczysz dane okienko obok części statusu, otrzymujesz tę część statusu. Jeśli zaznaczysz wszystkie okienka obok statusu, otrzymujesz ten status. Nie możesz stracić raz otrzymanego statusu.

- **Otrzymujesz część X statusu „Y”:** Na arkuszu statusów zaznacz odpowiednie okienko przy właściwym statusie (np. otrzymujesz część 2 statusu „Empatia”).

Empatia ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Jeśli w grze trafisz na instrukcję „Otrzymujesz część 2 statusu „Empatia”, zaznacz to na arkuszu statusów w przedstawiony powyżej sposób.



Niektóre statusy nie mają części (obok ich nazwy jest tylko 1 okienko). Wystarczy, że zaznaczysz puste okienko obok jego nazwy, by otrzymać taki status.

Twoje postępy zapisywane są również wtedy, gdy kładziesz różne żetony w swoim obszarze gry oraz na mapach lokacji. Dziennik Przygód wyjaśni ci, jaki żeton i którą stronę do góry masz położyć w danym miejscu. Położenie żetonu właściwą stroną do góry jest istotne, więc o tym pamiętaj.

Jeśli gra ci tego nie nakaże, nie możesz samodzielnie wydawać lub odrzucać żetonów. Gra sprawdza regularnie, czy masz w swoim obszarze gry dany żeton.

Żetony, które kładziesz w swoim obszarze gry, nie przenoszą się między Scenariuszami. Najczęstsza instrukcja dotycząca żetonów statusu:

- **Położ żeton X w swoim obszarze gry:** Połóż przed sobą wskazany element daną stroną do góry. Tekst fabularny wyjaśni znaczenie żetonu i to, którą strony do góry go położyć.

– Połóż w swoim obszarze gry. Wkładasz odłamki dzbana do torby.

Dziennik Przygód często sprawdza, czy udało ci się otrzymać dany status, czy masz w swoim obszarze gry określony żeton albo czy masz wskazaną kartę Sekretu.

- **Jeśli masz część 6 statusu „Przykład” / Jeśli nie masz części 6 statusu „Przykład”:** Sprawdź na arkuszu statusów, czy wskazana część danego statusu została zaznaczona. Jeśli warunek jest spełniony, wykonaj opisane przy nim instrukcje. W przeciwnym wypadku sprawdź, czy są inne warunki do spełnienia. Często warunków jest więcej, więc zawsze sprawdzaj poszczególne warunki od góry do dołu. Jeśli spełniasz kilka warunków, rozpatrz tylko ten znajdujący się najwyżej.
- **Jeśli masz X w swoim obszarze gry:** Sprawdź, czy masz wskazany element. Jeśli tak, wykonaj związane z nim instrukcje. Jeśli w danej sytuacji występuje więcej niż 1 warunek, sprawdzaj je po kolei od góry do dołu.

Jeśli masz część 6 statusu „Światło w ciemności”, przejdź do Wpisu J3.
Jeśli masz część 5 statusu „Ochoczy poskramiacz”, przejdź do Wpisu J1.
W innym wypadku pokrótce opowiedz jej o swoich ostatnich przygodach i przedstawiasz cel swojej wizyty. Przejdź do Wpisu J4.

Załóżmy, że masz zaznaczoną część 6 statusu „Światło w ciemności” oraz część 5 statusu „Ochoczy poskramiacz”. W przykładzie spełniasz pierwszy od góry warunek, więc przechodzisz do Wpisu J3. Choć spełniasz również następny warunek, nie możesz przejść do Wpisu J1, ponieważ warunki sprawdzasz po kolei od góry do dołu.

2 : Żeton Decyzji



Decyzje podejmujecie wspólnie. Jeśli nie możecie dojść do porozumienia, musicie skorzystać z żetonu Decyzji. Pozostałe zasady Przygody pozostają bez zmian w stosunku do rozgrywki 1-osobowej. Wszystkie karty Sekretów, Przedmiotów i Wyposażenia, żetony Srebra i Esencji oraz statusy są wspólne.

Zasady żetonu Decyzji: Na początku danej rozgrywki dowolne z was bierze żeton Decyzji. Kiedy nie możecie dojść do porozumienia, gracz mający żeton Decyzji podejmuje decyzję, a następnie przekazuje żeton drugiej osobie. Starajcie się korzystać z żetonu Decyzji jak najrzadziej.

Przykład. Możecie użyć żetonu Decyzji przy wyborze Wpisu czy lokacji albo podczas podejmowania decyzji, który z Mystlingów otrzyma .

Nagrody i kary

Podczas Przygody otrzymujesz nagrody (np. karty Przedmiotów czy żetony Srebra) oraz kary (np. żetony obrażeń  czy karty Zmęczenia). Poniżej znajdziesz listę możliwych nagród i kar.

Obrażenia

Chociaż otrzymywanie obrażeń częściej jest wynikiem Walki, rezultaty podjętych decyzji lub Testów również mogą zagrozić Mystlingom i skutkować otrzymaniem obrażeń. Zasady dotyczące obrażeń szczególnie opisano w części instrukcji poświęconej Walce (zob. str. 15).

- Liczba żetonów  jest nieograniczona. W rzadkich przypadkach, gdy zabraknie , zastąp je dowolnymi zamiennikami.
- Jeśli otrzymasz  poza Walką, weź wskazaną liczbę  i włóż je do pojemnika na Mystlingi, przydzielając je poszczególnym Mystlingom (otrzymane obrażenia możesz podzielić między oba swoje Mystlingi według uznania).

Ważne. Podczas Przygody nie możesz przydzielić Mystlingowi , jeśli w wyniku tego miałby mieć łącznie tyle , ile wynosi jego  lub więcej (Mystling nie może mieć mniej niż 1  podczas Przygody). W takich przypadkach przydziel  pozostałemu Mystlingowi. Jeśli w przypadku tego Mystlinga sytuacja jest taka sama, zignoruj nadmiarowe .

- Żetony  nie przenoszą się między Scenariuszami.

Leczenie

Leczenie polega na odrzuceniu żetonów . To nagroda, która jest często otrzymywana podczas Przygody, ale możliwość wykonania Leczenia pojawia się również w innych sytuacjach w grze.

- Jeśli w grze trafisz na instrukcję „Leczenie X” poza Walką, odrzuć wskazaną liczbę  z pojemnika wybranego Mystlinga. Możesz dowolnie podzielić wartość Leczenia między oba swoje Mystlingi.

Przykład. Jeśli w grze trafisz na instrukcję „Leczenie 6”, możesz odrzucić 2  z pojemnika jednego Mystlinga i 4  z pojemnika pozostałego Mystlinga.

- Jeśli w grze trafisz na instrukcję „Leczenie X”, a twoje Mystlingi mają mniej  niż wynosi wartość Leczenia, odrzuć tyle , ile możesz, i zignoruj resztę Leczenia.

Zmęczenie

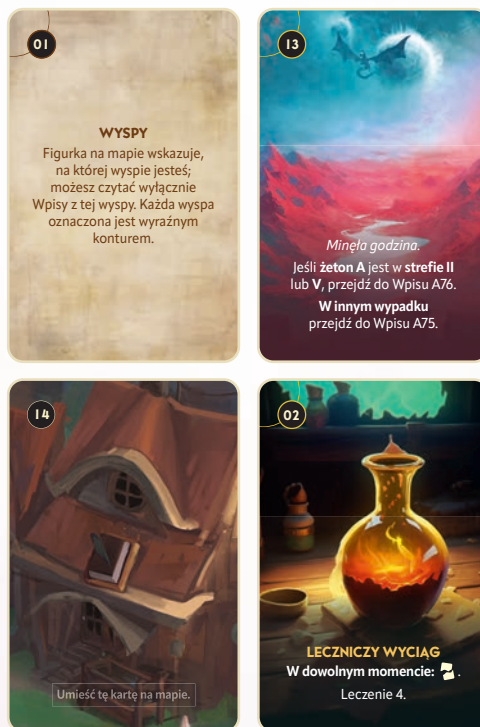
Karty Zmęczenia to negatywne karty Akcji, które dodajesz do swoich talii Akcji. Reprezentują one wyczerpanie twoich Mystlingów. Karty Zmęczenia możesz otrzymać podczas Walki w wyniku resetowania talii Wroga, a także w fazie Przygody jako rezultat podjętych decyzji lub wynik Testów.

- Liczba kart Zmęczenia jest ograniczona. Mystlingi mogą mieć łącznie 5 takich kart.
- Po otrzymaniu karty Zmęczenia umieść ją w pojemniku na Mystlingi, dołączając ją do talii Akcji wybranego Mystlinga. Jeśli otrzymasz więcej niż 1 kartę Zmęczenia, możesz otrzymać karty dowolnie podzielić między oba swoje Mystlingi.
- Jeśli nie ma już więcej dostępnych kart Zmęczenia (jest ich maksymalnie 5), a masz otrzymać kolejną, zamiast tego otrzymujesz 5 .
- Kiedy usuwasz kartę Zmęczenia, umieść ją w talii Zmęczenia.
- Karty Zmęczenia nie przenoszą się między Scenariuszami.

Sekrety

Sekrety to ważne karty bezpośrednio związane z fabułą. Są 4 rodzaje kart Sekretów: nakładki, wydarzenia, zasady i obiekty.

- Kiedy otrzymujesz kartę nakładki, czyli fragment mapy, umieść ją na mapie lokacji tak, aby pasowała do ilustracji.
- Kiedy otrzymujesz kartę wydarzenia, gra poinstruuje cię, by umieścić ją zakrytą w strefie Wydarzenia.
- Kiedy otrzymujesz kartę z zasadami, umieść ją obok pojemnika na Mystlingi – dopóki ta karta tam jest, stosuj jej zasady.
- Kiedy otrzymujesz kartę obiektu, umieść ją obok kart Przedmiotów i Wyposażenia – działa ona w ten sam sposób, ale możesz mieć nieograniczoną liczbę tych kart. Niektóre obiekty nie mają żadnego efektu, ale są istotne dla fabuły.
- Kiedy odrzucasz kartę Sekretu, umieść tę kartę z powrotem w talii Sekretów. Karty Sekretów są ponumerowane, więc gdy umieszczasz kartę Sekretu z powrotem w talii, umieść ją w odpowiednim miejscu.
- Karty obiektów przenoszą się między Scenariuszami.



Przykłady różnych kart Sekretów: karta zasad (01), wydarzenie (13), nakładka (14) i obiekt (02).

Moc

Moc reprezentuje wewnętrzną energię Mystlingów. Wykorzystujesz ją w trakcie Walki, by użyć Akcji Bonusowych oraz by płacić za dodatkowe efekty kart Akcji. Znaczniki  gromadzisz podczas Przygody, by przygotować się do kolejnej Walki.

- Liczba  jest ograniczona. Każdy Mystling może w dowolnym momencie mieć maksymalnie 10  (Mystling nie może otrzymać , jeśli ma już 10 ).
- Kiedy otrzymujesz  poza Walką, weź wskazaną liczbę  i przydziel je wybranym Mystlingom (możesz podzielić otrzymane znaczniki między oba swoje Mystlingi). Włóż  do pojemnika na Mystlingi.
- Znaczniki  nie przenoszą się między Scenariuszami.

Srebro

Srebro stanowi walutę w świecie gry *Dragon Eclipse*. Żetony Srebra otrzymujesz w nagrodę za pomaganie ludziom, za sprzedaż kart Przedmiotów oraz w wyniku Eksploracji. Wykorzystujesz je podczas Przygód. Możesz je wydać, by odblokować nowe opcje fabularne lub kupić karty Wyposażenia i Przedmiotów.

- Liczba żetonów Srebra jest ograniczona. Możesz mieć maksymalnie 10 żetonów Srebra.

 : Żetony Srebra są wspólne.

- Kiedy otrzymujesz żeton Srebra, połóż go obok pojemnika na Mystlingi.
- Kiedy odrzucasz żeton Srebra, zwróć go do puli żetonów Srebra. Jeśli nie masz odpowiedniej liczby żetonów Srebra, odrzuć tyle żetonów, ile możesz, i zignoruj resztę.
- Kiedy wydajesz żetony Srebra, musisz mieć wystarczającą liczbę tych żetonów. Jeśli trafisz na instrukcję „Wydać 3 żetony Srebra, by przejść do Wpisu X”, ale masz tylko 2 żetony Srebra, nie możesz wybrać tej opcji.
- Żetony Srebra przenoszą się między Scenariuszami.

Esencja

Esencja to pozostałość po energii Smoczych Strażników, którą możesz wykorzystać, by zwrócić uwagę i zdobyć zaufanie Mystlingów. Żetony Esencji możesz zdobyć poprzez interakcje z różnymi magicznymi miejscami i Mystlingami. Żetony Esencji wykorzystujesz podczas Przygód. Dzięki nim możesz poskromić Mystlinga poza Walką, w kroku „Nawigowanie po Mapie Świata”.

Ważne. Żetony Esencji możesz zdobywać i wykorzystywać dopiero po rozegraniu pierwszego Scenariusza.

- Liczba żetonów Esencji jest ograniczona. Możesz mieć maksymalnie 6 żetonów Esencji.

 : Żetony Esencji są wspólne.

- Kiedy otrzymujesz żeton Esencji, połóż go obok pojemnika na Mystlingi.
- Kiedy wydajesz żeton Esencji, zwróć go do puli żetonów Esencji.
- Żetony Esencji przenoszą się między Scenariuszami.

Wypożaenie

Karty Wypożaenia to potężne karty, które mogą wprowadzać zdolność jednorazowego użycia lub pomocny efekt zapewniaany przez symbol widoczny w prawym górnym rogu.



Budowa karty Wypożaenia:

1. **Symbole:** Pozytywne efekty pasywne; przydatne w trakcie rozpatrywania różnych Wpisów w Dzienniku Przygód.
2. **Nazwa karty.**
3. **Moment gry, kiedy możesz użyć karty:**
 - a. **Test:** Możesz użyć danej karty podczas Testu.
 - b. **W dowolnym momencie:** Możesz użyć danej karty w dowolnym momencie w trakcie Scenariusza.
 - c. **Walka:** Możesz użyć danej karty w swojej turze w trakcie Walki.
4. **Efekt:** Opis efektu użycia karty.
5. **Oznaczenie Roguelite („RL”):** Oznaczenie jest ważne wyłącznie w trybie Roguelite. Zignoruj je w trakcie kampanii.

Jeśli na karcie Wypożaenia lub Przedmiotu znajduje się symbol , musisz odrzucić tę kartę, by rozpatrzyć jej efekt.

Symbole

Symbole zapewniają korzyści podczas Testów oraz w trakcie Przygody. Czasem karta z danym symbolem pozwala odblokować dodatkowy wybór.

Na kartach Wypożaenia znajdziesz 4 symbole:



Źródło światła może przydać się w Scenariuszach, w których badasz ciemne miejsca.



Jedzenia używasz, wchodząc w interakcje z dzikimi Mystlingami (poza Walką).



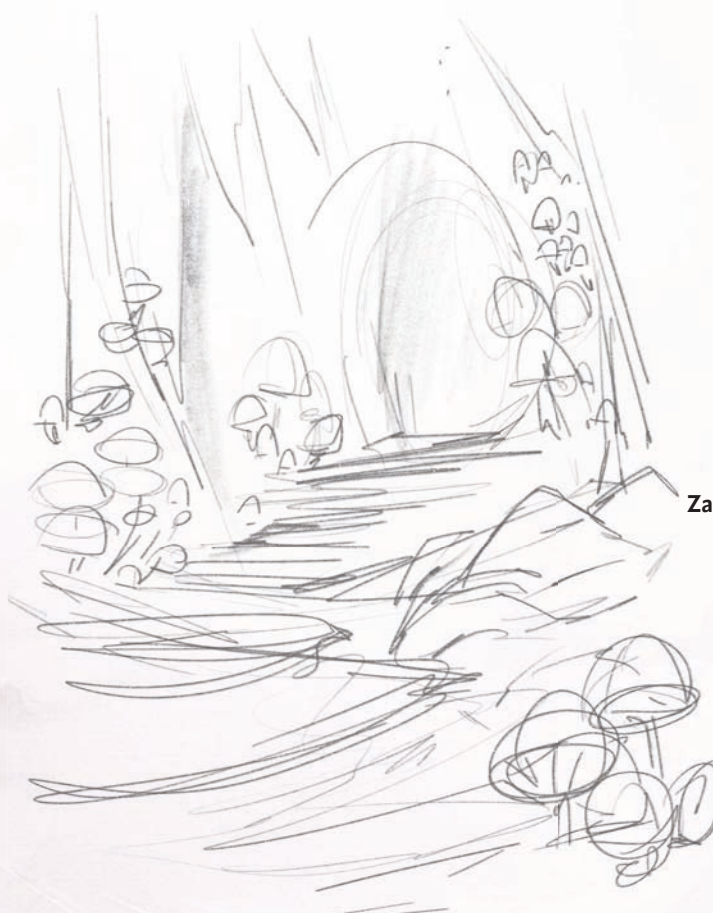
Sprzęt to wyposażenie do wspinaczki używane podczas podróży po niebezpiecznym terenie.



Narzędzia reprezentują szeroką gamę różnych pomocy przydatnych podczas majsterkowania przy maszynach.

Zasady kart Wypożaenia

- **Możesz mieć jednocześnie 2 karty Wypożaenia.** Kiedy otrzymujesz kartę Wypożaenia, ale masz już 2 karty Wypożaenia, możesz użyć zdolności dowolnej z tych 3 kart Wypożaenia, o ile pozwalają na to zasady gry, a następnie ją odrzucić. Jeśli tego nie zrobisz, musisz natychmiast odrzucić 1 z 3 kart Wypożaenia, by pozostały ci tylko 2 karty.
- : Karty Wypożaenia są wspólne.
- Karty Wypożaenia nie są przypisane do Mystlinga.
- Masz dany symbol tak długo, jak długo masz kartę Wypożaenia, na której jest ten symbol.
- Kiedy otrzymujesz kartę Wypożaenia, dobierz kartę z wierzchu talii Wypożaenia i umieść ją obok pojemnika na Mystlingi.
- Kiedy odrzucasz lub wydajesz kartę Wypożaenia, umieść tę kartę na spodzie talii Wypożaenia.
- **Karty Wypożaenia przenoszą się między Scenariuszami.**



Przedmioty

Karty Przedmiotów zapewniają wiele pomniejszych efektów. Kart Przedmiotów używasz podobnie jak kart Wypożaenia, jednak są bardziej pospolite, a ich efekty są słabsze. Karty Przedmiotów możesz wykorzystać na 2 sposoby – jako pomoc podczas Testów i Walki oraz przy rozpatrywaniu Testów. Wykorzystanie kart Przedmiotów przy rozpatrywaniu Testów opisano w dalszej części tej instrukcji.



Budowa karty Przedmiotu:

1. **Wartość Testu:** Wartość wykorzystywana przy rozpatrywaniu Testów.
2. **Pech** : Negatywny symbol wykorzystywany podczas Testów.
3. **Nazwa karty.**
4. **Moment gry, kiedy możesz użyć karty:**
 - a. **Test:** Możesz użyć danej karty podczas Testu.
 - b. **W dowolnym momencie:** Możesz użyć danej karty w dowolnym momencie w trakcie Scenariusza.
 - c. **Walka:** Możesz użyć danej karty w swojej turze w trakcie Walki.
 - d. **Natychmiast:** Użyj danej karty od razu po jej otrzymaniu.
5. **Efekt:** Opis efektu użycia karty.
6. **Oznaczenie Roguelite („RL”):** Oznaczenie jest ważne wyłącznie w trybie Roguelite. Zignoruj je w trakcie kampanii.

Zasady kart Przedmiotów

- **Możesz mieć jednocześnie 3 karty Przedmiotów.** Kiedy otrzymujesz kartę Przedmiotu, ale masz już 3 karty Przedmiotów, możesz użyć dowolnej z tych 4 kart Przedmiotów, o ile pozwalają na to zasady gry, a następnie ją odrzucić. Jeśli tego nie zrobisz, musisz natychmiast odrzucić 1 z 4 kart Przedmiotów, by pozostały ci tylko 3 karty.
- Karty Przedmiotów nie są przypisane do Mystlinga.
- Kiedy otrzymujesz kartę Przedmiotu, dobierz kartę z wierzchu talii Przedmiotów, a następnie umieść ją obok pojemnika na Mystlingi.
- Kiedy odrzucasz kartę Przedmiotu, umieść tę kartę na spodzie talii Przedmiotów.
- **Karty Przedmiotów przenoszą się między Scenariuszami.**
- : Karty Przedmiotów są wspólne.

Testy

Test to szybka i losowa część rozgrywki, w której wykorzystujesz Wartości Testu kart Przedmiotów dobieranych z talii Przedmiotów (nie twoich kart Przedmiotów). Testy wykorzystuje się do określenia rezultatów niektórych działań.

Przykład. Jeśli chcesz zakraść się do strzeżonego zamku, to – w zależności od wyniku Testu – ktoś może cię zauważyć albo dostaniesz się do środka niepostrzeżenie.

Każdy Test ma swoją Tabelę Testu (zob. „Przykład Testu”). Możesz zapoznać się z nią przed wykonaniem Testu.

Podczas Przygody często trafisz na instrukcję „Wykonaj Test”. Wyniki Testów mogą się różnić między sobą, ale z reguły popchną fabułę do przodu lub otrzymasz w ich wyniku jakąś nagrodę. Jeśli podczas Testu coś pójdzie nie tak, musisz liczyć się z otrzymaniem kary.

Podczas Testów wykorzystujesz talię Przedmiotów. Jedynymi istotnymi informacjami na karcie Przedmiotu podczas Testu są jego Wartość Testu (lewy górny róg) i symbol , który znajdziesz na kilku kartach.



Wartość Testu tej karty Przedmiotu wynosi 1; znajduje się na niej również symbol .

Aby wykonać Test, przejdź do Tabeli Testu. Podpowie ci ona, jaki rezultat możesz chcieć osiągnąć (co do zasady możesz założyć, że zielone wyniki są korzystne, szare są neutralne, a czerwonych najlepiej unikać). Nad Tabelą Testu widnieją również modyfikatory wpływające na dany Test.

Wydadaj : Natychmiast rozpatrz wybrany wynik Testu.

Musisz wydać kartę Wyposażenia z symbolem , by wykorzystać tę premię podczas Testu. Wykorzystanie premii jest opcjonalne.

, raz na Test: Możesz dodać albo odjąć 1.

Aby użyć tej premii, musisz mieć kartę Wyposażenia z symbolem . Nie odrzucasz tej karty, by użyć premii.

W większości przypadków dobranie karty z symbolem  wiąże się z negatywnymi konsekwencjami. W trakcie Testu możesz zmodyfikować jego rezultat, używając kart Przedmiotów, których moment użycia jest opisany jako „Test”.

Wykonywanie Testu

1. Odkryj kartę Przedmiotu i umieść ją przed sobą. Nie rozpatruj jej efektów!
2. **Wybierz:** Zakończ Test albo wróć do kroku 1.

Jeśli łączna Wartość Testu wszystkich odkrytych kart Przedmiotów należy do ostatniego zakresu Tabeli Testu, a nie masz możliwości modyfikacji rezultatu, natychmiast zakończ Test i rozpatrz jego wynik zgodnie z opisem poniżej.

Kiedy zakończysz Test:

1. Dodaj do siebie Wartości Testu wszystkich kart Przedmiotów odkrytych w tym Teście.
2. Zastosuj wszystkie modyfikatory „Na koniec Testu”.
3. Umieść wszystkie karty Przedmiotów użyte w tym Teście na wierzchu stosu kart odrzuconych i rozpatrz wynik odpowiadający łącznej Wartości Testu odkrytych kart.

Jeśli talia Przedmiotów się wyczerpie, weź wszystkie odrzucone karty Przedmiotów, przetasuj je i utwórz nową talię Przedmiotów.

Przykład Testu

Na koniec Testu:  jeśli masz co najmniej 2  .		
5 lub mniej	Zajmuje ci to sporo czasu, ale w końcu znajdujesz szklaną butelkę wypełnioną jasnym płynem. Musiała należeć do Olina.	 Otrzymujesz kartę Sekretu 02 . Przejdź do Wpisu A79.
6	Znajdujesz szklaną butelkę wypełnioną jasnym płynem. Musiała należeć do Olina.	Otrzymujesz kartę Sekretu 02 . Przejdź do Wpisu A79.
7	Znajdujesz szklaną butelkę wypełnioną jasnym płynem. Musiała należeć do Olina. Pośród ruin dostrzeżesz błysk czegoś jeszcze.	Otrzymujesz 1 kartę Przedmiotu. Otrzymujesz kartę Sekretu 02 . Przejdź do Wpisu A79.
8 lub więcej	Nie ma tutaj niczego przydatnego, wszystko jest potraśkane i zniszczone.	 Kontynuuj Eksplorację.

Przykładowa Tabela Testu.



Masz 1 kartę Przedmiotu, która może być przydatna w trakcie wykonywania Testu – kartę *Glazurowane orzechy*. Efektu tej karty możesz użyć podczas Testu (ale tylko efektu, nie jej Wartości Testu).

1. Rozpoczynasz Test. Dobierasz pierwszą kartę (*Lina*). Jej Wartość Testu wynosi 2.
2. Dobierasz kolejną kartę. Dobrana karta Przedmiotu to *Dojrzałe orzechy*, a jej Wartość Testu wynosi 3.
3. Dobierasz następną kartę. To karta *Magiczna butelka*. Jej Wartość Testu wynosi 3. Na karcie znajduje się również symbol . Łączna Wartość Testu dobranych kart wynosi 8. Wartość odpowiada wynikowi negatywnemu, którego chcesz uniknąć.
4. Wykorzystujesz efekt karty *Glazurowane orzechy* i odrzucasz ostatnią dobraną kartę (*Magiczna butelka*).
5. Dobierasz kolejną kartę. Dobrana karta Przedmiotu to *Skórzana sakiewka*. Jej Wartość Testu wynosi 1. Na tej karcie również znajduje się symbol . Łączna Wartość Testu dobranych kart wynosi 6 – nie jest to najlepszy możliwy wynik, ale decydujesz się nie kusić losu i kończysz ten Test.
6. Pamiętaj, żeby sprawdzić modyfikator opisany w sekcji „Na koniec Testu”. Miałby on zastosowanie, gdyby na kartach znajdowały się przynajmniej 2 . Na szczęście na dobranych kartach znajduje się tylko 1 , więc nie rozpatrujesz  (znaczenie toru Czasu i żetonu Czasu jest wyjaśnione w innej części instrukcji).
7. Umieszczasz wszystkie karty Przedmiotów dobrane w tym Teście na wierzchu stosu kart odrzuconych talii Przedmiotów i rozpatrujesz odpowiedni wynik – otrzymujesz kartę **Sekretu 02** i przechodzisz do Wpisu A79.

Eksploracja mapy lokacji

Rozgrywając Scenariusz, zyskasz możliwość zbadania różnych map lokacji. Liczba możliwych Eksploracji w trakcie poszczególnych Scenariuszy różni się od siebie, ale każdy Scenariusz zawiera przynajmniej 1 Eksplorację.

Przygotowanie Eksploracji

Każda Eksploracja zaczyna się od krótkiego przygotowania. Dziennik Przygód wskaże ci, na której mapie lokacji masz otworzyć Księgę Lokacji.

Otwórz mapę X: Weź Księgę Lokacji i otwórz ją tak, by widoczna była wyłącznie **mapa X**. Następnie umieść Księgę Lokacji w obszarze gry.

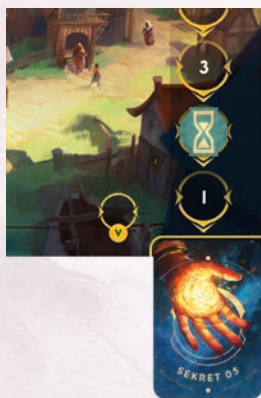


Mapa lokacji przedstawia obecnie eksplorowany obszar. Elementy mapy lokacji:

1. **Numer mapy lokacji:** Podczas przygotowania Eksploracji pozwoli ci znaleźć właściwą mapę.
2. **Oznaczenia Wpisów:** Wskazują możliwe do odwiedzenia miejsca.
3. **Strefy:** Na nich umieszczasz żetony A/B, by śledzić swoje decyzje lub zmiany rozgrywki w trakcie Scenariusza.
4. **Tor Czasu:** Pozwala śledzić upływ czasu.
5. **Strefa Wydarzenia:** Miejsce na Wydarzenie (kartę Sekretu) powiązane z torcem Czasu.

Po tym, jak otworzysz Księgę Lokacji na odpowiedniej mapie, Dziennik Przygód nakaże ci przygotowanie Wydarzenia zgodnie z poniższymi instrukcjami:

Umieść zakrytą kartę Sekretu X w strefie Wydarzenia. Ustaw [symbol] na Y: Odszukaj wskazaną kartę Sekretu w talii Sekretów. Umieść ją zakrytą (bez podglądania) w strefie Wydarzenia. Następnie weź żeton Czasu i połóż go właściwą stroną (czerwoną albo niebieską) do góry w strefie toru Czasu oznaczonej cyfrą „Y”.



W strefie Wydarzenia jest karta **Sekretu 05**, natomiast [symbol] jest ustawiony na 2.

Następnie w Dzienniku Przygód trafisz na polecenie „Rozpocznij Eksplorację”. Aby to zrobić, zamknij Dziennik Przygód i działaj zgodnie z zasadami Eksploracji.

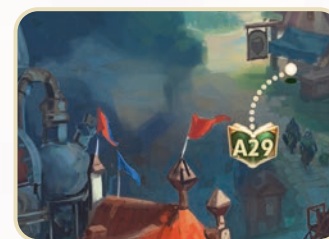
Zasady Eksploracji

Eksploracja nie jest podzielona na rundy ani tury. Możesz wykonywać działania, dopóki Dziennik Przygód nie poinformuje o zakończeniu Eksploracji. Jednak czas każdej Eksploracji jest ograniczony. Tor Czasu pokazuje, ile czasu ci jeszcze zostało.

Podczas Eksploracji jest dostępny 1 rodzaj działania – czytanie Wpisu.

Czytanie Wpisu

Wpisy zostały oznaczone kombinacjami liter i liczb. Możesz przeczytać dowolny Wpis widoczny na mapie. Zazwyczaj Wpisy są oznaczone symbolem książki. Niektóre Wpisy mogą być ukryte na ilustracji.



Wpis oznaczony symbolem książki.

Kiedy zaczniesz czytać Wpis, musisz wykonać wszystkie zawarte w nim instrukcje. Kiedy we Wpisie trafisz na instrukcję „Kontynuuj Eksplorację”, zamknij Dziennik Przygód i wróć na mapę lokacji.

Czytanie Wpisów nie wymaga opłacenia kosztu, co oznacza, że nie wydajesz zasobów ani nie musisz przesuwac żetonu Czasu, by przeczytać Wpis. Dziennik Przygód często daje opcję opuszczenia danego Wpisu i wybrania innego Wpisu. Jednak niektóre opcje we Wpisach wymagają przesunięcia żetonu Czasu ([symbol]). W rzadkich przypadkach (np. kiedy masz kogoś śledzić) sprawdzenie niewłaściwego Wpisu może wiązać się z przesunięciem żetonu Czasu.

- **Przeszukaj rumowisko** – otrzymujesz 1 kartę Przedmiotu. [symbol]. Kontynuuj Eksplorację.
- **Odejdź** – kontynuuj Eksplorację.

Jeśli wybierzesz opcję „Przeszukaj rumowisko”, otrzymasz kartę Przedmiotu, ale przesuniesz również żeton Czasu. Następnie gra nakaże ci kontynuować Eksplorację.

Czas

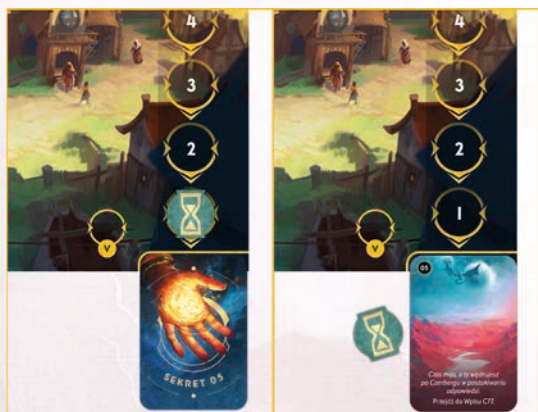
Podczas Eksploracji gra może ci nakazać przesunięcie żetonu Czasu ⏰. To z kolei prowadzi ostatecznie do odkrycia karty Wydarzenia, która może zmienić sytuację na mapie lub nawet zakończyć Eksplorację.

Kiedy gra nakazuje ci ⏰:

- **Jeśli żeton Czasu nie znajduje się na ostatnim polu**, przesunij go o 1 pole w dół (np. z „4” na „3”).
- **Jeśli żeton Czasu znajduje się na ostatnim polu** (tj. polu „1”), połóż go na karcie Wydarzenia.
- **Jeśli żeton Czasu znajduje się na karcie Wydarzenia**, zignoruj efekt symbolu ⏰.

Kiedy w Dzienniku Przygód trafisz na instrukcję „Kontynuuj Eksplorację”, ale żeton Czasu znajduje się już na karcie Wydarzenia, odrzuć żeton Czasu, a następnie odkryj i rozpatrz kartę Wydarzenia. Tekst karty Wydarzenia często odsyła do określonego Wpisu, tym samym posuwając historię naprzód lub powodując jakieś konsekwencje.

Instrukcje we Wpisie często nakazują odrzucenie karty właśnie odkrytego Sekretu. Odrzucone karty Sekretów umieszczasz z powrotem w talii Sekretów.



Dziennik Przygód nakazuje ci ⏰. Przesuwasz z pola „1” na kartę Sekretu (Wydarzenie) i czytasz dalej tekst Dziennika Przygód do momentu, kiedy trafiasz na instrukcję „Kontynuuj Eksplorację”. W takiej sytuacji odrzucasz ⏰, odkrywasz kartę Sekretu i rozpatrujesz zawarte na niej instrukcje.

Fabula często podpowiada, co może wydarzyć się po odkryciu karty Wydarzenia. Karty Wydarzenia mogą zmienić sytuację na mapie lokacji, a nawet doprowadzić do zakończenia Eksploracji. Strona żetonu Czasu również stanowi podpowiedź odnośnie do tego, czy musisz się spieszyć.



Obecne Wydarzenie zakończy Eksplorację.



Obecne Wydarzenie spowoduje jakąś zmianę (fabuła może podpowiadać, co się wydarzy), ale nie zakończy Eksploracji.

Strefy

Na wielu mapach lokacji znajdziesz nadrukowane strefy. Strefa na mapie lokacji składa się z okrągłego miejsca na żeton (A lub B) oraz umieszczonej obok niego cyfry rzymskiej. Strefa może znajdować się obok konkretnego Wpisu (co podpowiada, że umieszczony tam żeton doprowadzi do jakiejś zmiany w danej lokacji) albo obok toru Czasu (umieszczenie tam żetonu spowoduje jakąś zmianę globalną albo zmieni działanie Sekretu).

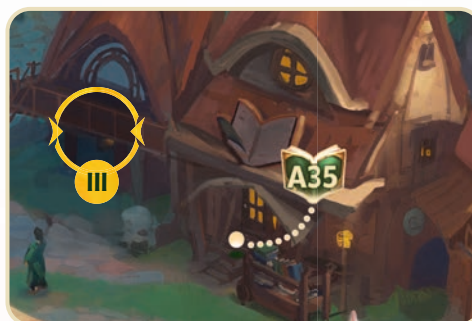
Polecenia, na które możesz trafić w Dzienniku Przygód:

- **Położ żeton X w strefie Y:** Połóż dany żeton (A albo B) we właściwej strefie mapy lokacji.



Umieszczenie żetonu w danej strefie wpływa na interakcje w Dzienniku Przygód. Dziennik Przygód może nakazać sprawdzenie, czy w danej strefie jest żeton, a następnie gdzieś cię odesłać

- **Jeśli żeton X jest w strefie Y:** Sprawdź, czy dany żeton znajduje się w właściwej strefie. Jeśli tak, wykonaj zawarte dalej instrukcje. Jeśli występuje więcej niż 1 warunek, sprawdzaj je po kolei od góry do dołu.



Strefa III w powyższym przykładzie znajduje się obok odnośnika do Wpisu A35 i biblioteki. Jeśli położysz żeton w tej strefie, może to wpłynąć na interakcje we Wpisie A35.

Blokowanie i odblokowywanie Wpisu

Niektóre twoje decyzje mogą odblokować nowe opcje (np. znajdziesz przejście pozwalające dotrzeć na przeciwną stronę rzeki) lub zablokować dotychczas dostępne opcje (np. obrazisz kupca, który w konsekwencji nie zamierza już więcej z tobą rozmawiać).

- **Zablokuj Wpis X:** Weź żeton uniwersalny ⬤ i połóż go na wskazanym Wpisie, aby żeton zakrywał oznaczenie tego Wpisu. Taki Wpis jest zablokowany – nie możesz go wybrać podczas Eksploracji.
- **Odblokuj Wpis X:** Odrzuć żeton uniwersalny ze wskazanego Wpisu. Ten Wpis jest znowu dostępny

Walka podczas Eksploracji

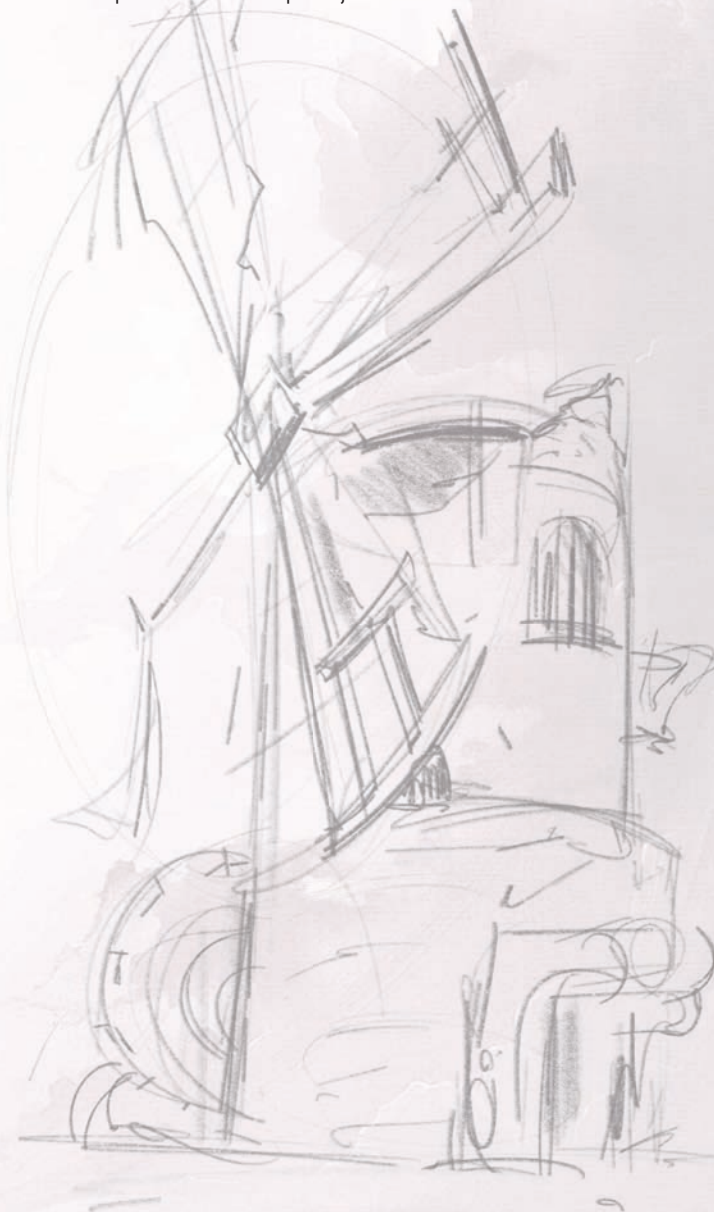
Podczas Eksploracji gra może ci nakazać rozpoczęcie Walki – nie kończy to Eksploracji (chyba że Dziennik Przygód nakaże ci uprzednio zakończyć Eksplorację). W takiej sytuacji odłóż mapę lokacji na bok wraz ze wszystkimi znajdującymi się na niej żetonami i Sekretami (wliczając w to Wydarzenie) i rozpatrz Walkę.

Koniec Eksploracji

Kiedy trafisz na polecenie „Zakończ Eksplorację”, Eksploracja się kończy. Polecenie może pojawić się na karcie Wydarzenia lub jako część tekstu fabularnego w Dzienniku Przygód. Czasami będziesz mieć możliwość samodzielnie zakończyć Eksplorację. Kiedy zakończysz Eksplorację, wykonaj następujące kroki:

- Odrzuć wszystkie karty Sekretów z mapy lokacji i umieść je z powrotem w talii Sekretów.
- Odrzuć kartę Wydarzenia i umieść ją z powrotem w talii Sekretów.
- Odrzuć wszystkie żetony z mapy.
- **Nie odrzucaj** żetonów i Sekretów, które masz w swoim obszarze gry!
- Zamknij Księgę Lokacji.

W Dzienniku Przygód znajdziesz informacje na temat tego, co masz zrobić po zakończeniu Eksploracji.



ROZGRYWANIE SCENARIUSZA – WALKA

Walka

Walka w *Dragon Eclipse* to rozgrywana w turach na Arenie konfrontacja między twoim Mystlingiem a Wrogiem Mystlingiem. W trakcie pojedynczego Scenariusza może dojść do kilku Walk. W Dzienniku Przygód znajdziesz informacje dotyczące tego, kiedy Walka się zaczyna i jakie elementy gry masz wykorzystać.

Do Walki może dojść podczas Eksploracji mapy lokacji. Jeśli tak się stanie, odłóż na bok mapę lokacji wraz ze wszystkimi znajdującymi się na niej żetonami i Sekretami (nie odrzucaj ich) i rozpatrz Walkę. Nie kończy to Eksploracji.

Walka – elementy

Poniżej znajdziesz opis najważniejszych elementów używanych w Walce:

- **mapy Aren,**
- **karty Aren,**
- **Mystling Gracza:** karty statystyk i Zdolności,
- **Wrogii Mystling:** karty statystyk i Zdolności Wroga.

Mapy Aren

Mapy Aren znajdziesz w Księdze Aren. Każda Walka, podczas której spróbujesz poskromić Wroga, rozgrywa się na mapie Areny. Jest kilka map Aren, a każda Arena zawiera pola, po których może poruszać się twój oraz Wrogii Mystling. Niektóre pola zawierają oznaczenia: , , , „I” oraz „II” (a także „III” w przypadku gry 2-osobowej). Oznaczenia są wykorzystywane podczas przygotowania Walki, a także przy rozpatrywaniu niektórych kart Ataku Wroga lub Akcji. Same pola nie mają swoich efektów.



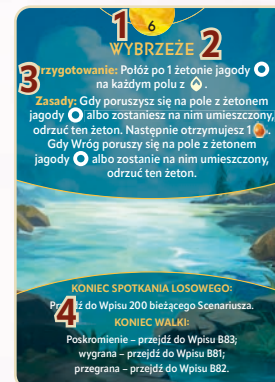
Każda Arena ma miejsca na następujące elementy:

1. **Arkusz Wroga:** Miejsce na karty (2 lub więcej kart) tworzące razem arkusz Wroga.
2. **Talia Wroga:** Miejsce na karty Ataku Wroga, które przygotowujesz przed każdą Walką. Po prawej stronie od tego miejsca znajduje się 5 miejsc na rozpatrzone karty Ataku Wroga.
3. **Stos kart odrzuconych Wroga:** Miejsce na odrzucone karty Ataku Wroga.
4. **Karta Areny:** Miejsce na kartę Areny. Każda Walka ma własną kartę Areny, a Dziennik Przygód wskazuje, którą kartę masz przygotować.
5. **Tvoja talia:** Miejsce na twoją talię.
6. **Strefy kart Akcji:** 4 miejsca na twoje dostępne karty Akcji.
7. **Twój stos kart odrzuconych:** Miejsce na twoje odrzucone karty Akcji.

: Zawsze używajcie Areny przeznaczonej dla 2 graczy (jest oznaczona ) – ma inny układ i nie ma miejsca na arkusz Wroga.

Karty Aren

Karty Areny używasz w każdej Walce. Karty Aren modyfikują mapy Aren poprzez umieszczenie na nich Terenu. Znajdziesz na nich również informację, do którego Wpisu przejść po zakończeniu Walki.



Przykładowa karta Areny.

Budowa karty Areny:

1. **Identyfikator:** Każda karta Areny ma przypisany numer.
2. **Nazwa karty.**
3. **Przygotowanie, zasady i Akcje Bonusowe:** Na niektórych kartach Aren znajdziesz dodatkowe kroki przygotowania, zasady, a nawet Akcje Bonusowe, których możesz użyć. Zapoznaj się z nimi przed rozpoczęciem Walki i zastosuj się do zasad przygotowania, jeśli takie się pojawią.
4. **Koniec Walki:** Numer Wpisu, który masz przeczytać po zakończeniu Walki. Jeśli bierzesz udział w Spotkaniu Losowym, wykonaj instrukcje z sekcji „Koniec Spotkania Losowego”. W innym wypadku wykonaj instrukcje z sekcji „Koniec Walki”.

Żetony Terenów /

Karty Aren często nakazują położenie żetonu Terenu na mapie Areny. Żeton Terenu może blokować pola lub wprowadzać inne efekty powiązane ze środowiskiem, w którym walczysz. Użyj żetonów uniwersalnych pokazanych na karcie Areny. Użycie  oznacza, że efekt żetonu Terenu jest dla ciebie korzystny, natomiast użycie  oznacza, że nie jest dla ciebie korzystny. Zasady żetonu Terenu znajdziesz w sekcji „Zasady” na danej karcie Areny. Zaawansowane zasady żetonów Terenów znajdziesz w sekcji „Mapy i karty Aren” (zob. str. 33).

Mystling Gracza

Aby lepiej zrozumieć swoją rolę w Walce, musisz przyjrzeć się uważnie swojemu Mystlingowi. Twojego Mystlinga reprezentują figurka, której używasz do poruszania się po Arenie, oraz arkusz Mystlinga opisujący jego Zdolności i statystyki.

Możesz używać Zdolności Specjalnej oraz kart Akcji swojego Mystlinga, by zadawać obrażenia ✖ Wrogowi. Po Walce nie odrzucaj żetonów obrażeń, które otrzymasz w trakcie Walki (odrzucaasz je natomiast na koniec każdego Scenariusza).

Ważne. Upewnij się, że używasz karty statystyk, która nie jest przeznaczona do trybu PvP (te karty mają inne statystyki, które są używane tylko w tym trybie).

Karta Zdolności (po lewej) oraz karta statystyk (po prawej) składają się na arkusz Mystlinga przedstawiony poniżej:



Budowa arkusza Mystlinga:

- Nazwa Mystlinga.**
- Żywiół Mystlinga:** Żywiół twojego Mystlinga. Mogą się do niego odnosić Wpisy w Dzienniku Przygód oraz niektóre ataki przeciwnika. Żywiół określa również karty Akcji, z których możesz korzystać podczas Budowania Talii.
Niektóre Mystlingi poza żywiołem głównym mają również żywioł dodatkowy. Na potrzeby Dziennika Przygód, kart Akcji i Ataków Wroga żywioł dodatkowy jest traktowany tak samo jak żywioł główny.
Nie możesz jednak używać Akcji Bonusowych, jeśli wymagany żywioł jest żywiołem dodatkowym.
W trakcie wyboru Mystlinga możesz natomiast wybrać Mystlinga, którego żywioł dodatkowy jest tożsamy z żywiołem głównym pozostałego wybranego Mystlinga.



Młody Bolb jest traktowany tak, jak gdyby jego żywiołami były ziemia oraz woda.

- Statystyki Mystlinga:** Statystyki, do których należą siła woli, obrona, zdrowie, atak i zwinność. Niektóre efekty mogą tymczasowo zmodyfikować statystyki twojego Mystlinga, zwiększając je albo zmniejszając, jednak wartość żadnej statystyki nie może spaść poniżej 0.

✦ **Siła woli:** Liczba otrzymanych ✖ które możesz zignorować, jeśli otrzymasz je w wyniku działania efektu Wroga „Zadaj ✖”.

🛡 **Obrona:** Liczba otrzymanych ✖ które możesz zignorować, jeśli otrzymasz je w wyniku Ataku Wroga.

♥ **Zdrowie:** Liczba ✖, które Mystling może otrzymać, zanim przegra Walkę.

✖ **Siła:** Liczba ✖, które Mystling zadaje podczas Ataku.

🏃 **Zwinność:** Liczba pól, o jaką Mystling może się poruszyć podczas wykonywania Ruchu.

- Zdolność Specjalna Mystlinga:** Unikalna Akcja Bonusowa (lub Akcje Bonusowe) twojego Mystlinga, której możesz użyć zgodnie z zasadami używania Akcji Bonusowych.
- Limit żetonów żywiołów:** Niektóre Mystlingi wykorzystują żetony żywiołów, do których odnoszą się specjalne zasady. Jeśli twój Mystling używa żetonów żywiołów, jego arkusz zawiera informację na temat limitu żetonów – **nigdy nie możesz użyć większej liczby żetonów żywiołów niż wskazuje arkusz.** Karty statystyk używasz zarówno ty, jak i Wróg, zatem limit żetonów zazwyczaj umieszczony jest na czarno-białym polu, ponieważ dotyczy zarówno ciebie (Gracza), jak i Wroga. Jeśli pole jest w całości białe, limit dotyczy wyłącznie ciebie; jeśli czarne – wyłącznie Wroga.



Karta statystyk Mystlinga z podanym limitem żetonów żywiołów.



Wrogi Mystling

Wroga w Walce reprezentują figurka na Arenie oraz arkusz Wroga wraz z opisanymi na nim jego zdolnościami i statystykami.

Karta Zdolności Wroga (czasami Mystling może mieć więcej tych kart) i karta statystyk stanowią arkusz Wroga.

Ważne. Zarówno Gracze, jak i Wrogowie używają kart statystyk.

Niektórzy Wrogowie mogą mieć więcej niż 1 kartę Zdolności Wroga. W takich wypadkach należy umieścić je obok siebie. Niektórzy Wrogowie mogą korzystać również z kart Przywołanych Stworzeń. Więcej o Przywołanych Stworzeniach znajdziesz w sekcji „Zasady zaawansowane” (zob. str. 32).



Karta Zdolności Wroga (po lewej) oraz karta statystyk tworzą arkusz Wroga.

Budowa arkusza Wroga:

- Nazwa Wroga.**
- Żywiół.**
- Limit żetonów żywiołów:** Liczba żetonów żywiołów, które dany Mystling może położyć/otrzymać.
- Statystyki Wroga:** Działają tak samo, jak statystyki Mystlinga Gracza.
- Zdolność Pasywna Wroga:** Stała Zdolność Wroga, która działa przez całą Walkę.
- Efekty Wroga:** Informacja, co dany Wróg może zrobić podczas swojej tury. Wróg rozpatruje efekty widoczne przy symbolu odpowiadającym symbolowi widocznemu na bieżącej karcie Ataku Wroga.
- Zdolność Specjalna Wroga:** Zdolność, którą Wróg rozpatruje, jeśli nad żetonem Zdolności Specjalnej jest karta Ataku Wroga.



- Przygotowanie Zdolności Specjalnej:** Informacja, w której strefie Wroga masz położyć żeton Zdolności Specjalnej.
- Przygotowanie talii Wroga:** Informacja, których kart Ataku Wroga masz użyć do zbudowania talii Wroga na początku Walki.

Przygotowanie Walki

W Dzienniku Przygód znajdziesz informacje na temat tego, jakich elementów użyć w zależności od Areny i Wroga. Podczas Spotkań Losowych informacje te znajdziesz na karcie Poziomu. Zasady dotyczące Spotkań Losowych znajdują się w sekcji „Zasady zaawansowane” (zob. str. 32).



Przygotowanie Walki w rozgrywce 1-osobowej.



Przygotowanie Walki w rozgrywce 2-osobowej.

– Przygotuj Walkę:

- **Arena:** Karta 8, mapa 3.
- **Wrogi Darktailen:** Karty 40, 41 i 42.
- **Większa Przemiana:** C.

Instrukcja przygotowania Walki w Dzienniku Przygód.

Aby przygotować Walkę, wykonaj poniższe kroki:

1. **Przygotuj Arenę:** Otwórz Księgę Aren na mapie Areny wskazanej przez Dziennik Przygód.

: Użyjcie Areny przeznaczonej dla 2 graczy (jest oznaczona).

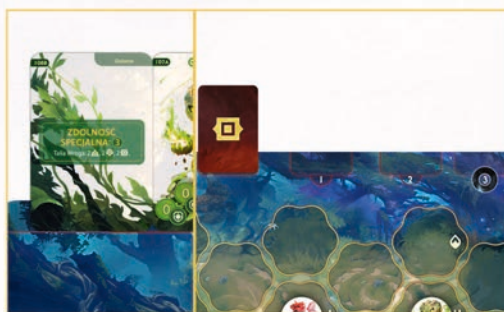
2. **Przygotuj kartę Areny:** Weź kartę Areny wskazaną przez Dziennik Przygód z załącznika Arena. Jeśli na karcie Areny znajduje się sekcja „Przygotowanie”, rozpatrz jej tekst.
3. **Przygotuj żetony i znaczniki:** Połóż wszystkie żetony obrażeń , żetony żywiołów, znaczniki Mocy i żetony Stanów obok Areny, aby mieć do nich łatwy dostęp.

4. Przygotuj Wroga:

- a. Weź figurkę odpowiedniego Wroga i umieść ją na **polu startowym I** na mapie Areny.
- b. Weź wszystkie wymienione w Dzienniku Przygód karty Zdolności Wroga, statystyk i Poskramiania z załącznika oznaczonej nazwą Przeciwnika (np. *Golomo*).
Ważne. Nie zawsze będziesz używać karty **Poskramiania**.
- c. Odwróć kartę Zdolności Wroga stroną „B” do góry, następnie wykonaj kroki przygotowania Wroga do Walki (kroki d–f), wykorzystując zawarte na karcie informacje.
- d. Połóż żeton na torze Wroga w strefie wskazanej przez kartę Zdolności Wroga, obok sekcji „Zdolność Specjalna”.
- e. Zbuduj talię Wroga, używając kart Ataku Wroga wymienionych na stronie „B” karty Zdolności Wroga. Przetasuj wskazane karty Ataku Wroga i umieść je awersami do góry w miejscu przeznaczonym na talię Wroga (zob. przykład poniżej).

: Użyjcie talii Wroga oznaczonej . Ma nieco inny rozkład informacji dotyczących celu. W przypadku tej talii karty Ataku mające ten sam symbol nie są identyczne – jeśli budujecie talię Ataku Wroga i wykorzystujecie kilka kart z takim samym symbolem, wybierzcie je losowo.

Przykład. Jeśli przygotowujecie talię z 2 kartami , weźcie wszystkie karty i losowo wybierzcie 2 z nich. Starajcie się ich nie podglądać, przygotowując resztę talii Wroga.



Wrogi Mystling Golomo ma żeton Zdolności Specjalnej w strefie 3. Talia Wroga składa się z 2 kart , 2 kart i 2 kart przetasowanych razem.

- f. Jeśli na karcie Wroga znajdują się dowolne zasady oznaczone jako „Dodatkowe przygotowanie”, rozpatrz je w tym momencie.
- g. Odwróć kartę Zdolności Wroga stroną „A” do góry i umieść jego kartę statystyk oraz kartę Zdolności Wroga w strefie na arkuszu Wroga. Tworzysz tym samym arkusz Wroga. Niektórzy Wrogowie mają dodatkową kartę Zdolności Specjalnej lub Przywołań Stworzeń. Takie karty umieść obok arkusza Wroga.
- h. Jeśli Wróg ma kartę Poskramiania, umieść ją obok Areny, by mieć ją pod ręką.

: Umieśćcie te karty obok Areny, ponieważ w rozgrywce 2-osobowej nie używacie arkusza Wroga.



: Znajdźcie kartę Większej Przemiany wyszczególnioną w Dzienniku Przygód. Umieśćcie ją pod kartą Wroga tak, by była widoczna jej dolna część. Karty Większej Przemiany zwiększają statystyki Wroga. Umieszczenie w ten sposób karty to jej **dotłączenie**.



5. Przygotuj swojego Mystlinga:

- a. Wybierz 1 z Mystlingów wybranych do tego Scenariusza. Umieść go na **polu startowym II** na mapie Areny.

: Umieśćcie swoje Mystlingi wybrane na początku Scenariusza na **polach startowych II** oraz **III**. Powinniście siedzieć po przeciwległych stronach Areny. Rozpatrzenie kroków b–f dla swoich Mystlingów.

- b. Weź kartę statystyk oraz kartę Zdolności wybranego Mystlinga z pojemnika na Mystlingi. Następnie umieść te karty obok siebie awersami do góry, tworząc arkusz Mystlinga.
- c. Weź z pojemnika na Mystlingi wszystkie żetony i znaczniki danego Mystlinga, a następnie połóż je na jego arkuszu.
- d. Weź talię Akcji Mystlinga. Przetasuj ją i umieść zakrytą w strefie na talię kart Akcji.
- e. Dobierz 4 karty Akcji (dobieraj je pojedynczo) i, zaczynając od strefy 4, umieszczaj je w kolejnych strefach na prawo od swojej talii Akcji.
- f. Weź kartę ze słowami kluczowymi dotyczącymi Walki oraz kartę pomocy odpowiadającą żywiołowi głównemu twojego Mystlinga.

: Użyjcie kart pomocy oznaczonych .

SŁOWA KLUCZOWE – WALKA

Atak – zadaj w zasięgu 1, gdzie X to twoja . Pomniejsz zadane o przeciwnika.
Mignięcie X – umieść swojego Mystlinga na dowolnym polu w zasięgu X.
Oczyszczenie X – odrzuć X żetonów Stanów.
Leczenie X – odrzuć .
Przerwanie X – odrzuć ze strefy toru przeciwnika X kart (licząc od prawej).
Ruch – porusz się o maksymalnie tyle pól, ile wynosi twoja .
Odwroś/Szarża – Wróg porusza się o maksymalnie tyle pól, ile wynosi jego , by stanąć na polu odpowiednio najbardziej/najmniej oddalonym od celu.
(Wysysanie) – wykonaj Leczenie o wartości równej liczbie zadanych .
(Przebiecie X) – traktuj i Przeciwnika tak, jak gdyby była mniejsza o X (min. 0).

ŻYWIÓŁ OGNI

Każdej Akcji Bonusowej można użyć raz na turę.

AKCJE BONUSOWE:

- 1 **Zryw:** Ruch.
- 1 **Przygotowanie:** Odrzuć 1 kartę, możesz dobrać 1 kartę.



Karta ze słowami kluczowymi dotyczącymi Walki i karta pomocy żywiołu ognia.

6. **Wymiana kart:** Możesz raz zdecydować się na wymianę wszystkich dobranych kart Akcji. Aby to zrobić, weź wszystkie karty ze swoich stref, odłóż je na bok i dobierz 4 nowe karty, a następnie wtasuj wcześniej dobrane karty z powrotem do talii.

7. **Przydzielenie żetonu Prowokacji:** Wybierzcie gracza, który otrzyma żeton Prowokacji.



8. **Modyfikatory:** W Dzienniku Przygód znajdziesz informacje na temat modyfikatorów zmieniających zasady przygotowania. Sprawdź modyfikatory przygotowania Walki i zastosuj je, jeśli zajdzie taka potrzeba. Niektóre z nich mogą wpłynąć na wcześniejsze kroki przygotowania.

Zasady Walki

Walkę w *Dragon Eclipse* rozgrywasz w turach. Tury rozgrywasz na przemienne, zaczynając od siebie (Gracza). Walka kończy się twoją przegraną, wygraną, bądź poskromieniem Wroga. Nie każdego Wroga możesz poskromić. Informację na temat tego, czy możesz to zrobić, znajdziesz w Dzienniku Przygód.

Walka kończy się natychmiast, kiedy zostanie spełniony 1 z 3 poniższych warunków:

- **PRZEGRANA:** Twój Mystling ma łącznie tyle , ile wynosi jego  lub więcej.
- **POSKROMIENIE:** Wszystkie warunki karty Poskramiania zostały spełnione.
- **WYGRANA:** Wrogi Mystling ma łącznie tyle , ile wynosi jego  lub więcej.

Akcje

Podczas swojej tury rozpatrujesz karty Akcji i używasz Akcji Bonusowych. Nie możesz wykonać danego działania, jeśli dowolny efekt na karcie lub Akcja Bonusowa na to nie pozwalają (np. możesz się poruszyć tylko wtedy, gdy rozpatrywana karta lub używana Akcja Bonusowa zawierają słowo kluczowe „Ruch”).

: Każdy z was kontroluje swojego Mystlinga. Kolejność tur jest w tym wypadku nieco inna. Gracz z żetonem Prowokacji rozgrywa swoją turę jako 1., po nim turę rozgrywa pozostały gracz, a na końcu – Wróg. Następnie swoją turę ponownie rozgrywa gracz z żetonem Prowokacji i tak dalej.

W turze Gracza rozpatrujesz następujące kroki:

1. Użyj Akcji Bonusowej (lub Akcji Bonusowych) (opcjonalne).
2. Rozpatrz kartę Akcji.
3. Użyj Akcji Bonusowej (lub Akcji Bonusowych) (opcjonalne).
4. Dobierz karty.
5. Zakończ swoją turę i przejdź do tury Wroga.

Złote zasady Walki

1. Efekty niektórych kart mogą stać w sprzeczności z zasadami zawartymi w tej instrukcji. Karty zawsze mają pierwszeństwo.
2. Jeśli masz rozpatrzyć więcej niż 1 efekt w tym samym momencie (np. na początku tury), możesz zdecydować, który efekt rozpatrujesz jako pierwszy – decydujesz również w przypadku efektów Wroga.
3. Jeśli podczas tury Wroga dowolny efekt sprawia, że musisz wybrać 1 z opcji (np. Wróg może wykonać Ruch na 2 różne pola), możesz wybrać dowolną opcję (również taką, która jest dla ciebie korzystniejsza).
4. Figurki Mystlinga nigdy nie możesz poruszyć na pole z inną figurką Mystlinga ani jej tam umieścić.
5. Na potrzeby wszystkich swoich efektów traktuj Wroga jako „przeciwnika”. Wróg traktuje ciebie jako „przeciwnika” na potrzeby swoich efektów.

Efekty kart Akcji

Podczas Walki używasz kart Akcji, by wykonywać działania swoim Mystlingiem.

W grze istnieją 3 różne rodzaje efektów kart Akcji:

1. **Efekty aktywne:** Większość kart Akcji ma efekty, które rozpatrujesz natychmiast. Te efekty nie mają dodatkowej ramki



Karta Uderzenie ma tylko efekt aktywny.

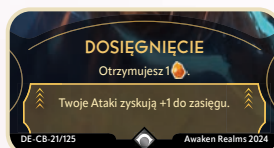
2. **Efekty pasywne:** Niektóre karty Akcji mają efekty, które działają, dopóki te karty znajdują się na wierzchu twojego stosu kart odrzuconych. Kiedy karta z efektem pasywnym zostanie zasłonięta przez inną kartę, efekt pasywny przestaje działać. Karty z efektami pasywnymi mogą mieć również efekty aktywne (zob. niżej). Efekty pasywne umieszczone są w ramce (zob. przykład poniżej).



Karta Postawa obronna ma efekt aktywny, dzięki któremu otrzymujesz 1 , i efekt pasywny, który zwiększa obronę i siłę woli Mystlinga.

Ważne. Możesz odrzucać karty Akcji (np. używając Akcji Bonusowej „Przygotowanie”), by wykorzystać ich efekty pasywne.

3. **Efekty ulepszeń:** Niektóre karty Akcji mają efekty stałe, które działają do momentu zresetowania talii. Po zagraniu karty Akcji z ramką ulepszenia (zob. przykład poniżej) dołącz ją do arkusza Mystlinga w taki sposób, aby efekt w ramce był widoczny. Od tej chwili efekt zaczyna działać. Jeśli musisz zresetować talię, odrzuć wszystkie ulepszenia i przetasuj je razem z pozostałymi kartami Akcji. W danej chwili możesz mieć dołączoną tylko 1 kartę z efektem ulepszenia do arkusza swojego Mystlinga. Jeśli masz dołączoną kartę z efektem ulepszenia i rozpatrujesz inną kartę z efektem ulepszenia, musisz odrzucić 1 z tych kart. Karty z efektami ulepszeń mogą mieć również efekty aktywne. Rozpatrz je, zanim dołączysz ulepszenie.



Karta Doświadczenie ma efekt aktywny i efekt ulepszenia.

Podstawowe słowa kluczowe

Większość efektów w grze wykorzystuje słowa kluczowe, by zwięźle opisać działanie. Słowa kluczowe na kartach Akcji są **pogrubione**.

Na początku pierwszego Scenariusza otrzymasz talię początkową (oznaczoną literą „S” w prawym górnym rogu). Słowa kluczowe pojawiające się w talii początkowej są wyjaśnione na kartach, dzięki czemu szybciej je przyswoisz. Słowa kluczowe powiązane z dalszymi etapami rozgrywki są wyjaśnione na końcu instrukcji (słowa kluczowe związane z Walką są wyjaśnione na karcie pomocy), ale nie musisz się z nimi teraz zapoznawać, ponieważ są stopniowo wprowadzane w trakcie rozgrywki.

- **Zasięg:** Wiele efektów w grze odnosi się do zasięgu. Chociaż zasięg sam w sobie nie jest słowem kluczowym, to często modyfikuje inne słowa kluczowe i efekty. Kiedy gra wspomina o zasięgu, zawsze zakłada maksymalny zasięg danej Akcji. Zasięg mierzy się za pomocą pól. Akcje i efekty obejmują swoim zasięgiem również pola znajdujące się bliżej niż zasięg maksymalny. Do zasięgu liczą się również te pola, na których znajduje się żeton albo figurka Mystlinga, oraz pola za tymi polami, o ile znajdują się w zasięgu (to znaczy, że nic nie blokuje zasięgu, chyba że jakiś efekt mówi inaczej).



Pola z zieloną kropką są w zasięgu 1 od Młodego Icelinga (znajdującego się na polu z ). Pola z pomarańczową kropką są w zasięgu 2 od Młodego Icelinga. Pola z czerwoną kropką są w zasięgu 3 od Młodego Icelinga. Pole z Młodym Icelingiem uznaje się za będące w zasięgu 1, 2 i 3.

- **Ruch:** Sprawdź wartość  Mystlinga i porusz go na sąsiadujące pole X razy (gdzie X to wartość ). Mystlinga poruszaj o 1 pole naraz, nawet jeśli akcja Ruchu pozwala na poruszenie się o kilka pól. Niektóre efekty w grze mogą modyfikować Ruch. Jeśli gra pozwoli ci poruszyć się o „Ruch +1 ”, możesz uznać, że w danej sytuacji twoja wartość zwinności jest większa o 1, więc możesz poruszyć się o 1 pole więcej.



Postanawiasz wykonać Ruch Młodym Emberlingiem.
Jego wartość zwinności wynosi 2, zatem może poruszyć się o 2 pola.
Decydujesz się jak najbardziej oddalić od Golomo.

- **Atak:** Sprawdź, czy przeciwnik jest w zasięgu 1 od twojego Mystlinga. Jeśli tak, odejmij wartość przeciwnika od wartości swojej (minimalny możliwy wynik to 0) i zadaj Wrogowi tyle , ile wynosi wynik. Jeśli wartość zasięgu jest większa niż 1, nic się nie dzieje.
- **Zadaj X w zasięgu Y:** Sprawdź, czy przeciwnik jest w zasięgu Y od twojego Mystlinga.

Jeśli tak, odejmij wartość przeciwnika od X, czyli wartości (minimalny możliwy wynik to 0), i zadaj Wrogowi tyle , ile wynosi wynik. Jeśli wartość zasięgu jest większa niż Y, nic się nie dzieje.

Przykład. Jeśli trafisz na instrukcję „Zadaj 2 przeciwnikowi w dowolnym zasięgu”, a przeciwnik ma 1 , zadajesz mu 1 .

W przypadku efektów „Za każde (...) zadaj X ” zsumuj najpierw wszystkie zanim odejmiesz od nich Wroga.

- **Aktywacja:** Aktywacji możesz użyć tylko raz na turę. Zignoruj wszystkie efekty Aktywacji po wykonaniu pierwszej Aktywacji.
Rozpatrz inną wybraną kartę ze swoich stref (nie otrzymujesz z tej strefy) i ją odrzuć. Potem dokończ rozpatrywanie karty wywołującej Aktywację i ją również odrzuć. Przykład Aktywacji znajdziesz w sekcji „Przykładowa tura Gracza” (zob. str. 20).
- **Strefa X:** Jeśli ta karta znajduje się w strefie X, rozpatrujesz opisany efekt dodatkowy.

Przykład. Karta ma efekt: „Otrzymujesz 1 . Strefa 3: Otrzymujesz 2 ”. Jeśli ta karta znajduje się w strefie 3, otrzymujesz 1 , a następnie otrzymujesz 2 . Jeśli znajduje się w innej strefie, otrzymujesz tylko 1 .

Modyfikatory

Efekty i słowa kluczowe na kartach mogą łączyć się z modyfikatorami. Modyfikatory najczęściej zwiększają bądź zmniejszają statystyki Mystlingów na potrzeby pojedynczego efektu (np. „Atak +2 ”). Modyfikatory mogą mieć też zastosowanie w stosunku do innych kart (np. „Twoje Ataki zyskują +1 do zasięgu”).

Przykład. Twój Mystling ma 2 . Rozpatrujesz efekt „Ruch +1 ”. W rezultacie ten Mystling może poruszyć się o maksymalnie 3 pola.

Tura Gracza

W swojej turze (turze Gracza) rozpatrujesz 1 kartę Akcji, która pozwala Mystlingowi na wykonanie działania. Dodatkowo możesz użyć Akcji Bonusowych, wydając .

: Kolejność tury jest w tym wypadku nieco inna. Najpierw swoją turę rozgrywa gracz z żetonem Prowokacji, następnie gracz bez żetonu Prowokacji, a na końcu – Wróg. Po nim swoją turę ponownie rozgrywa gracz z żetonem Prowokacji i tak dalej.

W turze Gracza rozpatrujesz następujące kroki:

1. Użyj Akcji Bonusowej (lub Akcji Bonusowych) (opcjonalne).
2. Rozpatrz kartę Akcji.
3. Użyj Akcji Bonusowej (lub Akcji Bonusowych) (opcjonalne).
4. Dobierz karty.
5. Zakończ swoją turę i przejdź do tury Wroga.

1. Użyj Akcji Bonusowej (lub Akcji Bonusowych) (opcjonalne)

Akcje Bonusowe to Akcje, które wymagają opłacenia kosztu w . Akcje Bonusowe są opisane na kartach pomocy żywiołów, kartach Zdolności, a czasami również na kartach Akcji czy Areny. Akcje Bonusowe opisane na kartach pomocy są zawsze dostępne.

Wszystkie Akcje Bonusowe podlegają tym samym zasadom:

- Każdej Akcji Bonusowej możesz użyć tylko raz na turę, np. jeśli użyjesz Akcji Bonusowej „Zryw” w 1. kroku swojej tury, nie możesz użyć jej ponownie w tym ani w żadnym kolejnym kroku tej tury. Możesz jednak użyć Akcji Bonusowej „Przygotowanie”, jeśli jeszcze nie została przez ciebie użyta.
- Wszystkie Akcje Bonusowe wymagają opłacenia kosztu w . Musisz wydać tyle , ile wskazano po lewej stronie Akcji Bonusowej, by jej użyć.

2. Rozpatrz kartę Akcji

Główna część tury Gracza to rozpatrywanie karty Akcji. Aby rozpatrzeć kartę Akcji, wykonaj poniższe instrukcje w następującej kolejności:

- a. Wybierz strefę z umieszczoną w niej kartą Akcji.
Ważne. Możesz wybrać dowolną kartę ze swoich stref, nawet jeśli efekt danej karty nie wpłynie na rozgrywkę (np. efekt karty Akcji pozwala na Atak, ale w zasięgu 1 nie ma przeciwnika).
- b. Otrzymujesz tyle , ile wskazano nad wybraną strefą.



Jeśli wybierzesz strefę 4 z kartą Akcji Postawa bojowa, otrzymujesz 3 jeszcze przed rozpatrzeniem efektu tej karty.

- c. Rozpatrz efekt karty z wybranej strefy (jeśli efektów jest więcej, rozpatruj je po kolei od góry do dołu, od lewej do prawej). Musisz rozpatrzeć wszystkie efekty na karcie, chyba że jest to niemożliwe (np. w podanym zasięgu nie ma przeciwnika) lub dany efekt mówi inaczej (np. „Możesz...”).
- d. Umieść rozpatrzoną kartę na wierzchu stosu odrzuconych kart Akcji.

Przekazanie żetonu Prowokacji: Kiedy w swojej turze zadajesz Wrogowi, a nie masz żetonu Prowokacji, drugi gracz oddaje ci żeton Prowokacji. Nakładanie Stanów lub wchodzenie w interakcję z Wrogiem w dowolny inny sposób nie powoduje przekazania żetonu Prowokacji. Podczas swojej następnej aktywacji Wróg (najprawdopodobniej) wybierze za cel gracza z żetonem Prowokacji. Celowe wykorzystywanie tej zależności może być świetnym elementem strategii.



Żeton Prowokacji.

3. Użyj Akcji Bonusowej (lub Akcji Bonusowych) (opcjonalne)

Wykonaj instrukcje opisane w 1. kroku. Pamiętaj, że każdej Akcji Bonusowej możesz użyć tylko raz na turę.

4. Dobierz karty

Przesuń wszystkie karty Akcji umieszczone w strefach w prawo, by zapisać puste strefy. Następnie dobierz nowe karty Akcji, by zapisać pozostałe puste strefy, zaczynając od pierwszej pustej strefy z prawej.

Słowa kluczowe powiązane z talią:

- **Dobieranie:** Gdy dobierasz karty podczas Walki, przesuń wszystkie karty w strefach w prawo, by zapisać puste strefy (jeśli takie są). Następnie weź wierzchnią kartę z talii i umieść ją w pierwszej pustej strefie z prawej. Powtórz to dla wszystkich pustych stref. Jeśli masz dobrą kartę, ale talia jest pusta, musisz ją zresetować.
- **Reset:** Gdy masz dobrą kartę, ale twoja talia jest pusta, odrzuć wszystkie dołączone ulepszenia, przetasuj swój stos kart odrzuconych i utwórz nową talię. Niektóre efekty kart również mogą pozwolić na reset talii.
- **Przetasowanie:** Niektóre efekty nakazują przetasowanie talii. Weź wtedy swoją talię i ją przetasuj, czyli przemieszaj karty. Nie odrzucaj dołączonych ulepszeń ani nie tasuj swojego stosu kart odrzuconych.

5. Zakończ swoją turę i przejdź do tury Wroga

Wykonaj poniższe kroki w następującej kolejności:

- a. Rozpatrz efekty końca tury w wybranej przez siebie kolejności.
- b. Odrzuć po 1 żetonie Stanu każdego rodzaju, jeśli jakiegś masz (więcej na temat żetonów Stanów znajdziesz na stronie 32).
- c. Rozpocznij turę Wroga.

Moc

To przydatny zasób. Otrzymujesz go głównie w wyniku rozpatrywania kart umieszczonych w określonych strefach (zob. 2. krok), a także w wyniku efektów kart Akcji. Możesz go otrzymać również podczas Przygody. Zazwyczaj rozpoczynasz Walkę, nie mając , chyba że zdobędziesz je podczas Przygody.

Dodatkowe zasady dotyczące :

- Kiedy **odrzucaś** , zwróć je do puli. Jeśli nie masz odpowiedniej liczby , odrzuć tyle znaczników Mocy, ile możesz i zignoruj resztę.
- Kiedy **wydajesz** , musisz mieć wskazaną liczbę . Jeśli trafisz na polecenie „Wydaj 2 , by wykonać Aktywację”, a masz tylko 1 , nie możesz rozpatrzyć tego efektu.
- Wszystkie **odrzucaś** po Walce.
- Kiedy **otrzymujesz** podczas Walki, połóż wskazaną liczbę na arkuszu swojego Mystlinga.
- Kiedy **otrzymujesz** podczas Przygody, podziel je dowolnie między swoje oba Mystlingi i włóż znaczniki do pojemnika na Mystlingi. Znaczniki otrzymane podczas Przygody wykorzystujesz w kolejnej Walce.
- Liczba **jest** ograniczona. Każdy Mystling może w dowolnym momencie mieć maksymalnie 10 (Mystling nie może otrzymać , jeśli ma już 10).
- Znaczniki nie przenoszą się między Scenariuszami.**

Lista standardowych Akcji Bonusowych:

AKCJE BONUSOWE:

- 1 **Zryw:** Ruch.
- 1 **Przygotowanie:** Odrzuć 1 kartę, możesz dobrać 1 kartę.

Karta pomocy z Akcjami Bonusowymi.

Zryw: Wydaj 1 , by wykonać Ruch zgodnie z jego zasadami.

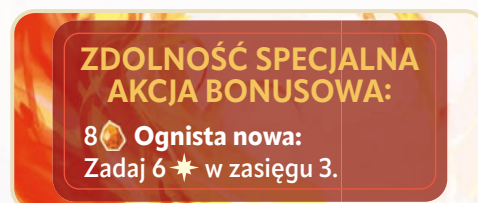
Przygotowanie: Wydaj 1 , by odrzucić kartę Akcji z wybranej strefy. Przesuń karty Akcji w prawo, by zapisać puste strefy. Możesz dobrać nową kartę Akcji i umieścić ją w pierwszej pustej strefie z prawej (najczęściej będzie to strefa 1).

Akcja Bonusowa żywiołu: Każdy żywioł ma unikalną Akcję Bonusową wyszczególnioną na karcie pomocy tego żywiołu. Akcji Bonusowej żywiołu może użyć tylko Mystling, którego żywioł główny to żywioł tej akcji.



Mystling, którego żywioł główny to ogień, może wydać 5 , by wykonać Atak w ramach użycia Akcji Bonusowej.

Zdolność Specjalna (Akcja Bonusowa na karcie Zdolności): Każdy Mystling ma co najmniej 1 Akcję Bonusową, która jest dostępna wyłącznie dla niego. Opisy tych Akcji Bonusowych znajdziesz na kartach Zdolności.

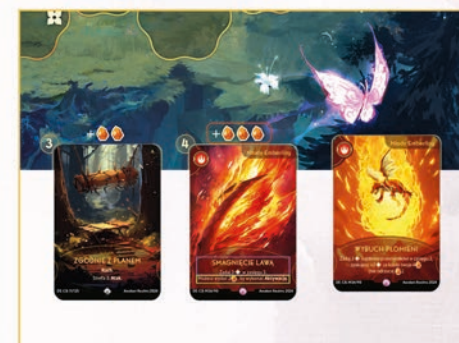


Jeśli kontrolujesz Młodego Emberlinga, możesz wydać 8 , by użyć „Ognistej nowej”, która pozwala zadać 6 w zasięgu 3.

Przykład tury Gracza



Gracz rozpatruje Walkę. Jego Mystling to Młody Emberling. Walczy przeciwko Golomo. Gracz ma rozpatrywać 2. turę Walki. Ma 2 i otrzymał już 2 , podczas gdy Wrogi Golomo nie otrzymał jeszcze żadnych .



Gracz może użyć Akcji Bonusowych, ale tego nie robi. Następnie wybiera kartę Akcji *Smagnięcie lawą*, która znajduje się w strefie 4.



Gracz otrzymuje 3 ze strefy 4.



Następnie Gracz rozpatruje efekty karty *Smagnięcie lawą* od góry do dołu i od lewej do prawej. Pierwsza część efektu (oznaczona na niebiesko) to instrukcja „Zadaj 3 w zasięgu 3”. Golomo jest w tym zasięgu i ma 0 , zatem otrzymuje 3 .



Druga część efektu jest opcjonalna: „Możesz wydać 2 , by wykonać **Aktywację**”. Gracz postanawia rozpatrzyć ten efekt. Wydaje 2 i wykonuje Aktywację karty *Zgodnie z planem* ze strefy 3 (nie otrzymuje z tej strefy).



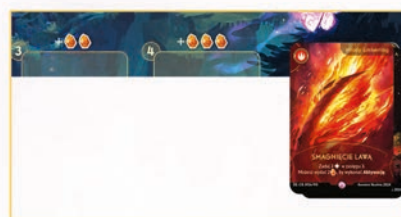
Gracz ponownie rozpatruje kartę od gry do dołu i od lewej do prawej. Pierwsza część efektu pozwala graczowi wykonać Ruch. Młody Emberling ma 2 , zatem może się poruszyć o maksymalnie 2 pola. Gracz decyduje się poruszyć o 1 pole, by znaleźć się w zasięgu 1 od Wroga, czyli Golomo.



Druga część efektu mówi „Strefa 3: Atak”. Ten efekt można rozpatrzyć tylko w sytuacji, w której karta znajduje się w strefie 3. Na szczęście tak właśnie jest, zatem Gracz wykonuje Atak.

Młody Emberling ma 4 , a wartość obrony Golomo to 0. Golomo ma jednak Zdolność Pasywną, dzięki której zyskuje +1 za każdy żeton wstrząsu w zasięgu 1. Zatem Golomo ma łącznie 2 .

To oznacza, że wartość Ataku Młodego Emberlinga zostaje zmniejszona o 2 i Młody Emberling zadaje łącznie 2 .



Gracz w pełni rozpatrzył kartę Akcji, której Aktywację wykonał (*Zgodnie z planem*), więc odrzuca tę kartę. Następnie odrzuca kartę Akcji, która wywołała Aktywację (*Smagnięcie lawą*).



Gracz nie może rozpatrzyć kolejnych kart Akcji w tej turze, ale wciąż może użyć Akcji Bonusowych. Gracz decyduje się użyć Akcji Bonusowej „Zryw”. Wydaje 1 , by wykonać Ruch.



Może się poruszyć o maksymalnie 2 pola i tym razem postanawia wykorzystać pełną wartość , żeby oddalić się od Wroga.



Następnie Gracz decyduje się użyć Akcji Bonusowej „Przygotowanie” i wydaje 1 , by odrzucić 1 kartę, a następnie dobrać 1 kartę.



Gracz odrzuca kartę *Stróżowanie*, przesuwając wszystkie karty w prawo i dobiera nową kartę, którą umieszcza w strefie 3. Zaczyna działać efekt pasywny karty *Stróżowanie*, zatem Młody Emberling ma teraz 2 .



Gracz decyduje się zakończyć turę, gdyż nie ma już nic więcej do zrobienia. Nie stać go na użycie Zdolności Specjalnej ani Akcji Bonusowej żywiołu, a w tej turze użył już Akcji Bonusowych „Przygotowanie” oraz „Zryw”. Został mu 1 , którego może użyć w następnej turze.

W zwykłych okolicznościach Gracz powinien przesunąć karty w prawo, by zapisać puste strefy, ale prawa strona toru jest już wypełniona w wyniku użycia Akcji Bonusowej „Przygotowanie”. Gracz uzupełnia zatem puste strefy, dobierając nowe karty. Tura Gracza się kończy. Teraz swoją turę rozgrywa Wróg.

Tura Wroga

Po turze Gracza przychodzi czas na turę Wroga.

2: Pamiętajcie, że kolejność rozgrywania tur jest inna. Najpierw turę rozgrywa gracz z żetonem Prowokacji, następnie gracz bez żetonu Prowokacji, a na samym końcu Wróg. Po turze Wroga turę ponownie rozgrywa gracz z żetonem Prowokacji i tak dalej.

Wrogowie wykorzystują kilka różnych efektów, które można rozpatrywać w zależności od ich kart Zdolności Wroga. Wróg rozpatruje efekt pasujący do wierzchniej karty Ataku Wroga, która jest zawsze odkryta.

Przebieg tury Wroga

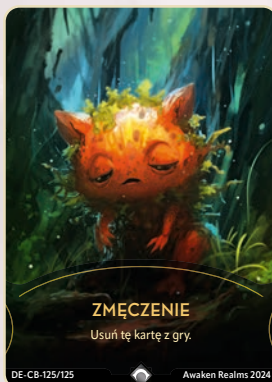
Podczas swojej tury Wróg rozpatruje 1 ze swoich efektów. Co kilka tur Wróg używa swojej Zdolności Specjalnej. Aby rozpatrzeć turę Wroga, wykonaj następujące kroki:

- Przesuń karty. Dobierz kartę Ataku Wroga.
 - Rozpatrz kartę Ataku Wroga.
 - Sprawdź Zdolność Specjalną i jej użyj.
 - Tura Wroga dobiega końca. Rozpatrz turę Gracza.
- Przesuń karty. Dobierz kartę Ataku Wroga:** Przesuń karty Ataku Wroga o 1 strefę w prawo (w rzadkich przypadkach, kiedy gra nakazałaby przesunąć kartę ze strefy 5 w prawo, umieść ją zamiast tego na stosie kart odrzuconych). Następnie weź kartę Ataku Wroga z wierzchu talii i umieść ją w strefie 1.

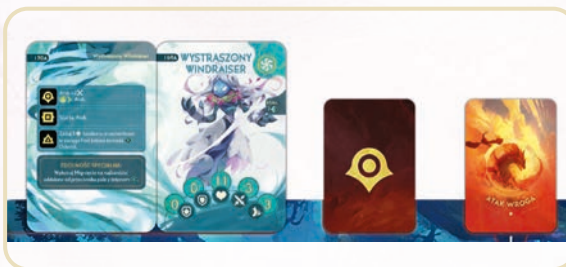
Jeśli w dowolnym momencie wyczerpie się talia Wroga:

- Otrzymujesz 1 kartę Zmęczenia. Połóż ją na wierzchu stosu kart odrzuconych – kartę Zmęczenia nie usuwasz po Walce. Zostają w twojej talii do końca Scenariusza. Możesz się ich pozbyć wyłącznie poprzez zagranie ich w Walce lub w wyniku działania określonych efektów podczas Przygody.
- Jeśli nie ma już więcej dostępnych kart Zmęczenia, zamiast tego otrzymujesz 5
- Zresetuj odrzucone karty Ataku Wroga i stwórz nową talię Wroga – nie odrzucaj kart Ataku Wroga z jego toru.

2: Kiedy talia Wroga się wyczerpie, tylko gracz z żetonem Prowokacji otrzymuje kartę Zmęczenia (bez względu na to, kto był celem Wroga).



- Rozpatrz kartę Ataku Wroga:** Sprawdź kartę Ataku Wroga w strefie 1. Rozpatrz powiązany z nią efekt na karcie Zdolności Wroga. Następnie odwróć awerssem do dołu kartę Ataku Wroga, której efekt rozpatrzono. Kiedy rozpatrujesz Atak Wroga, traktuj swojego Mystlinga jako „przeciwnika”.



W swojej następnej turze Wróg rozpatrzy efekt : „Atak +2 Atak”. Dojdzie do tego po przesunięciu kart i umieszczeniu wierzchniej z nich w strefie 1.

2: Użyjcie kart Ataku Wroga oznaczonych . Te karty pokazują, co robi Wróg, ale nie będziecie wiedzieć, kto z was stanie się celem. Cel jest wybierany po przesunięciu i dobraniu kart – wskazuje go karta znajdująca się na wierzchu talii Ataku Wroga.

Wróg rozpatruje efekt, traktując cel jako przeciwnika. Jeśli efekt rozpatrywany przez Wroga zawiera słowa „Każdy przeciwnik”, efekt dotyczy obu graczy (w przeciwnym wypadku Wróg w swoich działaniach ignoruje gracza, który nie jest celem).

Cele mogą być następujące:

- Żeton Prowokacji:** Wróg wybierze za cel gracza z żetonem Prowokacji.



- Drugi Gracz:** Wróg wybierze za cel gracza bez żetonu Prowokacji.



- Sprawdź Zdolność Specjalną i jej użyj:** Jeśli nad żetonem Zdolności Specjalnej jest karta Ataku Wroga, użyj Zdolności Specjalnej Wroga i odrzuć wszystkie karty Ataku Wroga ze stref Wroga.

- Tura Wroga dobiega końca. Przejdź do tury Gracza.**

- Rozpatrz efekty końca tury w wybranej przez siebie kolejności.
- Odrzuć z arkusza Wroga po 1 żetonie Stanu każdego rodzaju, jeśli jakieś ma (więcej na temat żetonów Stanów znajdziesz na stronie 32).
- Rozpocznij turę Gracza.

Podstawowe słowa kluczowe – Wróg

Na kartach Wroga znajduje się wiele słów kluczowych tożsamyh z tymi, które znajdziesz na swoich kartach. Działają one tak samo albo podobnie (np. „Atak” czy „Zadaj ”). Jednak są 2 słowa kluczowe powiązane z poruszaniem się, które dotyczą wyłącznie Wrogów:

Odwrót:

- Odwrót Wroga rozpatrywany jest podobnie jak Ruch twojego Mystlinga.
- Podczas Odwrotu Wróg zawsze porusza się na najbardziej oddalone od ciebie pole (tj. takie, którego zasięg od ciebie jest największy) z wykorzystaniem jak najmniejszej liczby ruchów.
- Kiedy Wróg ma wykonać Odwrót, ale jest już na najbardziej oddalonym od ciebie polu, nie porusza się.
- Jeśli kilka różnych pól spełnia ten sam warunek, możesz wybrać, na które z tych pól Wróg wykonuje Odwrót.



Wystraszony Windraiser wykonuje Odwrót. Ma 3 . Są 3 różne pola, na które Wystraszony Windraiser może się poruszyć, by znaleźć się najdalej od przeciwnika (Młodego Emberlinga). Gracz postanawia poruszyć go na najwyższe zaznaczone pole.

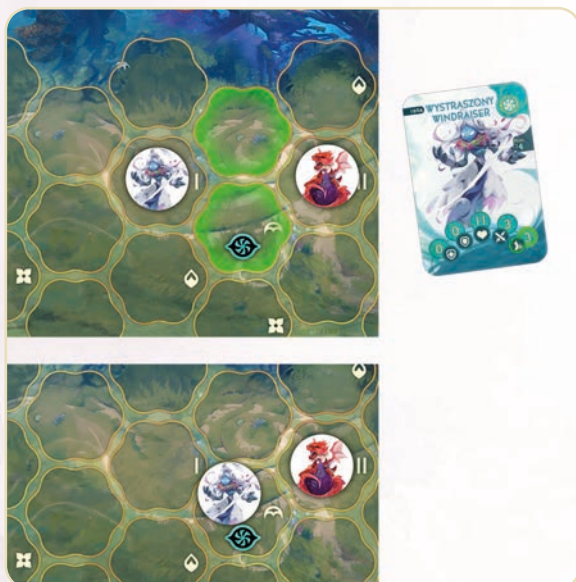
Szarża

Szarża Wroga rozpatrywana jest podobnie jak Ruch twojego Mystlinga.

Podczas Szarży Wróg zawsze porusza się na najmniej oddalone od ciebie pole (tj. takie, którego zasięg od ciebie wynosi 1, jeśli to możliwe) z wykorzystaniem jak najmniejszej liczby ruchów.

Kiedy Wróg ma wykonać Szarżę, ale znajduje się już w zasięgu 1 od ciebie, nie porusza się.

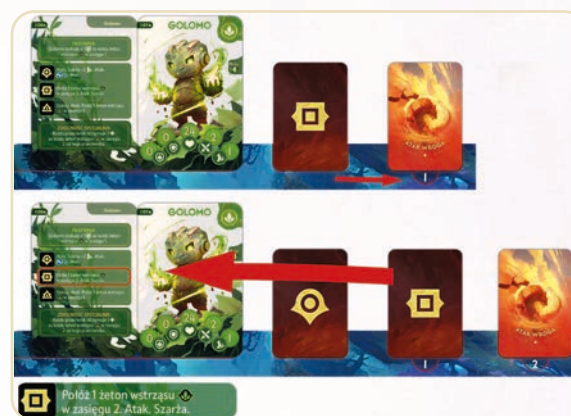
Jeśli kilka różnych pól spełnia ten sam warunek, możesz wybrać, na które z tych pól Wróg wykonuje Szarżę.



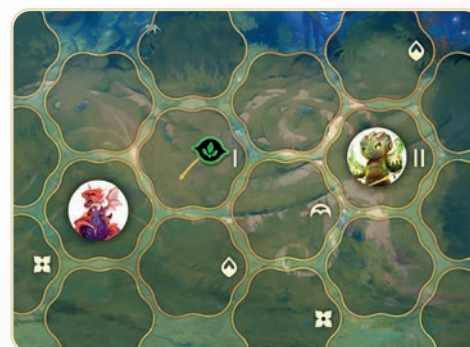
Wystraszony Windraiser wykonuje Szarżę. Ma 3 . Chce poruszyć się na pole będące jak najbliższe przeciwnika (Młodego Emberlinga), więc nie wykorzysta całej swojej . Są 2 różne pola, na które Wystraszony Windraiser może się poruszyć. Gracz postanawia poruszyć go na niższe zaznaczone pole.

Przykład tury Wroga

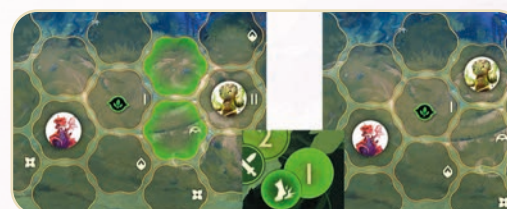
Ważne. Przykładowa tura Wroga wykorzystuje zasady umieszczenia żetonów żywiołów, których jeszcze nie znasz (zob. str. 24). Na razie możesz zapoznać się z przykładem, nie czytając tych zasad.



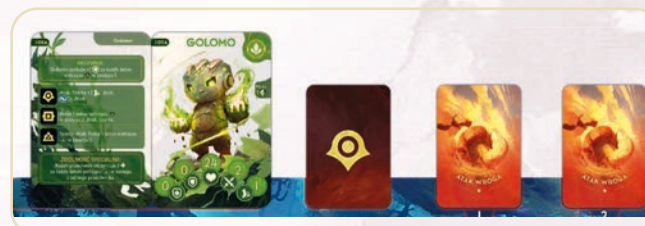
To tura Wrogiego Golomo. Najpierw przesun wszystkie karty Ataku Wroga w strefach Wroga w prawo i zrób miejsce na nową kartę w strefie 1. Następnie umieść wierzchnią kartę z talii Ataku Wroga w strefie 1 i porównaj symbol na tej karcie z symbolami na karcie Zdolności Wroga. Rozpatrz odpowiedni efekt.



Rozpatrywany efekt: „Połóż 1 żeton wstrząsu w zasięgu 2. Atak. Szarża”. Rozpatrz te efekty od lewej do prawej i od góry do dołu. Połóż żeton wstrząsu w zasięgu 2 na najmniej oddalonym od Mystlinga Gracza (Młodego Emberlinga) polu. Są 2 takie pola (pole startowe I oraz pole z). W takim przypadku Gracz decyduje, na którym polu zostanie położony żeton na **polu startowym I**. Następny efekt to „Atak”. Ponieważ Wrogi Golomo nie jest w zasięgu 1 od Mystlinga Gracza, Atak nie ma żadnego efektu.



Ostatnia część efektu to „Szarża”. Wrogi Golomo porusza się w stronę Mystlinga Gracza o 1 pole, ponieważ ma 1 . Są 2 pola (zaznaczone na zielono), na które Wrogi Golomo może się poruszyć. W takim przypadku Gracz decyduje, na które pole poruszy się Wrogi Golomo. Gracz wybiera najwyższe zaznaczone pole.

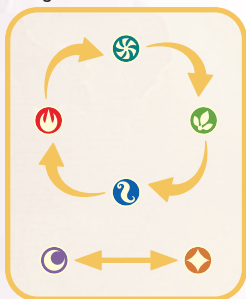


Karta Ataku Wroga została rozpatrzona, należy odwrócić ją awersem do dołu. Nad żetonem Zdolności Specjalnej nie ma żadnej karty Ataku Wroga, zatem Wróg nie rozpatruje swojej Zdolności Specjalnej. Tura Wroga się kończy.

Inne zasady Walki

Przewaga żywiołu

Żywioły w grze *Dragon Eclipse* wchodzą ze sobą w interakcje (każdy żywioł ma przewagę nad 1 innym żywiołem). Reprezentują to dodatkowe efekty, które możesz znaleźć na niektórych kartach Akcji i kartach Zdolności Wroga.

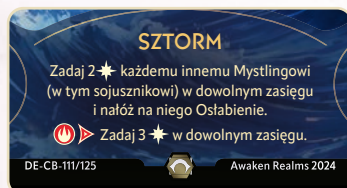


Powyższy diagram przedstawia to, jak rozkładają się przewagi żywiołów. Światłość i ciemność są swoimi przeciwieństwami. Ogień wykorzystuje powietrze jako swoje paliwo. Powietrze potrafi przeniknąć w szczeliny pancerza ziemi. Ziemia to jedyna siła zdolna powstrzymać wodę. Woda jest idealna do ugaszenia ognia. Nie musisz tego zapamiętywać, efekt zawsze będzie zawierał tę informację.

Symbole przewagi



Symbolem przewagi zawsze towarzyszy efekt. Rozpatrz ten efekt tylko wtedy, gdy żywioł główny lub dodatkowy przeciwnika odpowiada symbolowi na karcie.



Jeśli rozpatrujesz kartę Sztorm, a żywioł główny lub dodatkowy twojego przeciwnika to ogień, rozpatrujesz również efekt „Zadaj 3 * w dowolnym zasięgu”.

Symbole przewagi na kartach Zdolności Wroga działają tak samo. Zastosuj te efekty tylko wtedy, gdy żywioł główny lub dodatkowy twojego Mystlinga odpowiada symbolowi na karcie.

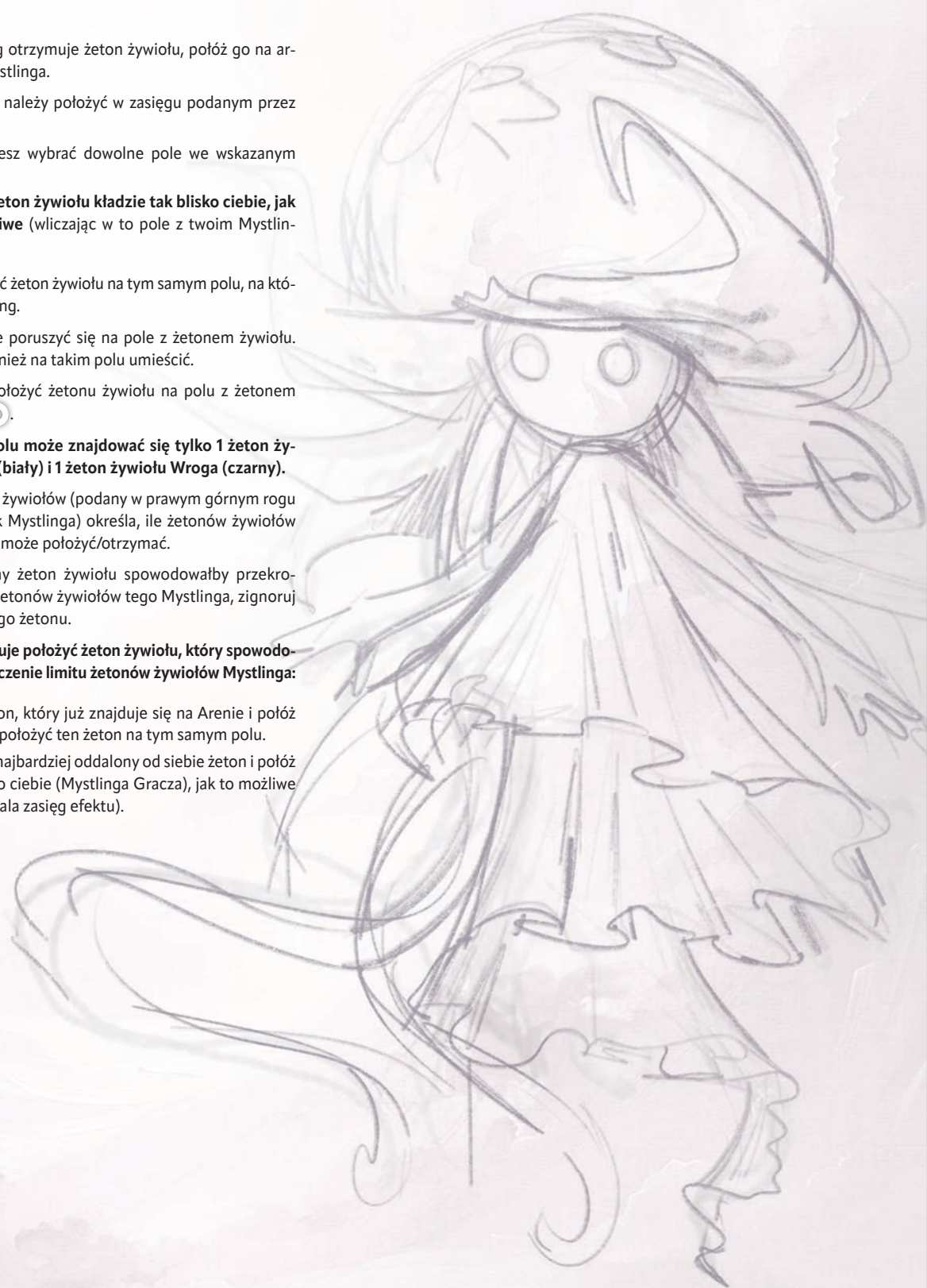
: Symbol przewagi rozpatrzcie tylko wtedy, gdy żywioł główny lub dodatkowy celu odpowiada symbolowi na karcie.

Żetony żywiołów



Niektóre karty Akcji, Akcje Bonusowe i efekty Wroga mogą spowodować umieszczenie żetonów żywiołów na Arenie lub otrzymanie takich żetonów przez Mystlingi. Przy nazwie żetonu zawsze widnieje symbol odpowiedniego żywiołu (np. połóż 1 żeton wstrząsu  w zasięgu 2). Żetony żywiołów są dwustronne. Biała strona żetonu jest przeznaczona dla ciebie (Gracza), czarnej strony używa Wróg. Żetony same w sobie nie wywołują żadnych efektów, jednak są wykorzystywane przez Zdolności Specjalne, karty Akcji oraz karty Zdolności Wroga.

- Kiedy Mystling otrzymuje żeton żywiołu, połóż go na arkuszu tego Mystlinga.
- Żeton żywiołu należy położyć w zasięgu podanym przez efekt.
 - Ty: Możesz wybrać dowolne pole we wskazanym zasięgu.
 - Wróg: **Żeton żywiołu kładzie tak blisko ciebie, jak to możliwe** (wliczając w to pole z twoim Mystlingiem).
- Możesz położyć żeton żywiołu na tym samym polu, na którym jest Mystling.
- Mystling może poruszyć się na pole z żetonem żywiołu. Można go również na takim polu umieścić.
- Nie możesz położyć żetonu żywiołu na polu z żetonem Terenu .
- **Na każdym polu może znajdować się tylko 1 żeton żywiołu Gracza (biały) i 1 żeton żywiołu Wroga (czarny).**
- Limit żetonów żywiołów (podany w prawym górnym rogu karty statystyk Mystlinga) określa, ile żetonów żywiołów dany Mystling może położyć/otrzymać.
- Jeśli otrzymany żeton żywiołu spowodowałby przekroczenie limitu żetonów żywiołów tego Mystlinga, zignoruj otrzymanie tego żetonu.
- **Jeśli gra nakazuje położyć żeton żywiołu, który spowodowałby przekroczenie limitu żetonów żywiołów Mystlinga:**
 - Ty: Weź żeton, który już znajduje się na Arenie i połóż go. Możesz położyć ten żeton na tym samym polu.
 - Wróg: Weź najbardziej oddalony od siebie żeton i połóż go tak blisko ciebie (Mystlinga Gracza), jak to możliwe (na ile pozwala zasięg efektu).



Koniec Walki

Walka kończy się natychmiast, kiedy spełniony zostanie 1 z 3 poniższych warunków:

PRZEGRANA

Jeśli w dowolnym momencie na arkuszu twojego Mystlinga jest tyle , ile wynosi jego  lub więcej, natychmiast przegrywasz Walkę.

 : Gdy wasz dowolny Mystling ma tyle , ile wynosi jego  lub więcej, natychmiast przegrywasz Walkę.

WYGRANA

Możesz zakończyć Walkę, pokonując Wroga. Jeśli w dowolnym momencie na arkuszu Wroga jest tyle , ile wynosi  Wroga lub więcej, a nie spełniasz wszystkich warunków karty Poskramiania, natychmiast wygrywasz Walkę.

Przykład. Kiedy rozpatrujesz efekt: „Zadaj 2  w zasięgu 2. Leczenie 2”; to jeśli efekt „Zadaj 2  w zasięgu 2” sprawi, że spełnisz warunki wygranej, musisz natychmiast zakończyć Walkę i nie możesz rozpatrzeć efektu „Leczenie 2”.

POSKROMIENIE

Poskromienie Wroga jest trudniejsze niż pokonanie go, ale po poskromieniu Wróg do ciebie dołączy. Jeśli podczas przygotowania Walki nie umieszczasz karty Poskramiania w obszarze gry, nie możesz poskromić Wrogiego Mystlinga.

Aby poskromić Wroga, musisz spełnić wszystkie warunki wyszczególnione na jego karcie Poskramiania w przedstawionej kolejności (od pierwszego do ostatniego). To oznacza, że nie możesz spełnić 3. warunku karty Poskramiania, jeśli 1. i 2. warunek nie zostały spełnione.

Kiedy spełnisz warunek, połóż żeton A na karcie obok tego warunku. Warunek pozostaje spełniony, nawet jeśli stan gry ulegnie zmianie (np. jeśli warunkiem jest obniżenie  Wroga do określonego poziomu i go spełnisz, ale Wróg wykona Leczenie, ten warunek dalej jest spełniony).

Kiedy spełnisz ostatni warunek karty Poskramiania, dany Wróg zostaje natychmiast Poskromiony i Walka się kończy. Do poskromienia dochodzi nawet w przypadku, w którym Wróg ma tyle , ile wynosi jego  lub więcej.



Karta Poskramiania.

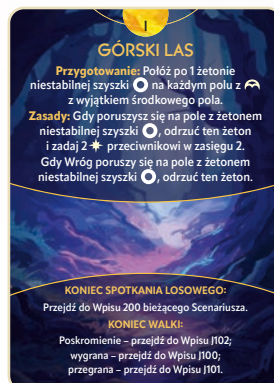
Poddanie się

Nie zalecamy korzystania z tej opcji, jednak możesz w dowolnym momencie Walki się poddać. Jeśli to zrobisz, zadaj swojemu Mystlingowi tyle , by miał ich łącznie tyle, ile wynosi jego . Następnie rozpatrz sekcję „Przegrana”. Jeśli się poddasz, nie możesz kontynuować Walki, nawet jeśli instrukcje we Wpisie mówią inaczej.

 : Zadajcie  obu waszym Mystlingom.

Po przegranej/poskromieniu/wygranej

Jeśli spełnisz dowolny z opisanych warunków, odszukaj na karcie Areny sekcję „Koniec Walki”. Przejdź do Wpisu odpowiadającego danemu rezultatowi i wykonaj zawarte tam instrukcje. Jeśli było to Spotkanie Losowe, wykonaj instrukcje zawarte w sekcji „Koniec Spotkania Losowego” na karcie Areny.

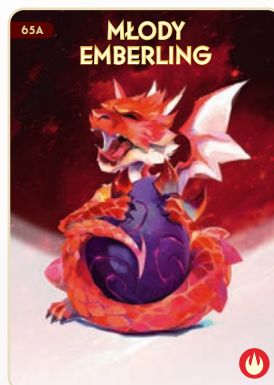


Encyklopedia Mystlingów

W Encyklopedii Mystlingów, czyli za przekładką *Encyklopedia Mystlingów*, umieszczasz karty z portretami i ciekawostkami dotyczącymi Mystlingów, które spotkasz i poskromisz w czasie swoich wędrówek. Te karty nie mają wpływu na rozgrywkę, ale pozwalają śledzić postępy i gromadzić wiedzę o Mystlingach.

Jeśli masz Edycję Specjalną gry, możesz używać segregatora Encyklopedii Mystlingów zamiast przekładki. Umieszczasz karty z portretami Mystlingów i ciekawostkami w oznaczonych miejscach.

- Karty z portretami Mystlingów:** Jeśli walczysz przeciwko danemu Mystlingowi pierwszy raz (niezależnie od wyniku Walki), gra poinstruuje cię, by umieścić kartę z portretem danego Mystlinga w Encyklopedii Mystlingów. Umieść tę kartę za przekładką *Encyklopedia Mystlingów*.



Karta z portretem Młodego Emberlinga.

- Ciekawostki:** Ciekawostki o Mystlingach umieszczono na stronie „B” kart Poskramiania. Jeśli Wróg zostanie Poskromiony, gra poinstruuje cię, by wziąć jego kartę Poskramiania, odwrócić stroną „B” do góry, a następnie umieścić w Encyklopedii Mystlingów. Umieść tę kartę za przekładką *Encyklopedia Mystlingów*.



Ciekawostki dotyczące Młodego Emberlinga.

Dodawanie kart do Spotkań Losowych

Dziennik Przygód często nakazuje dodanie karty Poziomu do Spotkań Losowych. Niemal każdy Mystling, który nie zostanie Poskromiony, skończy jako Spotkanie Losowe, więc będziesz mieć szansę, by poskromić go z wykorzystaniem Esencji (podczas kroku „Nawigowanie po Mapie Świata”) lub zmierzyć się z nim ponownie podczas Spotkania Losowego. Spotkania Losowe i karty Poziomu opisano szczegółowo na stronie 32.

- Dodaj kartę Poziomu X do Spotkań Losowych:** Odszukaj kartę Poziomu wskazanego Mystlinga w talii kart Poziomów i umieść ją za przekładką *Spotkania Losowe*.

Usuwanie kart Wroga

Kiedy Mystling zostanie przez ciebie Poskromiony, nie będzie już Wrogiem Mystlingiem. Dlatego właśnie Dziennik Przygód nakazuje umieszczenie karty Zdolności Wroga Poskromionego Mystlinga za przekładką *Usunięte*. Tym samym możesz używać przekładek Poskromionych Mystlingów, by uporządkować Mystlingi w swojej drużynie.

Uprzątnięcie Areny

Dziennik Przygód powie ci, kiedy masz uprzątnąć Arenę po Walce. Aby to zrobić, wykonaj następujące kroki:

- Umieść swoją talię Akcji wraz z otrzymanymi kartami Zmęczenia w przegródce Mystlinga.
 - Umieść karty statystyk i Zdolności Mystlinga wraz z otrzymanymi  w pojemniku na Mystlingi.
 - Odrzuć wszystkie znaczniki  i żetony żywiołów (nie przenoszą się między Walkami).
 - Umieść karty Wroga za odpowiednią przekładką.
- Ważne.** Jeśli Wróg został Poskromiony, pomiń ten krok.
- Weź wszystkie karty Ataku Wroga i je przetasuj.
 - Odrzuć wszystkie elementy gry z Areny.
 - Zamknij Księgę Aren.

PO ROZEGRANIU SCENARIUSZA

Ta faza rozpoczyna się, kiedy we Wpisie w Dzienniku Przygód przeczytasz: „**Gratulacje!** To koniec tego Scenariusza”. Dalszy tekst zawiera instrukcje odnośnie do tego, jak zakończyć Scenariusz. Poniższe kroki wyszczególnione są również w Dzienniku Przygód, więc nie musisz ich zapamiętywać.

1. Otrzymanie dostępu do nowych Scenariuszy

Weź Mapę Świata – wyjmij ją z pudełka i umieść przed sobą.

Gra może ci nakazać wykonanie kilku kroków.

Aby odwrócić kartę Mapy Świata, wyjmij ją z miejsca na stronie i odwróć stroną „**Zbadano**” do góry. Z reguły oznacza to zablokowanie dostępu do Scenariusza.

Otrzymujesz również nowe karty Mapy Świata, które umieszczasz w miejscach na stronie z kartami. Zwróć uwagę, którą stroną i w których miejscach należy umieścić poszczególne karty. Nowe karty zapewniają dostęp do nowych Scenariuszy i nowych Wpisów w kroku „Nawigowanie po Mapie Świata”.



Strona na karty Mapy Świata z umieszczonymi w niej kartami (po rozegraniu pierwszego Scenariusza).

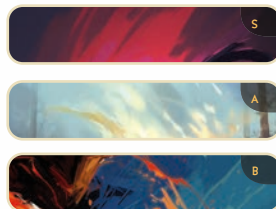
2. Otwarcie Pakietów

Kiedy gra nakaze ci otworzyć Pakiet, wybierz losowy Pakiet z pudełka i otwórz go. Umieść wszystkie karty z otwartego Pakietu za przekładką *Odblokowane karty*. Możesz dodać te karty do swojej talii, kiedy następnym razem będziesz wykonywać Budowanie Talii.

W Edycji Specjalnej gry wszystkie Pakiety są zapieczętowane. Aby otworzyć Pakiet, musisz rozerwać jego foliowe opakowanie. Po zakończeniu kampanii możesz przywrócić Pakiety do stanu pierwotnego, wykorzystując instrukcję rozpakowywania i koperty na Pakiety.

3. Otrzymanie kart Rozwoju

Oprócz kart początkowych (oznaczonych literą „S”) zdobytych w pierwszym Scenariuszu, jest wiele innych kart neutralnych, które możesz odblokować po każdym Scenariuszu. To karty z talii Rozwoju. Istnieją dwie talie Rozwoju: talia Rozwoju A, z której korzystasz na początku gry, oraz znacznie silniejsza talia Rozwoju B – zyskasz do niej dostęp na późniejszym etapie kampanii.



Kiedy masz otrzymać karty Rozwoju:

1. Weź wszystkie karty Rozwoju ze swojej obecnej talii Rozwoju (podczas kilku pierwszych Scenariuszy będzie to talia Rozwoju A).
2. Dobierz 8 kart, ale za każdą kartę Zmęczenia w obu taliach Akcji dobierz o 1 kartę mniej, zatem w najgorszym przypadku dobierasz 3 karty Rozwoju. Umieść te karty przed sobą awersami do góry.
3. Wybierz 3 karty i umieść je za przekładką *Odblokowane karty*. Możesz dodać te karty do swojej talii, kiedy następnym razem będziesz wykonywać Budowanie Talii. Umieść pozostałe karty z powrotem w talii Rozwoju i ją przetasuj.

4. Odrzucenie wszystkich kart Zmęczenia

Karty Zmęczenia nie przenoszą się między Scenariuszami. Usuń wszystkie karty Zmęczenia z talii Akcji obu Mystlingów i odłóż je razem z pozostałymi kartami Zmęczenia.

5. Wykonanie pełnego Leczenia swoich Mystlingów

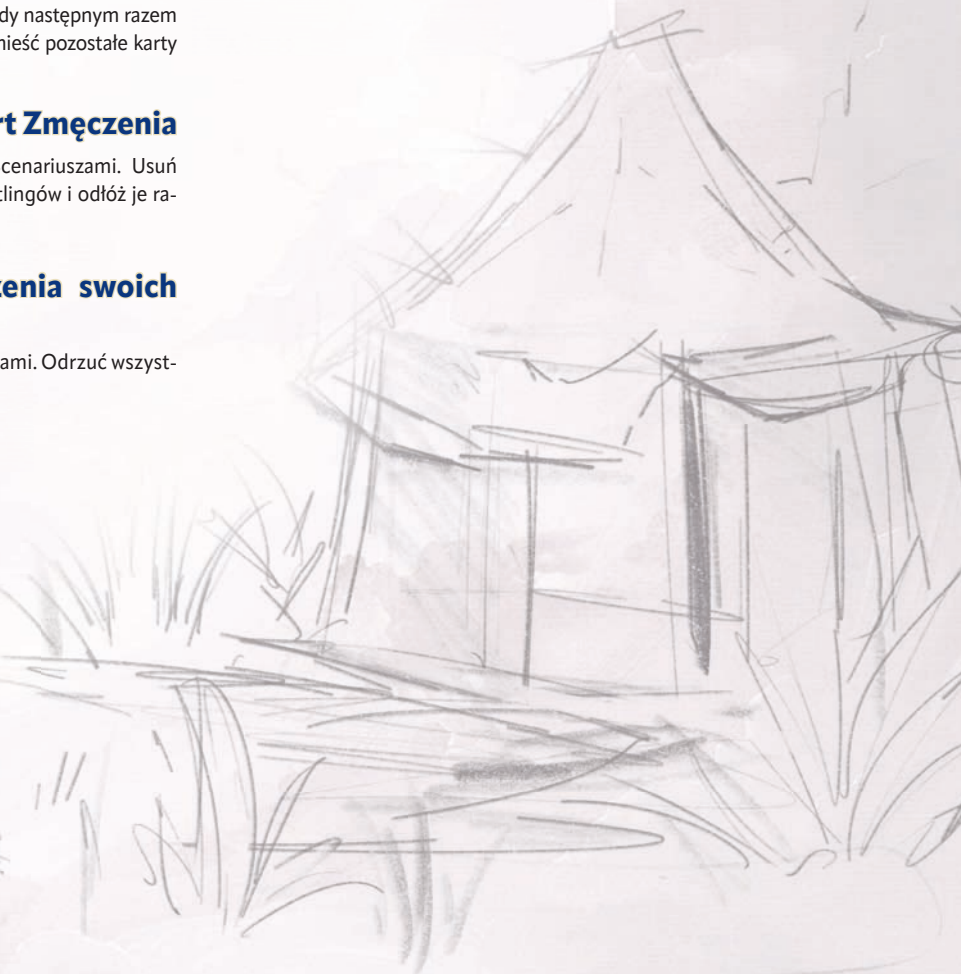
Żetony  nie przenoszą się między Scenariuszami. Odrzuć wszystkie  obu Mystlingów.

6. Zapisanie gry

Grę możesz zapisać tylko po ukończeniu Scenariusza. Dziennik Przygód powie ci, kiedy możesz to zrobić.

Aby zapisać grę, wykonaj poniższe kroki:

1. Umieść oba Mystlingi za przekładką *Drużyna* wraz z ich kartami Akcji. Jeśli chcesz zachować talie zbudowane dla tych Mystlingów na początku danego Scenariusza, również możesz je tam umieścić.
2. Umieść swoje pozostałe karty Akcji za przekładką *Odblokowane karty*.
3. Umieść swoje karty Wyposażenia (pamiętaj, że możesz mieć maksymalnie 2), Przedmiotów (maksymalnie 3) i Sekretów oraz żetony Esencji i Srebra za przekładką *Ekwipunek*.
4. Odłóż wszystkie pozostałe elementy do pudełka.



DODATKOWE TRYBY GRY

Tryby utrudniające rozgrywkę

Dostępne podczas kampanii.

Jeśli chcesz, by gra stanowiła większe wyzwanie, możesz zastosować poniższe zasady. Wpływają tylko na Walkę. Możesz przejść na rozgrywkę w tym trybie w dowolnym momencie (poza samą Walką). Możesz również zrezygnować z tego trybu w dowolnej chwili, jeśli uznasz, że ci nie odpowiada. Zalecamy rozegranie pierwszego Scenariusza w normalnym trybie.

Istnieją 3 sposoby na zmodyfikowanie rozgrywki. Zaleca się wykorzystanie tylko 1 w danym momencie.

Tryb trudniejszej Przemiany

Dostępny w rozgrywce 1- i 2-osobowej.

Ten tryb zwiększa statystyki przeciwnika i może wydłużyć Walki.

Zasady: Przed każdą Walką dobierasz 1 losową kartę Przemiany (zob. str. 32) dla Wroga i umieszczasz ją pod jego kartą statystyk. Podczas Walki dodaj statystyki z karty Przemiany do statystyk Wroga. Może to spowodować, że Wróg będzie miał więcej niż 1 kartę Przemiany.

 : Umieśćcie kartę Przemiany pod kartą Większej Przemiany.

Tryb nieprzewidywalny

Dostępny w rozgrywce 1-osobowej.

Ten tryb sprawia, że Walka staje się mniej przewidywalna.

Zasady: Karty talii Ataku Wroga są zakryte. Podczas tury Wroga w kroku „Rozpatrz kartę Ataku Wroga” odkryj kartę Ataku Wroga i dopiero wtedy ją rozpatrz.

Tryb bezlitosny

Dostępny w rozgrywce 1- i 2-osobowej.

W tym trybie zmniejszona jest wartość Leczenia po Walce, przez co kolejne Walki w danym Scenariuszu mogą okazać się bardziej zabójcze.

Zasady: Kiedy trafisz na instrukcję: „Każdy Mystling, który brał udział w tej Walce, wykonuje Leczenie do połowy swojego  (zaokrąglając w dół)”, zamiast tego rozpatrz instrukcję: „Każdy Mystling, który brał udział w tej Walce, wykonuje Leczenie 5. W wyniku Leczenia wartość  Mystlinga nie może być większa niż połowa jego  (zaokrąglając w dół)”.

Tryb PvP

Niedostępny podczas kampanii.

W trybie PvP możesz zmierzyć się w emocjonującym pojedynku ze swoim znajomym. W tym trybie wszystkie Mystlingi mogą walczyć przeciwko sobie. W zależności od tego, ile macie czasu, wasze opcje to:

- szybka bitwa (30–45 minut),
- wyzwanie (90 minut).

Zarówno szybka bitwa, jak i wyzwanie wykorzystują zasady Walki (zob. str. 18) i Budowania Talii (zob. str. 7). Aby zagrać w tym trybie, musicie zapoznać się ze wskazanymi zasadami. Poniżej znajdziecie odstępstwa od niektórych zasad w trybie PvP:

- Przeciwnik nie może zostać Poskromiony. Aby wygrać Walkę, musisz sprawić, by Wróg miał łącznie tyle , ile wynosi jego  lub więcej.
- Używacie strony karty Areny przeznaczonej do trybu PvP.
- Jeśli gracz musi położyć żeton żywiołu, pierwszy gracz kładzie białe żetony, a drugi gracz kładzie czarne żetony.
- Przerwanie nie może wpłynąć na karty w strefie 1 (nie możecie ich w ten sposób odrzucić).
- Używacie strony „B” kart statystyk (są oznaczone u dołu jako „PvP”).



Karta statystyk używana w trybie PvP.

Szybka bitwa

Podczas szybkiej bitwy każdy gracz kontroluje wybranego Mystlinga, buduje dla niego talię, a następnie wystawia go do bitwy. Gracze naprzemiennie rozgrywają swoje tury, aż wygra 1 z nich.

Przygotowanie szybkiej bitwy

1. Losowo wybierzcie pierwszego gracza.
2. Pierwszy gracz wybiera dowolnego Mystlinga i bierze jego karty statystyk, Zdolności oraz Akcji. Następnie drugi gracz robi to samo.
3. Zbudujcie jednocześnie talie dla wybranych Mystlingów, wykorzystując wszystkie zasady Budowania Talii z następującymi wyjątkami:
 - a. Podzielcie karty neutralne na 2 stosy, by każdy gracz miał dostęp do 1 egzemplarza każdej karty.
 - b. Podzielcie karty Akcji żywiołów na stosy według żywiołów.
 - c. Weźcie po 1 stosie kart neutralnych (możecie wymieniać się kartami neutralnymi, jeśli chcecie).

- d. Jeśli wybieriecie Mystlingi z tym samym żywiołem i nie możecie porozumieć się w sprawie podziału kart, dobierajcie je na zmianę po 1, zaczynając od pierwszego gracza.
 - e. Jeśli Mystling dowolnego gracza ma żywioł dodatkowy, ten gracz może wybrać karty Akcji tego żywiołu dopiero po tym, jak drugi gracz zakończy Budowanie Talii (tj. może użyć tylko kart, które nie zostały wybrane).
4. Wybierzcie losowo mapę Areny (użyjcie strony oznaczonej ).
 5. Dobierzcie losowo 1 kartę Areny PvP i wykonajcie zawarte na niej instrukcje przygotowania.
 6. Pierwszy gracz umieszcza swojego Mystlinga na **polu startowym I**. Drugi gracz decyduje, na którym pozostałym polu startowym umieszcza swojego Mystlinga (**II** albo **III**).
 7. Każdy gracz bierze talię Akcji, tasuje ją, a następnie umieszcza zakrytą w strefie na talię Gracza.
 8. Dobierzcie po 4 karty Akcji (dobierajcie je na zmianę po 1 karcie) i umieśćcie je w strefach 1–4 po prawej stronie swoich talii Akcji.
 9. Zaczynając od pierwszego gracza, możecie zdecydować się na wymianę kart (zob. str. 17).
 10. Drugi gracz otrzymuje 1 .
 11. Pierwszy gracz rozpoczyna swoją turę.

Wyzwanie

Podczas wyzwania wybieracie po 3 Mystlingi i walczyacie w serii rund. Macie możliwość zamiany Mystlingów między rundami. Rozgrywacie swoje tury na zmianę, aż dowolne z was wygra daną rundę. Zwycięzcą wyzwania zostaje gracz, który wygra 2 z 3 rund. Oznacza to, że wyzwanie składa się z 2 lub 3 rund. Zwycięzca rundy nie może użyć tego samego Mystlinga ponownie w kolejnych rundach.

Przygotowanie wyzwania

1. Losowo wybierzcie gracza będącego gospodarzem.
2. Gospodarz wybiera 1. Mystlinga, a następnie bierze jego karty statystyk, Zdolności i Akcji. Następnie drugi gracz wybiera swojego 1. i 2. Mystlinga. Gospodarz w ten sam sposób wybiera 2. i 3. Mystlinga. Na koniec drugi gracz wybiera 3. Mystlinga. Gracz nie może wybrać Mystlinga, którego żywioł główny jest taki sam jak żywioł główny wcześniej wybranego przez niego Mystlinga.
3. Podzielcie karty neutralne na 2 stosy, by każdy gracz miał dostęp do 1 egzemplarza każdej karty.
4. Podzielcie karty Akcji żywiołów na stosy według żywiołów.
5. Weźcie po 1 stosie kart neutralnych (możecie wymieniać się neutralnymi kartami, jeśli chcecie).
6. Każdy gracz buduje talię dla 1 wybranego Mystlinga, wykorzystując wszystkie zasady Budowania Talii z następującymi wyjątkami:
 - a. Jeśli wybieriecie Mystlingi z tym samym żywiołem i nie możecie porozumieć się w sprawie podziału kart, dobierajcie je na zmianę po 1, zaczynając od gospodarza.
 - b. Jeśli Mystling dowolnego gracza ma żywioł dodatkowy, ten gracz może wybrać karty Akcji tego żywiołu dopiero po tym, jak drugi gracz zakończy Budowanie Talii (tj. może użyć tylko kart, które nie zostały wybrane).
 - c. Powtórzcie ten proces dla kolejnych Mystlingów, aż będziecie mieć po 3 talie.

Przygotowanie rundy:

- Tylko w pierwszej rundzie: Wybierzcie losowo pierwszego gracza.
- Wylosujcie mapę Areny (użyjcie strony oznaczonej ).
- Dobierzcie losowo 1 kartę Areny PvP i wykonajcie zawarte na niej instrukcje przygotowania.
- Pierwszy gracz wybiera 1 ze swoich Mystlingów do tej rundy. Następnie Mystlinga wybiera drugi gracz.
- Pierwszy gracz umieszcza swojego Mystlinga na **polu startowym I**. Drugi gracz decyduje, na którym pozostałym polu startowym umieszcza swojego Mystlinga (II albo III).
- Każdy gracz bierze talię wybranego Mystlinga, tasuje ją, a następnie umieszcza zakrytą w strefie na talię Gracza.
- Dobierzcie po 4 karty Akcji (dobierajcie je na zmianę po 1 karcie) i umieśćcie je w strefach 1–4 po prawej stronie swoich talii Akcji.
- Zaczynając od pierwszego gracza, możecie zdecydować się na wymianę kart (zob. str. 17).
- Drugi gracz otrzymuje 1 .
- Pierwszy gracz rozpoczyna swoją turę.

Po zakończeniu rundy:

- Jeśli dowolny gracz wygra w 2 rundach, zostaje zwycięzcą wyzwania i dobiega ono końca.
- W innym wypadku:
 - Gracz, który wygrał w danej rundzie odkłada figurkę zwycięskiego Mystlinga na bok (zaznaczając tym samym, że wygrał rundę). Ten gracz nie może użyć tego samego Mystlinga w kolejnych rundach.
 - Odrzucić wszystkie  i  z arkuszy swoich Mystlingów.
 - Gracz, który przegrał w danej rundzie, decyduje o tym, kto rozpocznie kolejną rundę.
 - Uprzątnijcie Arenę.
 - Przygotujcie następną rundę zgodnie z zasadami w sekcji „Przygotowanie rundy”.

Tryb roguelite

Dostępny w rozgrywce 1- i 2-osobowej.

Niedostępny podczas kampanii.

Zanim spróbujesz gry w trybie Roguelite, zalecane jest ukończenie kampanii.

Opis rozgrywki

Wybierz 1 Mystlinga (w rozgrywce 2-osobowej wybieracie po 1 Mystlingu). Twoim celem jest przedarcie się przez mapę i dotarcie do 3. bossa. Każda mapa składa się z 3 etapów. Każdy etap kończy się walką z bossem. Po pokonaniu każdego bossa możesz zapisać grę albo ją kontynuować. Jeśli nie osiągniesz celu, bez obaw! Dzięki zdobytym żetonom Srebra i Esencji, możesz odblokować dodatkowe premie i pomocne Mystlingi.

Główna pętla 1 sesji rozgrywki w trybie Roguelite (nazywana serią) polega na wybraniu pola na mapie, rozpatrzeniu jego efektu (otrzymaniu nagrody lub rozegraniu Walki), a następnie wybraniu kolejnego pola, aż do momentu pokonania 3., czyli ostatniego, bossa i zakończenia serii zwycięstwem. Jeśli Mystling (dowolnego gracza w rozgrywce 2-osobowej) ma łącznie tyle , ile wynosi jego  lub więcej, pada pod wpływem ran i wycieńczenia. Tym samym seria kończy się porażką. W obu przypadkach przejdź do kroku „Podsumowanie serii”

Przygotowanie trybu Roguelite

Przygotowanie trybu Roguelite wykonujesz tylko raz przed pierwszą serią.

- Otwórz wszystkie Pakiety, o ile jeszcze nie są otwarte.
- Podziel talię Rozwoju na talie Rozwoju A i B.
- Przygotuj karty Akcji żywiołów. Podziel je na talie poszczególnych żywiołów.
- Umieść wszystkie karty Mystlingów (statystyk, Zdolności, Zdolności Wroga, Poskramiania, z portretami i Akcji) za właściwymi przekładkami.
- Przygotuj karty Poziomów. Podziel je na oddzielne talie dla każdego Poziomu Mystlingów.
- Weź karty Wyposażenia i Przedmiotów, a następnie usuń z nich wszystkie karty, które nie mają oznaczenia „RL” w prawym dolnym rogu – te karty nie będą używane. Pozostałe karty powinny zostać w obszarze gry.
- Przygotuj talię Ataku Wroga.
- : Użyjcie talii Ataku Wroga oznaczonej .
- Przygotuj żetony uniwersalne, żetony Stanów, żetony żywiołów, żetony obrażeń i znaczniki Mocy.
- Przygotuj figurki.
- Weź nowy arkusz zapisu gry.
- Zbierz wszystkie elementy przypisane wyłącznie do tego trybu:** mapy Roguelite oraz karty Artefaktów i Tajemnic.

Karty Artefaktów



Zablokowany Artefakt (po lewej) i odblokowany Artefakt (po prawej).

Karty Artefaktów są podobne do kart Przedmiotów i Wyposażenia. Możesz je odblokować w kolejnych seriach w trybie Roguelite.

- Każdy Artefakt ma stronę zablokowaną i odblokowaną.
- Artefakty to karty jednorazowego użytku.

: Artefakty są wspólne.

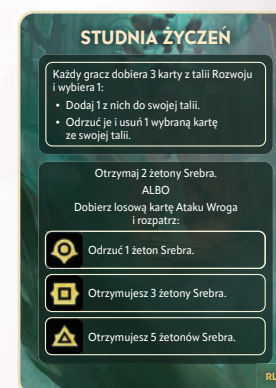
Wyczerp kartę Artefaktu po jej użyciu (obróć ją o 90 stopni, by zaznaczyć, że nie możesz jej użyć). Artefakt pozostaje wyczerpany, dopóki nie dotrzesz do kolejnego obozowiska po Walce z bossem.

Przed pierwszą serią wszystkie Artefakty są zablokowane – nie należy czytać ich odblokowanej strony.

Aby odblokować Artefakt, musisz spełnić warunek widoczny na stronie zablokowanej. Jeśli spełnisz warunek, możesz odblokować Artefakt i odłożyć go na bok do czasu podsumowania serii (karty Artefaktu nie możesz użyć podczas serii, w której udało ci się go odblokować).

: Nie możecie odblokowywać sobie wzajemnie Artefaktów.

Karty Tajemnic



Karty Tajemnic wprowadzają przygody i nieoczekiwane spotkania na szlaku. Między Walkami rozpatrujesz przynajmniej 1 taką kartę. Karty Tajemnic podzielono na 2 części: górna część pozwala ulepszyć talię Akcji poprzez dodanie lub usunięcie kart. Dolna część zawiera różne efekty, które pozwalają zdobyć karty Przedmiotów, Wyposażenia i inne korzyści.

Arkusz zapisu gry

Mystlingi											
	1	2	3		1	2	3		1	2	3
● Firple	☐	☐	☐	○ Młody Shadeclaw 3	☐	☐	☐	○ Umbra 5	☐	☐	☐
● Prowler	☐	☐	☐	○ Alukah 4	☐	☐	☐	○ Vogandr 5	☐	☐	☐
● Młody Alukah	☐	☐	☐	○ Blazereef 4	☐	☐	☐	○	☐	☐	☐
● Młody Iceling	☐	☐	☐	○ Bolb 4	☐	☐	☐	○	☐	☐	☐
○ Golomo 2	☐	☐	☐	○ Chrysomallon 4	☐	☐	☐	○	☐	☐	☐
○ Regalian 2	☐	☐	☐	○ Darktailen 4	☐	☐	☐	○	☐	☐	☐
○ Młody Emberling 2	☐	☐	☐	○ Emberling 4	☐	☐	☐	○	☐	☐	☐
○ Młody Gaiadon 2	☐	☐	☐	○ Iceling 4	☐	☐	☐	○	☐	☐	☐
○ Eldrithia 3	☐	☐	☐	○ Luminesca 4	☐	☐	☐	○	☐	☐	☐
○ Elkthorn 3	☐	☐	☐	○ Odmieniony Firple 4	☐	☐	☐	○	☐	☐	☐
○ Furwing 3	☐	☐	☐	○ Shadeclaw 4	☐	☐	☐	○	☐	☐	☐
○ Glarexus 3	☐	☐	☐	○ Windraiser 4	☐	☐	☐	○	☐	☐	☐
○ Siren 3	☐	☐	☐	○ Artios 5	☐	☐	☐	○	☐	☐	☐
○ Młody Bolb 3	☐	☐	☐	○ Gaiadon 5	☐	☐	☐	○	☐	☐	☐

4 Premie początkowe	3 Premie Artefaktów	6 Tryb Ciemności
Umieść X wybranych kart neutralnych w talii.	1 ○ Masz 1 strefę na Artefakt.	1 ○ Początek serii: Otrzymujesz 5 ✖.
Umieść X wybranych kart żywiół w talii.	2 ○ Usuń 1 + .	2 ○ Początek serii: Usuń 1 kartę Mystlinga.
Usuń X kart z talii.	3 ○ Odblokuj karty Rozwoju B.	3 ○ Początek serii: Otrzymujesz 1 kartę Zmęczenia.
Otrzymujesz X wybranych kart Przedmiotów.	4 ○ Odblokuj poskramianie.	4 ○ Obozowisko: Wykonaj Leczenie mniejsze o 5.
Otrzymujesz X .	5 ○ Masz 2 strefy na Artefakty.	5 ○ Boss zaczyna z 1 kartą Przemiany.
Otrzymujesz X kart Wyposażenia.	6 ○ Odblokuj tryb Ciemności.	6 ○ Poziom +1 (maks. 5).
	7 ○ Usuń karty Rozwoju A.	7 ○ Zdolności żywiół kosztują +1 .
	8 ○ Usuń 1 dodatkową .	8 ○ Zdolności Specjalne kosztują +1 .
	9 ○ Odblokuj 1 Mystlinga za darmo.	9 ○ Otrzymujesz tylko 1 ze strefy 2.
	10 ○ Masz 3 strefy na Artefakty.	10 ○ Przygotowanie Wroga: Strefa Zdolności specjalnej -1.

2 Artefakty	5 Mapy
○ Kamień Mignięcia	● Mapa 1 ☐ → ○ Mapa 2 ☐ → ○ Mapa 3 ☐ → ○ Mapa 4 ☐
○ Księga Opróżnienia	
○ Oprawione Kryształy	
○ Fałszerstwo	
○ Klejnot Wzrostu	
○ Trawy Przewodnie	
○ Nasycona Bransoleta	
○ Wolumin Odmiany	
○ W Drobny Mak	
○ Zapasowa Dusza	

Tryb Roguelite

Arkusz zapisu gry

Ten tryb wykorzystuje arkusz zapisu gry umożliwiający śledzenie postępów i osiągnięć. Podzielono go na 6 części:

1. Mystlingi

- Ta część pozwala śledzić, które Mystlingi są dostępne.
- Przed rozpoczęciem 1. serii masz dostęp do 4 odblokowanych Mystlingów (oznaczonych czarną kropką). W kolejnych seriach odblokujesz kolejne Mystlingi.
- Obok każdego Mystlinga znajdują się 3 okienka, które zaznaczasz po pokonaniu bossa.
- Zaznaczenie okienka w kolumnie „1” pozwala rozpocząć kolejną serię tym Mystlingiem z 1. obozowiska. Zaznaczenie okienka w kolumnie „2” pozwala rozpocząć kolejną serię tym Mystlingiem z 2. obozowiska. Zaznaczenie okienka w kolumnie „3” oznacza, że ten Mystling pokonał 3. bossa.
- Podczas podsumowania serii możesz wydawać żetony Esencji, by odblokować nowe Mystlingi.

2. Artefakty

- W tej części arkusza zapisu gry zaznaczasz, które karty Artefaktów udało ci się odblokować.

3. Premie Artefaktów

- Za każdym razem, gdy odblokujesz kartę Artefaktu, zaznacz najwyższe puste okienko na arkuszu zapisu gry w sekcji „Premie Artefaktów”. Odblokujesz tym samym dostęp do Artefaktu w przyszłych seriach.
- Rodzaje premii Artefaktów:
 - Masz X stref na Artefakty:** Na początku każdej serii wybierz tyle odblokowanych Artefaktów, ile masz na nie odblokowanych stref (wraz z drugim graczem albo bez niego, jeśli to rozgrywka 1-osobowa).
 - Usuń + .** : Gdy rozpatrujesz kartę Tajemnicy, usuń po 1 karcie Wroga i , zanim dobierzesz kartę, co zwiększy twoją szansę na pozytywny efekt. Po rozpatrzeniu karty Tajemnicy wtasuj usunięte karty z powrotem do talii Wroga.
 - Odblokuj karty Rozwoju B:** Podczas przygotowania przetasuj razem wszystkie karty Rozwoju A i B, tworząc ulepszoną talię Rozwoju.
 - Odblokuj poskramianie:** Od teraz możesz poskramiać Mystlingi w trybie Roguelite. Kiedy przygotowujesz Walkę z Mystlingiem, który nie został jeszcze odblokowany, użyj kart Areny oraz kart Poskramiania wyszczególnionych na karcie Poziomu tego Wroga.

4. Premie początkowe

- Te premie pozwalają zacząć rozgrywkę z lepszej pozycji. **Każdy** poziom premii musisz wykupywać po kolei, zatem najpierw musisz kupić poziom o koszcie 3 żetonów Srebra, zanim kupisz poziom za 6 żetonów Srebra i tak dalej. Możesz jednak w dowolnej kolejności wykupywać różne premie o tym samym koszcie.

5. Mapy

- Po ukończeniu mapy (po pokonaniu 3. bossa) odblokujesz dodatkową mapę trybu Roguelite, którą możesz przemierzać w kolejnych seriach.
- Kiedy ukończysz daną mapę po raz pierwszy, otrzymujesz 3 żetony Esencji.

6. Tryb Ciemności

- Za każdym razem, gdy zaznaczysz wszystkie 3 okienka obok Mystlinga, odblokuj kolejny poziom Ciemności poprzez zaznaczenie najwyższego niezaznaczonego okienka Ciemności. Rozpoczynając kolejną serię, możesz rozpocząć grę ze wszystkimi zaznaczonymi modyfikatorami Ciemności; jest to zupełnie opcjonalne i znacząco podnosi poziom trudności rozgrywki.
- Nie musisz korzystać z zasad trybu Ciemności, choć jest to zalecane, jeśli chcesz zmierzyć się z większym wyzwaniem.

– Rodzaje modyfikatorów w trybie Ciemności:

- ♦ **Początek serii:** Podczas przygotowania serii rozpatrz właściwy efekt. Instrukcja „Usuń 1 kartę Mystlinga” oznacza, że należy usunąć z talii Akcji 1 losową kartę przypisaną do Mystlinga.
- ♦ **Wykonaj Leczenie mniejsze o 5:** Kiedy masz wykonać pełne Leczenie swojego Mystlinga w fazie obozowiska, zostaw 5  na jego arkuszu.
- ♦ **Boss zaczyna z 1 kartą Przemiany:** Dołącz 1 kartę Przemiany do arkusza Wroga na początku Walki z bossem.
- ♦ **Poziom +1:** Kiedy dobierasz kartę Poziomu, dobierz kartę Poziomu wyższego o 1. Maksymalny Poziom to 5.
- ♦ **Zdolności żywiołów/Specialne kosztują +1 :** Koszt tych Zdolności wzrasta o 1 (maksymalnie do 10).
- ♦ **Otrzymujesz tylko 1  ze strefy 2:** Użyj , by zakryć 1 z symboli  nad strefą 2. Otrzymujesz tylko 1 , kiedy rozpatrujesz kartę z tej strefy.
- ♦ **Strefa Zdolności Specjalnej -1:** Kiedy przygotowujesz Wroga, połóż żeton Zdolności Specjalnej w strefie o numer niższej (minimalnie w strefie 1).

Mapa



Mapy w trybie Roguelite podzielone są na 3 części – każda zaczyna się od obozowiska i kończy bossem. Poruszasz się po mapie, zaznaczając swoją obecną pozycję . Za każdym razem, gdy poruszysz się na nowe pole mapy, rozpatrz odpowiedni efekt (opisany szczegółowo w części poświęconej rozgrywce Roguelite – zob. str. 31). Na mapie znajduje się od 2 do 4 stref oznaczonych literami – to miejsca na karty Tajemnic. Niektóre efekty obszarowe wykorzystują karty umieszczone w tych strefach.

Przygotowanie serii



Aby rozpocząć rozgrywkę w trybie Roguelite, wykonaj poniższe kroki. Jeśli to pierwsza seria, którą rozgrywasz, musisz najpierw wykonać instrukcje opisane w kroku „Przygotowanie trybu Roguelite”.

- Wybierz odblokowaną mapę Roguelite i umieść ją na środku obszaru gry. Połóż żeton  na polu początkowym – reprezentuje twoją pozycję na mapie.
- Przygotuj elementy:
 - Przetasuj karty Rozwoju A (wraz z kartami B, jeśli udało ci się je odblokować w trybie Roguelite) i umieść je obok mapy.
 - Umieść karty Ataku Wroga, Przedmiotów, Przemiany i Wyposażenia obok mapy.
 - Przetasuj karty Tajemnic. Umieść po 1 odkrytej karcie w każdej strefie mapy oznaczonej literą. Pozostałe karty umieść zakryte obok mapy.
- Wybierz tyle odblokowanych Artefaktów, ile masz odblokowanych miejsc na Artefakty (jeśli to rozgrywka 2-osobowa, gracze biorą pod uwagę łączną liczbę odblokowanych miejsc i razem wybierają Artefakty). Te Artefakty będą dostępne w danej serii.
- Wykonaj następujące kroki (ty i drugi gracz, jeśli to rozgrywka 2-osobowa):
 - Wybierz 1 z odblokowanych Mystlingów.

 : Wybierzcie Mystlingi z różnymi żywiołami głównymi.
 - Usuń z talii Poziomów kartę Poziomu Mystlinga wybranego w kroku a.
 - Weź karty statystyk, Zdolności i Akcji wybranego Mystlinga, zestaw 10 różnych kart początkowych (oznaczonych literą „S” w prawym górnym rogu) i kartę pomocy odpowiadającą żywiołowi wybranego Mystlinga.
 - Umieść obok mapy talie żywiołów odpowiadające żywiołowi głównemu i dodatkowemu wybranego Mystlinga.
 - Rozpatrz efekty odblokowanych premii początkowych.
 - Wybierz 1 kartę zablokowanego Artefaktu i umieść ją zablokowaną stroną do góry w obszarze gry – możesz odblokować dany Artefakt, jeśli podczas tej serii uda ci się spełnić jego warunek odblokowania.

Rozgrywka w trybie Roguelite

Każda runda serii w trybie Roguelite składa się z poruszenia się na nowe pole mapy i rozpatrzenia efektu danego pola. Powtarzaj kroki do momentu zakończenia serii.

By się poruszyć, wybierz, na które pole na mapie chcesz przesunąć swój żeton (●) (musisz poruszać się zgodnie z kierunkiem strzałek). Nie możesz poruszyć się do tyłu ani w innym kierunku niż wskazany przez strzałki. Połóż żeton (●) na wybranym polu i rozpatrz jego efekt. Wszystkie efekty opisano poniżej:

- **Poziom X:** Dobierz losowego przeciwnika o wskazanym Poziomie, a następnie przygotuj i rozpatrz Walkę zgodnie z zasadami opisanymi w instrukcji, ale z następującymi wyjątkami:
 - Nie używaj kart Poskramiania, chyba że udało ci się odblokować premię Artefaktów pozwalającą na poskramianie Mystlingów.
 - Jeśli wygrasz, nie przechodzisz do Wpisu wskazanego na karcie Areny. Zamiast tego umieść kartę Poziomu pokonanego Mystlinga obok mapy (użyjesz jej dopiero po dotarciu do obozowiska). Następnie wybierz inne pole na mapie i porusz się na nie. Jeśli pokonasz 3. bossa, kończysz daną serię zwycięstwem!
 - Jeśli przegrasz, nie przechodzisz do Wpisu wskazanego na karcie Areny. Zamiast tego natychmiast przechodzisz do kroku „Podsumowanie serii”.



- **Boss:** Walka z bossem przebiega tak samo jak zwykła Walka, ale z następującymi modyfikacjami:
 - **Przygotowanie Walki:** Przetasuj talię kart Przemiany i umieść ją obok talii Ataku Wroga. Zawsze gdy resetujesz talię Ataku Wroga, dobierz kartę Przemiany i umieść ją pod arkuszem Wrogiego Mystlinga. Boss może mieć więcej niż 1 kartę Przemiany.
 - Nie możesz poskromić bossa nawet po odblokowaniu premii Artefaktów pozwalającej na poskramianie.



- **Karta Tajemnicy oznaczona liczbą lub literą:**
 - Jeśli pole zawiera literę, rozpatrz kartę Tajemnicy, która jest w strefie oznaczonej odpowiadającą literą. Nie odrzucaj tej karty po rozpatrzeniu!
 - Jeśli pole zawiera kontur 1 karty albo 2 kart, dobierz daną liczbę kart, wybierz 1 z nich i odłóż pozostałą na spód talii (w rozgrywce 2-osobowej wspólnie wybieracie kartę). Po rozpatrzeniu karty umieść ją na spodzie talii.
 - Jeśli karta nakazuje dobranie losowej karty Ataku Wroga, przetasuj wszystkie karty Ataku Wroga (jeśli udało ci się odblokować odpowiednie premie Artefaktów, możesz wcześniej usunąć z tej talii niektóre karty), a następnie dobierz 1 losowo.



- **Obozowisko:** Rozpatrz poniższe kroki:

- Każdy Mystling wykonuje pełne Leczenie (odrzuca wszystkie swoje ✖).
- Na arkuszu zapisu gry zaznacz okienka obok tych Mystlingów, które pokonały bossa w ukończonej sekcji mapy (np. za pokonanie 1. bossa zaznacz okienko w kolumnie „1” obok nazwy Mystlinga).
- Otrzymujesz 1 żeton Esencji za każde okienko zaznaczone w poprzednim kroku.
- Wszystkie wyczerpane Artefakty znów stają się dostępne (przywróć je do pierwotnego ułożenia). Możesz wymieniać się z drugim graczem swoimi odblokowanymi Artefaktami.
- Jeśli nie masz karty zablokowanego Artefaktu, możesz ją teraz wybrać (w przypadku rozgrywki 2-osobowej drugi gracz może zrobić to samo).
- Możesz kontynuować grę lub ją zapisać (zob. poniżej).



Podsumowanie serii

Jeśli poniesiesz porażkę (tj. 1 z twoich Mystlingów ma łącznie tyle ✖, ile wynosi jego ❤ lub więcej), zakończysz serię zwycięstwem poprzez pokonanie 3. bossa albo postanowisz zakończyć serię bez zapisywania gry, wykonaj następujące kroki:

- Odrzuć wszystkie znaczniki 🔥 i zablokowane Artefakty.
- **Otrzymaj żetony Srebra:**
 - Weź wszystkie karty Poziomów Mystlingów pokonanych w tej serii. Za każdą kartę otrzymujesz X żetonów Srebra, gdzie X to Poziom danej karty.
 - Możesz wydać żetony Srebra, by przed kolejnymi seriami odblokować premie początkowe na arkuszu zapisu gry. Możesz to zrobić w dowolnym momencie podsumowania serii, nawet w momencie otrzymywania żetonów Srebra z kart Poziomów.
 - Liczba żetonów Srebra jest ograniczona i nigdy nie możesz mieć więcej niż 10 żetonów Srebra.
- **Otrzymaj żetony Esencji:**
 - Otrzymujesz 1 żeton Esencji za każdy Artefakt odblokowany w tej serii.
 - Otrzymujesz 3 żetony Esencji, jeśli ukończysz daną mapę pierwszy raz.
 - Możesz wydać żetony Esencji, by przed kolejnymi seriami odblokować nowe Mystlingi na arkuszu zapisu gry. Możesz to zrobić w dowolnym momencie podsumowania serii.
 - Liczba żetonów Esencji jest ograniczona i nigdy nie możesz mieć więcej niż 6 żetonów Esencji.
- Przenieś wszystkie odłożone na bok (czyli odblokowane) karty Artefaktów do puli odblokowanych Artefaktów. Będą dostępne w następnej serii.
- Zwróć wszystkie karty Akcji, karty Poziomów i inne elementy do odpowiednich talii. Poza premiami i elementami odblokowanymi na arkuszu zapisu gry nic nie przenosi się między kolejnymi seriami.

Zapisywanie gry (opcjonalne)

Po zakończeniu fazy obozowiska możesz zapisać grę i wrócić do niej później. By zapisać grę, wykonaj następujące kroki:

- Odłóż swoją talię do pojemnika na Mystlingi.
- Włóż swoje żetony Srebra i Esencji do pojemnika na Mystlingi. Jeśli grasz w trybie Ciemności, włóż tam również żetony ✖, które nie zostały odrzucone przy wykonywaniu Leczenia.
- Weź tyle żetonów ●, ilu bossów zostało pokonanych w tej serii, i umieść je w pojemniku na Mystlingi (jako przypomnienie, na jakim etapie zakończyła się gra).
- Umieść pozostałe elementy w pudełku.

Wznawianie zapisanej serii

Aby wznowić zapisaną grę, wykonaj poniższe kroki (w rozgrywce 2-osobowej obaj gracze wykonują wszystkie kroki poza pierwszym i ostatnim):

- Przygotuj elementy gry tak, jak opisano w sekcji „Przygotowanie serii”.
- Weź zapisaną talię Akcji z pojemnika na Mystlingi wraz z kartami statystyk, Zdolności i pomocy.
- Weź wszystkie żetony Srebra i Esencji z pojemnika na Mystlingi, a następnie połóż je w swoim obszarze gry.
- Wybierz tyle odblokowanych Artefaktów, ile masz odblokowanych miejsc na Artefakty (w rozgrywce 2-osobowej dokonajcie tego wyboru wspólnie).
- Weź 1 kartę Artefaktu, a następnie umieść ją w swoim obszarze gry stroną z osiągnięciem do góry.
- Połóż żeton ● na mapie na polu obozowiska, w którym zakończyła się gra (na 1., jeśli masz 1 ●, albo na 2., jeśli masz 2 ●). Następnie odrzuć wszystkie ● z pojemnika na Mystlingi.

Skróty

Ten tryb gry pozwala rozpocząć serię od 1. lub 2. obozowiska. Ta opcja jest dostępna wyłącznie wtedy, gdy każdy z wybranych Mystlingów ma odpowiednią liczbę zaznaczonych okienek. Wykorzystaj zwykle zasady przygotowania serii z następującymi wyjątkami:

- Nie możesz korzystać z zasad trybu Ciemności.
- Jeśli masz zaznaczone 1 okienko, połóż żeton ● na 1. obozowisku, weź 3 karty Tajemnic, rozpatrz kolejno górną część każdej z nich, a następnie je odrzuć.
- Jeśli masz zaznaczone 2 okienka, połóż żeton ● na 1. albo 2. obozowisku, weź odpowiednio 3 karty Tajemnic albo 6 kart Tajemnic, rozpatrz kolejno górną część każdej z nich, a następnie je odrzuć.

Zgodność z rozszerzeniami

Mystlingi ze wszystkich rozszerzeń mogą być wykorzystane w trybie Roguelite. Zapisz ich nazwy na arkuszu zapisu gry w pustych liniach. Obok ich nazw zapisz koszt w żetonach Esencji, który znajdziesz na ich kartach Poziomów. Następnie dodaj te karty Poziomów do pozostałych kart Poziomów z gry podstawowej.

ZASADY ZAAWANSOWANE

Poniższe zasady wykorzystuje się w późniejszych Scenariuszach. Zapoznaj się z nimi, kiedy pierwszy raz trafisz na nieznany termin.

Spotkania Losowe

Spotkania Losowe wykorzystują karty Poziomów, co czyni je nieprzewidywalnymi. Na początku gry talia Spotkań Losowych będzie pusta – za przekładką *Spotkania Losowe* nie będzie żadnych kart Poziomów. Dziennik Przygód będzie ci często nakazywał umieszczenie karty Poziomu za przekładką *Spotkania Losowe*. Niemal każdy Mystling, który nie zostanie Poskromiony, zostanie umieszczony za tą przekładką, więc będziesz mieć szansę, by go poskromić z wykorzystaniem żetonów Esencji (podczas kroku „Nawigowanie po Mapie Świata”) lub stanąć z nim ponownie oko w oko w trakcie Spotkania Losowego.

W przypadku Spotkań Losowych możesz trafić na następujące instrukcje:

- **Dodaj kartę Poziomu X do Spotkań Losowych:** Odszukaj wskazaną kartę Poziomu w talii Poziomów i umieść ją za przekładką *Spotkania Losowe*.
- **Przygotuj Spotkanie Losowe:** Weź wszystkie karty zza przekładki *Spotkania Losowe*, przetasuj je i dobierz losowo 2 karty (jeśli za przekładką *Spotkania Losowe* znajduje się tylko 1 karta, dobierz tę kartę). Następnie wybierz 1 z dobranych kart i przygotuj Walkę, używając elementów wyszczególnionych na karcie Poziomu i wszystkich zasad przygotowania Walki.
- **Przygotuj Spotkanie Losowe. Dodaj do puli Wrogów kartę Poziomu X:** Po dobraniu 2 kart Spotkania Losowego dodaj wskazaną kartę z talii Poziomów do puli kart, z których wybierasz. Wybierz 1 z tych kart i przygotuj Walkę.

Po rozegraniu Spotkania Losowego dolna część karty Areny nakazuje przejście do Wpisu 200 bieżącego Scenariusza (np. jeśli rozgrywasz Scenariusz ze wszystkimi Wpisami zaczynającymi się od litery A, przejdź do Wpisu A200). Następnie Dziennik Przygód wykorzystasz informacje zawarte na karcie Poziomu (Poskromiony, Encyklopedia Myslinońców), by przekazać ci właściwe karty.

Karty Poziomów



Budowa karty Poziomu:

1. **Poziom Mystlinga (I-V):** Określa, jak potężny jest dany Mystling. Czasami wykorzystujesz tę wartość w kroku „Nawigowanie po Mapie Świata” oraz w trybie Roguelite.
2. **Koszt Mystlinga w żetonach Esencji:** Określa, ile żetonów Esencji musisz wydać, by poskromić Mystlinga w kroku „Nawigowanie po Mapie Świata”.
3. **Żywiół Mystlinga.**
4. **Karty Mystlinga:** Określa, których elementów masz użyć podczas Spotkania Losowego lub w trybie Roguelite.

Karty Przemiany i Większej Przemiany

Od czasu Zaćmienia równowaga żywiołów została zaburzona – wiele dzikich mystlingów uległo przemianom wynikającym z nadmiernego wpływu przynajmniej jednego z żywiołów.

Karty Przemiany sprawiają, że Walka jest odrobinę trudniejsza. Wzmacniają one słabsze Mystlingi napotkane w trakcie gry poprzez zwiększenie ich statystyk. Karty Większej Przemiany działają w ten sam sposób, jeśli chodzi o zasady, jednak wykorzystujesz je wyłącznie w rozrywek 2.

Kiedy trafisz na instrukcję „Dodaj X kart Przemiany do tej Walki!”, weź wszystkie karty Przemiany, dołóż tyle, ile nakazuje instrukcja, a następnie dołącz je do arkusza Wroga. Karty Przemiany zwiększają statystyki Wroga. Po Walce wtasuj wykorzystane karty Przemiany z powrotem do talii.

2 : Podczas przygotowania Walki w Dzienniku Przygód na kartach Poziomów znajdziecie sformułowanie „**2** Większa Przemiana: X”. Oznacza ono, że musicie odszukać wskazaną kartę Większej Przemiany i dołączyć ją do arkusza Wroga. Po Walce zwiększe kartę Większej Przemiany z powrotem do talii.



Przywołane Stworzenia

Przywołane Stworzenia to słabsi przeciwnicy wykorzystywani przez niektórych Wrogów. Mogą ich używać tylko Wrogowie, Myslilingi. Graczy nie mają do nich dostępu. Nawet jeśli Wróg wykorzystujący Przywołane Stworzenia zostanie przez ciebie Poskromiony, kładziesz tylko żetony żywiołów, ale nie wykorzystujesz zasad Przywołanych Stworzeń. Przywołane Stworzenia mają własne karty statystyk i wykorzystują żetony żywiołów, które kładzie się na Arenie.

Zasady Przywołanych Stworzeń:

- Przywołane Stworzenia należy traktować jako przeciwników na potrzeby efektów zadających .
- Przywołane Stworzenia nie mogą otrzymywać żetonów Statusów.
- Ty i Wróg nie możecie poruszać się na pole z Przywołanym Stworzeniem ani przez takie pole.
- Przywołane Stworzenia nie działają samodzielnie – zawsze wykorzystują zasady zawarte na karcie Zdolności Wroga.
- Przywołane Stworzenia mogą zostać umieszczone na Arenie tylko w wyniku Zdolności Wroga lub zasad przygotowania.
- Jeśli na Arenie znajduje się więcej niż 1 Przywołane Stworzenie, możesz wybrać kolejność, w której Przywołane Stworzenia będą wykonywały swoje działania.
- Nie możesz dołączać kart Przemiany i Większej Przemiany do Przywołanych Stworzeń.



Karta statystyk Przywołanego Stworzenia. Można ją rozpoznać po napisie „Przywołane Stworzenie” nad jego nazwą.

Żetony Stanów

Na koniec swojej tury każdy Mystling odrzuca po 1 żetonie Stanu każdego rodzaju. Jeśli ty albo Wróg nakładacie Stan, połóż odpowiedni żeton na arkuszu Wrogiego albo swojego Mystlinga. Jeśli masz nałożyć Stan, ale wszystkie żetony danego Stanu są już wykorzystane, zignoruj nakładanie Stanu. Po rozstrzygnięciu Walki odrzuć wszystkie żetony Stanów.



Podpalenie (maks. 5): Przed odrzuceniem żetonu Podpalenia na koniec tury otrzymujesz 1  za każdy żeton Podpalenia.



Spowolnienie (maks. 1): Wartość Szarży/Odwrotu/Ruchu jest zmniejszona do 1 (nie można jej zwiększyć modyfikatorami).

Przykład. Jeśli Wróg z 3  rozpatruje efekt „Szarża +2”, mając nałożone Spowolnienie, poruszy się tylko o 1 pole.



Oslabienie (maks. 1): Wartość Ataku jest zmniejszona do 1  (nie można jej zwiększyć modyfikatorami ).

Przykład. Jeśli twój Mystling z 3 rozpatruje efekt „Atak +2 ”, mając nałożone Osłabienie, jego wartość Ataku wyniesie 1, zatem zada 1  przeciwnikowi z 0 .



Uciszenie (maks. 1): Mysltingi z nałożonym Uciszeniem nie mogą używać Akcji Bonusowych z kart Zdolności (czyli Zdolności Specjalnych) ani Akcji Bonusowych żywiołów. Wrogi Myslting z nałożonym Uciszeniem nie używa swojej Zdolności Specjalnej i nie odrzuca kart ze swoich stref.



Zadania Bojowe

Te Zadania możesz ukończyć wyłącznie w trakcie Walki. Zadanie Bojowe Mystlinga możesz wykonać tylko wtedy, kiedy dany Mystling bierze udział w Walce.

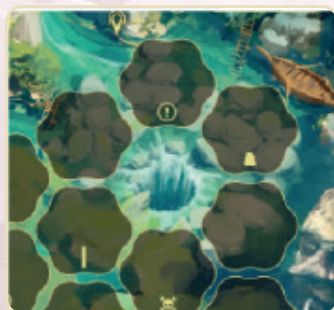
Warunki do spełnienia wyszczególniono na stronie „A” karty Zadania Bojowego. Jeśli uda ci się spełnić warunki, po Walce odwróć kartę Zadania stroną „B” do góry. Tym sposobem odkryjesz wywyższoną wersję karty Zdolności lub statystyk swojego Mystlinga. Od tej pory używaj tej karty (statystyk lub Zdolności). Umieść zastąpioną kartę za przekładką *Usunięte*.



Karta, na której na jednej stronie („A”) jest Zadanie Bojowe, a na drugiej („B”) Forma Wywyższona Młodego Alukaha.

Mapy i karty Aren

- Na mapie Areny 5 jest puste pole (zob. poniżej). Ty i twój Wróg nie możecie poruszać się przez to pole ani na nie. Nie można was również na nim umieścić. Nie umieszczaj na nim żadnych żetonów ani ich na nie nie poruszaj. Bierz to pole pod uwagę, ustalając zasięg. To pole nie blokuje efektów liniowych.



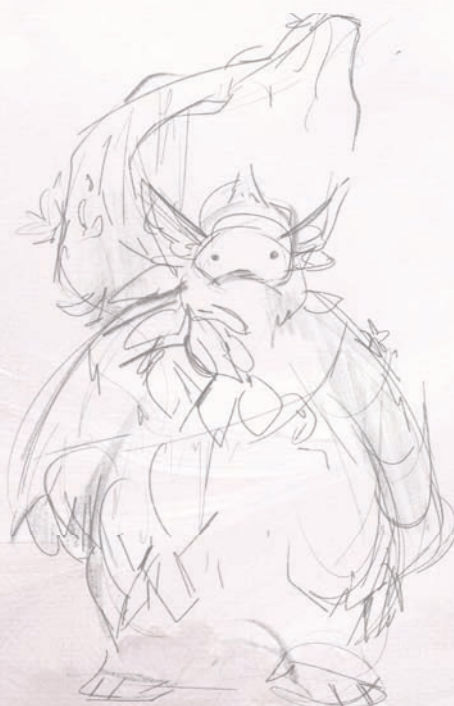
- Atakowanie żetonu Terenu:** Niektóre karty Aren nakażą ci położenie żetonów (●) / (○), które mogą stać się celem twoich Ataków lub efektów zadających ★. Na potrzeby takich efektów możesz traktować te żetony jako przeciwników. Takie żetony nie mogą otrzymywać żetonów Stanów. Jeśli zadajesz ★ (Wyssanie) żetonowi Terenu, nie wykonujesz Leczenia swojego Mystlinga.

Przykład. Jeśli rozpatrujesz efekt „Zadaj 2 ★ każdemu innemu Mystlingowi (w tym sojusznikowi) w dowolnym zasięgu i nałóż na niego Osłabienie”, musisz zadać obrażenia danemu żetonowi, ale ignorujesz nałożenie Osłabienia.

- Wróg poruszający się przez żeton Terenu:** Jeśli żeton Terenu na Arenie ma zostać odrzucony po tym, jak Mystling poruszy się przez pole z tym żetonem, Wrogowie mogą poruszać się przez takie pola, wykorzystując zwykłe zasady ruchu (żeton Terenu zostaje odrzucony). Jeśli jednak zasady żetonu Terenu stanowią, że „Wróg nie może poruszyć się na pole z żetonem Terenu ani nie może zostać na nim umieszczony”, Wrogowie traktują pola z żetonem Terenu jako zablockowane i muszą je obejść (wybierając najkrótszą drogę).
- Efekty liniowe:** Niektóre efekty działają w linii zaczynającej się na polu z twoim Mystlingiem. Linia łączy ze sobą sąsiadujące pola na Arenie w linii prostej. Sojusznicy blokują efekty liniowe. Efekty zadające ★ w linii działają na najbliższego przeciwnika na polu w linii. Niektóre zasady kart Aren mogą blokować efekty liniowe. Niektóre efekty mogą nakazać wykonanie Ruchu lub Szarży w linii. Taki efekt należy rozpatrzyć zgodnie ze zwykłymi zasadami Ruchu lub Szarży, ale ty lub Wróg musicie poruszyć się po linii.



Młody Emberling rozpatruje kartę Akcji Pocisk z efektem „Zadaj 4 ★ w dowolnym zasięgu w linii”. Gracz wybiera linię jak na powyższym przykładzie i zadaje 4 ★ Windraiserowi.



Ku pamięci Łukasza Orwata, najlepszego z nas. Obyśmy się jeszcze spotkali.

Dyrektor kreatywny: Kamil „Sanex” Cieśla

Koncept gry: Kamil „Sanex” Cieśla, Marcin Świerkot

Projekt gry: Andrzej Betkiewicz, Wojciech Frelich, Kamil „Sanex” Cieśla

Autor trybu Roguelite: Jan Truchanowicz

Kierownictwo rozwoju i testów: Wojciech Frelich

Testy i rozwój: Andrzej Betkiewicz, Wojciech Frelich, Michał Stachowiak, Adrian Krawczyk, Wiktoria Ślusarczyk, Wojciech Zieliński, Jan Truchanowicz

Testy dodatkowe: Paweł Samborski, Tomasz Zawadzki, Michał Lach, Ernest Kiedrowicz, Filip Tomaszewski, Paulina Włodarczyk, Ariel Kowalski, Szymon Kulka, Michał Plata, Przemysław Wójcik, Patrycja Marciniak, Łukasz Jach, Natalia Makówka, Zuzanna Banasiak, Franciszek Stępniewski-Janowski, Timo Kandolin, Jeffrey Campbell, Diego García, Kristian Levinsen, Sean Nyikos, Jeremy Freeman, Cora Freeman, Tymon Hatala, Manuel Campos, Jakub Błachut, Marcin Podsiadło, Aneta Koperkiewicz, Alicja Wojciechowska, Łukasz Szopka, Wojciech Wiśniewski, Michał Gryń, Eryk Nowak, Michał Sprysak, Damian Pióro, Tymoteusz Müller, Jacek Wala, Błażej Bernaś, Adrian Przednowek, Marta Siennicka, Olga Baraniak, Jacek Szczypiński, Mateusz „majzownik” Wojnicki

Instrukcja: Wojciech Frelich

Projekt fabuły: Andrzej Betkiewicz

Tekst: Marcin Mortka, Andrzej Betkiewicz

Korekta i redakcja: Dan Morley, Tyler Brown, Matt Click

Kierownictwo artystyczne: Patryk Jędraszek, Kamil „Sanex” Cieśla

Projekt graficzny: Adrian Radziun, Michał Stachowiak, Karolina Łaski-Getka, Aleksandra Fajlert, Łukasz Styryna, Michał Lechowski, Angelika Kajmowicz

Ilustracje: Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Orleański, Ewa Labak, Magdalena Cieplak, Mateusz Michalski, Angelika Kajmowicz, Marta Szudyga, Łukasz Cywiński, Krzysztof Piasek, Bożena Chądzyńska

Modele 3D: Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Michał Lisek, Marek Kondratowicz, Mateusz Wajda, Marcin Surma, Medusa Project, Ludwik Łukaszewski, 3D Big Prints, Jędrzej Chomicki

DTP: Angelika Kajmowicz, Jędrzej Cieślak, Patrycja Marzec, Aneta Koperkiewicz, Rafał Janiszewski

Produkcja: Olga Baraniak, Jacek Szczypiński, Anna Czajka, Witold Chudy, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz, Jacek Pyszczyk

Konsultanci gry: Michał Oracz, Krzysztof Piskorski

Specjalne podziękowania: Michał Matłosz, Marta Siennicka, Jacek Wala, Maciej Guzik-Patys, Dominika Matłosz, Anna Lis-Wilkosz, Ernest Kiedrowicz, Krzysztof Belczyk, Michał Lach, Paulina Włodarczyk, Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk

Wersja polska

Tłumaczenie na język polski: Dominika Rycerz-Jakubiec, Andrzej Jakubiec

Redakcja i korekta wersji polskiej: Grzegorz Dębiński

Skład wersji polskiej: Katarzyna Janik, Angelika Kajmowicz, Patrycja Marzec, Aneta Koperkiewicz

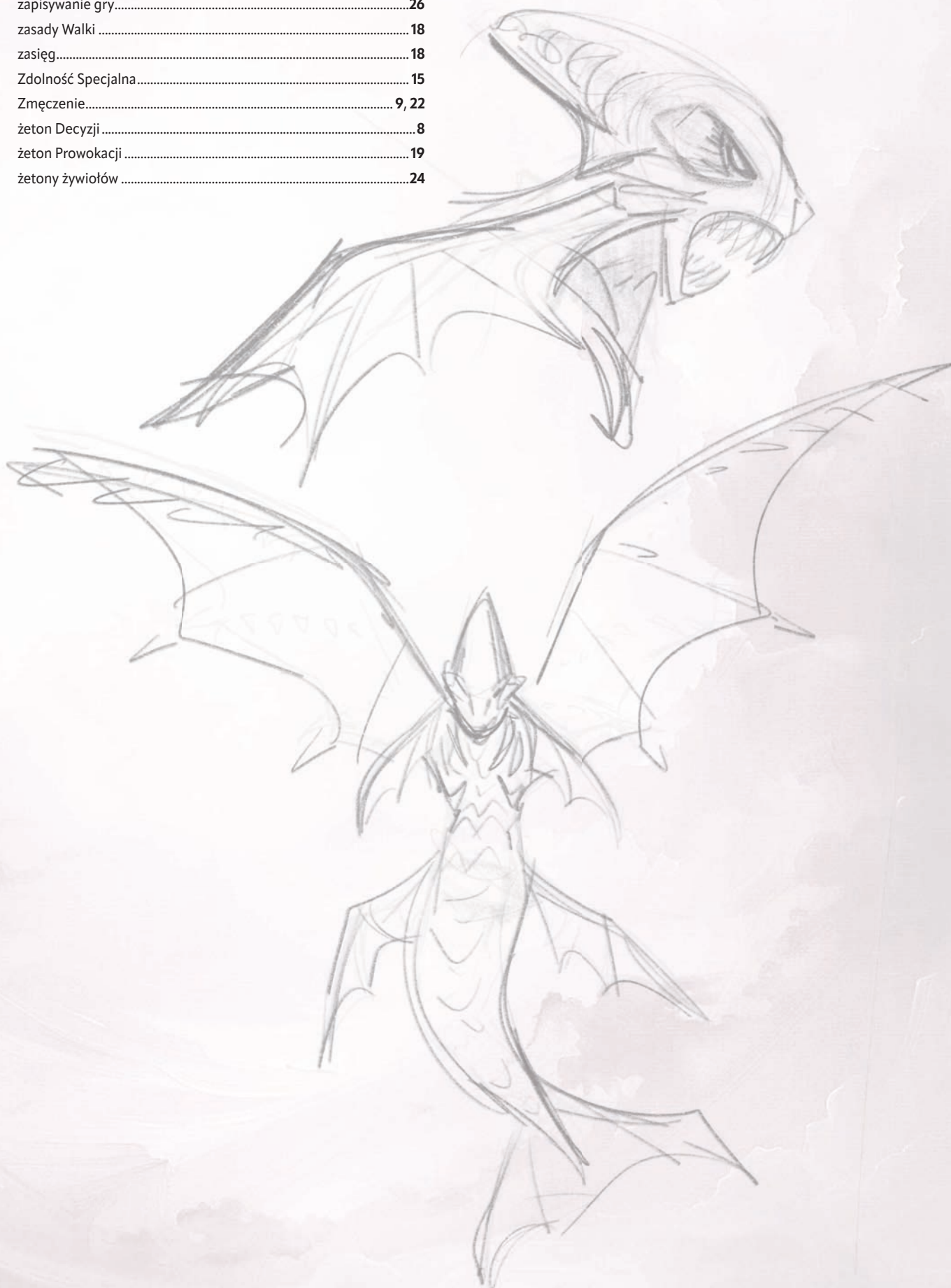
Testy wersji polskiej: Paulina Stach, Marcin Nakielski

Koordinacja tłumaczenia: Adrianna Kocięcka, Anna Czajka

INDEKS

Akcja Bonusowa.....	19, 20
Arena:	
• karta	14
• mapa	14
• Uprzątnięcie	25
arkusz statusów / arkusz zapisu gry.....	8
Atak.....	19
blokowanie/odblokowywanie Wpisu	13
Budowanie Talii	7
cel	22
czas	13
Dziennik Przygód	8
efekt pasywny.....	18
Eksploracja.....	12
Ekwipunek.....	5, 26
Encyklopedia Mystlingów	25
Esencja	9
karta Akcji.....	7, 18
karta Ataku Wroga	22
karta Poziomu	32
karta statystyk.....	15
karta Zdolności	15
karta Zdolności Wroga.....	15
Leczenie.....	9
mapa lokacji.....	12
Mapa Świata	5, 26
Moc	9, 20
obrażenia.....	9
Pakiet.....	26
pojemnik na Mystlingi.....	7
poskramianie	25
Przedmiot	10, 11
Przemiana.....	32
przewaga żywiołu	24
przygotowanie	5, 16
Przywołane Stworzenia.....	32
Rozwój.....	7, 26
Ruch.....	18
Scenariusz	5
Spotkanie Losowe	25, 32
Srebro.....	9
Stany.....	32
Teren	14, 33
Test.....	11
ulepszenie	18
Walka	16
Większa Przemiana	32
Wypożyczenie	10
Zadanie	6, 33
zadawanie obrażeń ★	19

zapisywanie gry.....	26
zasady Walki	18
zasięg.....	18
Zdolność Specjalna.....	15
Zmęczenie.....	9, 22
żeton Decyzji	8
żeton Prowokacji	19
żetony żywiołów	24



SŁOWA KLUCZOWE – PRZYGODA

- **Jeśli masz Mystlinga X:** Czasami Dziennik Przygód sprawdzi, czy towarzyszy ci określony Mystling (w takich sytuacjach liczą się tylko Mystlingi umieszczone w pojemniku na Mystlingi).

Przykład. Instrukcja „Otrzymujesz 6  (jeśli masz Mystlinga , zamiast tego otrzymujesz 3)” oznacza, że otrzymasz 3 , zamiast 6 , jeśli żywioł główny lub dodatkowy twojego Mystlinga w pojemniku na Mystlingi to .

- **Kontynuuj Eksplorację:** Zamknij Dziennik Przygód i kontynuuj Eksplorację mapy.
- **Odrzuć kartę Sekretu X:** Zwróć daną kartę Sekretu do talii kart Sekretów. Jeśli odrzucona karta Sekretu nie została odkryta (leży awersem do dołu), nie odkrywaj jej. Karty w talii Sekretów powinny być ułożone w kolejności rosnącej.
- **Otrzymujesz część X statusu „Y”:** Weź arkusz statusów i zaznacz część X statusu „Y”. Jeśli masz już wskazany status, zignoruj tę instrukcję.

Empatia 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8

Arkusz statusów z zaznaczoną częścią 2 statusu „Empatia”.

- **Otrzymujesz kartę Przedmiotu:** Dobierz wierzchnią kartę z talii Przedmiotów i umieść ją w swoim obszarze gry. Jeśli talia Przedmiotów jest pusta, przetasuj stos kart odrzuconych i utwórz nową talię Przedmiotów. **Możesz mieć jednocześnie 3 karty Przedmiotów.** Jeśli otrzymasz kartę Przedmiotu, a masz już 3, musisz natychmiast użyć 1 z nich lub 1 z nich odrzucić.
- **Otrzymujesz kartę Sekretu X:** Odszukaj właściwą kartę Sekretu w talii kart Sekretów, przeczytaj jej treść i umieść ją w swoim obszarze gry. Jeśli karta przedstawia fragment mapy (nakładka), umieść ją na mapie w taki sposób, by ilustracje do siebie pasowały. Możesz mieć jednocześnie dowolną liczbę kart Sekretów. Jeśli masz już wskazaną kartę Sekretu, zignoruj tę instrukcję.
- **Otrzymujesz kartę Wyposażenia:** Dobierz wierzchnią kartę z talii Wyposażenia i umieść ją w swoim obszarze gry. **Możesz mieć jednocześnie 2 karty Wyposażenia.** Jeśli otrzymasz kartę Wyposażenia, a masz już 2, musisz natychmiast użyć 1 z nich lub 1 z nich odrzucić.
- **Otrzymujesz kartę Zmęczenia:** Weź kartę Zmęczenia z pudełka i dodaj ją do talii Akcji swojego Mystlinga. Możesz wybrać, który Mystling ją otrzyma. Karty Zmęczenia umieszczasz w przegródce danego Mystlinga. Jeśli nie ma już kart Zmęczenia, zamiast tego otrzymujesz 5 .
- **Otrzymujesz X :** Weź znaczniki  i włóż je do przegródki wybranego Mystlinga. Możesz podzielić otrzymane  między Mystlingi, chyba że Dziennik Przygód mówi inaczej. **Każdy Mystling może mieć maksymalnie 10 .**

- **Otrzymujesz X :** Weź żetony  i włóż je do przegródki wybranego Mystlinga. Możesz podzielić otrzymane  między oba swoje Mystlingi, chyba że Dziennik Przygód mówi inaczej. Nie możesz przydzielić  Mystlingowi, jeśli z tego powodu miałby mieć łącznie tyle , ile wynosi jego  lub więcej. Jeśli oba Mystlingi mają zbyt dużo , zignoruj nadmiarowe .
- **Otwórz mapę X:** Umieść Księgę Lokacji w obszarze gry i otwórz ją na odpowiedniej mapie.
- **Położ X w swoim obszarze gry:** Weź wskazany element gry (np. żeton żywiołu) i połóż go przed sobą, obok kart Sekretów i Przedmiotów.
- **Położ żeton A w strefie X / Położ żeton B w strefie X:** Położ żeton odwrócony stroną „A” albo „B” do góry we wskazanej strefie mapy. Nie przesuwaj żetonów położonych na mapie, chyba że gra nakaze inaczej.
- **Przejdź do Wpisu X:** Otwórz Dziennik Przygód na stronie ze wskazanym Wpisem i przeczytaj zawarte w nim instrukcje. Kiedy gra odeśle cię do Wpisu, musisz wykonać wszystkie jego instrukcje do końca.
- **Rozpocznij Eksplorację:** Zamknij Dziennik Przygód i zacznij Eksplorację mapy lokacji (zob. zasady dot. map lokacji). Ta instrukcja pojawia się, kiedy wchodzisz na nowy obszar mapy lokacji.
- **Umieść X w pojemniku na Mystlingi:** Umieść wskazany element gry w wybranej przegródce. Do końca danego Scenariusza ten element pozostaje przypisany do Mystlinga z tej przegródki.
Ważne. W przegródkach mogą znajdować się inne elementy poza kartami Mystlingów i kartami Akcji: znaczniki Mocy , żetony obrażeń  i inne.
- **Ustaw  na X:** Położ żeton Czasu czerwonej lub niebieskiej stroną do góry na wskazanym polu toru Czasu.
- **Wybierz 1:** Wybierz 1 z wyszczególnionych opcji i rozpatrz jej efekt. Zanim podejmiesz decyzję, zapoznaj się ze wszystkimi rezultatami. Nie możesz wybrać danej opcji, jeśli nie spełniasz jej wymagań przedstawionych w nawiasie.
- **Wykonaj Test:** Rozpatrz Test zgodnie z zasadami dotyczącymi Testów (zob. str. 11).
- **Zakończ Eksplorację:** Odrzuć wszystkie elementy z mapy lokacji i zamknij Księgę Lokacji.
- : Przesuń żeton Czasu o 1 pole w dół. Jeśli żeton Czasu znajdował się na najniższym polu, zamiast tego połóż go na karcie Wydarzenia w strefie Wydarzenia. Jeśli gra nakaze ci , a żeton Czasu znajduje się już na karcie Wydarzenia, zignoruj ten efekt.

SŁOWA KLUCZOWE – WALKA

Poniżej znajdziesz słowa kluczowe z kart Akcji, kart Zdolności i kart Zdolności Wroga. Mają zastosowanie w stosunku do Mystlingów Gracza oraz Wrogich Mystlingów. Słowa kluczowe są wyszczególnione również na kartach pomocy.

- **Aktywacja:** Możesz wykonać Aktywację tylko raz na turę. Zignoruj wszystkie kolejne instrukcje wykonania Aktywacji w danej turze. Kiedy wykonujesz Aktywację, rozpatrz inną kartę ze swoich stref (nie otrzymujesz  z tej strefy), a następnie ją odrzuć. Potem dokończ rozpatrywanie karty, która wywołała wykonanie Aktywacji i ją odrzuć. Kiedy Wróg wykonuje Aktywację, zakryj kartę Ataku Wroga, która wywołała wykonanie Aktywacji, przesunij ją o 1 strefę w prawo, a następnie dobrać i rozpatrz wierzchnią kartę Wroga zgodnie ze zwykłymi zasadami (Zdolności Specjalnej używasz tylko raz, po wykonaniu Aktywacji).

Zarówno ty i Wróg możecie wykonać Aktywację tylko raz na turę.

 : Kiedy Wróg wykonuje Aktywację, może dojść do zmiany celu. Ma to zastosowanie również względem Zdolności Specjalnej, gdyż sprawdza ona aktualny cel.

- **Atak:** Jeśli przeciwnik jest w zasięgu 1 od atakującego Mystlinga, zadaj tyle , ile wynosi  atakującego. Zmniejsz te  o  przeciwnika do minimalnej wartości 0. Jeśli efekt pozwala, by w wyniku Ataku zadać  większej liczbie przeciwników (np. „Zatakuj każdego przeciwnika na polu z ,  lub  w dowolnym zasięgu”), rozpatrz te Ataki w wybranej przez siebie kolejności.

Ważne. Niektóre efekty mogą modyfikować zasięg lub wartość Ataku.

Przykład. Instrukcja „Atak +1  w zasięgu 2” zmienia zasady zwykłego Ataku opisane powyżej. Dzięki temu można zadać  Wrogowi w zasięgu 2. Dodatkowo ten Atak zadaje o 1  więcej.

- **Leczenie X:** Odrzuć X  z arkusza swojego Mystlinga. Jeśli Wróg ma wykonać Leczenie X, odrzuć X  z arkusza Wroga.
- **Mignięcie X:** Umieść figurkę Mystlinga na pustym polu w zasięgu X. Nie uznaje się tego za Ruch. Żeton Spowolnienia nie wpływa na Mignięcie. Wróg może wykonać Mignięcie, by się do ciebie zbliżyć albo się od ciebie oddalić. Rozpatrz ten efekt podobnie jak Szarżę/Odwrot (tj. w zależności od tego, czy Wróg chce się znaleźć na najmnie, czy najbardziej oddalonym od ciebie polu).
- **Oczyszczenie X:** Odrzuć X żetonów Stanów z arkusza Mystlinga. Żeton Podpalenia o wartości „3” liczy się jako 3 oddzielne żetony. Oczyszczenie pozwala odrzucić dowolny żeton Stanu. Instrukcja „Oczyszczenie (Osłabienie)/(Spowolnienie)/(Uciszenie)/(Podpalenie)” pozwala na odrzucenie żetonu określonego Stanu.
- **Odrzuć X:** Odrzuć wskazany element. Jeśli masz mniej niż X wskazanego elementu, odrzuć go tyle, ile masz. Jeśli efekt nakazuje ci odrzucić więcej niż 1 kartę, to ty decydujesz o kolejności ich odrzucania (za wyjątkiem efektu Przerwania). Jeśli odrzucasz więcej niż 1 kartę z wierzchu talii, odrzucaj je pojedynczo, zaczynając od wierzchniej karty.

Przykład. Instrukcja „Odrzuć 2  ” oznacza usunięcie 2 znaczników  z arkusza twojego Mystlinga i zwrócenie ich do puli.

- **Odwrot:** Odwrot Wroga rozpatrujesz podobnie jak Ruch swojego Mystlinga. Podczas Odwrotu Wróg zawsze porusza się na najbardziej oddalone od ciebie pole (tj. pole, którego zasięg od ciebie jest największy) z wykorzystaniem jak najmniejszej liczby ruchów. Gdy Wróg ma wykonać Odwrot, ale znajduje się już na najbardziej oddalonym od ciebie polu, nie porusza się. Jeśli kilka pól spełnia ten warunek, możesz wybrać, na które pole Wróg wykonuje Odwrot.
- **Otrzymujesz:** Możesz otrzymać , , żetony żywiołów, żetony Stanów i znaczniki . Otrzymując X , kładziesz X znaczników na arkuszu Mystlinga.  oraz  nie wpływają na efekty, w wyniku których otrzymujesz . Jeśli otrzymujesz żetony żywiołów (np. „Otrzymujesz 1 żeton lodu ”), połóż wskazaną liczbę żetonów na arkuszu Mystlinga. Nie możesz otrzymać żetonów żywiołów ponad swój limit. Wtedy zignoruj taki efekt. Jeśli otrzymujesz  lub żeton Stanu, połóż go na arkuszu Mystlinga. Gdy otrzymujesz , traktuj to tak, jak gdyby przeciwnik zadał ci , zmniejszone o twoją .
- **(Przebicie X):** Ten efekt ignoruje X  /  przeciwnika. Wartości efektu (Przebicie) nie sumują się, zatem jeśli twój Atak ma kilka takich efektów, bierzesz pod uwagę tylko ten o najwyższej wartości.
Przykład. Jeśli wykonujesz Atak (Przebicie 3), ignorujesz 3  przeciwnika podczas rozpatrywania tego Ataku.
- **Przerwanie X:** Odrzuć X kart umieszczonych najbardziej na prawo na torze przeciwnika (zaczynając od karty w strefie o najwyższym numerze). W rzadkich sytuacjach wykonanie Przerwania może sprawić, że gracz będzie mieć 0 kart w 2. kroku swojej tury. W takiej sytuacji tura gracza natychmiast się kończy.
- **Przeszukanie X:** Podejrzij X kart z wierzchu swojej talii, wybierz 1 i umieść ją na wierzchu talii. Następnie umieść resztę kart na spodzie talii w dowolnej kolejności. Jeśli talia zawiera mniej kart niż wynosi wartość Przeszukiwania, podejrzij tyle kart, ile możesz (nie resetuj swojej talii).
-         : Zastosuj efekt Wroga umieszczony po tym symbolu, jeśli żywioł główny lub dodatkowy twojego Mystlinga (: Obecny cel Wroga) odpowiada temu symbolowi. Rozpatrz efekt swojej karty Akcji umieszczony po tym symbolu, jeśli żywioł główny lub dodatkowy Wrogięgo Mystlinga odpowiada temu symbolowi.
- **Ruch:** Sprawdź wartość  Mystlinga i porusz się na sąsiadujące pole do X razy (gdzie X to wartość ). Mystlinga poruszaj o 1 pole naraz, nawet jeśli akcja Ruchu pozwala na poruszenie się o kilka pól. Niektóre efekty w grze mogą modyfikować Ruch. Jeśli gra pozwoli ci poruszyć się o „Ruch +1 ”, możesz uznać, że w danej sytuacji twoja zwinność jest większa o 1.
- **Rozpatrz:** Kiedy rozpatrujesz kartę, musisz wykonać wszystkie zawarte na niej instrukcje od góry do dołu i od lewej do prawej. Po rozpatrzeniu wszystkich efektów umieść kartę na stosie kart odrzuconych. Na obecnie rozpatrywaną kartę nigdy nie wpływają żadne inne karty (to znaczy, że nie może być odrzucona, nie można wykonać jej Aktywacji itd.). W niektórych sytuacjach będziesz rozpatrywać więcej niż 1 kartę w danym mo-

mentcie (np. kiedy wykonujesz Aktywację karty). W takich sytuacjach obie karty, tj. karta powodująca Aktywację oraz karta, której Aktywację wykonujesz, uznawane są za „rozpatrywane”, zatem nie mogą na nie wpływać żadne inne efekty.

- **Strefa X:** Jeśli ta karta znajduje się w strefie X, rozpatrujesz efekt dodatkowy. Uznaje się, że karty rozpatrywane poza torem (np. poprzez użycie Akcji Bonusowej żywiołu powietrza „Przyspieszenie”) nie znajdują się w żadnej strefie, a wartość ich strefy to 0.
Przykład. Karta ma efekt: „Otrzymujesz 1 . Strefa 3: Otrzymujesz 2 ”. Jeśli ta karta znajduje się w strefie 3, otrzymujesz 1 , a następnie otrzymujesz 2 . Jeśli znajduje się w innej strefie, otrzymujesz tylko 1 .
- **Szarża:** Szarżę Wroga rozpatrujesz podobnie jak Ruch swojego Mystlinga. Podczas Szarży Wróg zawsze porusza się na najmniej oddalone od ciebie pole (tj. pole w zasięgu 1, jeśli to możliwe) z wykorzystaniem jak najmniejszej liczby ruchów. Jeśli Wróg ma wykonać Szarżę, ale już znajduje się w zasięgu 1, nie porusza się. Jeśli kilka pól spełnia ten warunek, możesz wybrać, na które pole Wróg wykonuje Szarżę.
- **Usuń kartę z gry:** Jeśli to karta Akcji, umieść ją z powrotem za przekładką Odblokowane karty. Możesz jej użyć w kolejnych Scenariuszach. Jeśli to karta Zmęczenia, zwróć ją do talii Zmęczenia.
- **Wydać X:** Kiedy wydajesz X, musisz mieć wskazaną liczbę X danych elementów. Jeśli trafisz na instrukcję „Wydać 2 , by wykonać Aktywację”, a masz tylko 1 , nie możesz rozpatrzeć tego efektu (czyli nie możesz wykonać Aktywacji).
- **(Wyssanie):** Ataki i efekty zadające  (Wyssanie) działają w taki sposób, że wykonujesz dodatkowo Leczenie, którego wartość jest równa temu, ile  zadajesz przeciwnikowi. Jeśli liczba zadanych  przekracza  przeciwnika, wykonujesz Leczenie o wartości równej danym , które nie przekroczyły wartości  przeciwnika. Wykonanie Ataku z efektem (Wyssanie), którego celem jest żeton Terenu, nie pozwala wykonać Leczenia.
Przykład. Trafiasz na instrukcję „Zadaj 3  (Wyssanie)”. Wartość  przeciwnika wynosi 1. Otrzymuje on 3 , ale wykonujesz Leczenie 1, ponieważ pozostałe  przekraczają wartość  przeciwnika.
- **Zadaj X  w zasięgu Y:** Jeśli przeciwnik znajduje się w określonym zasięgu, zadaj tyle , ile wynosi X . Zmniejsz je o  przeciwnika do minimalnej wartości 0. Jeśli trafisz na instrukcję „Zadaj X  (...) za każde (...)”, zsumuj wszystkie  i dopiero wtedy zmniejsz je o  przeciwnika. Jeśli efekt pozwala zadać  większej liczbie przeciwników (np. „Każdy przeciwnik otrzymuje 2  za każdy żeton wstrząsu  w zasięgu 2 od tego przeciwnika”), rozpatrz zadawanie  przeciwnikom pojedynczo w wybranej przez siebie kolejności. Instrukcje „Przeciwnik otrzymuje X  (...)” na potrzeby zasad traktuj tak, jak gdyby mówiły o zadawaniu przeciwnikowi .
- **Zasięg:** Maksymalny zasięg Akcji lub efektu. Cele Akcji lub efektu mogą znajdować się również w zasięgu mniejszym od maksymalnego.