

INIZIAMO!

Questo fascicolo aiuta i giocatori a muovere i primi passi in questo gioco. Non c'è bisogno di leggere per intero il regolamento per iniziare a giocare.

Questo fascicolo è diviso in due sezioni:

- **Aprire la Scatola (30-40 minuti)** – pagina 1.
- **Primo Viaggio (2-2,5 ore)** – pagina 3.

Iniziare da "Aprire la Scatola", sotto.

APRIRE LA SCATOLA (30-40 minuti)

Nella scatola di *Dragon Eclipse* si trovano diversi pacchetti di carte. Prima di aprirli, seguire i passi sottostanti per assicurarsi di avere tutto il necessario. Sono necessari tra i 30 e i 40 minuti per completare questa parte.

1. Svuotare tutti gli scomparti dell'inserto di plastica.
2. Aprire i divisori. Mettere da parte quelli più piccoli, per ora.



3. Aprire il pacchetto 1.1 *Tutte le carte dei mystling*. Non cambiare l'ordine del mazzo (se le carte sono disordinate, metterle in ordine crescente tenendo conto dei numeri nell'angolo in alto a sinistra).

Nota: I separatori indicano cosa si trovi all'interno del pacchetto, quale lato è il fronte e quale il retro. I pacchetti vanno messi sul tavolo sempre con il fronte a faccia in su.

4. Rimuovere i separatori dal fronte e dal retro (si possono buttare, non servono per giocare). Mettere la pila di carte sul tavolo, in modo che la carta 1A (Alukah) sia in cima e con il fronte verso l'alto.

Nota: Ogni carta ha un numero identificativo (ID) nell'angolo in alto a sinistra. Il fronte è indicato dalla lettera A accanto all'ID, il retro dalla lettera B.



5. Ora occorre separare le carte e collocarle dietro i divisori giusti. Ogni mystling ha alcune carte collegate, contrassegnate dal nome del mystling nell'angolo in alto a destra o al centro, nella sezione superiore della carta.

Trovare il divisore *Alukah*, metterlo nell'inserto (è consigliabile usare lo scomparto più grande) e collocare le 5 carte dell'*Alukah* dietro di esso.

A questo punto, trovare il divisore *Alukah Giovane*, metterlo nell'inserto (dietro le carte di *Alukah* e il divisore appena collocati) e collocarci dietro le 6 carte dell'*Alukah Giovane*.

Seguire lo stesso procedimento per ogni mystling finché la pila non si esaurisce.

Nota: Tutte le carte del *Pulpin* e del *Pinequeak* vanno collocate dietro il divisore *Firple*. La carta del *Windraiser Spaventato* (pacchetto 1.3) va collocata dietro il divisore *Windraiser*.

Poi aprire il pacchetto 1.2 *Tutte le carte dei mystling* e seguire i passi 4 e 5 finché la pila non si esaurisce.

Ripetere lo stesso procedimento per il pacchetto 1.3 *Tutte le carte dei mystling* finché non si raggiunge la carta 225A (*Gaiadon Costretto*), da collocare dietro il divisore *Gaiadon*. Collocare la carta successiva (226A, *Vogandr Docile*) dietro il divisore *Vogandr*. Collocare la carta domatura dell'*Artios* (227A) dietro il divisore *Artios*.

Ora si dovrebbe avere sul tavolo la carta arena 1 (*Pineta di Montagna*).

6. Collocare il divisore *Squadra* nell'inserto, dietro tutte le carte e i divisori dei mystling.
7. Trovare il divisore *Carte Arena* e collocare tutte le carte arena (a cominciare dalla carta arena 1) dietro di esso in ordine crescente. A questo punto, le carte di questo pacchetto dovrebbero essere tutte al loro posto.
8. Aprire i pacchetti 2.1, 2.2 e 2.3 *Carte azione dei mystling*. Rimuovere i separatori dal fronte e dal retro dei mazzi e creare una pila composta dalle carte 2.3 in fondo, le carte 2.2 in mezzo e le carte 2.1 in cima.
9. Collocare la pila di carte sul tavolo, in modo che la carta *Mezzanotte Crescente* sia in cima. Questo pacchetto contiene delle carte azione da associare a specifici mystling. Ogni mystling ha 6 carte azione, contrassegnate dal suo nome nell'angolo in alto a destra.
10. Collocare tutte e 6 le carte azione dell'*Alukah* dietro il divisore *Alukah* (in fondo a tutte le carte che si trovavano già dietro quel divisore). Poi ripetere il procedimento per ogni mystling fino a mettere nell'inserto tutte le carte di questi pacchetti.
11. Aprire i pacchetti 3.1 e 3.2 *Altre carte azione*. Rimuovere i separatori dal fronte e dal retro di questi mazzi e creare una pila, collocando le carte del pacchetto 3.2 in fondo e quelle del pacchetto 3.1 in cima.
12. Collocare la pila di carte sul tavolo, in modo che la carta *Fatica* sia in cima. Questo pacchetto contiene le carte *Fatica*, le carte iniziali (contrassegnate dalla lettera S), le carte avanzamento A (contrassegnate dalla lettera A) e avanzamento B (contrassegnate dalla lettera B).
13. Prendere le 5 carte *Fatica* e metterle nell'inserto. Queste carte non vanno collocate dietro alcun divisore.
14. Prendere le 20 carte iniziali e metterle da parte, per ora. Presto serviranno per comporre i mazzi iniziali.
15. Trovare il divisore *Mazzo degli Avanzamenti* e metterlo nell'inserto. Prendere le 30 carte avanzamento A (contrassegnate dalla lettera A), mescolarle e collocarle dietro il divisore *Mazzo degli Avanzamenti*.
16. Trovare il divisore *Carte Bloccate* e metterlo nell'inserto. Prendere le 30 carte avanzamento B (contrassegnate dalla lettera B), mescolarle e collocarle dietro il divisore *Carte Bloccate*.
17. Prendere le carte iniziali messe da parte. Sono composte da 2 copie di ogni carta, e vanno divise in due mazzi uguali, di 10 carte ciascuno, per comporre i mazzi iniziali. Ogni mazzo dovrebbe contenere 1 copia delle carte seguenti: *Attacco Disperato*, *Batosta*, *Colpo Primordiale*, *Concentrazione*, *Corsa*, *Mordi e Fuggi*, *Posizione Aggressiva*, *Posizione Protettiva*, *Salto* e *Sinergia*.

18. Trovare il divisore *Carte Sbloccate* e collocare entrambi i mazzi iniziali dietro di esso (si può usare un separatore per differenziarli). Sarà il gioco a richiedere quando utilizzarli. A questo punto, nell'inserito dovrebbero esserci tutte le carte dei pacchetti 3.1 e 3.2.
19. Nell'Edizione Speciale le bustine dovrebbero già essere pronte (e si può quindi proseguire con il passo 24). In caso contrario, aprire i pacchetti 4.1 e 4.2 *Carte azione delle bustine*. Rimuovere i separatori dal fronte e dal retro di quei mazzi. Creare una pila, collocando le carte del pacchetto 4.2 in fondo e quelle del 4.1 in cima.
20. Trovare le 10 confezioni bustina e metterle sul tavolo.
21. A questo punto, occorre creare delle "bustine" inserendo le carte dei pacchetti nelle 10 confezioni identiche. Una volta fatto, ogni confezione bustina dovrebbe contenere 12 carte. Le carte sul tavolo sono preparate in modo da facilitare il procedimento, e non occorre fare altro che prenderle una alla volta dalla cima della pila. Per evitare di rovinarti eventuali sorprese, si possono dividere le carte prendendo le prime 12 e inserendole tutte insieme in una confezione bustina, ripetendo il procedimento fino a finire le carte dei pacchetti. In caso di dubbi, è possibile verificare che ogni bustina sia preparata nel modo giusto controllando l'elenco sottostante.

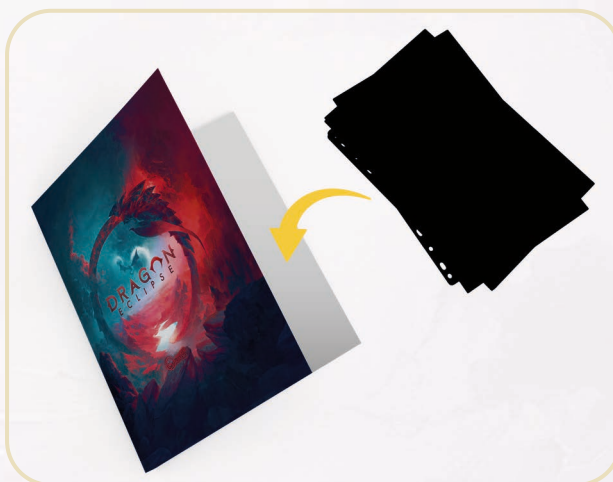
Nota: Anche se nel prossimo passo sarà necessario inserire delle altre carte azione specifiche nelle bustine, queste non sono numerate. Per facilitare lo svolgimento dei prossimi passi, distribuire le bustine sul tavolo mettendole in ordine da sinistra verso destra.

- **Bustina 1:** *Tramonto Prosciugante (2), Lampo Solare (2), Marea Cangiate (2), Eruzione Vulcanica (2), Presa Geocinetica (2), Passo del Vento (1), Luce Malleabile (1).*
 - **Bustina 2:** *Folata Trascinante (2), Luce Eterna (2), Tempismo Tettonico (2), Pompa Idraulica (2), Ira Fiammeggiante (1), Incendiare (1), Frammento di Ghiaccio (1), Macigno (1).*
 - **Bustina 3:** *Ristoro (2), Liberarsi dalla Debolezza (2), Eruzione Fiammante (2), Pelle di Pietra (2), Tempesta (2), Futuro Maledetto (1), Velocità Zefire (1).*
 - **Bustina 4:** *Sfera Elementale (2), Dalle Ombre (2), Campo Infangato (2), Riverbero Flebile (2), Pioggia di Braci (2), Egida di Luce (1), Corazza di Schegge (1).*
 - **Bustina 5:** *Arsione (2), Pestone (2), Dardo Famelico (2), Galleria del Vento (2), Radiosità Accecante (2), Combustione (1), Torrente Incontrollabile (1).*
 - **Bustina 6:** *Lancia Fiammeggiante (2), Sottobosco Spinoso (2), Aura Macabra (2), Colpo Burrascoso (2), Radiosità Ustionante (2), Ombra in Agguato (1), Picchiata (1).*
 - **Bustina 7:** *Velo Tempestoso (2), Bolle Opalescenti (2), Regolare la Frequenza (2), Germoglio di Tenebra (2), Assalto Celeste (2), Prezzo Sanguinoso (1), Vene della Terra (1).*
 - **Bustina 8:** *Tempesta di Vitecci (2), Cedere alle Tenebre (2), Lunghezza d'Onda Debole (2), Acque Tumultuose (2), Tentacoli Cercatori (2), Dardo di Fuoco (1), Fotosintesi (1).*
 - **Bustina 9:** *Patto Oscuro (2), Vento a Favore (2), Sguardo Devastante (2), Abbraccio della Tempesta (2), Barriera di Fiamme (1), Magnetismo (1), Acque Eterne (1), Abbraccio Ustionante (1).*
 - **Bustina 10:** *Flusso Laminare (2), Luce Interiore (2), Ombre Perturbanti (2), Fiamme Incombenti (1), Tutt'Uno con l'Armatura (1), Intuizione Eterea (1), Invocare Debolezza (1), Infusione Luminescente (1), Inferno Succulento (1).*
22. Aprire il pacchetto con le carte azione foil. Mettere la pila di carte sul tavolo, in modo che la carta *Impeto* sia in cima e con il fronte a faccia in su.

23. Infilare le carte foil nelle confezioni bustina seguenti (ogni carta è in singola copia). Una volta finito, il pacchetto 5 dovrebbe essere vuoto.

- **Bustina 1:** *Impeto*
- **Bustina 2:** *Portali Oscuri*
- **Bustina 3:** *Tempesta di Colori*
- **Bustina 4:** *Colpo Fulminante*
- **Bustina 5:** *Pazienza della Natura*
- **Bustina 6:** *Marea Insondabile*
- **Bustina 7:** *Disfatta Bruciante*
- **Bustina 8:** *Azzardo Burrascoso*
- **Bustina 9:** *Schianto Spaccaterra*
- **Bustina 10:** *Cascata Rinvigorente*

24. Aprire il pacchetto 6. *Altre carte*. Rimuovere i separatori dal fronte e dal retro e mettere la pila di carte sul tavolo.
25. Mettere tutte le carte riepilogo (14) nell'inserito. Queste carte non vanno collocate dietro un divisore.
26. Mettere tutte le carte mistero (13) nell'inserito. Queste carte non vanno collocate dietro un divisore. Ora il pacchetto 6 dovrebbe essere vuoto.
27. Mettere i divisori *Enciclopedia dei Mystling* e *Rimosse* nell'inserito. Per ora non occorre collocare alcuna carta dietro di essi, ma saranno utili nel corso del gioco. Nell'Edizione Speciale, si utilizza il quaderno ad anelli *Enciclopedia dei Mystling* al posto del divisore.
28. Aprire il pacchetto 7. *Tutte le carte piccole*. Rimuovere i separatori dal fronte e dal retro e mettere la pila di carte sul tavolo, in modo che la carta artefatto *Erbe Guida* sia in cima e con il fronte a faccia in su.
29. Mettere tutte le carte artefatto (10), oggetto (23), attacco nemico (24), equipaggiamento (20), livello (30), corruzione (6), corruzione maggiore (6), segreto (73) e mappamondo (17) nell'inserito.
30. Mettere i divisori piccoli *Inventario* e *Combattimenti Casuali* nell'inserito. Al momento, non occorre collocare carte dietro di essi.
31. Dividere i segnalini per tipo, in modo da rendere più semplice trovare quelli che vengono richiesti nel corso delle partite.
32. Nell'Edizione Speciale del gioco, preparare il quaderno ad anelli *Enciclopedia dei Mystling* inserendo i portacarte in ordine crescente.



Congratulazioni! Ora si può iniziare a giocare!

Chi vuole iniziare subito il primo scenario (2-2,5 ore) non deve fare altro che seguire le istruzioni per il Primo Viaggio (nella prossima pagina).

PRIMO VIAGGIO (2-2,5 ore)

Questa guida accompagna attraverso il primo scenario del gioco. Spiega le regole che gestiscono lo stadio avventura del gioco, e offre una breve panoramica su come affrontare un combattimento (entrambi presenti durante il primo scenario). Il Primo Viaggio può essere giocato in solitario o con 2 giocatori. Iniziare leggendo le regole dell'avventura, e continuare seguendo le istruzioni nella sezione "Iniziare il Primo Scenario" a pagina 9.

- **Regole dell'Avventura** – pagina 3.
- **Primo Combattimento** – pagina 10.

REGOLE DELL'AVVENTURA

Prima di iniziare il primo scenario occorre imparare alcune regole dell'avventura. Leggere le regole seguenti (da pagina 3 a pagina 9) e seguire le istruzioni alla fine della sezione.

INTRODUZIONE



Mille anni or sono, un'immensa catastrofe fece tremare il mondo, minacciando di spazzare via il genere umano. I pochi testi sopravvissuti a quell'evento raccontano di terrificanti inondazioni, di come i mari si ritirarono e il terreno s'innalzò verso il cielo. E ogni fonte descrive le tenebre. Tenebre sconfinite. Le lune gemelle oscurarono il sole, avvolgendo il mondo nella loro ombra.

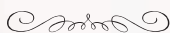
Ma il mondo sopravvisse grazie ai Draghi Guardiani, che scacciarono le tenebre e riportarono equilibrio nella natura. O almeno questo è ciò che le leggende narrano, descrivendo gli onnipotenti draghi che solcano i cieli e combattono le ondate del male... Di qualsiasi "male" si trattasse.

L'umanità sopravvisse, e riuscì a rimettersi in piedi. Presto, gli umani scoprirono l'esistenza dei mystling: creature capaci di controllare gli elementi e con cui è possibile creare un legame, se si dimostrano loro fiducia e rispetto. Un legame che può assumere la forma di una collaborazione, da cui tanto gli umani quanto i loro magici amici possono trarre beneficio. Chiunque riesca a creare un simile legame è chiamato "domatore".

L'ingegnosità del genere umano, unita alla capacità dei mystling di imbrigliare gli elementi, cominciò a dare i primi frutti. Villaggi e città spuntarono e prosperarono in ogni dove, per non parlare dei macchinari partoriti da menti geniali che aiutarono tutti ad affrontare le avversità della vita.

Oggi, centinaia di anni dopo, alcuni studiosi delle stelle malvisti dai più annunciano l'arrivo di una seconda eclissi gemellare. Secondo i loro calcoli, le due lune si allineeranno con il sole portando sulla terra una nuova, epocale catastrofe. Ma chi si metterebbe mai a guardare il cielo, quando la terra è ancora tanto ricca di meraviglie e misteri? E così tutti ignorano quella profezia, e continuano a vivere le loro vite.

Gli astronomi potrebbero mai aver ragione? Sicuramente no. La vita è pacifica, e non c'è motivo perché le cose debbano cambiare.



In *Dragon Eclipse*, il giocatore assume il ruolo di un domatore in grado di rendere docili e addestrare i mystling. *Dragon Eclipse* è un gioco cooperativo in cui 1 o 2 giocatori collaborano per affrontare gli scenari.

Dragon Eclipse si svolge in una serie di scenari, e durante ogni sessione di gioco si cerca di completarne almeno uno. Ogni scenario è una partita da due ore / due ore e mezzo, divisa in due parti interconnesse: avventura e combattimento. Durante la parte avventura, si esplora il mondo visitando luoghi diversi, si prendono decisioni importanti e si va avanti nella storia; durante la parte combattimento, si incontrano altri mystling, li si affronta e si cerca di domarli.

Uno scenario continua finché il Diario dell'Avventura non ne annuncia la fine. Sebbene non sia possibile perdere uno scenario, le decisioni prese, insieme a vittorie e sconfitte, influenzano la storia e l'esito della campagna.

Il regolamento è pensato per il gioco in solitario, con delle eccezioni destinate alle partite a 2 giocatori contrassegnate dal simbolo . Chi gioca da solo può saltare queste sezioni.

ORDINE DI GIOCO

Ogni sessione di gioco è divisa in 3 stadi: Prima dello Scenario, Durante lo Scenario e Dopo lo Scenario. Dato che non è ancora necessario imparare le regole per gli stadi "Prima dello Scenario" e "Dopo lo Scenario", questo fascicolo si concentra su quello che serve per affrontare lo stadio "Durante lo Scenario".

DURANTE LO SCENARIO

Il cuore del gioco, in cui si esplorano i luoghi sulla mappa, si compiono decisioni che influiscono sulla storia e si combattono e domano i mystling, si divide in due parti interconnesse che possono essere risolte senza un ordine specifico:

- Avventura
- Combattimento

Il Diario dell'Avventura guida il giocatore attraverso l'intero scenario e indica il momento in cui inizia un'avventura o un combattimento. Lo scenario termina nel momento in cui si raggiunge la frase "Congratulazioni! Hai raggiunto la fine dello scenario." nel Diario dell'Avventura.

Avventura

Le avventure permettono di immergersi nel Diario dell'Avventura, scoprendo la storia e affrontando sfide emozionanti. Il giocatore dovrà compiere delle scelte presentate dal Diario dell'Avventura ed esplorare le mappe dei luoghi.

Diario dell'Avventura

Il Diario dell'Avventura è un modulo che contiene la storia di *Dragon Eclipse* e le istruzioni che è necessario seguire per affrontare il gioco. È composto da scenari, ognuno contraddistinto da una lettera. Ogni scenario contiene dei brani, identificabili da una combinazione unica di un numero e una lettera (corrispondente allo scenario).

Per esempio, tutti i brani del primo scenario sono contrassegnati dalla lettera A che precede il numero del brano.

A2

Hai finalmente il tempo di guardarti attorno. Sono tutti ancora spaventati, ma la scossa ha causato solo pochi danni evidenti: un muro crepato, il suono gracchiante di un macchinario disassato e qualche vaso caduto dai davanzali. Anche i mystling ritrovano lentamente la calma.

Esempio di un brano del primo scenario.

Nel Diario dell'Avventura, sono due le istruzioni più comuni che guidano il giocatore tra un brano e l'altro:

- **"Prosegui con il Brano X":** Aprire il Diario dell'Avventura al brano indicato e leggerlo.
- **"Scegli 1 opzione tra":** Scegliere 1 opzione tra quelle elencate sotto e seguirne le istruzioni. Non è possibile scegliere un'opzione di cui non si soddisfino i requisiti (indicati tra parentesi). Le opzioni hanno sempre la forma di un elenco puntato, per distinguerle dalle altre istruzioni.

Scegli 1 opzione tra:

- **Compra qualcosa** (spendi 1 argento) – Pesca 3 oggetti, ne ottieni 1 e scarta gli altri. Poi scegli di nuovo.
- **Compra un equipaggiamento universale** (spendi 4 argenti) – Pesca 3 equipaggiamenti, ne ottieni 1 e scarta gli altri. Poi scegli di nuovo.
- **Parla con Slade** – Prosegui con il Brano C48.
- **Chiedi informazioni sui mystling** – Forse qualcuno ha idea di cosa fare con i mystling selvatici? Prosegui con il Brano C51.
- **Vattene** – Continua l'esplorazione.

Se il giocatore ha solo 3 argenti, può scegliere l'opzione "Compra qualcosa" ma, dato che richiede di spendere 4 argenti, non può scegliere l'opzione "Compra un equipaggiamento universale".

: Segnalino Decisione

I giocatori prendono le decisioni insieme. Ciononostante, se non riescono a mettersi d'accordo, possono usare il segnalino decisione. **Tutte le altre regole sono uguali a quelle di una partita in solitario.** Tutti i segreti, l'argento, l'essenza, gli status, gli oggetti e l'equipaggiamento appartengono a entrambi i giocatori.

Regole del Segnalino Decisione: All'inizio di ogni sessione di gioco, dare il segnalino decisione a un giocatore casuale. Quando, durante uno scenario, i giocatori si trovano in una situazione in cui non riescono a mettersi d'accordo su qualcosa, il giocatore con il segnalino decisione prende la decisione e passa il segnalino all'altro giocatore.



Scheda e Segnalini Status

Il gioco tiene traccia dei progressi con la scheda status. Ogni parte di uno status specifico può essere ottenuta solo una volta durante la partita. Quando una parte di uno status viene spuntata, si considera che il giocatore abbia quella parte.

- **"Ottieni la parte Y dello status 'X'":** Prendere la scheda status e spuntare la parte corrispondente (*per esempio, ottieni la parte 2 dello status "Empatia"*).

Empatia

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

Quando viene richiesto "Ottieni la parte 2 dello status 'Empatia'", spuntalo come nell'esempio soprastante.

Il gioco tiene inoltre traccia delle decisioni prese collocando vari segnalini davanti al giocatore o sulle mappe dei luoghi.

Non è possibile spendere o scartare questi segnalini liberamente. Sarà il gioco a verificare se il giocatore abbia uno specifico segnalino davanti a sé.

- **"Colloca 1 segnalino X davanti a te":** Collocare davanti a sé il componente indicato, con il lato specificato a faccia in su.
- **"Colloca 1 segnalino X sullo slot Y":** Collocare il segnalino corretto (A o B) sullo slot indicato della mappa del luogo.



Spesso, il Diario dell'Avventura verifica se il giocatore abbia uno status, un segnalino davanti a sé o uno specifico segreto.

- **"Se hai la parte 6 dello status 'Esempio'" / "Se non hai la parte 6 dello status 'Esempio'":** Verificare se nella scheda status sia spuntata la parte indicata dello status. Se si soddisfa la condizione, seguire le istruzioni corrispondenti; in caso contrario, verificare se ci sia un'altra condizione (spesso ci sono 2 o più condizioni, da verificare in ordine dall'alto in basso). Se il giocatore soddisfa più condizioni tra quelle elencate, risolvere solo quella più in alto.
- **"Se hai un segnalino X davanti a te":** Verificare se il giocatore abbia il componente indicato e, in caso, seguire le istruzioni.

Se hai la parte 6 dello status "Luce nelle Ombre", prosegui con il Brano J3.

Se hai la parte 5 dello status "Domatore Entusiasta", prosegui con il Brano J1.

Altrimenti, fai un rapido resoconto delle tue avventure e spieghi lo scopo della tua visita; prosegui con il Brano J4.

Partiamo dal presupposto che il giocatore abbia già spuntato la parte 6 dello status "Luce nelle Ombre" e la parte 5 dello status "Domatore Entusiasta". Nell'esempio soprastante, dato che soddisfa la condizione della prima riga, prosegue con il Brano J3. Anche se soddisfa la condizione della seconda riga, non può proseguire con il Brano J1 perché le istruzioni vanno risolte dall'alto in basso.

Ricompense e Penalità

Durante l'avventura, è possibile ricevere sia varie ricompense (come oggetti o argento) che penalità (come danni  o Fatiche). Quello che segue è un elenco abbreviato di ciò che si può ottenere. Per un elenco completo, vedi pagina 16 di questo fascicolo.

Argento

L'argento è la moneta di scambio del mondo di *Dragon Eclipse*, e può essere speso per sbloccare certe opzioni narrative e per acquistare equipaggiamento o oggetti.

- **L'argento è un componente limitato** (massimo 10).

-  L'argento è condiviso tra i giocatori.

- Quando si ottiene argento, collocarlo vicino al portamystling.
- Quando si scarta argento, rimetterlo nella riserva di argento. Se il giocatore non ha argenti sufficienti, ne scarta il massimo possibile e ignora il resto.
- Quando si spende argento, è necessario avere il numero di argenti richiesto. Se un'istruzione richiede "Spendi 3 argenti per proseguire con il Brano X", non è possibile sceglierla se si hanno solo 2 argenti.

Equipaggiamento

Gli equipaggiamenti sono carte potenti, che offrono capacità monouso e/o simboli permanenti utili nel corso delle partite (indicati nell'angolo in alto a destra).



Le carte equipaggiamento hanno:

1. **Simboli:** Effetti passivi positivi verificati dal Diario dell'Avventura.
2. **Nome**
3. **Tempistica di Utilizzo:**
 - a. **Prova:** Utilizzabile in qualsiasi momento durante una prova.
 - b. **Sempre:** Utilizzabile in qualsiasi momento durante uno scenario.
 - c. **Combattimento:** Utilizzabile in combattimento durante il proprio turno.
4. **Effetto:** Descrive l'effetto al momento dell'uso.
5. **Icona Roguelite:** Considerare questa icona solo nella modalità roguelite. Ignorarla durante la campagna.

Sia gli equipaggiamenti che gli oggetti possono avere un'icona , a indicare che la carta va scartata per poterne risolvere l'effetto.

Simboli

I simboli forniscono dei vantaggi durante le prove e l'avventura.

Gli equipaggiamenti possono avere quattro simboli:



Fonte di Luce: Utile negli scenari in cui si esplorano ambienti bui.



Cibo: Utile quando si interagisce con i mystling selvatici al di fuori del combattimento.



Attrezzo: Rappresenta dell'equipaggiamento da arrampicata, utile per attraversare zone di terreno pericoloso.



Strumento: Una vasta gamma di strumenti che possono rivelarsi utili per armeggiare con qualche macchinario.

Spendi : Risolvi immediatamente 1 esito della prova a tua scelta.

Occorre spendere una carta equipaggiamento con un simbolo per ottenere questo bonus durante la prova. Tuttavia, spenderla è una scelta opzionale.

, una volta per prova: Puoi aggiungere o sottrarre 1.

Per ottenere questo bonus, occorre avere una carta equipaggiamento con il simbolo . Non occorre scartare la carta per usarla.

Regole dell'Equipaggiamento:

- **È possibile avere un massimo di 2 carte equipaggiamento nello stesso momento.** Quando ottiene un equipaggiamento, se ne ha già 2, il giocatore può usare un qualsiasi numero dei 3 equipaggiamenti (se le tempistiche lo permettono). In caso contrario, scarta immediatamente 1 dei 3 equipaggiamenti, in modo da averne 2 rimanenti.

- L'equipaggiamento è condiviso tra i giocatori.

- L'equipaggiamento non è assegnato ai mystling.
- Il giocatore considera di avere i simboli dell'equipaggiamento delle carte equipaggiamento che ha con sé.
- Quando si ottiene 1 equipaggiamento, pescare una carta dalla cima del mazzo degli equipaggiamenti e collocarla accanto al portamystling.
- Quando si scarta o si spende un equipaggiamento, collocarlo in fondo al mazzo degli equipaggiamenti.

Oggetti

Le carte oggetto offrono un'ampia scelta di effetti minori. Funzionano in modo simile all'equipaggiamento, ma sono più comuni e meno potenti. Si possono usare in due modi: come piccoli strumenti utili, da impiegare per avere un leggero vantaggio durante una prova o in combattimento, oppure per risolvere una prova.



Le carte oggetto hanno:

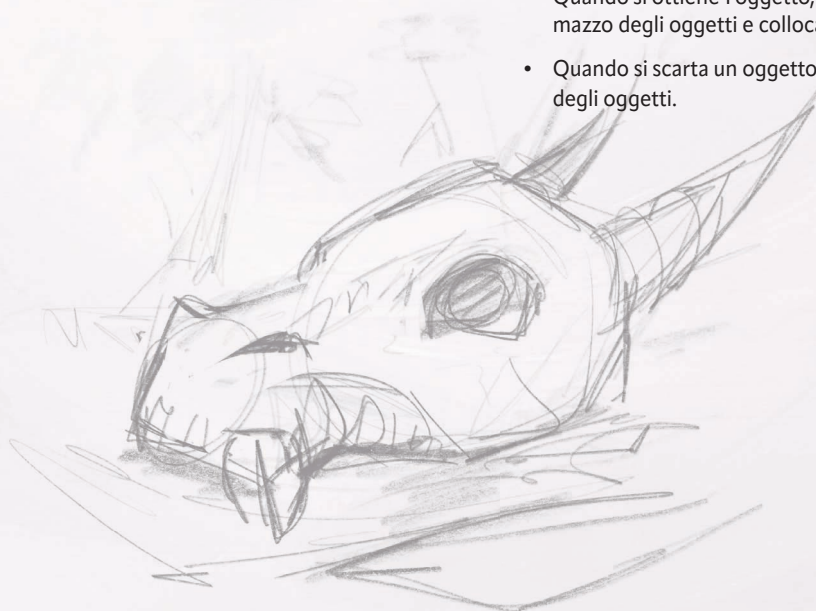
1. **Valore di Prova:** Un numero utilizzato quando si risolvono le prove.
2. **Sventura** : Un simbolo negativo, utilizzato durante le prove.
3. **Nome**
4. **Tempistica di Utilizzo:**
 - a. **Prova:** Utilizzabile in qualsiasi momento durante una prova.
 - b. **Sempre:** Utilizzabile in qualsiasi momento durante uno scenario.
 - c. **Combattimento:** Utilizzabile in combattimento durante il proprio turno.
5. **Effetto:** Descrive l'effetto al momento dell'uso.
6. **Icona Roguelite:** Considerare questa icona solo nella modalità roguelite. Ignorarla durante la campagna.

Regole degli Oggetti:

- **È possibile avere un massimo di 3 carte oggetto nello stesso momento.** Quando ottiene un oggetto, se ne ha già 3, il giocatore può usare un qualsiasi numero dei 4 oggetti (se le tempistiche lo permettono). In caso contrario, scarta immediatamente 1 dei 4 oggetti, in modo da averne 3 rimanenti.

- Gli oggetti sono condivisi tra i giocatori.

- Gli oggetti non sono assegnati ai mystling.
- Quando si ottiene 1 oggetto, pescare una carta dalla cima del mazzo degli oggetti e collocarla accanto al portamystling.
- Quando si scarta un oggetto, collocarlo nella pila degli scarti degli oggetti.



Prove

Una prova è un elemento del gioco rapido, in cui si sfida la fortuna utilizzando i valori di prova delle carte oggetto provenienti dal mazzo degli oggetti (non le carte ottenute). Le prove servono a determinare il risultato di alcune azioni del domatore.

Ogni prova ha una tabella della prova (vedi "Esempio di una Prova" nella prossima pagina). È possibile leggere l'intero testo di una tabella della prova prima e durante la risoluzione della prova stessa.

Durante l'avventura, si incontra spesso l'istruzione "Effettua la prova". Le prove possono avere esiti di ogni tipo, ma in genere permettono di progredire con la storia o di ottenere una ricompensa; se qualcosa va storto, invece, si possono ricevere delle penalità.

Durante le prove si utilizza il mazzo degli oggetti. Gli unici elementi delle carte oggetto di cui tenere conto durante una prova sono il valore di prova, indicato nell'angolo in alto a sinistra, e l'eventuale presenza di un'icona .



L'oggetto soprastante ha un valore di prova pari a 1 e un'icona .

Per effettuare una prova, guardare la tabella della prova fornita, dove sono descritti i possibili esiti (in linea di massima gli esiti in verde sono quelli positivi, quelli in grigio sono neutrali e quelli in rosso sono da evitare). Al di sopra della tabella della prova possono essere presenti dei modificatori che influiscono sulla prova stessa.

La maggior parte delle volte, pescare delle carte con un'icona  provoca conseguenze negative. Durante la prova, è possibile usare gli oggetti con la tempistica "Prova" per modificare il risultato.

Svolgimento di una Prova:

1. Il giocatore pesca e rivela 1 carta oggetto e la colloca davanti a sé.
2. Scegliere: Terminare la prova o tornare al passo 1.

Quando il valore di tutte le carte oggetto rivelate raggiunge l'ultimo esito possibile nella tabella della prova, e se non si ha modo di modificare il risultato, terminare immediatamente la prova e risolverne l'esito nel modo descritto sotto.

Quando la prova termina:

1. Sommare il valore di tutti gli oggetti rivelati durante la prova.
2. Applicare tutti i modificatori "Alla fine della prova".
3. Collocare in cima alla pila degli scarti tutte le carte oggetto usate in questa prova, e risolvere l'esito corrispondente al valore delle carte rivelate.

Ogni volta che il mazzo degli oggetti si esaurisce, prendere tutte le carte nella pila degli scarti degli oggetti, mescolarle e comporre un nuovo mazzo degli oggetti.

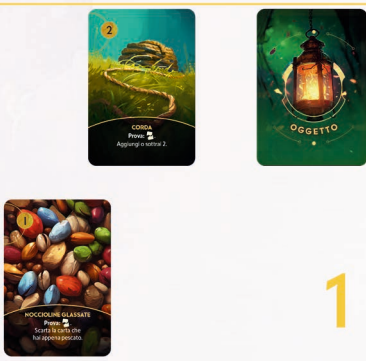


Esempio di una Prova

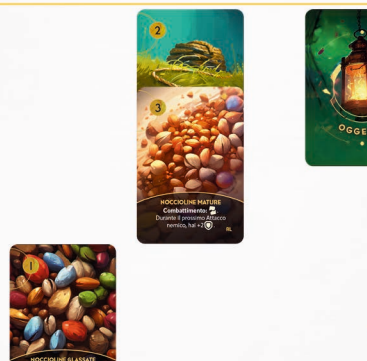
– Effettua la prova.

Alla fine della prova: Se hai 2 o più  .

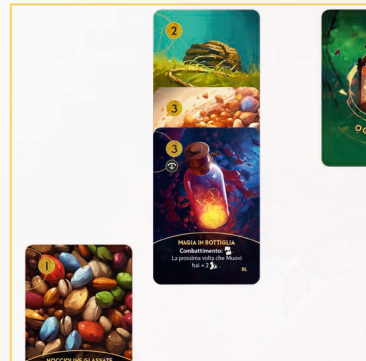
5 o meno	Alla fine trovi una bottiglia di vetro con una sostanza scintillante. Deve appartenere a Olin.	 Ottieni il Segreto 02 . Prosegui con il Brano A79.
6	Trovi una bottiglia di vetro con una sostanza scintillante. Deve appartenere a Olin.	Ottieni il Segreto 02 . Prosegui con il Brano A79.
7	Trovi una bottiglia di vetro con una sostanza scintillante. Deve appartenere a Olin. C'è qualcos'altro che luccica tra le macerie.	Ottieni 1 oggetto. Ottieni il Segreto 02 . Prosegui con il Brano A79.
8 o più	Trovi solo inutili schegge di vetro.	 Continua l'esplorazione.



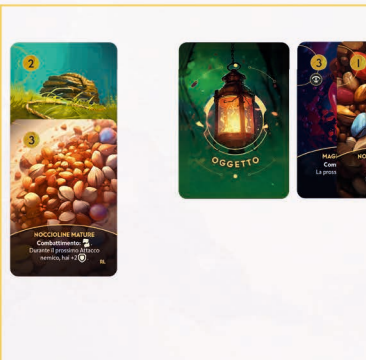
1



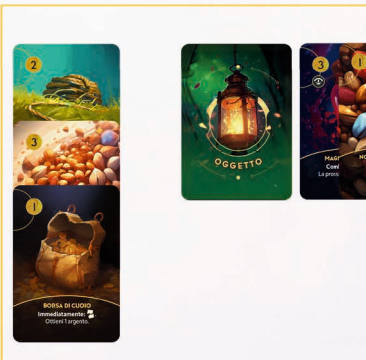
2



3



4



5

Il giocatore ha un oggetto che potrebbe essergli utile: Noccioline Glassate. Può usarne l'effetto durante la prova (ma solo il suo effetto, non il valore).

- La prova ha inizio. Pescare la prima carta (Corda), che ha valore 2.
- Il giocatore decide di pescarne un'altra e il nuovo oggetto, Noccioline Mature, ha valore 3.
- Il giocatore decide di pescarne ancora un'altra: è una Magia in Bottiglia, che ha valore 3 e una . Il valore totale è quindi 8, che risulterebbe in un esito negativo... Non è proprio una buona notizia.
- Il giocatore decide di usare l'effetto delle Noccioline Glassate, e scarta la carta che ha appena pescato (Magia in Bottiglia).
- A questo punto decide di pescare ancora una carta. Il nuovo oggetto, una Borsa di Cuoio, ha valore 1 e una . Il valore totale delle carte è 6... Non è l'esito migliore, ma meglio non sfidare troppo la fortuna e terminare la prova.
- Alla fine della prova occorre verificare il modificatore: andrebbe applicato dopo aver rivelato 2 o più  ma, per fortuna, ne è stata rivelata solo 1; non occorre quindi spendere tempo  (il tracciato del tempo e il segnalino tempo verranno spiegati più avanti in questo fascicolo).
- Tutte le carte oggetto usate nella prova vanno quindi collocate in cima alla pila degli scarti, e si può risolvere l'esito che corrisponde al risultato: "Ottieni il **Segreto 02** e prosegui con il Brano A79".

Esplorare una Mappa del Luogo

Durante uno scenario si ha la possibilità di esplorare diverse mappe dei luoghi.

Ogni esplorazione di una mappa ha inizio con una breve preparazione utilizzando le istruzioni seguenti:

"Apri la Mappa X": Prendere il modulo dei luoghi e aprirlo in modo che sia visibile solo la mappa X. Poi collocare il modulo dei luoghi nell'area di gioco.

Le mappe dei luoghi mostrano l'area che si sta esplorando attualmente.

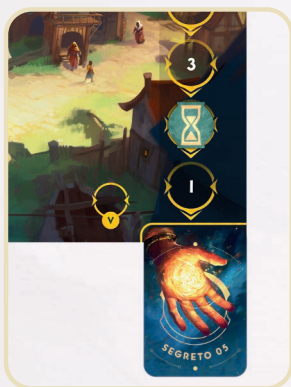


Esempio di una mappa del luogo

Ogni mappa del luogo è composta da:

1. **Numero della Mappa:** Utilizzato durante la preparazione di un'esplorazione per trovare la mappa giusta.
2. **Numeri dei Brani:** Gli ambienti che è possibile visitare.
3. **Slot:** Dove vanno collocati i segnalini A/B, con cui tenere traccia di decisioni e sviluppi durante uno scenario.
4. **Tracciato del Tempo:** Da utilizzare per tenere traccia dello scorrere del tempo.
5. **Slot Evento:** Dove va collocato l'evento (*carta segreto*) collegato al tracciato del tempo.

Colloca il Segreto X a faccia in giù sullo slot evento. Regola il ⌚ / su Y: Trovare il segreto indicato nel mazzo dei segreti. Collocarlo a faccia in giù (senza guardarlo) sullo slot evento. Poi prendere il segnalino tempo (un segnalino a due lati identico all'icona) e collocarlo, con il lato indicato a faccia in su (rosso o blu), sullo slot con il numero Y.



Il segreto 05 viene collocato sullo slot evento, e il ⌚ regolato su 2.

Poi il Diario dell'Avventura richiede "Inizia l'esplorazione". Per farlo, chiudere il Diario dell'Avventura e seguire le istruzioni della sezione "Regole dell'Esplorazione".

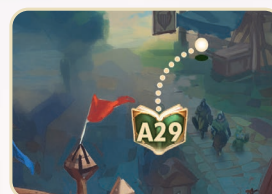
Regole dell'Esplorazione

Un'esplorazione non prevede una struttura specifica di round o turni, ma permette di effettuare tutte le azioni che si vuole (purché il Diario dell'Avventura non specifichi diversamente).

Durante un'esplorazione è possibile effettuare solo un tipo di azione: Leggere un brano.

Leggere un Brano

Un brano è indicato da una lettera e un numero. È possibile leggere qualsiasi brano visibile sulla mappa. In genere, ma non sempre, i brani si trovano all'interno di piccole icone a forma di libro, ma può capitare di trovarne nascosti nell'illustrazione del luogo.



Un brano in un'icona libro.

Una volta che il giocatore ha cominciato a leggere un brano, deve seguire ogni istruzione indicata nel Diario dell'Avventura. Quando un brano richiede "Continua l'esplorazione", chiudere il Diario dell'Avventura e tornare alla mappa del luogo.

Leggere un brano è "gratuito", non consuma tempo o altre risorse, e il Diario dell'Avventura può dare l'opportunità di abbandonarne uno per sceglierne un altro diverso.

Scegli 1 opzione tra:

- **Fruga tra le macerie** – Ottieni 1 oggetto. ⌚. Continua l'esplorazione.
- **Vattene** – Continua l'esplorazione.

Se sceglie l'opzione "Fruga tra le macerie", il giocatore spende del tempo per ottenere un oggetto. Dopodiché, gli viene richiesto di continuare l'esplorazione.

Tempo

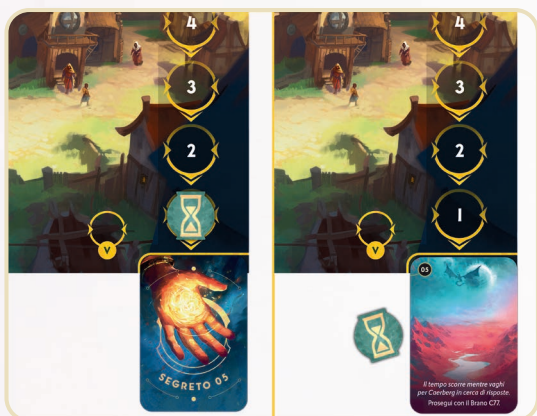
Durante un'esplorazione, può essere richiesto di spendere tempo ⌚. Questo effetto farà rivelare la carta evento, alterando la situazione sulla mappa o persino concludendo l'esplorazione.

Quando viene richiesto di spendere tempo ⌚:

- **Se il segnalino tempo non si trova nell'ultima casella**, muoverlo di 1 casella verso il basso (per esempio dalla 4 alla 3).
- **Se il segnalino tempo si trova già nell'ultima casella** (la numero 1), collocarlo sulla carta evento.
- **Se il segnalino tempo si trova sulla carta evento**, ignorare quella spesa di tempo.

Ogni volta che il Diario dell'Avventura richiede "Continua l'esplorazione", se il segnalino tempo si trova già sulla carta evento, scartare il segnalino tempo e girare e risolvere la carta evento.

Le istruzioni del brano possono richiedere di scartare il segreto appena rivelato. Ogni volta che un segreto viene scartato, va sempre rimesso nel mazzo dei segreti.



Il Diario dell'Avventura richiede di spendere tempo ⌚. Il giocatore muove il ⌚ dalla casella 1 alla carta segreto (evento) e continua a leggere il Diario dell'Avventura, finché non gli viene richiesto di continuare l'esplorazione. A quel punto scarta il ⌚, gira il segreto e segue le istruzioni scritte sulla carta.

La storia suggerisce ciò che potrebbe succedere nel momento in cui la carta evento viene innescata. Inoltre, anche il lato su cui è girato il segnalino tempo suggerisce se occorre avere fretta o meno.



- L'evento attuale concluderà l'esplorazione.



- L'evento attuale cambierà qualcosa (la storia potrebbe suggerire di cosa si tratti), ma non concluderà l'esplorazione.

Bloccare/Sbloccare un Brano

Alcune decisioni possono sbloccare nuove opzioni o bloccare quelle attualmente disponibili.

- **"Blocca il Brano X"**: Prendere un segnalino universale ⬤ e collocarlo sul brano indicato, in modo da coprirlo. Non è possibile leggere i brani bloccati.
- **"Sblocca il Brano X"**: Scartare il segnalino universale ⬤ da un brano, in modo da renderlo nuovamente disponibile.

Fine dell'Esplorazione

L'esplorazione finisce quando si trova l'indicazione "Termina l'esplorazione". Quando l'esplorazione termina, svolgere i passi seguenti:

- Scartare tutti i segreti dalla mappa del luogo e rimetterli nel mazzo dei segreti.
- Scartare l'evento e rimetterlo nel mazzo dei segreti.
- Scartare tutti i segnalini dalla mappa.
- **Non** scartare i segnalini e i segreti collocati davanti al giocatore!
- Chiudere il modulo dei luoghi.

Quando l'esplorazione termina, il Diario dell'Avventura indica cosa fare.

Iniziare il Primo Scenario

Acquisita una certa familiarità con le regole dell'avventura, si può iniziare a giocare il primo scenario. Leggere l'introduzione del personaggio:



I tuoi genitori sono domatori di talento, custodi di Moongur. Se ne andarono di casa che eri ancora giovane per servire la regina, a sud, lasciandoti alle cure di tua zia Christine. Il tuo talento nel comprendere i mystling venne a galla di lì a poco, e Christine decise che la cosa migliore per te sarebbe stata mandarti a Caerberg, la città più grande della provincia, dove avresti potuto imparare l'arte.

Hai così avuto il tempo di diventare uno dei domatori più promettenti e c'è chi sostiene tu abbia un talento unico, perché nessun altro è in grado di mantenere un legame con due mystling alla volta. Un'abilità che non è passata inosservata alla duchessa di Caerberg e che, nonostante la giovane età, ti ha fatto guadagnare la nomina di domatore capo una volta che il tuo predecessore ha lasciato l'incarico. Oggi hai tu il compito di badare ai mystling di Caerberg, e di addestrare gli altri domatori.

Non puoi lamentarti del tuo lavoro o della tua vita, ma ti manca qualcosa: hai fame di avventura, e sete di scoperta. Vuoi incontrare più mystling, e non puoi fare a meno di pensare costantemente a quelle creature fantastiche.

Ma a parte questo hai anche un altro sogno nascosto... Non sai cosa daresti per incontrare i Draghi Guardiani! Vuoi imparare tutto quello che c'è da sapere su di loro. Vuoi scoprire se sono davvero esseri divini, come li descrivono le leggende, o se sono "solo" mystling dal potere immenso. Forse, un giorno, riuscirai a intraprendere un viaggio che ti porti in giro per il mondo.



Aprire il Diario dell'Avventura a pagina 2, trovare il Brano A0 e seguire le istruzioni indicate. Per ora, si può chiudere il fascicolo *Iniziamo!*



PRIMO COMBATTIMENTO

La guida al primo combattimento aiuta a preparare l'incontro e presenta una serie di istruzioni che illustrano ogni passo di un combattimento in solitario. Quasi tutte le regole necessarie sono spiegate nelle prossime pagine di questo fascicolo, ma le carte possono presentare alcune descrizioni più approfondite.

 : Seguire la guida insieme, decidendo chi dei due parteciperà al primo combattimento (il gioco in solitario è simile a quello cooperativo, e non dovrebbero esserci problemi a capire le regole di base in questo modo). Alla fine di questo fascicolo è possibile trovare un riassunto delle regole per il gioco cooperativo, e in cosa si differenzia dal gioco in solitario.

Preparazione del Combattimento



Preparazione per l'Emberling Giovane.

In genere è il Diario dell'Avventura a indicare come preparare un combattimento e quali componenti utilizzare (vedi l'esempio sottostante). In questo caso, basterà seguire ogni passo di questa guida.

- Prepara il combattimento.
 - **Arena:** carta 35, mappa 2.
 - **Windraiser Nemico:** carte 169 e 170.
 - Nota:** Ci sono 2 nemici dietro il divisore Windraiser. Assicurati di usare il Windraiser Spaventato.
 - **Corruzione Maggiore:** A.
 - **Modificatore:** Ottieni 1 .
- Chiudi il Diario dell'Avventura e inizia il combattimento.

Un esempio di istruzioni di preparazione dal Diario dell'Avventura.

Preparare l'Arena

1. Prendere il modulo delle arene, aprire l'Arena 2 (senza l'icona ) e collocarla sul tavolo, lasciando un po' di spazio per poter collocare carte al di sopra e al di sotto di essa.
2. Collocare i segnalini danno , potere , elementali e condizione accanto all'arena (vedi l'immagine sottostante).

3. Collocare la carta arena 35 sullo slot a destra dell'arena, con il lato non PvP a faccia in su. Le carte arena possono contenere delle regole aggiuntive per il combattimento, e descrivono i possibili esiti dello scontro (che rimandano al Diario dell'Avventura). Questa carta arena non contiene alcuna regola aggiuntiva.



Preparare il Nemico – Windraiser Spaventato

- Collocare la pedina del Windraiser sulla casella I dell'arena.
- Prendere le carte 169 e 170 da dietro il divisore *Windraiser* (sono carte a due lati). Girare la carta 170 sul lato B (la carta 169 dovrebbe rimanere girata sul lato A) e seguire le istruzioni di preparazione.
- Collocare il segnalino capacità speciale  sulla casella 3, nella parte superiore dell'arena.

CAPACITÀ SPECIALE: 3

- Preparare le carte attacco nemico (quelle senza l'icona ):** 2 con il simbolo , 1 con  e 1 con .

Mazzo del nemico: 2 , 1 , 1 .

In un combattimento normale, andrebbero mescolate ma, al fine di seguire questa guida, ordinarle a faccia in su in modo che la carta  si trovi in cima al mazzo, seguita dalla carta  e infine dalle 2 carte . Collocare il mazzo del nemico a faccia in su (in modo che i simboli siano visibili) sullo slot piccolo senza numero nella parte superiore dell'arena.

- Risolvere la regola di preparazione aggiuntiva e collocare 1 Tornado  su ogni casella  dell'arena.

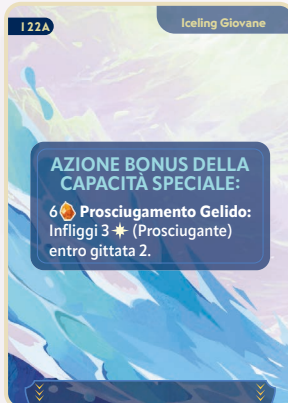
PREPARAZIONE AGGIUNTIVA:

Colloca 1 Tornado  su ogni casella .

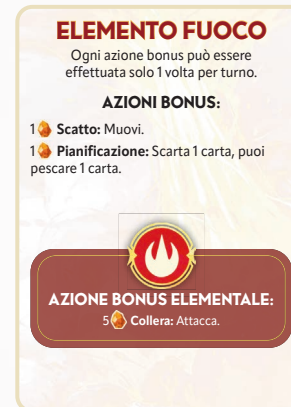
Alcuni mystling utilizzano i segnalini elementali come componenti speciali da collocare nell'arena. In questo caso,  rappresenta i Tornado del Windraiser. Il lato nero dei segnalini elementali viene utilizzato dai nemici, mentre quello bianco serve ai mystling del giocatore.

- Girare la carta 170 sul lato A e collocare sia la carta attributi che la carta capacità del nemico (169A e 170A) a sinistra della parte superiore dell'arena.

Preparare il Mystling del Giocatore – Iceling Giovane o Emberling Giovane



- Collocare la pedina del mystling del giocatore (Emberling Giovane o Iceling Giovane) sulla casella iniziale II dell'arena.
- Prendere tutte le sue carte dal portamystling, fatta eccezione per la carta impresa storia (67 o 123), che va lasciata nel portamystling, e non verrà utilizzata nel combattimento.
- Collocare la carta 62 con il lato A a faccia in su (per l'Emberling Giovane) o la carta 118 con il lato A a faccia in su (per l'Iceling Giovane) a sinistra dell'arena.
- Collocare la carta capacità (66 con il lato A a faccia in su per l'Emberling Giovane, 122 con il lato A a faccia in su per l'Iceling Giovane) accanto alla carta attributi in modo da unirle.
- Prendere una carta riepilogo corrispondente all'elemento del mystling scelto (Fuoco per l'Emberling Giovane o Acqua per l'Iceling Giovane) e metterla da parte, con il lato Azione Bonus a faccia in su. Prendere anche la carta riepilogo Parole Chiave del Combattimento.



- Le carte rimanenti compongono il mazzo delle azioni del mystling. In genere andrebbero mescolate ma, al fine di seguire questa guida, **non mescolarle** e preparare il mazzo a faccia in giù nell'ordine seguente (le carte separate da una "/" appartengono, rispettivamente, all'Emberling o all'Iceling; inserire nel mazzo solo la copia del mystling corrispondente): *Corsa* (in cima), *Posizione Protettiva*, *Batosta*, *Sinergia*, *Concentrazione*, *Colpo Primordiale*, *Posizione Aggressiva*, *Morso Fiammeggiante* / *Sottrarre Calore*, *Sferzata di Lava* / *Assideramento* e il resto delle carte (sul fondo in qualsiasi ordine). Collocare il mazzo delle azioni sullo slot in basso a sinistra della mappa dell'arena.
- Pescare le carte azione, 1 alla volta, e collocarle sugli slot numerati a destra del mazzo, iniziando dallo slot 4. **Ogni volta che occorre pescare carte, collocarle sempre partendo da destra e proseguendo verso sinistra.** Queste sono le carte azione che il giocatore ha a disposizione durante il primo turno. Dovrebbe trattarsi di, da sinistra a destra: *Sinergia*, *Batosta*, *Posizione Protettiva* e *Corsa*.
- Alcuni combattimenti presentano dei modificatori che alterano le condizioni di partenza, e che in genere dipendono dalle scelte fatte nel corso della storia. Anche questo combattimento ha un modificatore:

"Prendi 1 segnalino potere  di plastica e colloca sulla tua carta mystling."

Congratulazioni! Si può dare il via al primo combattimento!



RISOLVERE IL COMBATTIMENTO

In *Dragon Eclipse* il combattimento è uno scontro a turni in cui il mystling del giocatore affronta un nemico in un'arena. Nel corso di ogni scenario, può capitare di affrontare più combattimenti.

Si svolge a turni alterni a cominciare dal giocatore e termina quando il giocatore perde, vince o doma il nemico.

Per vincere, il giocatore deve infliggere un ammontare di danni  pari o superiore alla Salute  dell'avversario. Guardando la carta del nemico, il Windraiser Spaventato ha 11 . Il giocatore perde se il suo mystling perde tutta la sua . Alcuni nemici possono essere domati, in modo da poterli utilizzare durante le avventure, ma si tratta di una meccanica che verrà descritta più avanti. Il Windraiser Spaventato non può essere domato.

Primo Turno del Giocatore

Il turno del giocatore si svolge nell'ordine seguente:

1. Effettuare azioni bonus (opzionale).
2. Risolvere 1 carta azione.
3. Effettuare azioni bonus (opzionale).
4. Pescare carte.
5. Terminare il turno e proseguire con il turno del nemico.

Durante il turno, il giocatore deve risolvere una carta azione in un qualsiasi slot. Inoltre, può usare il potere  accumulato per effettuare le azioni bonus elencate sulla carta riepilogo e la carta capacità del mystling. È possibile effettuare ogni azione bonus 1 volta per turno, prima o dopo aver risolto la carta azione.

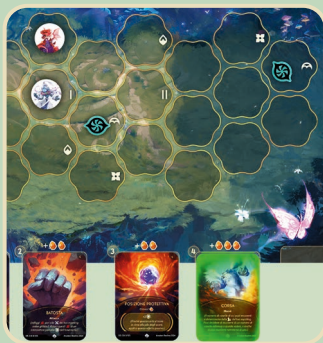
A ogni slot corrisponde un ammontare di potere , visibile al di sopra della carta, che il giocatore ottiene prima di risolverla. Più lontana la carta sul tracciato, maggiore il potere ottenuto. Questa meccanica permette di giocare le carte in modo più strategico, vediamo come funziona!

Per la prima azione, sarebbe meglio avvicinarsi al nemico, in modo che il mystling sia pronto ad attaccare nel prossimo turno.

1. Scegliere lo slot 4, dove si trova la carta *Corsa*. Ottenere 3  e collocarli sulla carta mystling (durante il combattimento, scegliere le carte giuste è il metodo principale per ottenere ).



2. Risolvere la carta *Corsa*. Le carte vanno sempre risolte dall'alto verso il basso, e da sinistra verso destra. Questa carta permette di muovere il mystling di un numero di caselle pari alla sua . In questo caso, il mystling si può muovere di un massimo di 2 caselle. Muoverlo di 2 caselle, in modo che si trovi nella casella sopra il Windraiser Spaventato, come nell'immagine sottostante.



3. Collocare la carta *Corsa* a faccia in su nella pila degli scarti (lo slot più a destra nella parte inferiore dell'arena).

Quando è il momento di pianificare il turno, occorre considerare cosa il nemico farà durante la sua attivazione (è possibile vederne le intenzioni leggendo la carta capacità nemico e attacco nemico). In caso di dubbi sul significato delle azioni indicate sulle carte, fare riferimento alla carta riepilogo Parole Chiave del Combattimento. In questo caso, il nemico vuole attaccare per infliggere danni al mystling del giocatore, meglio prepararsi!

4. Spendere 1  per effettuare l'azione bonus **Pianificazione**.

Scartare 1 carta: collocare la carta *Posizione Protettiva* (slot 3) nella pila degli scarti. Pescare 1 carta: far scorrere le carte *Batosta* e *Sinergia* verso destra (*Batosta* nello slot 4 e *Sinergia* nello slot 3), pescare 1 nuova carta e collocarla sullo slot 2 (dovrebbe essere la carta *Concentrazione*).

Scartare vuol dire togliere una carta dal tracciato, senza ottenere alcun  dallo slot in cui si trovava la carta e senza risolverne gli effetti. Si tratta di un effetto utile in caso le carte disponibili non siano d'aiuto nella situazione attuale, o se la carta ha un effetto passivo che il giocatore vorrebbe applicare (come in questo caso).

ELEMENTO FUOCO

Ogni azione bonus può essere effettuata solo 1 volta per turno.

AZIONI BONUS:

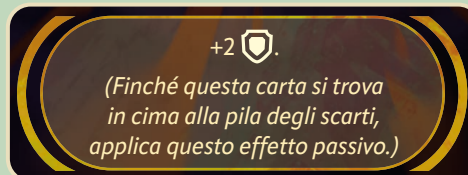
1  **Scatto:** Muovi.

1  **Pianificazione:** Scarta 1 carta, puoi pescare 1 carta.



AZIONE BONUS ELEMENTALE:

5  **Collera:** Attacca.



Mentre *Posizione Protettiva* è la carta visibile in cima alla pila degli scarti, il giocatore riceve un bonus alla Difesa grazie al suo effetto passivo. Si tratta di uno dei tanti modi in cui prepararsi al turno del nemico.

5. Alla fine del turno, il giocatore dovrebbe far scorrere verso destra le carte rimanenti nel tracciato, ma l'ha già fatto quando ha effettuato l'azione bonus Pianificazione, quindi non ci sono carte da far scorrere. A questo punto, riempire gli slot vuoti pescando nuove carte: occorre pescarne solo 1, perché c'è solo uno slot vuoto, da collocare sullo slot 1 (dovrebbe essere la carta *Colpo Primordiale*). È importante ricordare che questo passo va risolto ogni volta che il giocatore termina il turno.

Ora è il momento dell'attivazione del nemico.

Primo Turno del Nemico

Il turno del nemico si svolge confrontando il simbolo sulla carta attacco nemico con la tabella sulla carta capacità nemico, e risolvendo gli effetti corrispondenti.

Quando si risolve un turno del nemico, svolgere i passi seguenti:

1. Far scorrere le carte. Pescare 1 carta attacco nemico.
2. Risolvere la carta attacco nemico.
3. Verificare e risolvere la capacità speciale.
4. Terminare il turno del nemico e proseguire con il turno del giocatore.



Ci sono due modi in cui il Windraiser Spaventato può ferire il mystling del giocatore: attaccandolo o infliggendo a distanza. Ogni attacco normale ha gittata 1, e il nemico può effettuarlo solo se si trova in una casella adiacente a quella del mystling del giocatore. Gli effetti che infliggono sono sempre abbinati a una gittata.



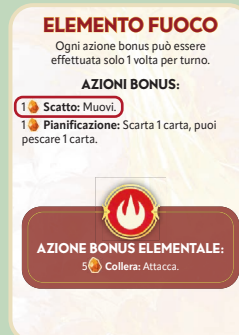
1. Collocare sullo slot 1 la carta attacco nemico in cima al mazzo. Guardare la carta e confrontarne il simbolo con quelli elencati sulla carta 170A (la carta capacità nemico): il nemico effettuerà le azioni accanto al simbolo corrispondente. Occorre risolvere sempre tutti gli effetti corrispondenti ai simboli sulla carta attacco nemico, dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra.
2. **Assalta** indica che il nemico effettua un movimento pari alla sua nella direzione del mystling del giocatore ma, dato che si trovano già uno accanto all'altro, non succede nulla.
3. A questo punto, il Windraiser Spaventato **Attacca**. Guardarne la carta attributi (169A): il numero accanto al simbolo indica quanti danni il mystling del giocatore sta per subire (3), a cui va sottratta la sua Difesa pari a 2, grazie all'effetto passivo di *Posizione Protettiva*). Il mystling subisce 1 danno (prendere 1 segnalino danno e collocarlo sulla carta mystling del giocatore).
4. Girare a faccia in giù la carta sullo slot 1.
5. Verificare se la carta attacco nemico si trova al di sopra del segnalino capacità speciale. Non è questo il caso, quindi il nemico non risolve la sua capacità speciale.



Si è così concluso il primo round di combattimento, congratulazioni! Ora c'è una nuova carta attacco nemico visibile, grazie alla quale è possibile prevedere ciò che farà il Windraiser Spaventato durante il suo prossimo turno.

Secondo Turno del Giocatore

1. È il momento di attaccare! Scegliere la carta *Batosta* nello slot 4.
2. Ottenere 3 dallo slot, da collocare sulla carta mystling del giocatore.
3. Risolvere l'effetto della carta *Batosta: Attacca*. Il mystling del giocatore ha 4, mentre il Windraiser ha 0. Collocare 4 danni sulla carta nemico.
4. Scartare la carta *Batosta*.
5. Ora, dato che il nemico intende attaccare con un modificatore di +2 alla, potrebbe essere una buona idea allontanarsi. Effettuare l'azione bonus **Scatto**, indicata sulla carta riepilogo Elemento Fuoco, spendendo 1 e muovendo il mystling del giocatore di 2 caselle verso destra, come indicato nell'illustrazione sottostante.



6. Fine del turno: far scorrere verso destra le carte *Sinergia*, *Concentrazione* e *Colpo Primordiale*, e riempire lo slot vuoto con 1 nuova carta dal mazzo (*Posizione Aggressiva*).



Secondo Turno del Nemico

1. Far scorrere la carta attacco nemico dallo slot 1 allo slot 2.
2. Collocare sullo slot 1 la carta attacco nemico in cima al mazzo, e confrontarne il simbolo con quelli elencati sulla carta 170A.
3. "Attacca +2" significa che il Windraiser cercherà di attaccare per infliggere un totale di 5 danni ma, dato che non si trova adiacente al mystling del giocatore, non succede nulla.
4. **Attacca** Questa icona rappresenta il vantaggio del Windraiser contro i mystling di . Se il giocatore avesse schierato un mystling di , il Windraiser effettuerebbe un secondo attacco. Dato che l'Iceling Giovane è un mystling di o l'Emberling Giovane è un mystling di , saltare questo effetto.
5. Girare a faccia in giù la carta sullo slot 1.



7. Prendere tutte le carte attacco nemico utilizzate e collocarle nella pila degli scarti (lo slot a destra degli slot numerati).

Terzo Turno del Giocatore

Il prossimo attacco del nemico, sulla carta , ha effetto solo se il mystling del giocatore si trova adiacente a un Tornado. Al momento il mystling del giocatore si trova al sicuro, e potrebbe attaccare a distanza con *Colpo Primordiale*, ma potrebbe anche fare di meglio! Invece di limitarsi a usare *Colpo Primordiale* e ottenere solo 2, può usare *Sinergia* per ottenere più .

1. Scegliere la carta *Sinergia* nello slot 4.
2. Ottenere 3 dallo slot.
3. Risolvere l'effetto di *Sinergia*: **Innesca** permette di risolvere l'effetto di un'altra carta. Risolvere l'effetto di *Colpo Primordiale* (senza ottenere il dal suo slot!).
4. Il nemico si trova entro gittata 2, quindi è possibile applicare l'effetto che infligge .
5. Infliggere 2 danni al nemico, a cui sottrarre la sua Volontà (0), per un totale di 2 da collocare sulla carta del Windraiser Spaventato. Dovrebbe rimanere con 5 .
6. Scartare *Colpo Primordiale*, poi scartare *Sinergia*.
7. Fine del turno: far scorrere verso destra le carte *Concentrazione* e *Posizione Aggressiva*, e riempire gli slot vuoti con nuove carte dal mazzo (*Morso Fiammeggiante* e *Sferzata di Lava* per l'Emberling Giovane oppure *Sottrarre Calore* e *Assideramento* per l'Iceling Giovane).

Terzo Turno del Nemico

1. Far scorrere di uno slot verso destra le carte attacco nemico dagli slot 1 e 2.
2. Collocare sullo slot 1 la carta attacco nemico in cima al mazzo. Guardarla e confrontarne il simbolo con quelli elencati sulla carta 170A.
3. Il mystling del giocatore non si trova entro gittata 1 da un Tornado, quindi il primo effetto non si applica.
4. **Ritirati** indica che il nemico si muove per allontanarsi dal mystling del giocatore, usando il suo intero valore di . In caso ci siano più percorsi possibili, è il giocatore a decidere dove muoverlo.
5. Girare a faccia in giù la carta sullo slot 1.
6. Dato che c'è una carta attacco nemico al di sopra del segnalino capacità speciale, risolvere la capacità speciale del Windraiser Spaventato (indicata sulla carta 170A). Collocare il Windraiser Spaventato sulla casella più a destra con un segnalino (quella più lontana dal mystling del giocatore). **Balza** significa che il mystling va semplicemente collocato sulla casella indicata. Non è considerato un movimento.

Ultimo Turno del Giocatore

C'è un nuovo tipo di carta negli slot! Si tratta di carte specifiche dei mystling, che possono essere usate solo dal mystling corrispondente. Hanno effetti affini all'elemento e allo stile di gioco di quel mystling.

Il nemico è lontano, quindi sarebbe meglio prepararsi a usare una capacità a distanza. A seconda del mystling schierato, si può vincere il combattimento in vari modi. La capacità speciale dei mystling è dispendiosa, ma il giocatore dovrebbe avere sufficiente a utilizzarla. È arrivato il momento di chiudere lo scontro senza le istruzioni precise della guida, magari cercando di avvicinarsi al nemico per usare la capacità speciale e sconfiggerlo. Se non si riesce a vincere in un solo turno, o al massimo in due, si può guardare la soluzione a pagina 15.

Suggerimento per l'Iceling Giovane: Può essere una buona idea effettuare l'azione bonus **Flusso**, che finora non è stata utilizzata.

Se il mazzo del nemico dovesse esaurirsi in qualsiasi momento:

- Il giocatore ottiene 1 Fatica e la colloca in cima alla sua pila degli scarti. Le carte Fatica non vengono rimosse alla fine del combattimento, ma restano nel mazzo per l'intero scenario e possono essere rimosse solo giocandole durante un combattimento o resolvendo specifici effetti durante l'avventura.

Ignorare la Fatica ottenuta durante il primo combattimento! Si tratta di un modo per imparare le basi, e non serve che abbia conseguenze sul resto dell'avventura.

- **Rimescolare la pila degli scarti e comporre un nuovo mazzo del nemico**, senza scartare le carte attacco nemico dagli slot.

Fine del Combattimento

Se il giocatore è riuscito a infliggere danni sufficienti a sconfiggere l'avversario, congratulazioni! È arrivato il momento di seguire le istruzioni sulla carta arena, elencate nella parte inferiore sotto la dicitura "Fine del Combattimento". In caso di vittoria, proseguire con il Brano A26 nel Diario dell'Avventura, che spiega come ripulire l'arena e dà il via alla storia di un nuovo domatore nel mondo di *Dragon Eclipse*.

A questo punto, si può continuare con il prossimo passo dell'avventura oppure rigiocare il combattimento senza seguire alcuna guida (scelta vivamente consigliata!).

Nel secondo caso, seguire le istruzioni di preparazione di questa guida con due modifiche:

- Mescolare le carte attacco nemico per creare un mazzo del nemico casuale.
- Mescolare le carte azione del mystling del giocatore.

Regole per Due Giocatori

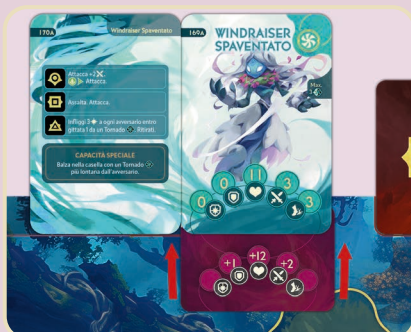
Ogni giocatore controlla il proprio mystling. L'ordine di turno si svolge in modo leggermente diverso, con il primo giocatore che svolge per primo il suo turno, seguito dal secondo giocatore, poi dal nemico e così via. Anche alcuni componenti vengono utilizzati solo nelle partite con 2 giocatori (e sono contrassegnati dal simbolo ) , come il segnalino provocazione, che indica chi verrà bersagliato durante il turno del nemico.



Segnalino provocazione.

Preparazione

- **Arena:** Utilizzare l'arena contrassegnata dal simbolo  . Si tratta di un'arena di forma leggermente diversa, in cui mancano gli slot della scheda nemico.
- **Carte Attacco Nemico:** Usare il mazzo del nemico contrassegnato dal simbolo  . Questo mazzo ha una grafica leggermente diversa, che contiene le informazioni per il bersaglio. Anche se hanno lo stesso simbolo, le versioni per 2 giocatori delle carte attacco non sono identiche. Quando si compone il mazzo del nemico usando più carte con lo stesso simbolo, sceglierle casualmente. *Per esempio, quando si compone un mazzo con 2 carte  , prendere tutte e 4 le carte  e sceglierne 2 casuali (cercando di non guardarne il lato frontale mentre si prepara il resto del mazzo).*
- **Corruzioni Maggiori:** Trovare e assegnare all'avversario la carta corruzione maggiore elencata nel Diario dell'Avventura. Le corruzioni maggiori potenziano gli attributi del nemico.



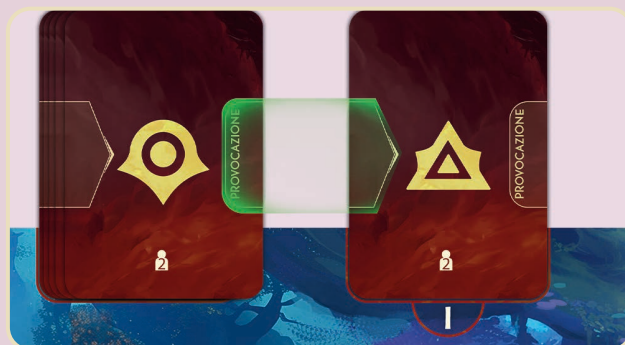
- **Caselle di Partenza:** Un giocatore colloca il suo mystling sulla casella di partenza II. L'altro giocatore colloca il suo mystling sulla casella di partenza III. I giocatori dovrebbero sedersi ai lati opposti dell'arena.
- **Carte Riepilogo:** Usare le carte riepilogo contrassegnate dal simbolo  .
- **Assegnare il Segnalino Provocazione:** Scegliere quale giocatore riceve il segnalino provocazione.

Regole

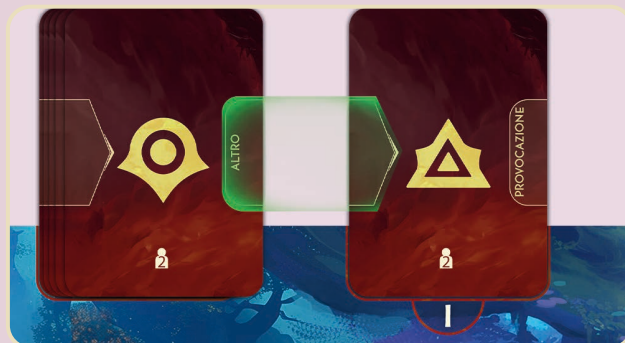
- **Ordine del Turno:** Il giocatore con il segnalino provocazione svolge per primo il suo turno, seguito dall'altro giocatore e infine dal nemico. A questo punto, si ricomincia dal giocatore che ha attualmente il segnalino provocazione, e così via.
- **Passare la Provocazione:** Ogni volta che infligge  a un nemico durante il proprio turno, un giocatore prende il segnalino provocazione all'altro giocatore (se non lo aveva già). In linea di massima, il nemico bersaglierà il giocatore con il segnalino provocazione durante la sua attivazione successiva. Il segreto per una buona strategia è saper sfruttare questo effetto.

- **Condizione di Sconfitta:** I giocatori perdono quando uno dei loro mystling ha  pari o superiori alla propria  .
- **Mazzo del Nemico Esaurito:** Quando il mazzo del nemico si esaurisce, solo il giocatore con il segnalino provocazione riceve la carta *Fatica* (a prescindere da chi sia il bersaglio del nemico).
- **Bersaglio del Nemico:** Usare le carte attacco nemico con il simbolo  . Su queste carte è indicato ciò che il nemico farà, ma non quale giocatore sarà il bersaglio. Il bersaglio viene scelto dopo aver fatto scorrere e aver pescato le carte, ed è indicato dalla carta che si trova in cima al mazzo del nemico. Il nemico risolve il suo attacco considerando il bersaglio come avversario. Se l'effetto nemico dice "Ogni avversario", allora l'effetto si applica a entrambi i giocatori (altrimenti, il giocatore non bersagliato viene ignorato da tutte le azioni del nemico). Il bersaglio può essere:

- **Provocazione:** Il nemico bersaglia il giocatore con il segnalino provocazione.



- **Altro:** Il nemico bersaglia il giocatore senza il segnalino provocazione.



Soluzione per l'Emberling Giovane: Giocare la carta *Morso Fiammeggiante*. Ottenere 2  dallo slot. Muovere di 2 caselle verso il nemico. Dato che è troppo lontano, il mystling non può risolvere il resto dell'effetto della carta, ma si trova precisamente a gittata della sua capacità speciale Stella Infuocata: spendere 8  e infliggere 6  (meno la  del nemico, che è 0). Il nemico è sconfitto!

Soluzione per l'icing Giovane: Effettuare l'azione bonus *Flusso*, spendere 4  , muovere il nemico di 3 caselle verso il mystling del giocatore e *Cura 1* (il giocatore scarta 1 danno  dal suo mystling). Giocare la carta *Sottrarre Calore*. Ottenere 2  dallo slot. Infliggere 2  (meno la  del nemico, che è 0) e collocare 2 danni  sul *Windraiser Spaventato*. L'effetto *Prosciugante* non si applica in questo caso (il mystling del giocatore non ha subito danni) e non si può quindi curare dell'ammontare di danni inflitti. Spendere 6  per usare la capacità speciale *Prosciugamento Gelido*, che infligge altri 3  . Il nemico è sconfitto!

Esempi di soluzione per l'ultimo round

PAROLE CHIAVE DELL'AVVENTURA

Danni ✖

- I ✖ non sono un componente limitato. Nel raro caso in cui i segnalini non dovessero essere sufficienti, sostituirli con qualcos'altro di adatto.
- Quando si ottengono ✖ al di fuori del combattimento, prendere l'ammontare di ✖ indicato e collocarlo nel portamystling, assegnando i segnalini ai mystling (è possibile dividerli tra i mystling nel modo che si preferisce).

Nota: Durante la parte avventura del gioco, non è possibile assegnare a un mystling ✖ in quantità pari o superiore al suo attributo ♥ (un mystling non può avere meno di 1 ♥ durante l'avventura). In tal caso, i ✖ vanno assegnati all'altro mystling. Se entrambi i mystling si trovano nella stessa situazione, ignorare i ✖ in eccesso.

Curare

- Quando viene richiesto di **Curare X** al di fuori del combattimento, scartare un pari ammontare di ✖ dal mystling scelto. È possibile dividere il valore di cura tra i mystling nel modo che si preferisce.
- Quando viene richiesto di **Curare X**, ma i mystling hanno meno ✖ del valore di cura, curare il massimo possibile e ignorare il resto.

Fatica

- Le carte Fatica sono un componente limitato, e i mystling possono ottenerne 5 in totale.
- Quando il giocatore ottiene 1 Fatica, la colloca nel portamystling come parte del mazzo delle azioni del mystling scelto. Quando ottiene 2 o più Fatiche, può dividerle come preferisce tra i suoi mystling.
- Quando non ci sono più carte Fatica disponibili (dalla 6° in poi), e viene richiesto di ottenere un'altra Fatica, il giocatore ottiene invece 5 ✖.
- Quando una Fatica viene rimossa, rimetterla nel mazzo delle Fatiche.

Potere ⚡

- Il ⚡ è un componente limitato. Ogni mystling può avere un massimo di 10 ⚡ nello stesso momento (se ne ha già 10, un mystling non può ottenere altro ⚡).
- Quando si ottiene ⚡ al di fuori del combattimento, prendere quell'ammontare di ⚡ e assegnarlo ai mystling scelti (è possibile dividerlo tra i mystling). Collocare i segnalini ⚡ nel portamystling.

Segreti

I segreti sono carte importanti, legate direttamente alla storia. Ne esistono di quattro tipi: frammento di mappa, evento, regole e oggetto segreto.

- Quando si ottiene una carta che è un frammento di mappa, collocarla sulla mappa del luogo in modo da sovrapporla correttamente all'illustrazione.
- Quando si ottiene un evento, viene richiesto di collocarlo a faccia in giù sullo slot eventi.
- Quando si ottiene una carta regole, collocarla accanto al portamystling. Applicare le regole finché il segreto non viene rimosso.
- Quando si ottiene un oggetto segreto, il giocatore lo colloca accanto ai suoi oggetti e al suo equipaggiamento; gli oggetti segreti hanno lo stesso funzionamento di quelli normali, ma non hanno un limite di numero. Alcuni oggetti segreti non hanno un effetto, ma sono importanti per la storia.
- Quando si scarta un segreto, rimetterlo nel mazzo dei segreti.
- Gli oggetti segreti vengono salvati tra uno scenario e l'altro.



Alcuni esempi di segreti: regole (01), evento (13), frammento di mappa (14) e oggetto segreto (02).

