



DRAGON ECLIPSE

REGOLAMENTO



AWAKEN
REALMS
CHANGE THE GAME

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 sconfinata. 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.

SOMMARIO

3 Contenuto

4 Introduzione

- 4 Primi Passi
- 4 Ordine di Gioco

5 Prima dello Scenario

- 5 Viaggiare nel Mappamondo
- 5 Scegliere uno Scenario
- 6 Scegliere i Mystling
- 7 Comporre il Mazzo

8 Durante lo Scenario – Avventura

- 8 Diario dell'Avventura
- 11 Prove
- 12 Esplorare una Mappa del Luogo

14 Durante lo Scenario – Combattimento

- 15 Mystling del Giocatore/Nemico
- 16 Preparazione del Combattimento
- 18 Regole del Combattimento
- 20 Esempio di un Turno del Giocatore
- 23 Esempio di un Turno del Nemico
- 24 Regole del Combattimento Aggiuntive
- 25 Fine del Combattimento

26 Dopo lo Scenario

- 26 Aprire una Bustina
- 26 Ottenere Carte Avanzamento
- 26 Salvare la Partita

27 Modalità di Gioco Aggiuntive

- 27 Modalità Difficile
- 27 Modalità PvP
- 28 Modalità Roguelite

32 Regole Avanzate

- 32 Combattimenti Casuali
- 32 Corruzione e Corruzione Maggiore
- 32 Segnalini Condizione
- 32 Evocazioni
- 33 Imprese Combattimento
- 33 Mappe e Carte Arena

34 Indice Analitico

35 Parole Chiave dell'Avventura

36 Parole Chiave del Combattimento

CONTENUTO

Carte Standard



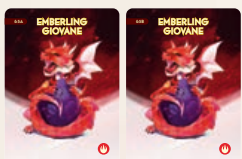
36 carte Attributi



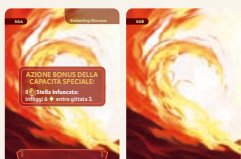
33 carte Capacità Nemico



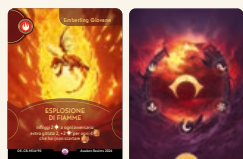
31 carte Domatura



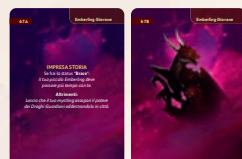
30 carte Profilo



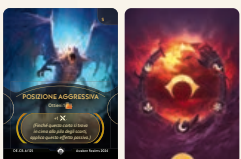
30 carte Capacità



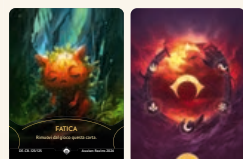
180 carte Azione specifiche dei Mystling



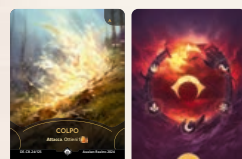
19 carte Impresa



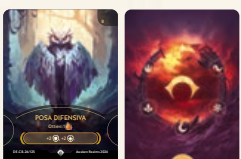
20 carte Azione iniziali



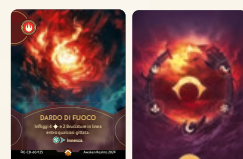
5 carte Azione Fatica



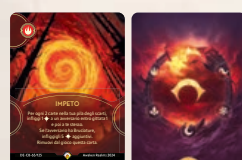
30 carte Azione Avanzamento A



30 carte Azione Avanzamento B



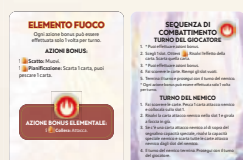
120 carte Azione Elementale (nelle bustine foil dell'Edizione Speciale)



10 carte Azione Elementale foil (nelle bustine foil dell'Edizione Speciale)



35 carte Arena

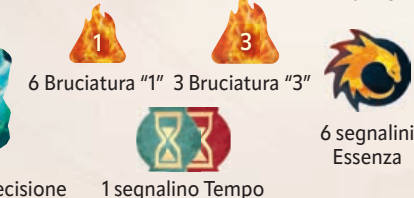
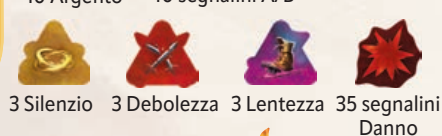
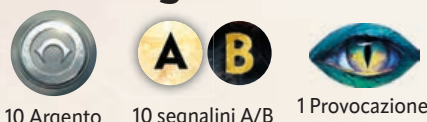


14 carte riepilogo



13 carte Mistero (modalità roguelite)

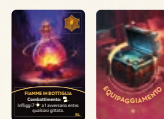
Segnalini



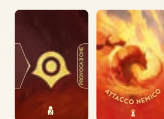
60 segnalini elementali (10 per ogni elemento)

16 segnalini universali

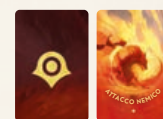
Carte Piccole



20 carte Equipaggiamento



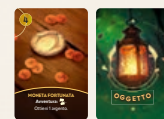
12 carte Attacco Nemico



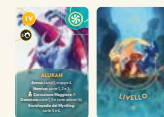
12 carte Attacco Nemico



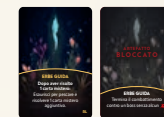
73 carte Segreto



23 carte Oggetto



30 carte Livello



10 carte Artefatto (modalità roguelite)



17 carte Mappamondo



6 carte Corruzione

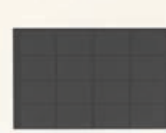


6 carte Corruzione Maggiore

Altro



2 divisori piccoli



Portacarte Mappamondo



32 pedine + 5 basette



20 segnalini Potere di plastica



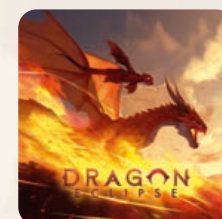
40 divisori



Portamystling



10 confezioni Bustina



Modulo delle Arene



Diario dell'Avventura



Fascicolo "Iniziamo!"



Scheda status

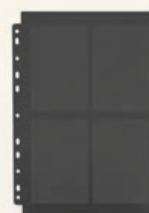


Modulo dei Luoghi

Contenuto dell'Edizione Speciale



10 bustine foil preconfezionate



8 portacarte per l'Enciclopedia dei Mystling



Quaderno ad anelli Enciclopedia dei Mystling



30 Miniature



60 segnalini elementali di plastica (10 per ogni elemento)

In questa versione del gioco, le pedine di cartone sono sostituite dalle miniature e i segnalini elementali sono sostituiti dai segnalini in acrilico.

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.

INTRODUZIONE

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. Esistono anche altre modalità di gioco, roguelite e PvP, descritte nella sezione "Modalità di Gioco Aggiuntive" a pagina 27. Le pagine a seguire descrivono il gioco nella modalità campagna, ma la maggior parte delle regole vale anche per le altre modalità.

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.

Una sessione di gioco comincia scegliendo uno scenario tra quelli disponibili nel mappamondo, e lo si 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.

Questo regolamento è studiato per seguire l'ordine in cui il gioco si svolge, e spiega ogni regola nel momento in cui la si incontra per la prima volta.

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.

Mystling di Partenza

All'inizio del primo scenario occorre scegliere un mystling di partenza. Se il giocatore non è soddisfatto dalla scelta, potrà cambiarlo con un mystling diverso all'inizio del secondo scenario. In caso di dubbi, quelle che seguono sono le descrizioni dei due mystling di partenza.



Emberling Giovane

Gli Emberling Giovani dimostrano un grande senso di attaccamento verso coloro a cui si affezionano. Sono abili combattenti, che utilizzano sia attacchi a distanza ravvicinata che brucianti tecniche a lunga distanza. Sebbene non abbiano grandi capacità difensive, riescono a evitare i pericoli facendo affidamento sull'agilità.



Iceling Giovane

Per quanto gli Iceling Giovani preferiscano vivere in solitudine tra le montagne innevate, alcuni tra loro rispondono alla chiamata dell'avventura per imbarcarsi in viaggi ricchi di azione. Sono dotati di ottime capacità difensive, nonché di attacchi che prosciugano il calore dei nemici per curarsi.

PRIMI PASSI

Dragon Eclipse include una guida che accompagna il primo scenario. Non occorre leggere questo regolamento per iniziare a giocare, ma basta aprire il fascicolo "Iniziamo!" e seguire le istruzioni nella sezione "Primo Viaggio". Se si vuole invece giocare il primo scenario senza una guida, occorre leggere le sezioni seguenti del regolamento:

- Durante lo Scenario – Avventura (pagina 8).
- Per giocare il primo combattimento senza una guida, leggere anche la sezione "Durante lo Scenario – Combattimento" (pagina 14).

Una volta lette le sezioni desiderate, tornare a questa pagina e continuare a seguire le istruzioni sottostanti.

Per iniziare il primo scenario occorre il Diario dell'Avventura, in cui è indicato quali componenti usare e quando. Aprire il Diario dell'Avventura a pagina 2, leggere l'introduzione e seguire le istruzioni fornite. Per ora si può chiudere il regolamento.

ORDINE DI GIOCO

Ogni sessione di gioco è divisa in 3 stadi: Prima dello Scenario, Durante lo Scenario e Dopo lo Scenario. Ognuno di questi stadi è diviso in una serie di passi da seguire nell'ordine. Questi passi sono elencati anche nel Diario dell'Avventura, quindi non occorre ricordarli a memoria.

1. Prima dello Scenario (15-20 minuti) – i passi della preparazione di uno scenario:

- Preparazione dei Componenti
- Prendere l'Inventario
- Viaggiare nel Mappamondo
- Scegliere uno Scenario
- Leggere l'Introduzione e i Suggerimenti
- Ripensarci o Iniziare lo Scenario
- Scegliere i Mystling
- Comporre il Mazzo

Importante: Nel primo scenario, saltare lo stadio "Prima dello Scenario".

2. Durante lo Scenario (1,5-2 ore) – il cuore del gioco:

- Avventura
- Combattimento

Ogni scenario è composto dalle parti descritte sopra, che possono variare in ordine e numero (per esempio, uno scenario potrebbe iniziare con un'avventura seguita da un combattimento, e terminare con un'altra avventura).

3. Dopo lo Scenario (10 minuti) – sbloccare nuovi componenti e salvare la partita:

- Ottenere l'Accesso a Nuovi Scenari
- Aprire una Bustina
- Sbloccare Nuove Carte Azione
- Salvare la Partita

Tutti i passi descritti sopra sono elencati nel brano finale dello scenario, quindi non occorre ricordarli a memoria.

PRIMA DELLO SCENARIO

I passi seguenti servono a preparare un domatore all'avventura che lo attende. Prima dello scenario si visitano ambienti familiari, si incontrano mystling selvatici, si scoprono informazioni, si sceglie la destinazione successiva e si preparano i mystling componendo i loro mazzi delle azioni.

1. Preparazione dei Componenti

Prendere i componenti seguenti e collocarli nella propria area di gioco:

- Mazzo degli oggetti: mescolarlo, lasciando spazio per la pila degli scarti degli oggetti.
- Mazzo degli equipaggiamenti: mescolarlo.
- Mazzo dei segreti: non cambiare l'ordine delle carte di questo mazzo!
- Diario dell'Avventura
- Modulo dei luoghi
- Modulo delle arene
- Scheda status
- Portamystling
- Tutti i segnalini

Occorre lasciare un po' di spazio libero davanti a sé, dove poter sistemare le carte e i segnalini che si otterranno durante lo scenario.

2. Prendere l'Inventario

Il giocatore otterrà oggetti, equipaggiamento, segreti, argento ed essenza che porterà con sé tra uno scenario e l'altro, salvandoli dietro il divisore *Inventario*.

Durante questo passo, se ci sono carte, argento e/o essenza dietro il divisore *Inventario*, prendere quei componenti e collocarli davanti a sé.

3. Viaggiare nel Mappamondo

Il mappamondo rappresenta gli ambienti che si possono visitare. Utilizza due componenti: il portacarte mappamondo e le carte mappamondo.

Le **carte mappamondo** mostrano luoghi specifici del mondo che possono essere esplorati durante gli scenari, o prima di affrontarne uno.

Il **portacarte mappamondo** è un componente in cui conservare tutte le carte mappamondo disponibili.

Con il progredire del gioco, il portacarte si popolerà di un numero sempre maggiore di carte mappamondo, espandendo le opzioni a disposizione. Il Diario dell'Avventura indica quando e dove inserire queste carte.

Nota: Si avrà accesso al mappamondo alla fine del primo scenario.

Viaggiare

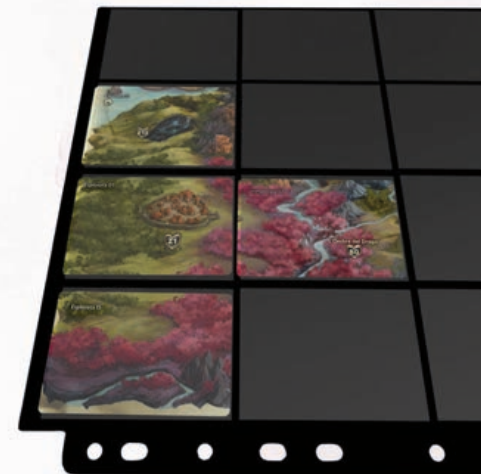
All'inizio di questo passo, è possibile visitare un luogo esplorato.

Per viaggiare nel mappamondo:

1. Nel portacarte mappamondo, scegliere una delle carte mappamondo esplorate su cui è indicato un brano "Z".
2. Trovare il brano corrispondente in fondo al Diario dell'Avventura.
3. Leggere il brano e scegliere una delle opzioni elencate. Se il giocatore sceglie "Visita un altro ambiente", ripete i passi soprastanti.

4. Scegliere uno Scenario

Dopo aver visitato le carte esplorate, occorre iniziare uno scenario. Per farlo, scegliere una delle carte mappamondo inesplorate nel portacarte mappamondo su cui è indicato il nome di uno scenario. Poi aprire il Diario dell'Avventura e trovare il brano stampato sulla carta scelta. Una volta trovato, leggere la breve introduzione e decidere se ripensarci o meno.



Il portacarte mappamondo in cui sono inserite delle carte mappamondo (dopo il primo scenario).

Carte Mappamondo

Le carte mappamondo vanno inserite in un portacarte, girate su uno dei due lati.

Lato Inesplorata

In genere presenta il numero di un brano e il nome di uno scenario. Permette al giocatore di iniziare uno scenario durante il passo "Scegliere uno Scenario".



Lato Esplorata

In genere presenta un brano "Z". Permette di visitare nuovamente un luogo per acquistare (👁), domare mystling (🐉) o scoprire importanti informazioni sulla storia.



5. Leggere l'Introduzione e i Suggerimenti

Il brano iniziale è un'introduzione che fornisce una breve panoramica su quello che occorre fare per completare lo scenario. I suggerimenti forniscono informazioni utili su come prepararsi per affrontarlo.

6. Ripensarci o Iniziare lo Scenario

Dopo aver letto l'introduzione e i suggerimenti, si ha l'opportunità di ripensarci e tornare al passo "Scegliere uno Scenario".

Nota: Non è possibile ripensarci durante il primo e il secondo scenario.

Scegli 1 opzione tra:

- **Ripensaci** – Scegli un altro scenario disponibile dal mappamondo.
- **Inizia lo scenario** – Continua a leggere:

Se ci si vuole ripensare, prendere nuovamente il mappamondo e seguire le istruzioni del passo "Scegliere uno Scenario". In caso contrario, continuare a leggere il Diario dell'Avventura fino a raggiungere il passo successivo.

7. Scegliere i Mystling

Il giocatore è un domatore d'eccezione, in grado di mantenere un forte legame con due mystling alla volta! Tuttavia, non è un eroe leggendario, e dovrà lasciare gli altri mystling all'accampamento se non vuole rischiare di perderne il controllo.

Per ogni scenario, scegliere 2 mystling tra quelli domati.

All'inizio di ogni scenario, scegliere 2 mystling tra quelli dietro il divisore *Squadra*. I mystling scelti devono avere elementi principali differenti (per esempio, non si possono scegliere due mystling di )

Occorre lasciare un po' di spazio libero davanti a sé, dove sistemare le carte e i segnalini che si otterranno durante lo scenario.

2 : Ogni giocatore sceglie 1 mystling (i mystling devono avere elementi principali differenti). Durante i combattimenti, ogni giocatore controlla il mystling che ha scelto.

Una volta scelto un mystling, prendere tutte le carte corrispondenti da dietro il divisore *Squadra* e collocarle davanti a sé. Le carte corrispondenti sono quelle che hanno il nome del mystling stampato nell'angolo in alto a destra, e sono composte dai tipi seguenti:

- 1 carta attributi
- 1 carta capacità
- 6 carte azione
- 1 carta impresa (se disponibile)

Carte Impresa

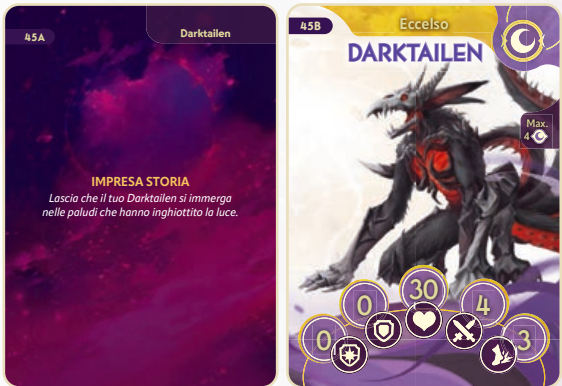
Un'impresa è un obiettivo personale di un mystling che, se completata, ne migliora permanentemente gli attributi o la capacità speciale, trasformandolo nella sua versione Eccelsa; in alternativa, potrebbe persino permettergli di crescere e assumere una nuova forma più potente! Tuttavia, non tutti i mystling hanno delle carte impresa. Le carte impresa vanno tenute con il lato A a faccia in su (ma è possibile guardarne il lato B). Il Diario dell'Avventura, o la carta stessa, indica quando è possibile usare l'altro lato.

Esistono due tipi di imprese: le imprese storia e le imprese combattimento.

Imprese Combattimento: Dato che non entrano in gioco nei primi scenari, sono descritte nella sezione "Regole Avanzate". Sarà il gioco a indicare quando leggerle.

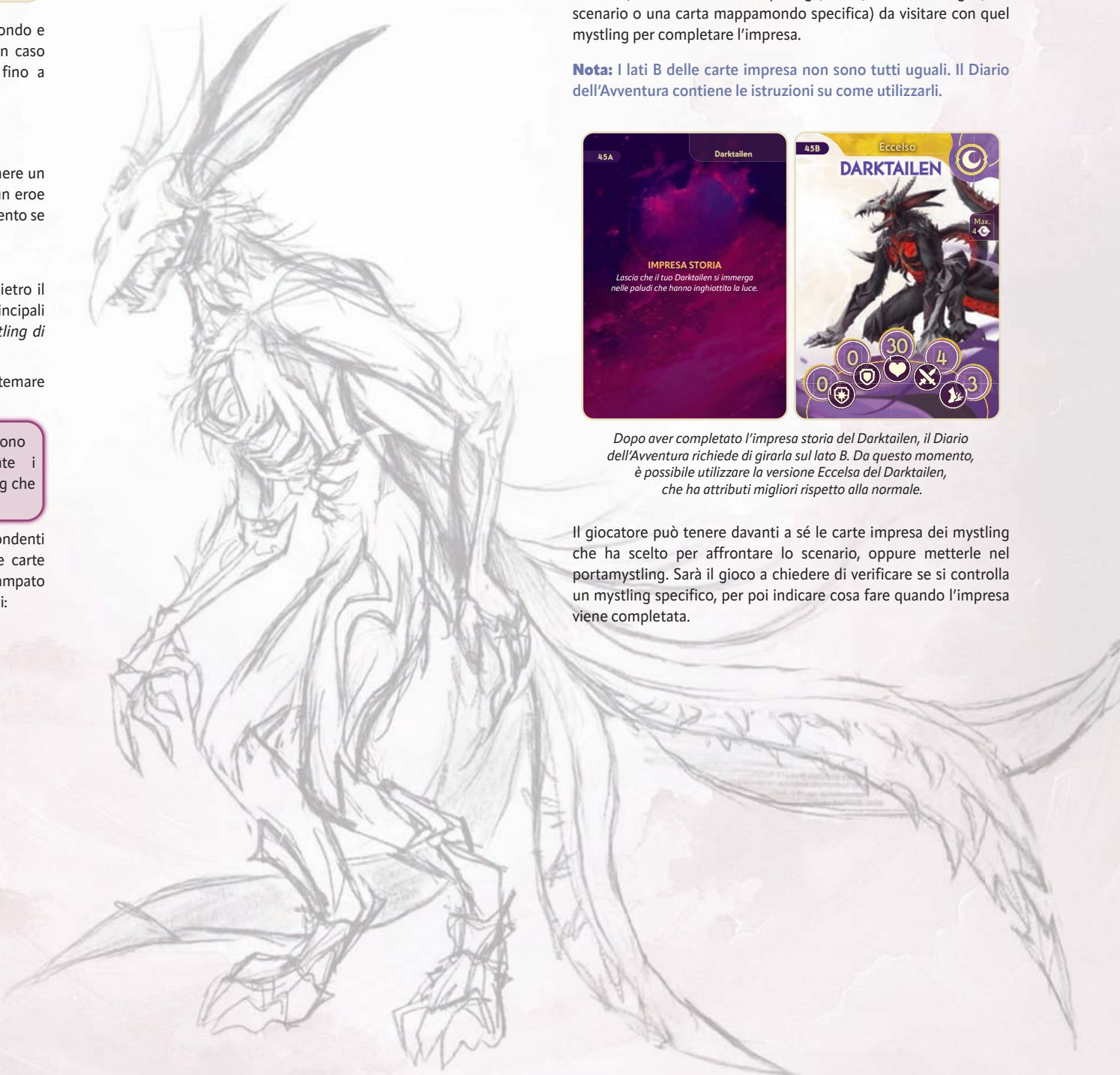
Imprese Storia: Risolte esclusivamente dal Diario dell'Avventura. Di solito, la descrizione del mystling (lato A) indica un luogo (uno scenario o una carta mappamondo specifica) da visitare con quel mystling per completare l'impresa.

Nota: I lati B delle carte impresa non sono tutti uguali. Il Diario dell'Avventura contiene le istruzioni su come utilizzarli.



Dopo aver completato l'impresa storia del Darktailen, il Diario dell'Avventura richiede di girarla sul lato B. Da questo momento, è possibile utilizzare la versione Eccelsa del Darktailen, che ha attributi migliori rispetto alla normale.

Il giocatore può tenere davanti a sé le carte impresa dei mystling che ha scelto per affrontare lo scenario, oppure metterle nel portamystling. Sarà il gioco a chiedere di verificare se si controlla un mystling specifico, per poi indicare cosa fare quando l'impresa viene completata.



8. Comporre il Mazzo

Prima di ogni scenario (fatta eccezione per il primo), occorre comporre un mazzo per ognuno dei due mystling scelti per affrontare lo scenario. Per farlo, si possono utilizzare solo le carte attualmente sbloccate. Il giocatore ottiene carte azione all'inizio del primo scenario (mazzi iniziali) e alla fine di ogni scenario (mazzo degli avanzamenti e bustine).

La prima volta che si compone un mazzo è all'inizio del secondo scenario.

Nota: Dato che sono probabilmente migliori delle carte incluse nel mazzo iniziale, quando si compone il mazzo per la prima volta conviene aggiungere le carte appena sbloccate dal mazzo degli avanzamenti e dalla bustina. È anche possibile scambiare le carte tra i mazzi iniziali dei mystling (per esempio, un mystling potrebbe avere 2 copie di Posizione Aggressiva, mentre l'altro 2 copie di Posa Difensiva).

Per svolgere la composizione del mazzo, prendere tutte le carte da dietro il divisore *Carte Sbloccate* e tutte le carte mystling dei mystling scelti per affrontare lo scenario.

Per ogni mystling, creare un mazzo separato seguendo le istruzioni della sezione "Regole per Comporre il Mazzo", sotto.

Regole per Comporre il Mazzo

1. Un mazzo può contenere solo carte azione.
2. Deve contenere un totale di 16 carte azione (*non di più né di meno*).
3. Deve contenere minimo 3 e massimo 6 carte azione specifiche dei mystling, corrispondenti al mystling scelto.
4. Può contenere solo 1 carta leggendaria.
5. Non può contenere carte che non corrispondono all'elemento del mystling scelto o al suo sottotipo elementale. Può però contenere carte neutrali.

Se un mystling ha un sottotipo elementale (come nell'esempio sottostante), è possibile aggiungere carte azione di quell'elemento al mazzo, ma non in quantità maggiore al numero indicato accanto all'icona piccola dell'elemento, situata sotto il suo elemento principale.



Il Bolb Giovane è un mystling di Terra con un sottotipo Acqua. Mentre si compone il mazzo per il Bolb Giovane, si può aggiungere un qualsiasi numero di carte azione Terra e fino a 2 carte azione Acqua (il numero 2 accanto all'icona Acqua).

Dopo aver composto due mazzi da 16 carte (uno per ogni mystling scelto), collocarli nel portamystling insieme alle carte mystling (attributi e capacità).

Dopo aver composto i mazzi per i mystling scelti, lo scenario ha inizio. Continuare a leggere le istruzioni nel Diario dell'Avventura.

Tipi di Carte Azione



1. **Carte Neutrali:** Carte senza icone elementali, che possono essere usate da qualsiasi mystling. Si trovano nel mazzo iniziale dei mystling (*contrassegnate da una S nell'angolo in alto a destra*) e nel mazzo degli avanzamenti (*contrassegnate da una A o una B*).
2. **Carte Elementali:** Carte con icone elementali nell'angolo in alto a sinistra, che possono essere sbloccate aprendo le bustine. Possono essere usate solo dai mystling degli elementi corrispondenti.
3. **Carte Mystling:** Carte assegnate a mystling specifici, che hanno il nome del mystling stampato nell'angolo in alto a destra. Sono carte elementali (*hanno delle icone elementali*) che non possono essere usate da nessun altro mystling.

Rarità delle Carte

Un aspetto importante delle carte azione è la rarità, che va tenuta in considerazione solo mentre si compone un mazzo. È rappresentata da un'icona in basso al centro della carta.

DE-CB-14/125



Awaken Realms 2024

Comuni: Carte neutrali. Il gioco include 2 copie di ogni carta comune, che possono essere trovate nei mazzi iniziali (*contrassegnate da una S*), avanzamento A (*contrassegnate da una A*) e avanzamento B (*contrassegnate da una B*).

DE-CB-120/125



Awaken Realms 2024

Rare: Carte elementali. Il gioco include 2 copie di ogni carta rara, che possono essere trovate nelle bustine.

DE-CB-60/125



Awaken Realms 2024

Ultrarare: Carte elementali. Il gioco include 1 copia di ogni carta ultrarara, che può essere trovata nelle bustine.

DE-CB-65/125



Awaken Realms 2024

Leggendarie: Carte elementali foil. Il gioco include 1 copia di ogni carta leggendaria, che può essere trovata nelle bustine. Durante la composizione del mazzo, è possibile includere solo 1 carta leggendaria in ogni mazzo.

DE-CB-M87/90

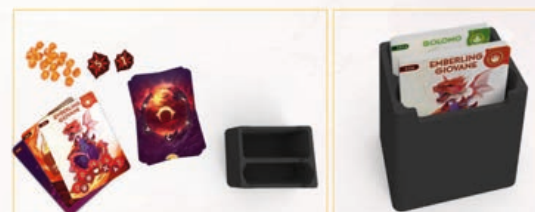


Awaken Realms 2024

Specifiche dei Mystling: Carte con il nome di un mystling nell'angolo in alto a destra. Appartengono a uno specifico mystling, e si possono ottenere domando un mystling.

Portamystling

Il portamystling è composto da due tasche separate, ognuna delle quali può contenere le carte (azione, attributi, capacità e impresa) di un singolo mystling. Dopo un combattimento, inserire nel portamystling anche i segnalini danno subito dal mystling. Può capitare che vi siano collocati anche i segnalini potere ottenuti durante le avventure.



Componenti che possono essere collocati nel portamystling (a sinistra). Mystling pronti nel portamystling (a destra).

DURANTE LO SCENARIO – AVVENTURA

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. A questo punto, si ha la possibilità di continuare o salvare la partita.

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 12 scenari, ognuno contraddistinto da una lettera (dalla A alla L). Ogni scenario contiene dei brani: frammenti di testo narrativo e istruzioni, 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 lo scacco ha causato solo pochi danni evidenti: un muro crepato, il suono gracchiante di un macchinario disassettato 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".

Scheda e Segnalini Status

Il gioco tiene traccia dei progressi e delle decisioni prese in vari modi, e spesso richiederà di usare 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. Non è possibile perdere gli status in alcun modo.

- **"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.

Può capitare che uno status non abbia delle parti. In tal caso, quando lo ottiene, il giocatore spunta la casella vuota accanto al nome di quello status.

Il gioco tiene inoltre traccia delle decisioni prese collocando vari segnalini davanti al giocatore o sulle mappe dei luoghi. Il Diario dell'Avventura spiega sempre quale segnalino collocare, e girato su quale lato (il lato è importante, quindi meglio assicurarsi di collocare i segnalini nel modo giusto).

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

I segnalini collocati davanti al giocatore non vengono salvati tra uno scenario e l'altro. L'istruzione più comune che è possibile trovare riguardo i segnalini status è:

- **"Colloca 1 segnalino X davanti a te":** Il giocatore colloca davanti a sé il componente indicato, con il lato specificato a faccia in su. Poi legge il testo narrativo che descrive cosa sia appena successo.

– Colloca 1  davanti a te – Metti nello zaino i pezzi della brocca.

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 ci sono 2 o più condizioni, verificarle in ordine dall'alto in basso.

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 spiegami 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.



: 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. Il segnalino decisione andrebbe utilizzato con parsimonia.

Per esempio, i giocatori potrebbero usare il segnalino decisione quando devono scegliere un brano sulla mappa del luogo o decidere quale mystling riceva  da un brano.

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 degli effetti che si possono incontrare.

Danni ✖

Sebbene si ricevano perlopiù in combattimento, anche le decisioni o alcune prove possono esporre i mystling al rischio di subire danni. Il concetto di danno è spiegato dettagliatamente nella sezione "Combattimento" a pagina 19.

- 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.

- I ✖ non vengono salvati tra uno scenario e l'altro.

Curare

Curare significa scartare ✖. È una ricompensa comune durante l'avventura, ma può essere ottenuta anche in altre occasioni.

- 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.

Per esempio, se viene richiesto di Curare 6, il giocatore può scartare 2 ✖ da un mystling e 4 ✖ dall'altro.

- Quando viene richiesto di **Curare X**, ma i mystling hanno meno ✖ del valore di cura, curare il massimo possibile e ignorare il resto.

Fatica

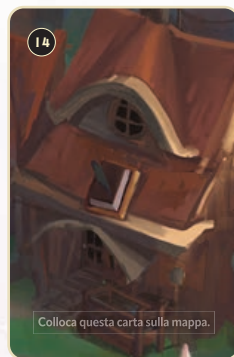
Le carte Fatica sono carte azione negative da mescolare nei mazzi delle azioni. Rappresentano la stanchezza dei mystling e si ricevono durante il combattimento quando il mazzo del nemico viene rimescolato o come risultato di una decisione o di una prova nel Diario dell'Avventura.

- 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.
- **Le carte Fatica non vengono salvate tra uno scenario e l'altro.**

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).

Potere

Il 🔥 rappresenta l'energia interiore dei mystling. Si usa in combattimento per risolvere le azioni bonus, e per pagare i costi degli effetti aggiuntivi sulle carte azione. Detto questo, è possibile ottenere 🔥 durante l'avventura per prepararsi al combattimento successivo.

- 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.
- **Il 🔥 non viene salvato tra uno scenario e l'altro.**

Argento

L'argento è la moneta di scambio del mondo di *Dragon Eclipse*. Si ottiene come ricompensa aiutando gli abitanti del continente, vendendo oggetti o esplorando. È utile durante le avventure, 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.
- **L'argento viene salvato tra uno scenario e l'altro.**

Essenza 🔥

L'essenza è l'energia residua dei Draghi Guardiani, che può essere usata per conquistare l'attenzione e la fiducia dei mystling. Si può ottenere interagendo con vari luoghi colmi di energie arcane e con i mystling, e si utilizza durante le avventure. L'essenza permette di domare i mystling al di fuori del combattimento, durante il passo "Viaggiare nel Mappamondo".

Nota: È possibile ottenere e usare essenza a partire dal secondo scenario.

- L'essenza è un componente limitato (massimo 6).
- : L'essenza è condivisa tra i giocatori.
- Quando si ottiene essenza, collocarla accanto al portamystling.
- Quando si spende essenza, rimetterla nella riserva di essenza.
- **L'essenza viene salvata tra uno scenario e l'altro.**

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. Avere questi simboli può rendere disponibili alcune decisioni altrimenti bloccate.

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.



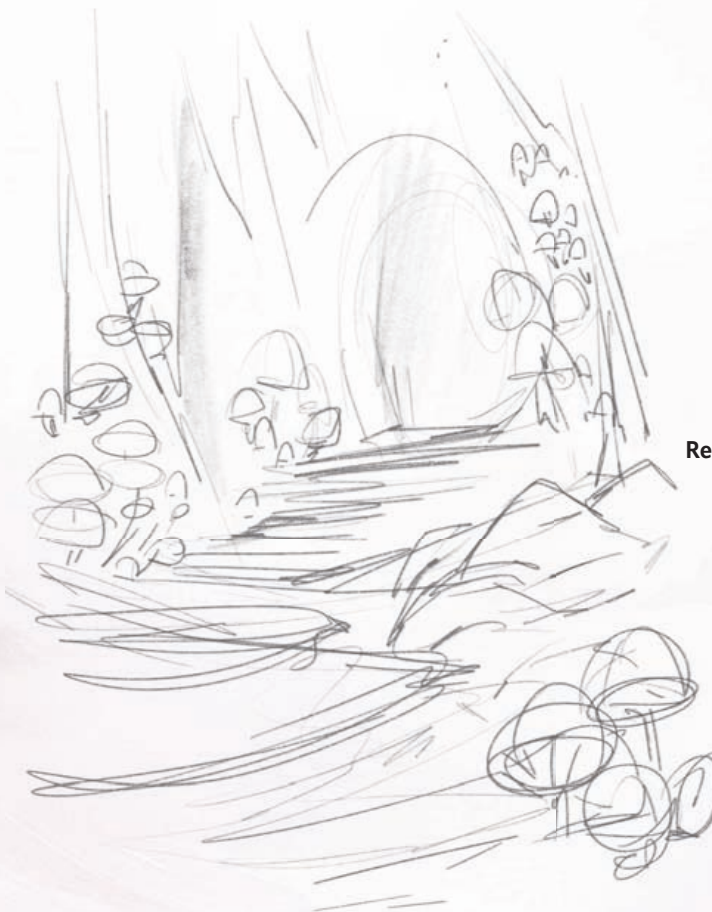
Attrezzo: Rappresenta dell'equipaggiamento da arrampicata, utile per attraversare zone di terreno pericoloso.



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

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 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.
- **L'equipaggiamento viene salvato tra uno scenario e l'altro.**



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. L'uso degli oggetti nelle prove verrà trattato più avanti nel regolamento.



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.
- **Gli oggetti vengono salvati tra uno scenario e l'altro.**

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.

Per esempio, il domatore tenta di infiltrarsi in un castello sorvegliato da alcune guardie. A seconda del risultato della prova, potrebbe venire scoperto o riuscire a entrare silenziosamente.

Ogni prova ha una tabella della prova (vedi "Esempio di una Prova"). 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.

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.

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 (senza risolverne gli effetti!).
- 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

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.	Otteni il Segreto 02 . Prosegui con il Brano A79.
6	Trovi una bottiglia di vetro con una sostanza scintillante. Deve appartenere a Olin.	Otteni 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.	Otteni 1 oggetto. Otteni il Segreto 02 . Prosegui con il Brano A79.
8 o più	Trovi solo inutili schegge di vetro.	Continua l'esplorazione.



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).

- 1. La prova ha inizio. Pescare la prima carta (Corda), che ha valore 2.
- 2. Il giocatore decide di pescarne un'altra e il nuovo oggetto, Noccioline Mature, ha valore 3.
- 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.
- 4. Il giocatore decide di usare l'effetto delle Noccioline Glassate, e scartare la carta che ha appena pescato (Magia in Bottiglia).
- 5. 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.
- 6. 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 nel regolamento).
- 7. 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: "Otteni il **Segreto 02** e prosegui con il Brano A79".

Durante uno scenario si ha la possibilità di esplorare diverse mappe dei luoghi. Il numero di esplorazioni che è possibile compiere varia da scenario a scenario, ma è sempre possibile compierne almeno una.

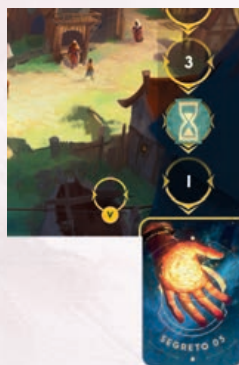
Ogni esplorazione di una mappa ha inizio con una breve preparazione. Il Diario dell'Avventura determina quale mappa del luogo aprire.

"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.



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 e collocarlo, con il lato indicato a faccia in su (rosso o blu), sullo slot con il numero Y.

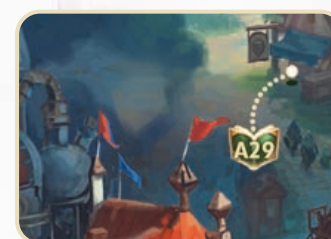


Il segreto 05 viene collocato sullo slot evento, e il  regolato su 2.

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). Tuttavia, ogni esplorazione deve rispettare un certo limite di tempo. Per tenere traccia del tempo che scorre, si utilizza il tracciato del tempo.

Durante un'esplorazione è possibile effettuare solo un tipo di azione:
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. Tuttavia, alcune opzioni presentate da un brano possono richiedere di spendere tempo (🕒). In alcuni rari casi (*per esempio, quando si ha l'incarico di seguire qualcuno*), leggere il brano sbagliato può richiedere di spendere del tempo.

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. In genere, gli eventi richiedono di proseguire con un brano specifico, che farà progredire la storia o presenterà delle conseguenze.

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. Alcune carte evento possono alterare la situazione attuale su una mappa del luogo, o persino porre fine all'esplorazione. Inoltre, anche il lato su cui è girato il segnalino tempo suggerisce se occorra 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.

Slot

Spesso sulle mappe dei luoghi sono stampati degli slot. Gli slot hanno sempre forma circolare, adatta per i segnalini A/B, e un numero romano. Possono trovarsi accanto a un brano specifico (a indicare che il segnalino collocato su di esso cambierà qualcosa nell'ambiente collegato), o accanto al tracciato del tempo (per segnalini che possono influire sul segreto o sull'intera avventura).

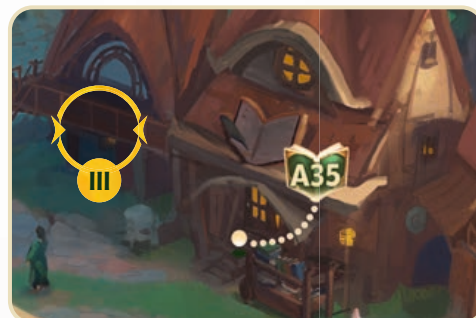
Il Diario dell'Avventura può richiedere:

- **"Colloca 1 segnalino X sullo slot Y"**: Collocare il segnalino corretto (A o B) sullo slot indicato della mappa del luogo.



Il fatto che ci sia un segnalino in uno slot cambia le interazioni nel Diario dell'Avventura. Il Diario dell'Avventura potrebbe verificare se ci sia un segnalino, e indirizzare la storia di conseguenza.

- **"Se il segnalino X si trova nello slot Y"**: Verificare se il segnalino indicato si trovi nello slot indicato. Se sì, seguire le istruzioni della sezione adatta; in caso ci siano più condizioni, verificarle in ordine dall'alto verso il basso.



Nell'esempio soprastante, lo slot III si trova accanto al Brano A35 e alla biblioteca. La presenza di un segnalino in questo slot può cambiare le interazioni del Brano A35.

Bloccare/Sbloccare un Brano

Alcune decisioni possono sbloccare nuove opzioni (per esempio, trovare un passaggio che permette di raggiungere l'altra sponda di un fiume) o bloccare quelle attualmente disponibili (per esempio, una mercante si offende con il personaggio e non vuole più rivolgergli la parola).

- **"Blocca il Brano X"**: Prendere un segnalino universale e collocarlo sul brano indicato, in modo da coprirlo. Questi brani sono considerati bloccati. Non è possibile scegliere i brani bloccati durante l'esplorazione.
- **"Sblocca il Brano X"**: Scartare il segnalino universale da un brano, in modo da renderlo nuovamente disponibile.

Risolvere un Combattimento Durante l'Esplorazione

Può capitare che occorra dare il via a un combattimento durante l'esplorazione (a meno che il Diario dell'Avventura non lo specifichi sin da subito, questo effetto non conclude l'esplorazione). Quando succede, mettere da parte la mappa del luogo senza spostare segnalini e segreti da essa (incluso l'evento) e risolvere il combattimento.

Fine dell'Esplorazione

L'esplorazione finisce quando si trova l'indicazione "Termina l'esplorazione". La si può trovare su una carta evento, come parte della storia nel Diario dell'Avventura e, talvolta, come opzione da poter scegliere liberamente durante l'esplorazione stessa. 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.



DURANTE LO SCENARIO – COMBATTIMENTO

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. È sempre il Diario dell'Avventura a indicare quando un combattimento ha inizio e quali componenti usare.

È possibile che un combattimento abbia inizio durante l'esplorazione di una mappa del luogo. In tal caso, mettere da parte la mappa del luogo insieme a tutti i segnalini e le carte su di essa (senza scartarli) e risolvere il combattimento. Questo effetto non termina l'esplorazione.

Componenti del Combattimento

Quella che segue è una descrizione dei componenti più importanti da utilizzare nei combattimenti:

- **Mappe delle arene**
- **Carte arena**
- **Mystling del giocatore:** Carte attributi e capacità.
- **Mystling nemico:** Carte attributi e capacità.

Mappe delle Arene

Le mappe delle arene si trovano nel modulo delle arene. Ogni combattimento, in cui il giocatore combatte e tenta di domare un nemico, si svolge su una mappa dell'arena. Sebbene ce ne siano diverse, ogni arena ha delle caselle su cui i mystling possono muoversi, alcune delle quali sono contrassegnate da icone: I e II (e III nelle partite a 2 giocatori); queste icone si utilizzano durante la preparazione del combattimento e possono servire per verificare alcuni effetti delle carte attacco nemico o carte azione. Queste caselle non hanno effetti intrinseci.



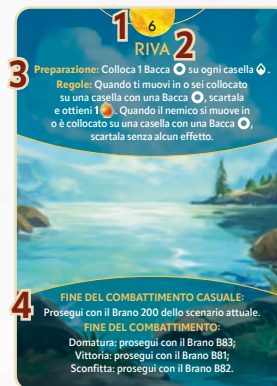
Ogni arena ha degli slot per i componenti seguenti:

1. **Scheda Nemico:** Dove collocare le 2 o più carte con cui creare la scheda nemico.
2. **Mazzo del Nemico:** Dove collocare le carte attacco nemico, da preparare prima di ogni combattimento. A destra di questo slot si trovano 5 slot dove collocare le carte nemico risolte.
3. **Pila degli Scarti del Nemico:** Dove collocare le carte attacco nemico scartate.
4. **Carta Arena:** Dove collocare la carta arena. Ogni combattimento ha la propria carta arena, ed è il Diario dell'Avventura a indicare quale preparare.
5. **Mazzo del Giocatore:** Dove il giocatore colloca il suo mazzo.
6. **Slot Azione:** 4 slot dove collocare le carte azione a disposizione del giocatore.
7. **Pila degli Scarti del Giocatore:** Dove il giocatore colloca le carte azione che ha scartato.

: Usare sempre l'arena specifica per 2 giocatori (contrassegnata dal simbolo). Si tratta di un'arena di aspetto leggermente diverso dalle altre, che non ha lo slot per la scheda nemico.

Carte Arena

In ogni combattimento si usa una carta arena. Le carte arena modificano le mappe delle arene collocando i terreni, e indicano quale brano leggere alla fine del combattimento.



Una carta arena.

Le carte arena sono composte dagli elementi seguenti:

1. **ID:** Il numero specifico di ogni carta arena.
2. **Nome**
3. **Preparazione, Regole e Azioni Bonus:** Alcune carte arena possono avere istruzioni di preparazione, regole o persino azioni bonus aggiuntive. Meglio leggerle con attenzione prima di iniziare il combattimento, e risolvere le eventuali istruzioni di preparazione.
4. **Fine del Combattimento:** I brani da leggere alla fine del combattimento. Se si tratta di un combattimento casuale con un nemico, seguire le istruzioni "Fine del Combattimento Casuale"; altrimenti, seguire le istruzioni "Fine del Combattimento".

Terreno /

Spesso le carte arena richiedono di collocare dei terreni sulla mappa dell'arena. Si tratta di segnalini che bloccano le caselle, o che hanno altri effetti legati all'ambiente in cui si svolge lo scontro. Utilizzare i segnalini universali indicati sulla carta arena: il lato suggerisce che l'effetto del terreno dà un vantaggio al giocatore, mentre quello suggerisce l'opposto. Le regole dei terreni sono descritte alla voce "Regole" della carta arena.

Le regole avanzate per i terreni si trovano a pagina 33 (sezione "Mappe e Carte Arena").

Mystling del Giocatore

Per avere un'idea più chiara di come svolgere un combattimento, occorre dare un'occhiata ai mystling impiegati. Ogni mystling è rappresentato da una pedina che si muove per l'arena, e da una scheda mystling che ne indica attributi e capacità.

Per infliggere danni ✖ al nemico si utilizzano la capacità speciale del mystling e le sue carte azione. Il danno non viene scartato dai mystling alla fine di ogni combattimento (ma solo alla fine di ogni scenario).

Nota: Dal momento che la versione PvP di ogni mystling ha attributi diversi, utilizzati solo nella modalità PvP, accertarsi di non usare la carta attributi con la grafica da PvP.

Come rappresentato dall'esempio sottostante, la carta capacità (a sinistra) e la carta attributi (a destra), insieme, compongono la scheda mystling.

Una scheda mystling include diverse parti:

1. **Nome del Mystling**
2. **Elemento del Mystling:** Determina l'elemento del mystling, a cui possono fare riferimento il Diario dell'Avventura e alcuni attacchi dell'avversario. Definisce inoltre il tipo di carte azione che è possibile utilizzare quando si compone il mazzo.



Alcuni mystling hanno dei sottotipi elementali. Questi mystling sono considerati avere tali elementi, in aggiunta all'elemento principale, al fine di risolvere gli effetti di Diario dell'Avventura, carte azione e attacco nemico.

Tuttavia, i sottotipi elementali non permettono di usare le azioni bonus dell'elemento corrispondente, ma è possibile scegliere di affrontare uno scenario con un mystling i cui sottotipi corrispondono all'elemento principale dell'altro mystling del giocatore.



Si considera che il Bolb Giovane abbia sia l'elemento Terra che quello Acqua.

3. **Attributi del Mystling:** Indicano i valori di Volontà, Difesa, Salute, Forza e Agilità del mystling. Alcuni effetti possono modificare temporaneamente questi attributi, potenziandoli o riducendoli, anche se nessuno di essi può scendere sotto lo 0.

✖ **Volontà:** L'ammontare di ✖ subito in meno durante gli effetti "Infliggi ✖" del nemico.

🛡 **Difesa:** L'ammontare di ✖ subito in meno durante gli attacchi del nemico.

❤ **Salute:** L'ammontare di ✖ che un mystling può subire prima di perdere il combattimento.

✂ **Forza:** L'ammontare di ✖ che un mystling infligge durante un attacco.

🏃 **Agilità:** Il numero di caselle di cui un mystling può essere mosso durante un movimento.

4. **Capacità Speciale del Mystling:** Un'azione unica del mystling, utilizzabile seguendo le regole per le azioni bonus.

5. **Limite di Segnalini Elementali:** Alcuni mystling hanno delle regole speciali che permettono loro di usare i segnalini elementali. In tal caso, la scheda di quel mystling contiene delle informazioni circa il limite di segnalini (**non è mai possibile usare più segnalini elementali di quelli indicati nella scheda**). Dato che sia il giocatore che i nemici usano le carte attributi, l'icona del limite di segnalini è quasi sempre rappresentata per metà bianca e per metà nera, a indicare che il limite si applica sia al giocatore che ai nemici. Se l'icona fosse solo bianca, o solo nera, si applicherebbe rispettivamente solo al giocatore o solo ai nemici.



Una carta attributi di un mystling con un limite di segnalini elementali.



Mystling Nemico

Durante il combattimento, il nemico è rappresentato da una pedina nell'arena e da una scheda nemico che ne descrive capacità e attributi.

Una scheda nemico è composta da 1 o più carte capacità e da 1 carta attributi.

Nota: Sia il giocatore che il nemico usano le carte attributi.

Alcuni nemici hanno più carte capacità nemico, che vanno collocate una accanto all'altra. Alcuni nemici potrebbero anche fare uso di carte che evocano (le evocazioni sono descritte nella sezione "Regole Avanzate" a pagina 32).



Messe insieme queste carte compongono una scheda nemico, che include le parti seguenti:

1. **Nome del Nemico**
2. **Elemento.**
3. **Limite di Segnalini del Nemico:** Indica il numero di segnalini elementali che il mystling può collocare/ottenere.
4. **Attributi del Nemico:** Funzionano in modo identico agli attributi dei mystling del giocatore.
5. **Capacità Passiva del Nemico:** Una capacità permanente del nemico, che ha effetto per tutto il combattimento.
6. **Effetti del Nemico:** Ciò che un nemico può fare durante la sua attivazione. Il nemico risolve la sua azione in base alla carta attacco nemico attuale.
7. **Capacità Speciale Nemico:** Una capacità speciale che si risolve quando si raggiunge il segnalino capacità speciale.



8. **Preparazione della Capacità Speciale:** Indica lo slot del nemico su cui collocare il segnalino capacità speciale.
9. **Preparazione del Mazzo del Nemico:** Indica quali carte attacco nemico usare per comporre il mazzo del nemico all'inizio del combattimento.

Preparazione del Combattimento

Il Diario dell'Avventura indica quali componenti usare per l'arena e per il nemico. Nei combattimenti casuali è la carta livello a indicare quali componenti usare (per ulteriori informazioni sui combattimenti casuali, vedi la sezione "Regole Avanzate" a pagina 32).



Preparazione di un combattimento in solitario.



Preparazione di un combattimento per 2 giocatori.

– Prepara il combattimento:

- ♦ **Arena:** carta 8, mappa 3.
- ♦ **Darktailen Nemico:** carte 40, 41 e 42.
- ♦ **Corruzione Maggiore:** C.

Istruzioni di preparazione nel Diario dell'Avventura.

Per preparare un combattimento, svolgere i passi seguenti:

1. **Preparare l'Arena:** Aprire il modulo delle arene alla mappa dell'arena indicata dal Diario dell'Avventura.

: Usare l'arena apposita per 2 giocatori (contrassegnata dal simbolo).

2. **Preparare la Carta Arena:** Prendere da dietro il divisore *Carte Arena* la carta arena indicata dal Diario dell'Avventura. Se la carta arena ha delle istruzioni di preparazione, risolverle ora.
3. **Preparare i Segnalini:** Collocare tutti i segnalini danno , elementali, potere e condizione accanto all'arena, a portata di mano.
4. **Preparare il Nemico**

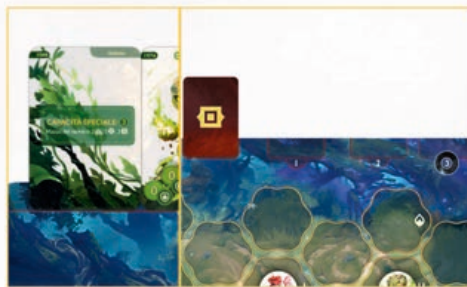
- a. Assemblare la pedina corrispondente al nemico e collocarla sulla casella I dell'arena.
- b. Prendere tutte le carte capacità, attributi e domatura del nemico elencate nel Diario dell'Avventura da dietro il divisore con il nome del nemico (per esempio, il divisore *Golomo*).

Nota: Non sempre si usa la carta domatura.

- c. Girare la carta capacità nemico sul lato B e preparare il nemico per il combattimento (dal passo "d" al passo "f") usando le informazioni che contiene.
- d. Collocare 1 sul numero dello slot del nemico indicato accanto alla voce "Capacità Speciale" della carta capacità nemico.
- e. Comporre il mazzo del nemico usando le carte attacco nemico elencate nel lato B della carta capacità nemico. Mescolarle e collocarle a faccia in su sullo slot del mazzo del nemico (come nell'esempio accanto).

: 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).



La capacità speciale del Golomo nemico inizia dal 3° slot. Per comporre il suo mazzo occorre mescolare 2 , 2 e 2 .

- f. Se il nemico ha delle istruzioni di "Preparazione Aggiuntiva", risolverle ora.
- g. Girare la carta capacità nemico sul lato A e collocare sia la carta attributi nemico che la carta capacità nemico sugli slot scheda nemico, creando la scheda nemico. Alcuni nemici possono avere una carta aggiuntiva relativa alla loro capacità speciale o alle evocazioni. Queste carte vanno collocate accanto alla scheda nemico.

: Dato che non ci sono slot scheda nemico, collocare queste carte accanto all'arena.

- h. Se il nemico ha una carta domatura, collocarla accanto all'arena a portata di mano.



: Trovare e assegnare al nemico la carta corruzione maggiore elencata nel Diario dell'Avventura. Le corruzioni maggiori potenziano gli attributi del nemico.



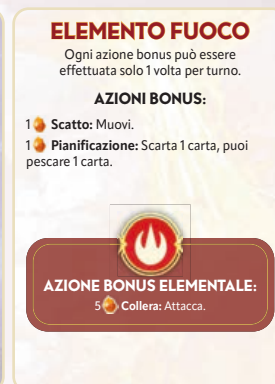
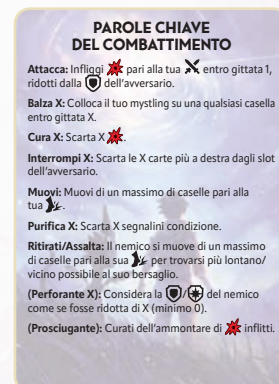
5. Preparare il Mystling del Giocatore

- a. Scegliere 1 dei mystling scelti per lo scenario. Collocare la pedina del mystling scelto sulla casella di partenza II.

: Un giocatore colloca il mystling che ha scelto all'inizio dello scenario sulla casella di partenza II. L'altro giocatore prende il mystling scelto rimanente e lo colloca sulla casella di partenza III. I giocatori dovrebbero sedersi ai lati opposti dell'arena. Ogni giocatore risolve i passi sottostanti (dal passo "b" al passo "f") per il proprio mystling.

- b. Prendere dal portamystling le carte attributi e capacità speciale del mystling scelto e affiancarle a faccia in su per comporre una scheda mystling da collocare davanti a sé.
- c. Prendere tutti i segnalini e dal portamystling e collocarli sulla scheda mystling.
- d. Prendere il mazzo delle azioni del mystling. Mescolarlo e collocarlo a faccia in giù sullo slot del mazzo.
- e. Pescare 4 carte azione (1 alla volta) e, cominciando dallo slot 4, collocarne 1 su ogni slot a destra del mazzo delle azioni.
- f. Prendere una carta riepilogo Parole Chiave del Combattimento e una carta riepilogo dell'elemento principale del mystling scelto.

: Usare le carte riepilogo contrassegnate dal simbolo .



Carte riepilogo Parole Chiave del Combattimento ed elementale.

6. **Mulligan:** È possibile decidere di ripescare le carte azione una volta. Per farlo, prendere tutte le carte dagli slot, metterle da parte, pescare altre 4 carte e rimiscolare nel mazzo le 4 precedenti.

7. : **Assegnare il segnalino Provocazione:** Scegliere un giocatore che riceva il segnalino provocazione.



8. **Modificatori:** Spesso il Diario dell'Avventura descrive dei modificatori che alterano le condizioni di preparazione. Verificare se ci siano dei modificatori nella preparazione del combattimento e applicarli se necessario. Alcuni di questi modificatori potrebbero influire sui passi descritti sinora.

Regole del Combattimento

In *Dragon Eclipse* il combattimento si svolge a turni alterni a cominciare dal giocatore e termina quando il giocatore perde, vince o doma il nemico. Attenzione però: non tutti i nemici possono essere domati, e sarà il Diario dell'Avventura a fornire informazioni a riguardo.

Il combattimento termina immediatamente se si verifica una delle condizioni seguenti:

- **SCONFITTA:** Il mystling del giocatore ha  pari o superiori alla sua .
- **DOMATURA:** Quando vengono soddisfatte tutte le condizioni elencate dalla carta domatura.
- **VITTORIA:** Quando il nemico ha  pari o superiori alla sua .

Azioni

Durante il proprio turno, il giocatore risolve carte azione ed effettua azioni bonus. Un mystling può agire solo se l'effetto su una carta o un'azione bonus gli permette di farlo (per esempio, è possibile muovere il mystling solo quando si risolve una carta/azione bonus con la parola chiave Muovi).

: Ogni giocatore controlla il proprio mystling. L'ordine di turno si svolge in modo leggermente diverso, con il giocatore con il segnalino provocazione che 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.

Durante il suo turno, il giocatore risolve i passi seguenti in ordine:

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.

Regole d'Oro del Combattimento

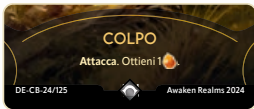
1. Gli effetti sulle carte possono contraddire le regole descritte in questo regolamento. In tal caso, le regole sulle carte hanno sempre la precedenza.
2. Quando ci sono più effetti da risolvere nello stesso momento (*per esempio, all'inizio del turno*), il giocatore decide l'ordine in cui risolverli (*sia i propri che quelli del nemico*).
3. Quando, durante un turno del nemico, occorre scegliere tra più opzioni per risolvere un effetto (*per esempio, il nemico può muoversi in 2 diverse caselle*), il giocatore decide l'opzione da risolvere.
4. Una pedina mystling non può mai muoversi nella casella con un'altra pedina mystling, né essere collocata su quella casella.
5. Il giocatore considera il nemico come suo avversario al fine di determinare la risoluzione di ogni effetto, e viceversa.

Effetti di una Carta Azione

Durante il combattimento, usare le carte azione per agire con il mystling.

Esistono 3 tipi di effetti di una carta azione:

1. **Effetti Attivi:** La maggior parte delle carte azione ha effetti da risolvere immediatamente. Questi effetti non sono contraddistinti da alcuna cornice particolare.



Colpo ha solo un effetto attivo.

2. **Effetti Passivi:** Alcune carte azione hanno degli effetti che durano finché le carte si trovano in cima alla pila degli scarti del giocatore. Quando una carta passiva viene coperta da un'altra carta, l'effetto passivo non viene più applicato. Le carte con effetti passivi possono avere anche degli effetti attivi (*vedi sotto*). Gli effetti passivi sono rappresentati da una cornice stondata (*vedi l'esempio sotto*).



Posa Difensiva ha un effetto attivo che fa ottenere 1 , e un effetto passivo che aumenta la Difesa e la Volontà del mystling.

Nota: Il giocatore può scartare una carta azione (per esempio, effettuando l'azione bonus Pianificazione) per ottenere i suoi effetti passivi.

3. **Effetti Miglioria:** Alcune carte azione hanno degli effetti duraturi che si applicano finché il giocatore non rimescola il suo mazzo. Quando viene giocata una carta azione con una cornice migliona (*vedi sotto*), assegnarla facendola scivolare sotto la scheda mystling in modo che l'effetto nella cornice sia visibile. Da questo momento in avanti, si applica il suo effetto. Quando il giocatore rimescola il suo mazzo, scarta la migliona e la rimescola insieme alle altre carte azione. È possibile avere solo 1 carta migliona assegnata alla scheda mystling. Se c'è già una carta migliona assegnata quando viene risolta un'altra carta con una migliona, occorre scartarne 1. Le carte che hanno effetti migliona possono avere anche effetti attivi, che vanno risolti prima di assegnare la migliona alla scheda mystling.



Portata ha sia un effetto attivo che un effetto migliona.

Parole Chiave Base

Molti effetti del gioco usano delle parole chiave per abbreviare la descrizione delle azioni. Le parole chiave sulle carte azione sono scritte in **grassetto**.

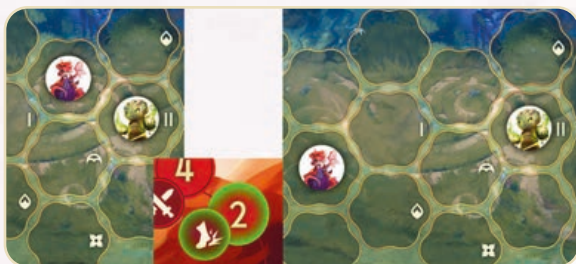
All'inizio del primo scenario, il giocatore ottiene il mazzo iniziale (contrassegnato con una S nell'angolo in alto a destra). Affinché sia più semplice apprenderele, le parole chiave incluse nel mazzo iniziale sono spiegate sulle carte stesse. Le parole chiave più complesse sono descritte in fondo al regolamento (le parole chiave relative al combattimento sono elencate anche sulla carta riepilogo corrispondente) ma, dato che verranno introdotte un po' alla volta nel corso dell'avventura, per ora si possono tralasciare.

- **Gittata:** Molti effetti del gioco usano il termine "gittata". Sebbene la gittata non sia una parola chiave di per sé, spesso modifica altre parole chiave e gli effetti. Quando viene nominata, la gittata fa sempre riferimento alla gittata massima di un'azione. Le azioni e gli effetti possono sempre bersagliare caselle più vicine della gittata massima. Quando si calcola la gittata si può attraversare qualsiasi casella, anche quelle occupate da un mystling o da un segnalino (la gittata viene bloccata da qualcosa solo se indicato specificamente). La gittata va sempre misurata in caselle.



Le caselle contrassegnate in verde si trovano entro gittata 1 dall'Iceling Giovane (situato nella casella ). Tutte le caselle contrassegnate in arancione si trovano entro gittata 2 dall'Iceling Giovane. Tutte le caselle contrassegnate in rosso si trovano entro gittata 3 dall'Iceling Giovane. La casella in cui si trova l'Iceling Giovane è considerata essere entro gittata 1, 2 e 3 da esso.

- **Muovi:** Verificare il valore di  del mystling e muoverlo in una casella adiacente un massimo di X volte (dove X è pari al suo valore di ). Un mystling si muove di 1 casella alla volta, ma può muoversi di più caselle con una singola parola chiave Muovi. Alcuni effetti di gioco possono modificare il movimento. Quando viene indicato "Muovi +1 ", aumentare di 1 il valore di Agilità per questo movimento.



Il giocatore risolve una parola chiave Muovi con il suo Emberling Giovane, che gli permette di muoversi di un massimo di 2 caselle. Il giocatore decide di allontanarsi il più possibile dal Golomo.

- **Attacca:** Verificare se l'avversario si trova entro gittata 1 dal mystling. Se sì, sottrarre la dell'avversario dalla del mystling (minimo 0) e infliggere al nemico un ammontare di pari al risultato; in caso contrario, non succede nulla.
- **Infliggi X entro gittata Y:** Verificare se l'avversario si trova entro la gittata indicata dal mystling. Se sì, sottrarre la dell'avversario dai indicati (minimo 0) e infliggere al nemico un ammontare di pari al risultato; in caso contrario, non succede nulla.

Per esempio, se "Infliggi 2 a un avversario entro qualsiasi gittata" e il nemico bersagliato ha 1 , quel nemico subisce 1 .

Per gli effetti che indicano "Infliggi X per ogni (...)" somma tutti i prima di sottrarre la del nemico.

- **Innesca:** È possibile risolvere 1 Innesca per turno, e tutti gli effetti Innesca dopo il primo vanno ignorati. Quando Innesca, il giocatore risolve un'altra carta dai suoi slot (senza ottenere i di quello slot) e la scarta. Poi finisce di risolvere la carta che ha causato l'innescare e la scarta (vedi l'esempio nella sezione "Esempio di un Turno del Giocatore" a pagina 20).

- **Slot X:** Se questa carta si trova nello slot X, risolvere un effetto aggiuntivo.

Per esempio, se la carta ha un effetto "Ottieni 1 . Slot 3: Ottieni 2 . e poi anche 2 .

Modificatori

Gli effetti e le parole chiave sulle carte possono essere modificati. In genere, i modificatori aumentano o riducono i valori degli attributi di un mystling per quel singolo effetto (per esempio, "Attacca +2 "). I modificatori possono applicarsi anche agli effetti di altre carte (per esempio, "I tuoi Attacchi hanno +1 gittata").

Esempio: Se il giocatore risolve l'effetto "Muovi +1 con un mystling che ha 2 , potrà muoversi di un massimo di 3 caselle.

Turno del Giocatore

Ogni turno il giocatore risolve 1 carta azione, che permette di agire con il mystling, ed effettua eventuali azioni bonus spendendo .

: L'ordine di turno si svolge in modo leggermente diverso, con il giocatore con il segnalino provocazione che 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.

Durante il turno del giocatore, svolgere i passi seguenti nell'ordine:

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.

1. Effettuare Azioni Bonus

Le azioni bonus sono azioni che possono essere effettuate dal giocatore spendendo il loro costo in potere . Si trovano sulle carte riepilogo elementali, sulle carte capacità e, in certi casi, persino sulle carte azione o sulle carte arena. Le azioni bonus che si trovano sulle carte riepilogo sono sempre disponibili.

Tutte le azioni bonus seguono le stesse regole:

- **Ogni azione bonus può essere risolta solo 1 volta per turno del giocatore.** Per esempio, se il giocatore ha effettuato l'azione bonus Scatto durante il passo 1 del suo turno, non può risolverla nuovamente né durante questo passo né durante gli altri passi del turno. Tuttavia, può effettuare l'azione bonus Pianificazione (se non l'ha ancora effettuata).
- Tutte le azioni bonus costano . Occorre spendere il numero di indicato a sinistra dell'azione bonus per poterle risolvere l'effetto.

2. Risolvere 1 Carta Azione

Risolvere una carta azione è il passo principale di un turno del giocatore. Per risolvere una carta azione, seguire le istruzioni sottostanti nell'ordine:

- a. Scegliere 1 slot carta azione che contenga una carta.
Nota: Il giocatore può scegliere una qualsiasi carta nei suoi slot, anche se l'effetto della carta non dovesse influire in alcun modo sul gioco (per esempio, l'effetto della carta azione è un normale attacco, ma non ci sono avversari entro gittata 1).
- b. Ottenere il numero di indicato sopra quello slot.



Se un giocatore sceglie la carta azione Posizione Aggressiva nello slot 4, ottiene 3 prima di risolverne l'effetto.

- c. Risolvere l'effetto della carta che si trova nello slot scelto (leggendo la carta dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra). A meno che non sia impossibile risolvere un effetto (per esempio, non ci sono avversari entro gittata) o non sia espressamente specificato (per esempio, "Puoi..."), il giocatore deve risolvere tutti gli effetti sulla carta scelta.
- d. Collocare la carta risolta a faccia in su in cima alla pila degli scarti delle azioni.

: **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). Infliggere condizioni o interagire con il nemico in altri modi non fa passare il segnalino provocazione. 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.



Segnalino Provocazione

3. Effettuare Azioni Bonus

Come per il passo 1. Importante: ogni azione bonus può essere effettuata solo 1 volta per turno.

4. Pescare Carte

Far scorrere da sinistra verso destra tutte le carte azione che si trovano negli slot per riempire gli slot vuoti. Poi pescare nuove carte azione da collocare negli slot appena rimasti vuoti per lo spostamento delle carte, a cominciare da quello più a destra.

Esistono alcune parole chiave che interagiscono con il mazzo:

- **Pesca:** Ogni volta che il giocatore pesca una carta durante il combattimento, fa scorrere da sinistra verso destra tutte le carte che si trovano negli slot per riempire gli slot vuoti (se ce ne sono). Poi prende 1 carta dalla cima del suo mazzo e la colloca sullo slot appena rimasto vuoto più a destra. Se occorre pescare una carta ma il mazzo è esaurito, rimescolare la pila degli scarti.
- **Rimescola:** Quando il giocatore deve pescare una carta, ma il mazzo è esaurito, scarta tutte le migliori assegnate, rimescola la pila degli scarti e compone un nuovo mazzo. Alcuni effetti delle carte possono permettere di rimescolare il mazzo.
- **Mescola:** Alcuni effetti di gioco richiedono al giocatore di mescolare il suo mazzo. Per farlo, basta prendere il mazzo e dargli una mescolata, senza toccare le carte nella pila degli scarti né scartare le migliori assegnate.

5. Terminare il Turno e Proseguire con il Turno del Nemico

- a. Il giocatore risolve gli effetti alla fine del turno nell'ordine che preferisce.
- b. Il giocatore scarta 1 segnalino condizione di ogni tipo, se ne ha (per ulteriori informazioni sui segnalini condizione, vedi pagina 32).
- c. Iniziare il turno del nemico.

Potere

Un'utile risorsa a disposizione del giocatore. Si ottiene perlopiù durante il combattimento, risolvendo le carte azione che si trovano in slot specifici durante il passo 2 e grazie agli effetti di alcune carte azione, ma può capitare di ottenerne durante l'avventura. In genere, a meno che non se ne sia ottenuto durante l'avventura, si inizia il combattimento senza.

Regole aggiuntive sul :

- Quando occorre scartare , rimetterlo nella riserva. Se non si ha l'ammontare di richiesto, scartarne il maggior numero possibile e ignorare il resto.
- Per spendere , occorre avere il numero di richiesto. Se un'istruzione richiede "Spendi 2 per Innescare" e il giocatore ha solo 1, non può attivare questo effetto.
- Tutto il viene scartato alla fine del combattimento.
- Quando si ottiene durante il combattimento, collocare un pari ammontare di sulla scheda mystling.
- Quando si ottiene durante l'avventura, il giocatore divide i segnalini tra i suoi mystling nel modo che preferisce collocandoli all'interno del portamystling. Il ottenuto durante l'avventura verrà utilizzato nel combattimento successivo.
- 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).
- Il non viene salvato tra uno scenario e l'altro.

Elenco di Azioni Bonus Comuni:

AZIONI BONUS:

- 1 **Scatto:** Muovi.
- 1 **Pianificazione:** Scarta 1 carta, puoi pescare 1 carta.

Le azioni bonus su una carta riepilogo.

Scatto: Spendere 1 per risolvere il movimento, seguendo le regole per il movimento.

Pianificazione: Spendere 1 per scartare 1 carta azione da uno slot a scelta. Far scorrere verso destra le carte azione per riempire gli slot vuoti. Il giocatore può pescare 1 nuova carta azione e collocarla sullo slot vuoto più a destra (in genere lo slot 1).

Azione Bonus Elementale: Ogni elemento ha 1 azione bonus unica, indicata sulla carta riepilogo di quell'elemento. Le azioni bonus di un elemento sono disponibili solo per i mystling con l'elemento principale corrispondente.

AZIONE BONUS ELEMENTALE:

5 **Collera:** Attacca.

I mystling di Fuoco possono spendere 5 per attaccare come azione bonus.

Azione Bonus della Capacità Speciale: Ogni mystling ha 1 o più azioni bonus uniche che nessun altro mystling può effettuare. Si trovano sulle carte capacità.

AZIONE BONUS DELLA CAPACITÀ SPECIALE:

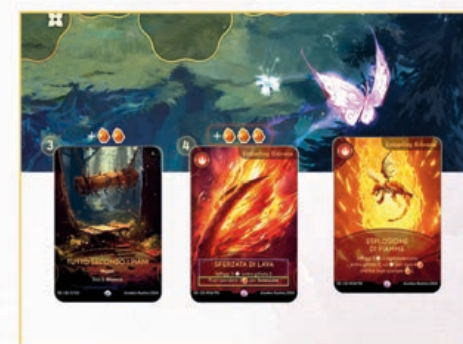
8 **Stella Infuocata:**
Infliggi 6 entro gittata 3.

Un giocatore che controlla l'Emberling Giovane può spendere 8 per risolvere Stella Infuocata, che gli permette di infliggere 6 entro gittata 3.

Esempio di un Turno del Giocatore



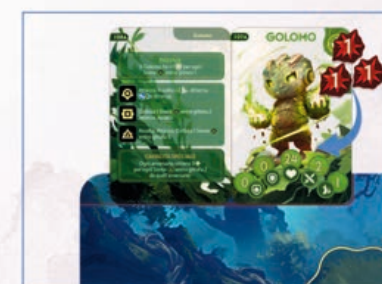
Il giocatore deve affrontare un combattimento. Ha l'Emberling Giovane e deve sconfiggere un Golomo. Sta per risolvere il suo secondo turno di combattimento. Ha 2 e 2, mentre il Golomo nemico non ha ancora subito.



Può effettuare un'azione bonus, ma decide di non farlo. Sceglie quindi la carta azione Sferzata di Lava nello slot 4.



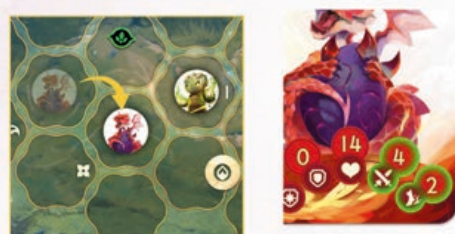
Per prima cosa, ottiene 3 dallo slot.



Poi risolve l'effetto di Sferzata di Lava dall'alto verso il basso, e da sinistra verso destra. La prima parte dell'effetto (in blu) dice: "Infliggi 3 entro gittata 3". Dato che il Golomo si trova entro la gittata e ha 0, subisce 3.



La seconda parte dell'effetto è opzionale e dice: "Puoi spendere 2 🔥 per Innescare". Decide di attivare questa opzione, spende 2 🔥 e Innesca Tutto Secondo i Piani nello slot 3 (non ottiene il 🔥 di questo slot).



Come prima, risolve la carta dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra. La prima parte dell'effetto gli permette di muovere. L'Emberling Giovane ha 2 🐾, quindi può muoversi di un massimo di 2 caselle. Il giocatore decide di muoverlo di 1 casella, in modo che si trovi entro gittata 1 dal Golomo.



La seconda parte dell'effetto dice: "Slot 3: Attacca". Questo effetto può essere risolto solo se la carta si trova nello slot 3. Per fortuna è così, e il giocatore risolve l'attacco.

L'Emberling Giovane ha 4 ✂️ e il Golomo 0 🛡️. Ma il Golomo ha una capacità passiva che gli fornisce +1 🛡️ per ogni Sisma entro gittata 1. Quindi la 🛡️ attuale del Golomo è 2.

Per questo motivo, l'attacco dell'Emberling Giovane viene ridotto di 2 e infligge un totale di 2 ✂️.



Una volta risolto del tutto la carta azione innescata (Tutto Secondo i Piani), il giocatore la scarta e poi scarta la carta azione che ha causato l'innescò (Sferzata di Lava).



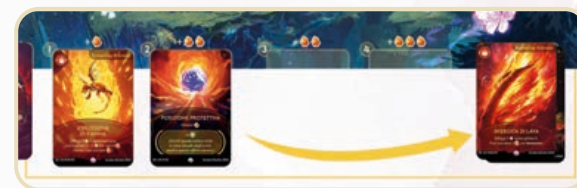
Il giocatore non può risolvere altre carte azione in questo turno, ma potrebbe ancora effettuare azioni bonus. Decide di effettuare uno Scatto, e spende 1 🔥 per muovere.



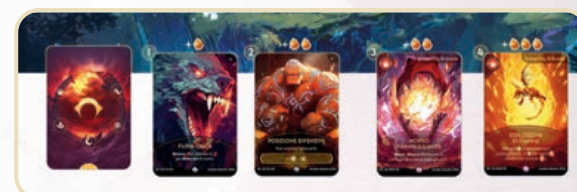
Può muovere l'Emberling Giovane di un massimo di 2 caselle, e decide di sfruttare la sua 🐾 per allontanarlo il più possibile dall'avversario.



A questo punto, decide di effettuare anche l'azione bonus Pianificazione, spendendo 1 🔥 per scartare 1 carta e pescare 1 carta.



Scarta Posizione Protettiva, fa scorrere tutte le carte verso destra e pesca 1 nuova carta che colloca nello slot 3. L'effetto passivo della carta Posizione Protettiva si applica, e l'Emberling Giovane adesso ha 2 🛡️.



Dato che non può fare altro, il giocatore decide di terminare il suo turno. Non può permettersi di attivare la capacità speciale o l'azione bonus elementale dell'Emberling Giovane, e ha già effettuato le azioni bonus Scatto e Pianificazione in questo turno. Gli rimane solo 1 🔥, che potrà usare durante il turno seguente.

Normalmente farebbe scorrere tutte le carte verso destra per riempire gli slot vuoti ma, dato che le carte azione si trovano già negli slot più a destra per effetto dell'azione bonus Pianificazione, si limita a riempire gli slot vuoti pescando nuove carte. Il turno del giocatore termina, e ora sta al nemico svolgere il proprio.

Turno del Nemico

Dopo il turno del giocatore tocca al nemico agire.

2: È importante ricordare che l'ordine di turno si svolge in modo leggermente diverso, con il giocatore con il segnalino provocazione che 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.

Ogni nemico ha numerosi effetti diversi che è possibile risolvere, descritti sulla sua carta capacità nemico. Il nemico cercherà di risolvere un effetto corrispondente alla carta attacco nemico in cima al mazzo, che è sempre visibile al giocatore.

Svolgimento di un Turno del Nemico

Durante il suo turno, un nemico risolve 1 dei suoi effetti. Dopo un certo numero di turni, risolve la sua capacità speciale. Per risolvere un turno del nemico, seguire i passi sottostanti:

- a. Far scorrere le carte. Pescare 1 carta attacco nemico.
 - b. Risolvere la carta attacco nemico.
 - c. Verificare e risolvere la capacità speciale.
 - d. Terminare il turno del nemico e proseguire con il turno del giocatore.
1. **Far Scorrere le Carte. Pescare 1 Carta Attacco Nemico:** Far scorrere tutte le carte attacco nemico di 1 slot verso destra (in alcuni rari casi, quando occorre far scorrere la carta che si trova nello slot 5, collocarla invece in cima alla pila degli scarti). Poi prendere 1 carta attacco nemico dalla cima del mazzo e collocarla sullo slot 1.

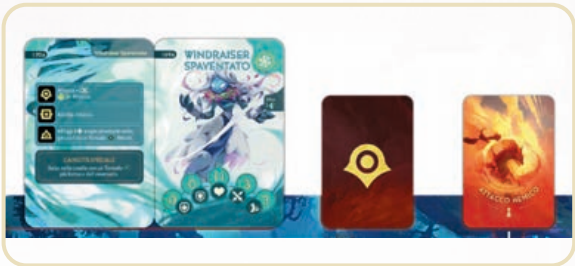
Non appena il mazzo del nemico si esaurisce:

- 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 risolvendo specifici effetti durante l'avventura.
- Se non ci sono carte Fatica disponibili, il giocatore subisce invece 5 .
- Rimiscolare la pila degli scarti e comporre un nuovo mazzo del nemico, senza scartare le carte attacco nemico dagli slot.

2: 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).



2. **Risolvere la Carta Attacco Nemico:** Verificare la carta attacco nemico nello slot 1. Risolvere l'effetto corrispondente sulla carta capacità nemico, poi girare a faccia in giù la carta attacco nemico risolta. Quando si risolve un attacco nemico, il giocatore considera il suo mystling come se fosse l'"avversario".



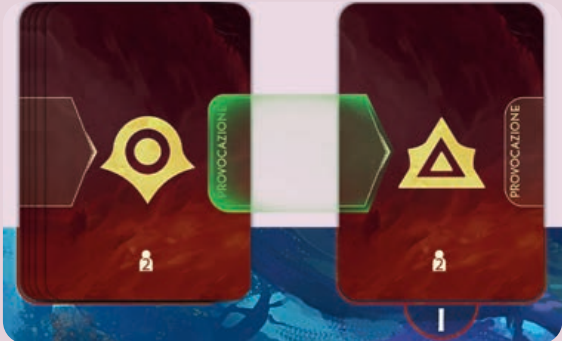
Durante il suo prossimo turno, il nemico risolverà l'effetto : "Attacca +2 .  Attacca." Questo effetto si attiva dopo aver fatto scorrere le carte e aver pescato 1 carta dalla cima del mazzo sullo slot 1.

2: Usare le carte attacco nemico con il simbolo **2**. 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.



3. **Verificare e Risolvere la Capacità Speciale:** Se c'è una carta attacco nemico al di sopra del segnalino capacità speciale, risolvere la capacità speciale nemico e scartare tutte le carte attacco nemico dagli slot del nemico.
4. **Terminare il Turno del Nemico e Proseguire con il Turno del Giocatore.**
- a. Risolvere gli effetti alla fine del turno nell'ordine che si preferisce.
 - b. Scartare dal nemico 1 segnalino condizione di ogni tipo, se ce ne sono (per ulteriori informazioni sui segnalini condizione, vedi pagina 32).
 - c. Iniziare il turno del giocatore.

Parole Chiave del Nemico

Molte delle parole chiave utilizzate dal giocatore vengono utilizzate anche dal nemico, e funzionano in modo simile (per esempio, **Attacca** e **Infliggi** ). Tuttavia, esistono due parole chiave legate al movimento utilizzate solo dal nemico:

Ritirati:

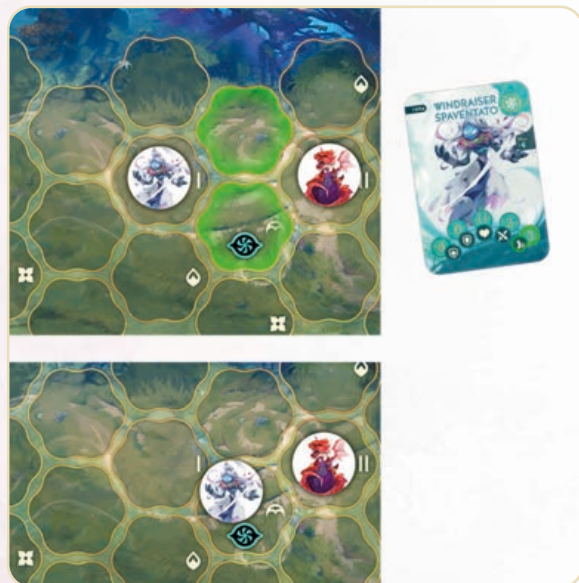
- Quando un nemico si ritira, risolvere l'effetto in modo simile al movimento di un mystling.
- Durante una ritirata, il nemico si muove sempre in modo da allontanarsi dal giocatore (ovvero, nella casella a maggiore gittata possibile dal giocatore), utilizzando il numero minore possibile di movimenti.
- Quando un nemico si ritira, se si trova già nella casella più lontana raggiungibile, non si muove.
- Se ci sono più caselle che soddisfano queste condizioni, il giocatore sceglie in quale far ritirare il nemico.



Il Windraiser Spaventato si ritira. Ha 3 . Ci sono tre caselle dove il Windraiser Spaventato può muoversi per allontanarsi il più possibile dal suo avversario (l'Emberling Giovane), e il giocatore decide di muoverlo in quella più in alto.

Assalta:

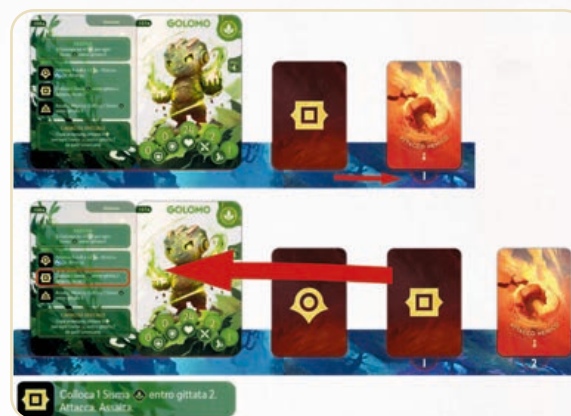
- Quando un nemico assalta, risolvere l'effetto in modo simile al movimento di un mystling.
- Durante un assalto, il nemico si muove sempre in modo da avvicinarsi al giocatore (ovvero, cerca di arrivare entro gittata 1 dal giocatore, se possibile), utilizzando il numero minore possibile di movimenti.
- Quando un nemico assalta e si trova già entro gittata 1 dal giocatore, non si muove.
- Se ci sono più caselle che soddisfano queste condizioni, il giocatore sceglie in quale il nemico assalta.



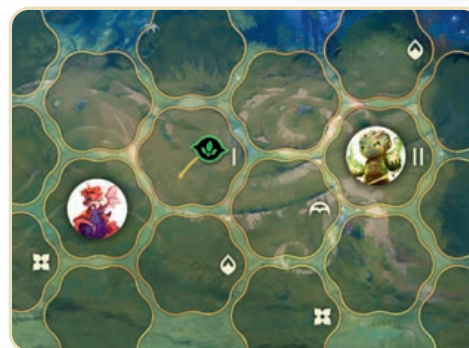
Il Windraiser Spaventato assalta. Ha 3 . Vuole terminare il movimento il più vicino possibile al suo avversario (l'Emberling Giovane) ma senza usare tutta la sua . Ci sono due caselle che può raggiungere, e il giocatore decide di muoverlo in quella più in basso.

Esempio di un Turno del Nemico

Nota: Questo esempio usa le regole per collocare i segnalini elementali, che il regolamento non ha ancora spiegato (pagina 24). Non occorre conoscerle per comprendere l'esempio.



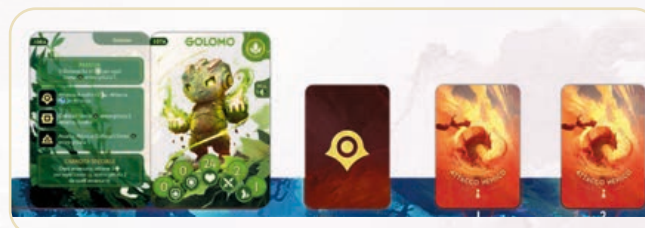
È il turno del Golomo nemico. Per prima cosa, far scorrere verso destra tutte le carte attacco nemico, facendo spazio nello slot 1 per una nuova carta. Poi collocare 1 carta dalla cima del mazzo degli attacchi nemico sullo slot 1, e confrontarne il simbolo con la carta capacità nemico del Golomo. Infine, risolvere l'effetto corrispondente.



L'effetto dice: "Colloca 1 Sisma entro gittata 2. Attacca. Assalta." Risolvere questi effetti da sinistra a destra, dall'alto verso il basso. Collocare 1 Sisma entro gittata 2, nella casella più vicina al mystling del giocatore (l'Emberling Giovane). Le caselle valide sono due (la casella I e quella con). In questo caso, il giocatore decide dove collocare il segnalino, e opta per la casella I. L'effetto poi richiede "Attacca." Dato che il Golomo non si trova entro gittata 1 dal mystling del giocatore, questa parte non si risolve.



L'ultima parte dell'effetto è "Assalta." Dato che ha 1 , il Golomo si muove di 1 casella verso il mystling del giocatore. Ci sono due caselle valide (evidenziate in verde, sopra). Anche in questo caso è il giocatore a decidere dove muovere il nemico, e opta per la casella più in alto.

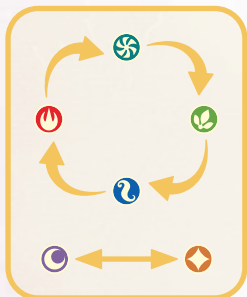


La carta attacco nemico è stata risolta, e viene quindi girata a faccia in giù. Non c'è una carta attacco nemico al di sopra del segnalino capacità speciale, quindi il nemico non risolve la sua capacità speciale. Il turno del nemico termina.

Regole del Combattimento Aggiuntive

Vantaggio Elementale

In *Dragon Eclipse* gli elementi interagiscono gli uni con gli altri, e ogni elemento ha un vantaggio contro un altro elemento. A rappresentare questa interazione, certe carte azione/capacità nemico hanno degli effetti aggiuntivi.



Il diagramma soprastante mostra il vantaggio elementale. Luce e Tenebra sono l'una l'opposta dell'altra. Il Fuoco usa l'Aria come combustibile. L'Aria può insinuarsi tra le fenditure nell'armatura della Terra. La Terra è l'unico ostacolo che possa fermare l'Acqua. L'Acqua spegne il Fuoco. Queste interazioni sono sempre spiegate per intero nell'effetto, e non occorre ricordarle a memoria.

Icone Vantaggio



Le icone vantaggio sono sempre seguite da un effetto. Risolvere l'effetto solo se l'elemento dell'avversario (inclusi i sottotipi elementali) corrisponde all'icona indicata.



Per esempio, se si risolve la carta *Tempesta* contro un avversario di elemento *Fuoco*, si risolve anche l'effetto "Infliggi 3 stelle entro qualsiasi gittata".

Le icone vantaggio usate dal nemico funzionano nello stesso modo, e si applica l'effetto solo se il mystling del giocatore ha un elemento (inclusi i sottotipi elementali) che corrisponde all'icona indicata.

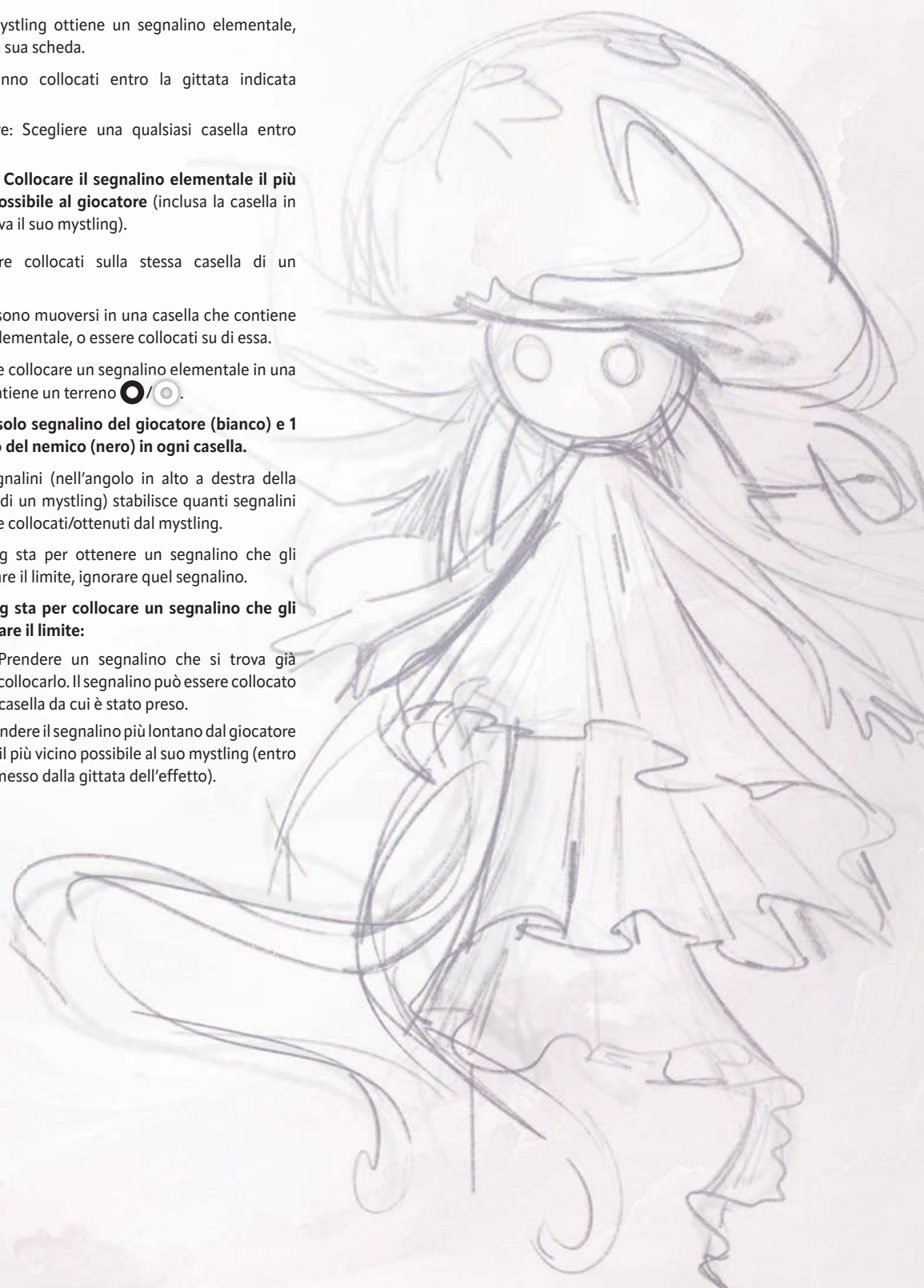
: Risolvere l'effetto dell'icona vantaggio solo se il bersaglio attuale ha l'elemento corrispondente.

Segnalini Elementali



Alcuni effetti del nemico, carte azione e azioni bonus possono collocare segnalini elementali nell'arena o permettere ai mystling di ottenerli. Il nome del segnalino è sempre seguito dall'icona del segnalino elementale (per esempio, "Colloca 1 Sisma entro gittata 2"). I segnalini elementali hanno due lati: uno bianco, destinato al giocatore, e uno nero, destinato al nemico. Questi segnalini non hanno effetti intrinseci ma potrebbero farvi riferimento capacità speciali, effetti di carte azione o carte capacità nemico.

- Quando un mystling ottiene un segnalino elementale, collocarlo sulla sua scheda.
- I segnalini vanno collocati entro la gittata indicata nell'effetto.
 - Giocatore: Scegliere una qualsiasi casella entro gittata.
 - Nemico: **Collocare il segnalino elementale il più vicino possibile al giocatore** (inclusa la casella in cui si trova il suo mystling).
- Possono essere collocati sulla stessa casella di un mystling.
- I mystling possono muoversi in una casella che contiene un segnalino elementale, o essere collocati su di essa.
- Non è possibile collocare un segnalino elementale in una casella che contiene un terreno
- **Può esserci 1 solo segnalino del giocatore (bianco) e 1 solo segnalino del nemico (nero) in ogni casella.**
- Il limite di segnalini (nell'angolo in alto a destra della carta attributi di un mystling) stabilisce quanti segnalini possono essere collocati/ottenuti dal mystling.
- Se un mystling sta per ottenere un segnalino che gli farebbe superare il limite, ignorare quel segnalino.
- **Se un mystling sta per collocare un segnalino che gli farebbe superare il limite:**
 - Giocatore: Prendere un segnalino che si trova già nell'arena e collocarlo. Il segnalino può essere collocato nella stessa casella da cui è stato preso.
 - Nemico: Prendere il segnalino più lontano dal giocatore e collocarlo il più vicino possibile al suo mystling (entro il limite permesso dalla gittata dell'effetto).



Fine del Combattimento

Il combattimento termina immediatamente non appena si verifica una di tre condizioni:

SCONFITTA

Se, in qualsiasi momento, il mystling del giocatore ha  pari o superiori alla sua  sulla scheda, il giocatore perde immediatamente il combattimento.

 : I giocatori perdono immediatamente non appena uno dei loro mystling ha  pari o superiori alla propria .

VITTORIA

Il combattimento può terminare con la sconfitta del nemico. Se, in qualsiasi momento, il nemico ha  pari o superiori alla sua  sulla scheda, e non sono state soddisfatte tutte le condizioni di domatura, il giocatore vince il combattimento.

Per esempio, quando il giocatore risolve una carta con l'effetto: "Infliggi 2  entro gittata 2. Cura 2." Se la parte dell'effetto "Infliggi 2  entro gittata 2" soddisfa la condizione di vittoria, il combattimento termina immediatamente senza poter risolvere la parte "Cura 2" dell'effetto.

DOMATURA

Domare un nemico è più complicato che sconfiggerlo ma, se ci si riesce, quel mystling si unisce alla squadra del giocatore. Tuttavia, se la preparazione del combattimento non prevede una carta domatura, il mystling nemico non può essere domato.

Per domare un nemico, occorre soddisfare tutte le condizioni sulla sua carta domatura, nell'ordine in cui sono descritte (dall'alto verso il basso). Di conseguenza, non è possibile soddisfare la terza condizione di domatura se non si sono prima soddisfatte la prima e la seconda.

Quando viene soddisfatta una condizione, collocare 1 segnalino A sullo slot accanto ad essa. Le condizioni restano soddisfatte anche se lo stato di gioco dovesse cambiare (per esempio, se il giocatore doveva ridurre la  del nemico, c'è riuscito ma il nemico si cura, la condizione resta soddisfatta).

Quando viene soddisfatta l'ultima condizione su una carta domatura, il giocatore doma immediatamente il nemico e il combattimento termina, anche se il nemico ha  pari o superiori alla sua .



Una carta domatura.

Arrendersi

Non è consigliabile, ma è possibile arrendersi in qualsiasi momento durante un combattimento. In tal caso, il giocatore infligge un ammontare di  al suo mystling in modo che i  totali che ha siano pari alla sua  e risolve l'esito SCONFITTA. Se ci si arrende, non è possibile continuare il combattimento, nemmeno se le istruzioni di un brano dicono diversamente.

 : I  vanno inflitti a entrambi i mystling.

Dopo Sconfitta/Domatura/Vittoria

Quando viene soddisfatta una delle condizioni precedenti, guardare la sezione in basso sulla carta arena, sotto la dicitura "Fine del Combattimento", e proseguire con il brano che corrisponde al risultato ottenuto, seguendo le istruzioni indicate. Se lo scontro era un combattimento casuale, seguire le istruzioni sotto la dicitura "Fine del Combattimento Casuale" della carta arena.

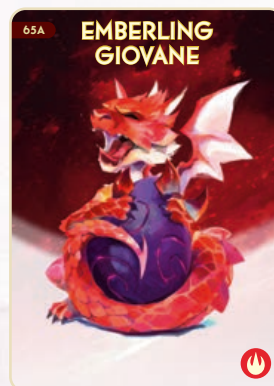


Enciclopedia dei Mystling

Nel corso del gioco, sarà possibile collezionare una serie di profili e curiosità circa i mystling incontrati e domati dietro il divisore *Enciclopedia dei Mystling*. Si tratta di carte che non hanno alcun effetto di gioco, ma sono utili per tenere traccia dei progressi fatti e delle informazioni scoperte sulle creature che popolano il mondo di *Dragon Eclipse*.

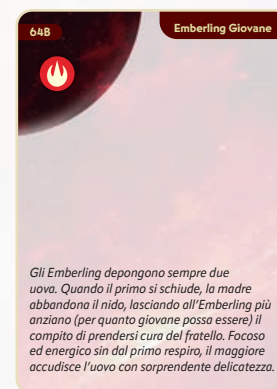
Nell'edizione speciale del gioco, è possibile usare il quaderno ad anelli Enciclopedia dei Mystling invece del divisore, infilando le carte profilo e curiosità nelle tasche corrispondenti all'ID della carta.

- **Carte Profilo:** Se stava affrontando un mystling per la prima volta (a prescindere dal risultato del combattimento), il giocatore dovrà prenderne la carta profilo e collocarla nell'Enciclopedia dei Mystling, dietro l'omonimo divisore.



Carta profilo dell'Emberling Giovane.

- **Curiosità:** Sul lato B delle carte domatura è possibile trovare delle curiosità relative ai mystling. Quando un nemico viene domato, il giocatore deve prenderne la carta domatura, girarla sul lato B e collocarla nell'Enciclopedia dei Mystling, dietro l'omonimo divisore.



Curiosità sull'Emberling Giovane.

Aggiungere Carte ai Combattimenti Casuali

Spesso, il Diario dell'Avventura richiede di aggiungere una carta livello ai combattimenti casuali. Quasi tutti i mystling che non sono stati domati possono essere incontrati in un combattimento casuale, così da dare al giocatore la possibilità di domarli usando l'essenza (durante il passo "Viaggiare nel Mappamondo") o affrontandoli nuovamente in uno scontro. Per ulteriori informazioni sui combattimenti casuali e le carte livello, vedi pagina 32.

- **"Aggiungi la carta livello X ai combattimenti casuali":** Prendere la carta livello indicata dal mazzo dei livelli e collocarla dietro il divisore *Combattimenti Casuali*.

Rimuovere le Carte Nemico

Quando un mystling viene domato, non si ha più la possibilità di incontrarlo come nemico. Per questo motivo, il Diario dell'Avventura richiede di collocare la capacità nemico del mystling domato dietro il divisore *Rimosse*. In questo modo, il giocatore può usare i divisori dei mystling domati per organizzare la sua squadra.

Ripulire l'Arena

Il Diario dell'Avventura specifica il momento in cui occorre ripulire l'arena alla fine di un combattimento. Per farlo, svolgere i passi seguenti:

1. Collocare il mazzo delle azioni nella tasca del mystling (*insieme alle eventuali carte Fatica ottenute*).
2. Collocare le carte attributi e capacità del mystling, insieme a tutti i suoi , nel portamystling.
3. Scartare tutti i  e i segnalini elementali (*non vengono salvati tra un combattimento e l'altro*).
4. Collocare le carte del nemico dietro il divisore corrispondente.
Nota: Saltare questo passo se il nemico è stato domato.
5. Prendere tutte le carte attacco nemico e mescolarle.
6. Scartare tutti i componenti dall'arena.
7. Chiudere il modulo delle arene.

DOPO LO SCENARIO

Questo stadio ha inizio quando si raggiunge un brano del Diario dell'Avventura che dice: "Congratulazioni! Hai raggiunto la fine dello scenario", seguito dal testo che contiene le istruzioni su come terminare uno scenario. I passi descritti in queste pagine sono elencati anche nel Diario dell'Avventura, quindi non occorre ricordarli a memoria.

1. Ottenere l'Accesso a Nuovi Scenari

Prendere il mappamondo dalla scatola del gioco e collocarlo davanti a sé.

A questo punto, potrebbe essere necessario svolgere una serie di passi:

Per girare una carta mappamondo, sfilarla dal suo slot e girarla sul suo lato Esplorata. In genere, questo effetto fa sì che lo scenario diventi bloccato.

Il giocatore ottiene inoltre delle nuove carte mappamondo da infilare nel portacarte, assicurandosi di collocarle nella posizione giusta e con il lato corretto a faccia in su. Queste carte offrono nuovi scenari o nuovi brani, da esplorare durante il passo "Viaggiare nel Mappamondo".



Un portacarte mappamondo con le carte inserite alla fine del primo scenario.

2. Aprire una Bustina

Quando viene richiesto di aprire una bustina, prendere una bustina casuale dalla scatola e aprirla. Tutte le carte provenienti dalla bustina vanno collocate dietro il divisore *Carte Sbloccate*, e potranno essere aggiunte ai mazzi durante il passo "Comporre il Mazzo" degli scenari.

Le bustine dell'Edizione Speciale del gioco sono sigillate, e occorre scartare la confezione in plastica per aprirle. Una volta completata la campagna, le bustine possono essere ripristinate seguendo le istruzioni nella sezione "Aprire la Scatola" e usando le confezioni bustina.

3. Ottenere Carte Avanzamento

In aggiunta alle carte iniziali (S) ottenute nel primo scenario, esistono altre carte neutrali che è possibile sbloccare dopo ogni scenario. Si tratta delle carte incluse nel mazzo degli avanzamenti. Esistono 2 mazzi degli avanzamenti: il mazzo degli avanzamenti A, utilizzato all'inizio del gioco, e il più potente mazzo degli avanzamenti B, da sbloccare progredendo con la campagna.



Ottenere una Carta Avanzamento:

1. Prendere tutte le carte avanzamento dal mazzo degli avanzamenti attuale (*nei primi scenari è il mazzo degli avanzamenti A*).
2. Pescare 8 carte, meno 1 per ogni Fatica in entrambi i mazzi delle azioni (fino a un minimo di 3 carte pescate), e collocarle a faccia in su davanti a sé.
3. Scegliere 3 carte e collocarle dietro il divisore *Carte Sbloccate*. Queste carte possono essere aggiunte al mazzo durante il passo "Comporre il Mazzo" degli scenari seguenti. Rimiscolare il resto delle carte nel mazzo degli avanzamenti.

4. Scartare le Carte Fatica

Le carte Fatica non vengono salvate tra uno scenario e l'altro, ma vanno rimosse dai mazzi delle azioni di entrambi i mystling e riposte insieme alle altre carte Fatica.

5. Curare i Mystling

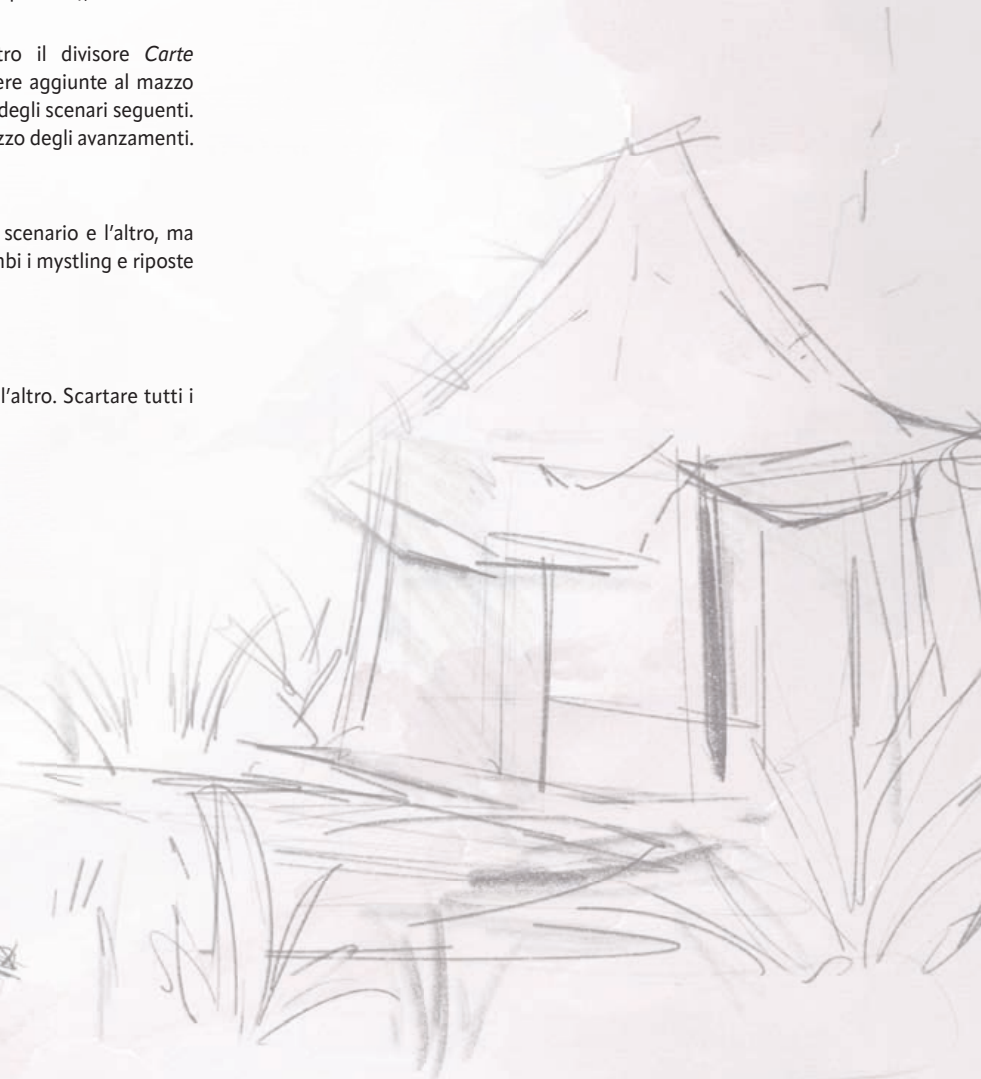
I  non vengono salvati tra uno scenario e l'altro. Scartare tutti i  da entrambi i mystling.

6. Salvare la Partita

È possibile salvare la partita solo dopo aver concluso uno scenario. Sarà il Diario dell'Avventura a indicare quando sia possibile salvare la partita.

Per salvare la partita, svolgere i passi seguenti:

1. Collocare entrambi i mystling dietro il divisore *Squadra*, ognuno con le sue carte azione specifiche. Se si desidera salvare anche i mazzi composti all'inizio dello scenario, possono essere riposti anch'essi dietro il divisore *Squadra*.
2. Collocare il resto delle carte azione dietro il divisore *Carte Sbloccate*.
3. Collocare le carte equipaggiamento (*massimo 2*), le carte oggetto (*massimo 3*) e tutti i segreti, l'essenza e l'argento dietro il divisore *Inventario*.
4. Rimettere nella scatola il resto dei componenti.



MODALITÀ DI GIOCO AGGIUNTIVE

Modalità Difficile

Disponibile durante la campagna.

Chi vuole affrontare una sfida più impegnativa può applicare le regole seguenti. La modalità difficile influisce solo sui combattimenti, ed è possibile passare dalla modalità standard a quella difficile in qualsiasi momento (tranne che nel corso di un combattimento). È consigliabile affrontare il primo scenario in modalità standard.

Esistono tre versioni di modalità difficile, ma è vivamente consigliato utilizzarle una alla volta.

Modalità Difficile Corruzione

Disponibile per le partite in solitario e per 2 giocatori.

Questa modalità aumenta gli attributi dell'avversario, e può allungare la durata dei combattimenti.

Regola: Prima di ogni combattimento, pescare 1 carta corruzione casuale (pagina 32) per il nemico e farla scorrere sotto la sua carta attributi. Durante il combattimento, aggiungere gli attributi della carta corruzione a quelli del nemico. Questa modalità può far sì che il nemico abbia più carte corruzione.

 Far scivolare la carta corruzione sotto una corruzione maggiore.

Modalità Difficile Imprevedibilità

Disponibile solo per le partite in solitario.

Questa modalità rende il combattimento meno deterministico.

Regola: Giocare con il mazzo degli attacchi nemico a faccia in giù. Durante il turno del nemico, prima di pescare la carta attacco nemico, girarla in modo che sia a faccia in su.

Modalità Osso Duro

Disponibile per le partite in solitario e per 2 giocatori.

Questa modalità riduce l'ammontare di cure alla fine di un combattimento, rendendo pericoloso affrontare più combattimenti durante lo stesso scenario.

Regola: Ogni volta che si incontra l'istruzione: "Ogni mystling che ha partecipato al combattimento cura fino a tornare a metà della sua  (arrotondando per difetto)", risolvere invece "Ogni mystling che ha partecipato al combattimento cura 5. Non può superare metà della sua  (arrotondando per difetto)."

Modalità PvP

Non disponibile durante la campagna.

Nella modalità PvP, due giocatori possono sfidarsi in un duello epico, in cui possono utilizzare qualsiasi mystling. A seconda del tempo a disposizione, è possibile giocare:

- Una battaglia rapida (30-45 minuti).
- Una sfida (1,5 ore).

Sia le battaglie rapide che le sfide usano le regole per il combattimento (pagina 18) e per la composizione del mazzo (pagina 7), quindi meglio avere familiarità con entrambe prima di tuffarsi in questa modalità. Quelle che seguono sono le modifiche necessarie per giocare la modalità PvP:

- Non è possibile domare l'avversario. Per vincere il combattimento, un giocatore deve far sì che i  del nemico siano pari o superiori alla sua .
- Usare il lato PvP delle carte arena.
- Quando si collocano i segnalini elementali, il primo giocatore usa il lato bianco e l'altro il lato nero.
- Le interruzioni non possono influire sulle carte negli slot 1 (non possono essere scartate in questo modo).
- Usare il lato B delle carte attributi (con la dicitura "PvP" nella parte bassa).



Una carta attributi PvP.

Battaglia Rapida

In una battaglia rapida, ogni giocatore controlla 1 mystling per cui compone un mazzo e con cui combatte. I giocatori svolgono i loro turni alternandosi fino alla vittoria di uno dei due.

Preparazione di una Battaglia Rapida

1. Determinare casualmente il primo giocatore.
2. Il primo giocatore sceglie 1 mystling e ne prende le carte attributi, capacità e azione. Poi l'altro giocatore fa lo stesso.
3. I giocatori compongono i mazzi del proprio mystling contemporaneamente, applicando le eccezioni seguenti alle normali regole per la composizione del mazzo:
 - a. Dividere le carte neutrali in due pile, in modo che ci sia 1 copia di ogni carta in entrambe le pile.
 - b. Dividere le carte azione elementale in pile separate per ogni elemento.
 - c. Ogni giocatore riceve 1 pila di carte neutrali (se sono d'accordo, i giocatori possono scambiare le carte neutrali tra loro).

- d. Se i giocatori scelgono due mystling dello stesso elemento, e non riescono ad accordarsi su chi prenda quali carte, le scelgono 1 alla volta a partire dal primo giocatore.
- e. Se uno dei mystling ha un sottotipo elementale, il suo giocatore può scegliere le carte azione per il suo sottotipo dopo che l'altro giocatore ha finito di comporre il proprio mazzo (può usare le carte rimanenti).

4. I giocatori scelgono casualmente una mappa dell'arena (usare il lato ).
5. I giocatori pescano 1 carta arena PvP casuale e seguono le istruzioni di preparazione su di essa.
6. Il primo giocatore colloca il suo mystling sulla casella di partenza I. L'altro giocatore sceglie se collocare il proprio mystling sulla casella di partenza II o III.
7. Ogni giocatore prende il suo mazzo delle azioni, lo mescola e lo colloca a faccia in giù sul proprio slot del mazzo.
8. Ogni giocatore pesca 4 carte azione (1 alla volta) e le colloca sugli slot dall'1 al 4 a destra del suo mazzo delle azioni.
9. A cominciare dal primo giocatore, ogni giocatore può decidere se effettuare un mulligan (pagina 17).
10. Il secondo giocatore ottiene 1 .
11. Il primo giocatore inizia il suo turno.

Sfida

In una sfida, i giocatori si scontrano in una serie di round ognuno con una squadra di 3 mystling. I giocatori potranno cambiare mystling alla fine di ogni round, e svolgeranno i turni alternandosi finché uno dei due non vince il round. Per vincere una sfida, un giocatore deve vincere 2 round su 3. Per questo motivo, in una sfida si giocano 2 o 3 round. Il vincitore di un round non può usare il mystling con cui ha vinto nei round successivi.

Preparazione di una Sfida

1. Determinare casualmente l'ospite.
2. L'ospite sceglie un mystling e ne prende le carte attributi, capacità e azione. Poi l'altro giocatore fa lo stesso, scegliendo allo stesso tempo il suo primo e secondo mystling. L'ospite sceglie quindi il suo secondo e terzo mystling. Infine, l'altro giocatore sceglie il suo terzo mystling. Un giocatore non può scegliere più mystling con lo stesso elemento principale.
3. Dividere le carte neutrali in due pile, in modo che ci sia 1 copia di ogni carta in entrambe le pile.
4. Dividere le carte azione elementale in pile separate per ogni elemento.
5. Ogni giocatore riceve 1 pila di carte neutrali (se sono d'accordo, i giocatori possono scambiare le carte neutrali tra loro).
6. I giocatori compongono i mazzi di 1 dei loro 3 mystling contemporaneamente, applicando le eccezioni seguenti alle normali regole per la composizione del mazzo:
 - a. Se i giocatori scelgono due mystling dello stesso elemento, e non riescono ad accordarsi su chi prenda quali carte, le scelgono 1 alla volta a partire dall'ospite.

- b. Se uno dei suoi mystling ha un sottotipo elementale, il giocatore può scegliere le carte azione per il suo sottotipo dopo che l'altro giocatore ha finito di comporre il proprio mazzo (può usare le carte rimanenti).
- c. Ripetere questo procedimento per i mystling rimanenti, finché ogni giocatore non ha composto 3 mazzi.

Preparazione di un Round

- **Solo durante il primo round:** Determinare casualmente il primo giocatore.
- Scegliere casualmente una mappa dell'arena (usare il lato 2).
- Pescare 1 carta arena PvP casuale e seguire le istruzioni di preparazione su di essa.
- Il primo giocatore sceglie 1 dei suoi mystling da usare in questo round, poi il secondo giocatore sceglie il proprio mystling.
- Il primo giocatore colloca il suo mystling sulla casella di partenza I. L'altro giocatore sceglie se collocare il proprio mystling sulla casella di partenza II o III.
- Ogni giocatore prende il mazzo delle azioni del mystling che ha scelto, lo mescola e lo colloca a faccia in giù sul proprio slot del mazzo.
- Ogni giocatore pesca 4 carte azione (1 alla volta) e le colloca sugli slot dall'1 al 4 a destra del suo mazzo delle azioni.
- A cominciare dal primo giocatore, ogni giocatore può decidere se effettuare un mulligan (pagina 17).
- Il secondo giocatore ottiene 1.
- Il primo giocatore inizia il suo turno.

Dopo il Round

- Se un giocatore ha vinto 2 round, è il vincitore della sfida e la sfida termina.
- Altrimenti:
 - a. Il giocatore che ha vinto il round mette da parte la pedina del mystling con cui ha vinto (a indicare che ha vinto 1 round). Non potrà utilizzare quel mystling nei round successivi.
 - b. Ogni giocatore scarta tutti i segnalini e dalla sua scheda mystling.
 - c. Il giocatore che ha perso il round decide chi sarà il primo giocatore nel round successivo.
 - d. Ripulire l'arena.
 - e. Preparare il round successivo seguendo i passi della sezione "Preparazione di un Round".

Modalità Roguelite

Disponibile per le partite in solitario e per 2 giocatori.

Non disponibile durante la campagna.

Prima di iniziare la modalità roguelite, è consigliabile aver completato la campagna.

Panoramica della Partita

Ogni giocatore sceglie 1 mystling, e affronta una mappa nel tentativo di raggiungere il terzo boss. Ogni mappa presenta tre fasi, ognuna delle quali termina con uno scontro con un boss. Dopo ogni boss, è possibile salvare l'incursione o continuare a giocare. Ma non c'è da preoccuparsi in caso di fallimento! Spendendo l'argento e l'essenza ottenuti durante un'incursione, sarà possibile sbloccare benefici e mystling aggiuntivi per migliorare le possibilità di riuscita.

Lo svolgimento normale di una sessione roguelite (un'incursione) è scegliere 1 casella su una mappa e risolverne l'effetto (ottenere una ricompensa o affrontare un combattimento), ripetendo il procedimento finché non si riesce a sconfiggere il terzo boss. Se, in qualsiasi momento, il mystling di un giocatore dovesse avere pari o superiori alla sua, cede a stanchezza e ferite e l'incursione termina con una sconfitta. In entrambi i casi, proseguire con la risoluzione dell'incursione.

Preparazione della Modalità Roguelite

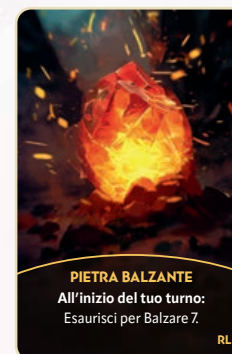
Occorre svolgere questa preparazione solo una volta prima di iniziare la prima incursione in modalità roguelite.

- Se non sono già aperte, aprire tutte le bustine.
- Separare le carte avanzamento in mazzo A e mazzo B.
- Preparare le carte azione elementale, dividendole in mazzi separati per ogni elemento.
- Collocare tutte le carte mystling (attributi, capacità, capacità nemico, domatura, profilo e azione) dietro i divisori corrispondenti.
- Preparare le carte livello, dividendole in mazzi separati per ogni livello.
- Prendere i mazzi degli equipaggiamenti e degli oggetti e rimuovere tutte le carte senza la sigla "RL" nell'angolo in basso a destra (queste carte non verranno utilizzate in questa modalità). Lasciare le carte rimanenti nell'area di gioco.
- Preparare il mazzo degli attacchi nemico.

2: Usare il mazzo degli attacchi nemico contrassegnato dal simbolo 2.

- Preparare i segnalini universali, condizione, elementali, danno e potere.
- Preparare le pedine.
- Prendere una nuova scheda di salvataggio.
- **Prendere tutti i componenti esclusivi di questa modalità:** Le mappe roguelite e le carte artefatto e mistero.

Carte Artefatto



Un artefatto bloccato (sinistra) e un artefatto sbloccato (destra).

Gli artefatti sono un nuovo tipo di carta, simile a oggetti ed equipaggiamento. Si sbloccano durante le partite in modalità roguelite.

- Ogni carta artefatto ha un lato bloccato e uno sbloccato.
- Gli artefatti sono carte monouso.

2: Gli artefatti sono condivisi tra i giocatori

Una volta utilizzato, un artefatto viene esaurito (ruotarlo di 90° gradi, a indicare che non possa essere usato nuovamente) e rimane esaurito finché non si raggiunge l'accampamento successivo dopo il combattimento con un boss.

Prima della prima incursione, tutti gli artefatti sono bloccati (e sarebbe meglio non leggerne il lato sbloccato).

Per sbloccare un artefatto, un giocatore deve soddisfare l'obiettivo indicato sul lato bloccato della carta. Una volta fatto, girare l'artefatto sul lato sbloccato e metterlo da parte fino alla risoluzione dell'incursione (non è possibile usarlo nell'incursione in cui viene sbloccato).

2: Un giocatore può sbloccare solo i propri artefatti.

Carte Mistero



Le carte mistero rappresentano incontri e avventure casuali, e i giocatori devono risolverne almeno una tra un combattimento e l'altro. Le carte mistero sono divise in due sezioni: la sezione **superiore**, che permette di potenziare il proprio mazzo delle azioni aggiungendo o rimuovendo carte, e quella **inferiore**, che presenta diversi effetti con cui ottenere oggetti, equipaggiamento e altri vantaggi.

Scheda di Salvataggio

	1	2	3		Mystling	1	2	3		1	2	3
☐ Alukah Giovane	☐	☐	☐	☐ Siren 3	☐	☐	☐	☐	☐ Umbra 5	☐	☐	☐
☐ Firple	☐	☐	☐	☐ Alukah 4	☐	☐	☐	☐	☐ Vogandr 5	☐	☐	☐
☐ Iceling Giovane	☐	☐	☐	☐ Blazereef 4	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐
☐ Prowler	☐	☐	☐	☐ Bolb 4	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐
☐ Emberling Giovane 2	☐	☐	☐	☐ Chrysmallon 4	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐
☐ Gaiaodon Giovane 2	☐	☐	☐	☐ Darktailen 4	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐
☐ Golomo 2	☐	☐	☐	☐ Emberling 4	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐
☐ Regalian 2	☐	☐	☐	☐ Firple Rinato 4	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐
☐ Bolb Giovane 3	☐	☐	☐	☐ Iceling 4	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐
☐ Eldrithia 3	☐	☐	☐	☐ Luminesca 4	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐
☐ Elkhorn 3	☐	☐	☐	☐ Shadeclaw 4	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐
☐ Furwing 3	☐	☐	☐	☐ Windraiser 4	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐
☐ Glarexus 3	☐	☐	☐	☐ Artios 5	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐
☐ Shadeclaw Giovane 3	☐	☐	☐	☐ Gaiadon 5	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐

	4 Benefici Iniziali	X=1 3 argenti	X=2 6 argenti	X=3 10 argenti		Benefici degli Artefatti	Modalità Tenebre	
Aggiungi X carte neutrali a scelta al mazzo		☐	☐	☐	1	☐ Slot Artefatto	1	☐ Inizio dell'Incursione: Ottieni 6
Aggiungi X carte elementali a scelta al mazzo		☐	☐	☐	2	☐ Rimuovi 1 + 1	2	☐ Inizio dell'Incursione: Rimuovi 1 carta Mystling
Rimuovi X carte dal mazzo		☐	☐	☐	3	☐ Sblocca Carte Avanzamento B	3	☐ Inizio dell'Incursione: Ottieni 1 Fatica
Ottieni X oggetti a scelta		☐	☐	☐	4	☐ Sblocca Domatura	4	☐ Accampamento: Cura 5 in meno
Ottieni X		☐	☐	☐	5	☐ 2 Slot Artefatto	5	☐ Boss inizia con 1 Corruzione
Ottieni X equipaggiamenti		☐	☐	☐	6	☐ Sblocca Modalità Tenebre	6	☐ +1 Livello (massimo 5)
		☐	☐	☐	7	☐ Rimuovi Carte Avanzamento A	7	☐ +1 al costo di Capacità Elementali
		☐	☐	☐	8	☐ Rimuovi 1 aggiuntivo	8	☐ +1 al costo di Capacità Speciali
		☐	☐	☐	9	☐ Sblocca 1 Mystling gratuitamente	9	☐ Ottieni solo 1 dallo slot 2
		☐	☐	☐	10	☐ 3 Slot Artefatto	10	☐ Preparazione Nemico: -1 slot Capacità Speciali

	Artefatti		Mappe
☐ Anima Superstite	☐ Imitazione	☐	☐ Mappa 1 → ☐ Mappa 2 → ☐ Mappa 3 → ☐ Mappa 4
☐ Braccialeto Infuso	☐ Libro Svuotante	☐	
☐ Cristalli Racchiusi	☐ Mille Pezzi	☐	
☐ Erbe Guida	☐ Pietra Balzante	☐	
☐ Gemma della Crescita	☐ Tomo Rimescolante	☐	

Questa modalità include una scheda di salvataggio, utile per tenere traccia di progressi e traguardi, che è divisa in sei sezioni:

1. Mysterium

- Dove tenere traccia dei mystling utilizzabili.
- Prima della prima incursione, i mystling sbloccati sono 4 (indicati da un pallino nero). Gli altri mystling vengono sbloccati durante le incursioni.
- Ogni mystling ha 3 caselle accanto, da spuntare dopo aver sconfitto i boss.
- La prima casella permette di iniziare le nuove incursioni dall'accampamento 1 quando viene usato quel mystling. La seconda casella permette di iniziare le nuove incursioni dall'accampamento 2 quando viene usato quel mystling. La terza casella indica che quel mystling ha sconfitto il terzo boss.
- Durante la risoluzione di un'incursione, è possibile spendere essenza per sbloccare i mystling.

2. Artefatti

- Dove tenere traccia degli artefatti sbloccati.

3. Benefici degli Artefatti

- Ogni volta che un giocatore sblocca un artefatto, spunta la prima casella disponibile alla voce “Benefici degli Artefatti” della scheda di salvataggio. Potrà usare quel beneficio nelle incursioni successive.

- **Tipi di Benefici degli Artefatti:**

- ♦ **X Slot Artefatto:** All'inizio di ogni incursione, i giocatori scelgono insieme un numero di artefatti sbloccati pari agli slot sbloccati.
- ♦ **Rimuovere**  +  : Quando si risolve una carta mistero, rimuovere 1 carta nemico  e 1  prima di pescare una carta, aumentando così le possibilità di ottenere un effetto positivo. Una volta risolto il mistero, rimescolare quelle carte nel mazzo del nemico.
- ♦ **Sbloccare Carte Avanzamento B:** Durante la preparazione, mescolare le carte B insieme alle carte A per migliorare il mazzo degli avanzamenti.
- ♦ **Sbloccare Domatura:** Da questo momento in avanti, è possibile domare i mystling in modalità roguelite. Durante la preparazione di un combattimento contro un mystling che non è ancora stato sbloccato, usare anche le carte arena e domatura elencate sulla carta livello del nemico.

4. Benefici Iniziali

- Questi benefici aiutano i giocatori a iniziare un'incursione col piede giusto. **Tutti** i livelli dei benefici vanno sbloccati in ordine, e occorre acquistare il primo (al costo di 3 argenti) prima di poter acquistare il seguente (al costo di 6 argenti), e così via. Detto questo, è possibile acquistare benefici diversi dal costo uguale in qualsiasi ordine.

5. Mappe

- Dopo aver completato una mappa (sconfiggendo il terzo boss), i giocatori sbloccano una mappa roguelite aggiuntiva, che potranno esplorare durante le incursioni successive.
- Quando completano una mappa per la prima volta, i giocatori ottengono 3 segnalini essenza.

6. Modalità Tenebre

- Ogni volta che vengono spuntate tutte e 3 le caselle accanto a un mystling, sbloccare il livello di Tenebre successivo spuntando il livello di Tenebre non spuntato più alto. All'inizio di un'incursione, si può decidere di giocare utilizzando tutti i modificatori delle Tenebre sbloccati. Si tratta di un passaggio opzionale, che aumenta progressivamente la difficoltà di ogni incursione.
- Non è obbligatorio utilizzare le regole delle Tenebre, ma è consigliabile se si è in cerca di un livello di sfida maggiore.

• Tipi di Modificatori delle Tenebre:

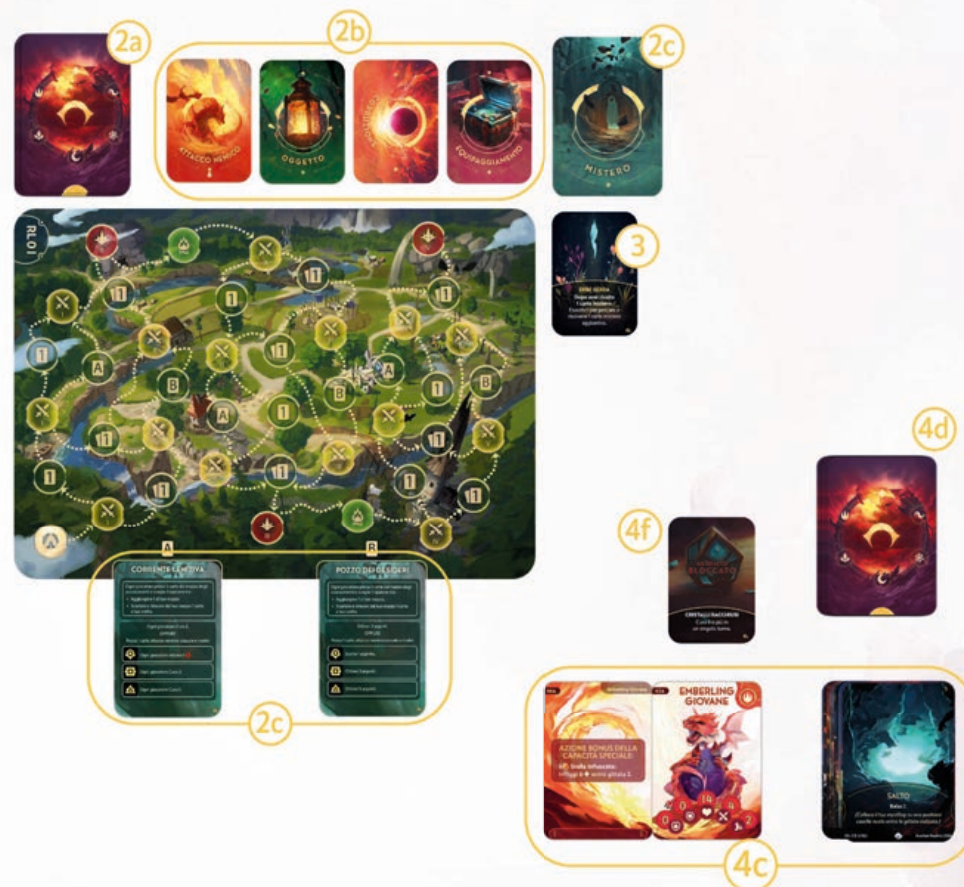
- ♦ **Inizio dell'Incursione:** Durante la preparazione dell'incursione, risolvere l'effetto corrispondente. Per rimuovere 1 carta mystling, ogni giocatore rimuove 1 carta specifica dei mystling casuale dal proprio mazzo delle azioni.
- ♦ **Cura 5 in meno:** Quando un giocatore dovrebbe curare completamente il suo mystling in un accampamento, lascia invece 5  sulla sua scheda.
- ♦ **Boss inizia con 1 Corruzione:** All'inizio di un combattimento con un boss, assegnare 1 carta corruzione alla scheda nemico.
- ♦ **+1 Livello:** Quando viene pescata una carta livello, aumentare di 1 il livello da pescare. Il livello massimo è 5.
- ♦ **+1  al costo di Capacità Elementali/Speciali:** Il costo di queste capacità aumenta di 1 (massimo 10).
- ♦ **Ottieni solo 1  dallo slot 2:** Usare un  per coprire 1 dei simboli  al di sopra dello slot 2 delle carte azione. Quando viene risolta una carta in questo slot, il giocatore ottiene solo 1 .
- ♦ **-1 slot Capacità Speciale:** Durante la preparazione di un nemico, collocare il segnalino capacità speciale 1 slot più a sinistra del normale (minimo slot 1).

Mappa



Le mappe roguelite sono divise in tre parti, che hanno tutte un accampamento all'inizio e un boss alla fine. I giocatori si muovono tra le caselle tenendo traccia della posizione attuale con un . Ogni volta che raggiungono una nuova casella della mappa, devono risolvere l'effetto corrispondente (descritti nella sezione "Giocare la Modalità Roguelite" a pagina 31). Ogni mappa include da 2 a 4 slot contrassegnati con delle lettere, da usare per le carte mistero. Alcuni effetti delle caselle fanno riferimento alle carte collocate su quegli slot.

Preparazione di un'Incursione



Per iniziare una partita in modalità roguelite, occorre svolgere i passi sottostanti. Se si tratta della prima incursione in assoluto, occorre prima svolgere la preparazione della modalità roguelite.

1. Scegliere una mappa roguelite sbloccata e collocarla al centro dell'area di gioco. Collocare un  sulla casella di partenza (rappresenta la posizione dei giocatori sulla mappa).
2. Preparare i componenti:
 - a. Mescolare le carte avanzamento A (se sono state sbloccate nella modalità roguelite, mescolarle insieme alle carte B) e collocarle accanto alla mappa.
 - b. Collocare le carte attacco nemico, oggetto, corruzione ed equipaggiamento accanto alla mappa.
 - c. Mescolare le carte mistero. Collocare a faccia in su 1 carta mistero su ogni slot della mappa con una lettera. Collocare le carte rimanenti a faccia in giù accanto alla mappa.
3. I giocatori scelgono insieme un numero di artefatti sbloccati pari o inferiore agli slot artefatto disponibili. Potranno usare questi artefatti nel corso dell'incursione.
4. Ogni giocatore svolge i passi seguenti:
 - a. Scegliere 1 mystling sbloccato.

 : I giocatori non possono scegliere mystling con lo stesso elemento principale.
 - b. Rimuovere dal mazzo dei livelli la carta livello del mystling scelto durante il passo precedente.
 - c. Prendere le carte attributi, capacità e azione del mystling scelto, un set di 10 carte iniziali diverse (contrassegnate con una S nell'angolo in alto a destra) e la carta riepilogo del suo elemento principale.
 - d. Collocare accanto alla mappa i mazzi elementali corrispondenti all'elemento principale e ai sottotipi elementali del mystling scelto.
 - e. Risolvere gli effetti dei benefici iniziali sbloccati.
 - f. Scegliere 1 delle carte artefatto bloccate e collocarla a faccia in giù nella propria area di gioco (con il lato in cui è indicato l'obiettivo a faccia in su). Per sbloccarla, si devono soddisfare le condizioni durante questa incursione.

Giocare la Modalità Roguelite

Ogni round di un'incursione in modalità roguelite si svolge muovendosi da una casella all'altra sulla mappa roguelite, procedendo finché non si raggiunge la risoluzione.

Per muoversi in una casella, i giocatori devono prima scegliere dove muovere il loro  seguendo le frecce sulla mappa. Non è possibile tornare indietro, né muoversi in alcuna direzione diversa da quella indicata dalle frecce. Una volta scelta la destinazione, spostano il  su quella casella e ne risolvono l'effetto. Gli effetti che è possibile trovare sono i seguenti:

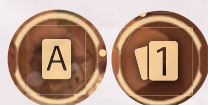
- **Livello X:** Pescare 1 avversario casuale del livello indicato e preparare e affrontare un combattimento. Utilizzare le regole descritte in questo regolamento, applicando le eccezioni seguenti:
 - A meno che non sia stato sbloccato il beneficio degli artefatti che permette di domare i mystling, non collocare alcuna carta domatura.
 - In caso di vittoria, non proseguire con il brano indicato sulla carta arena, ma collocare invece la carta livello del mystling sconfitto accanto alla mappa (non verrà utilizzata finché non verrà raggiunta una casella accampamento). Poi scegliere un'altra casella sulla mappa dove muoversi. Se i giocatori sconfiggono il terzo boss, hanno vinto l'incursione!
 - In caso di sconfitta, non proseguire con il brano indicato sulla carta arena, ma proseguire invece immediatamente con la risoluzione dell'incursione.



- **Boss:** Uno scontro con un boss funziona come un normale combattimento, con le modifiche seguenti:
 - **Preparazione del Combattimento:** Mescolare il mazzo delle corruzioni e collocarlo accanto al mazzo degli attacchi nemico. Ogni volta che il mazzo degli attacchi nemico viene rimescolato, pescare 1 carta corruzione e farla scorrere sotto la scheda nemico. Un boss può avere 2 o più carte corruzione.
 - I boss non possono essere domati, nemmeno dopo aver sbloccato il beneficio degli artefatti che permette di domare i mystling!



- **Carta Mistero con un Numero o una Lettera:**
 - Se nella casella è presente una lettera, risolvere la carta nello slot corrispondente messa in gioco all'inizio dell'incursione. Non scartare la carta dopo averla risolta!
 - Se nella casella è presente un simbolo con 1 o 2 carte, pescare quel numero di carte mistero, sceglierne 1 e mettere l'altra in fondo al mazzo. Dopo aver risolto la carta, metterla in fondo al mazzo.
 - Se una carta mistero richiede di pescare 1 carta attacco nemico casuale, mescolare tutte le carte attacco nemico (se i giocatori hanno sbloccato i benefici degli artefatti, prima rimuovere dal mazzo le carte indicate) e pescarne 1.



- **Accampamento:** Risolvere i passi seguenti:

- Ogni mystling cura tutti i .
- Spuntare le caselle sulla scheda di salvataggio accanto ai mystling che hanno sconfitto il boss (*per esempio, spuntare la prima casella accanto al nome del mystling dopo aver sconfitto il primo boss*).
- Ottenere 1 segnalino essenza per ogni casella spuntata nel passo precedente.
- Tutte le carte artefatto esaurite possono essere usate nuovamente (*ruotarle per rimetterle dritte*). I giocatori possono scambiare le carte artefatto con altrettante carte artefatto sbloccate.
- Se un giocatore non ha una carta artefatto bloccata, può sceglierne 1.
- A questo punto è possibile continuare a giocare o salvare la partita (*vedi sotto*).



Risoluzione dell'Incursione

Se l'incursione si conclude con una sconfitta (*per esempio, un mystling ha  pari o superiori alla sua *), con la vittoria per aver sconfitto il terzo boss o se i giocatori decidono di non continuare e di non salvare, risolvere i passi seguenti:

- Scartare tutti i  e gli artefatti bloccati.
- **Ottenere Argento:**
 - Prendere tutte le carte livello dei mystling sconfitti durante questa incursione. I giocatori ottengono X argenti per ogni carta, dove X è pari al livello di quella carta.
 - I giocatori spendono l'argento ottenuto per sbloccare i benefici iniziali da utilizzare nelle incursioni successive, spuntando le caselle corrispondenti sulla scheda di salvataggio. Possono farlo in qualsiasi momento durante la risoluzione dell'incursione, anche mentre ottengono l'argento delle carte livello.
 - L'argento è una risorsa limitata, e non se ne può avere più di 10.
- **Ottenere Essenza:**
 - 1 segnalino essenza per ogni artefatto sbloccato durante l'incursione.
 - 3 segnalini essenza se è la prima volta che i giocatori completano la mappa.
 - È possibile spendere l'essenza ottenuta per sbloccare nuovi mystling da usare nelle incursioni successive, spuntandoli sulla scheda di salvataggio. Lo si può fare in qualsiasi momento durante la risoluzione dell'incursione.
 - L'essenza è una risorsa limitata, e non se ne può avere più di 6.
- Collocare tutte le carte artefatto messe da parte nella riserva degli artefatti sbloccati. Possono essere scelte per le prossime incursioni.
- Rimettere tutte le carte azione e livello, e gli altri componenti, nei mazzi corrispondenti. Tra un'incursione e l'altra si conservano solo i benefici e gli altri effetti spuntati sulla scheda di salvataggio.

Salvare la Partita (opzionale)

Dopo ogni accampamento, è possibile salvare la partita in modo da poterla riprendere in un secondo momento. Per salvare la partita, svolgere i passi seguenti:

- Ogni giocatore colloca il proprio mazzo nel portamystling.
- Collocare l'argento e l'essenza nel portamystling. Se si sta giocando con i modificatori delle Tenebre, collocare nel portamystling anche i  non curati.
- Prendere un ammontare di  pari al numero di boss sconfitti e collocarli nel portamystling (come promemoria per ricordare da dove ripartire).
- Rimettere nella scatola il resto dei componenti.

Riprendere una Partita Salvata

Per riprendere una partita salvata, svolgere i passi seguenti:

- Preparare i componenti come descritto nella sezione "Preparazione di un'Incursione".
- Ogni giocatore prende dal portamystling il proprio mazzo delle azioni salvato, insieme alle carte attributi, capacità e riepilogo.
- Prendere l'argento e l'essenza dal portamystling e collocarli nella propria area di gioco.
- I giocatori scelgono insieme un numero di artefatti sbloccati pari agli slot artefatto disponibili.
- Ogni giocatore prende 1 carta artefatto e la colloca, con il lato bloccato a faccia in su, nella sua area di gioco.
- Collocare il  sulla mappa, sulla casella accampamento successiva all'ultimo boss sconfitto (sulla 1° se c'è 1  nel portamystling, o sulla 2° se ci sono 2 ). Poi scartare tutti i  dal portamystling.

Scorciatoie

Questa modalità permette ai giocatori di iniziare dal 1° o dal 2° accampamento, ma solo se i mystling scelti hanno un numero sufficiente di caselle spuntate. Per farlo, seguire le normali regole della preparazione di un'incursione applicando le eccezioni seguenti:

- Non possono essere utilizzati i modificatori delle Tenebre.
- Se i mystling hanno la prima casella spuntata, collocare il  sul 1° accampamento, prendere 3 carte mistero, risolvere la sezione superiore di ognuna (1 alla volta) e scartarle.
- Se i mystling hanno la seconda casella spuntata, collocare il  sul 1° o sul 2° accampamento, prendere rispettivamente 3 o 6 carte mistero, risolvere la sezione superiore di ognuna (1 alla volta) e scartarle.

Compatibilità con le Espansioni

La modalità roguelite permette l'utilizzo dei mystling di tutte le espansioni. Basta scrivere i nomi sulla scheda di salvataggio, utilizzando le righe vuote, e annotarci accanto il costo in essenza che è possibile trovare sulle rispettive carte livello. Poi aggiungere quelle carte livello alle carte livello della scatola base.

REGOLE AVANZATE

Le regole che seguono entreranno in gioco man mano che si va avanti nella storia. È consigliabile leggerle quando si incontrano termini insoliti per la prima volta.

Combattimenti Casuali

I combattimenti casuali fanno uso delle carte livello per renderne casuale la preparazione. All'inizio della partita, il mazzo dei combattimenti casuali è vuoto (non ci sono carte livello dietro il divisore *Combattimenti Casuali*). Spesso, il Diario dell'Avventura richiede di aggiungere delle carte livello ai combattimenti casuali. Quasi tutti i mystling che non vengono domati finiscono tra i combattimenti casuali, in modo che il giocatore abbia modo di domarli usando l'essenza (vedi il passo "Viaggiare nel Mappamondo") o affrontandoli nuovamente in combattimento.

Quelle che seguono sono le istruzioni che è possibile trovare riguardo i combattimenti casuali:

- **"Aggiungi la carta livello X ai combattimenti casuali":** Prendere il mazzo dei livelli, trovare la carta indicata e collocarla dietro il divisore *Combattimenti Casuali*.
- **"Prepara un combattimento casuale":** Prendere tutte le carte da dietro il divisore *Combattimenti Casuali*, mescolarle e pescarne 2 (se c'è solo 1 carta tra i combattimenti casuali, pescare quella carta). Poi scegliere 1 delle carte pescate e preparare un combattimento usando i componenti elencati sulla carta livello, seguendo le normali regole per la preparazione dei combattimenti.
- **"Prepara un combattimento casuale, aggiungendo X alla riserva di nemici tra cui scegliere":** Dopo aver pescato 2 carte combattimento casuale, aggiungere la carta indicata (presa dal mazzo dei livelli) alla riserva di mystling tra cui scegliere. Sceglierne 1 e preparare il combattimento.

Una volta concluso il combattimento casuale, la porzione inferiore della carta arena richiede di proseguire con il Brano 200 dello scenario attuale (per esempio, se si sta affrontando uno scenario in cui tutti i brani cominciano con la lettera A, proseguire con il Brano A200). Poi seguire le istruzioni del Diario dell'Avventura per trovare le carte giuste tra le carte domatura ed Enciclopedia dei Mystling.

Carte Livello



Ogni carta livello di un mystling è composta da:

1. **Livello del Mystling (da 1 a V):** Indica quanto sia potente il mystling. Talvolta viene utilizzato anche nel passo "Viaggiare nel Mappamondo" e nella modalità roguelite.
2. **Costo in Essenza del Mystling:** L'ammontare di essenza che occorre spendere per domare il mystling durante il passo "Viaggiare nel Mappamondo".
3. **Elemento del Mystling**
4. **Carte del Mystling:** Indica quali componenti usare durante un combattimento casuale o nella modalità roguelite.

Carte Corruzione e Corruzione Maggiore

È dal giorno dell'Eclissi che gli elementi non sono più in equilibrio tra loro, e molti mystling selvatici sono stati corrotti dall'intensa influenza emanata da alcuni di essi.

Le carte corruzione rendono i combattimenti leggermente più difficili da affrontare, e vengono utilizzate per aumentare il potere dei mystling più deboli aumentandone gli attributi. Le corruzioni maggiori funzionano nello stesso modo, ma vengono utilizzate solo nelle partite a 2 giocatori.

Quando viene richiesto "Aggiungi X carte corruzione a questo combattimento", prendere tutte le carte corruzione, mescolarle, pescarne il numero indicato e assegnarle alla scheda nemico. Le carte corruzione aumentano gli attributi del nemico. Una volta concluso il combattimento, rimiscolare le carte corruzione utilizzate nel mazzo.

Durante la preparazione del combattimento, sia nel Diario dell'Avventura che sulle carte livello si trova l'indicazione Corruzione Maggiore: X". In tal caso, occorre trovare una specifica carta corruzione maggiore e assegnarla alla scheda nemico. Una volta concluso il combattimento, rimettere la carta corruzione maggiore nel mazzo.



Evocazioni

Le evocazioni sono avversari piuttosto deboli, semplici da sconfiggere, impiegati da alcuni nemici. Possono utilizzarle solo i mystling nemici, non quelli del giocatore. Anche se il nemico che usa le evocazioni viene domato, il giocatore si limita a collocare i segnalini elemento senza poter sfruttare la regola relativa alle evocazioni. Ogni evocazione è rappresentata da una carta attributi specifica, e dai segnalini elementali collocati nell'arena.

Regole delle Evocazioni:

- Le evocazioni possono essere considerate come un normale avversario ai fini di risolvere gli effetti che infliggono .
- Le evocazioni non possono ottenere segnalini condizione.
- Né il giocatore né il nemico possono muoversi in o attraversare una casella occupata da un'evocazione.
- Le evocazioni non agiscono indipendentemente, ma seguono sempre le regole descritte sulla carta capacità nemico.
- Solo le capacità nemico o le regole di preparazione possono collocare evocazioni nell'arena.
- Quando ci sono più evocazioni nell'arena, il giocatore decide l'ordine in cui si attivano.
- Le carte corruzione e corruzione maggiore non influiscono sulle evocazioni.



La carta attributi di un'evocazione, riconoscibile per la dicitura "Evocazione" al di sopra del nome.

Segnalini Condizione

Ogni mystling scarta 1 segnalino condizione di ogni tipo alla fine del suo turno. Quando il giocatore o il nemico infligge un segnalino condizione, collocare il segnalino sulla scheda nemico/mystling. Non è possibile infliggere segnalini condizione che eccedono il limite di segnalini condizione.



Bruciatura (massimo 5): Prima di scartare la Bruciatura alla fine di un turno, il mystling ottiene 1 per ogni Bruciatura.



Lentezza (massimo 1): Influisce su assalti/ritirate/movimento. Il valore di viene ridotto a 1 e non può essere aumentato con i modificatori alla .

Per esempio, se un nemico con 3 "Assalta +2" mentre ha la condizione Lentezza, si muoverebbe solo di 1 casella.



Debolezza (massimo 1): Il valore di viene ridotto a 1 e non può essere aumentato con i modificatori alla .

Per esempio, se un mystling con 3 "Attacca +2" mentre ha la condizione Debolezza, il suo valore di Forza sarebbe considerato pari a 1. Con questo attacco, infliggerebbe 1 a un avversario con 0 .



Silenzio (massimo 1): Un mystling con la condizione Silenzio non può usare capacità speciali né azioni bonus elementali. Un nemico con la condizione Silenzio non risolve la sua capacità speciale, e non scarta carte dai suoi slot.



Imprese Combattimento

È possibile completare le imprese combattimento di un mystling solo utilizzando quel mystling in combattimento.

Le condizioni per completare un'impresa sono elencate sul fronte della carta (A). Dopo il combattimento, se sono state soddisfatte le condizioni, girare la carta impresa sull'altro lato (B) rivelando una versione Eccelsa della carta capacità o attributi del mystling. Da questo momento in avanti, usare quella carta attributi/capacità del mystling. Collocare la carta sostituita dietro il divisore *Rimosse*.



Una carta impresa combattimento (lato A) e l'*Alukah Giovane Eccelso* (lato B).

Mappe e Carte Arena

- La **mappa dell'arena 05** include una casella vuota (vedi sotto). Né il giocatore né il nemico possono muoversi in quella casella o essere collocati su di essa, e lo stesso vale per i segnalini. Tuttavia, è possibile utilizzarla per calcolare le gittate. Questa casella non blocca gli effetti in linea.



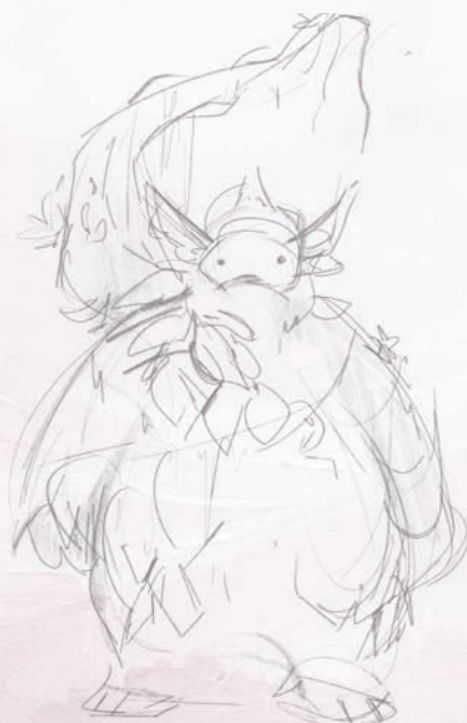
- Attaccare un Terreno:** Alcune carte arena collocano segnalini / che possono essere bersagliati con gli attacchi/effetti che infliggono . Questi segnalini possono essere considerati come se fossero degli avversari al fine di utilizzare tali effetti. Questi segnalini non possono ottenere segnalini condizione. Danneggiare un terreno con un attacco Prosciugante non cura il mystling.

Per esempio, se "Infliggi 2 e Debolezza a ogni altro mystling (alleati inclusi) entro qualsiasi gittata", il giocatore danneggia i segnalini ma non infligge loro la condizione.

- Nemici che Attraversano un Terreno:** Se un terreno nell'arena va scartato quando si entra nella casella che occupa, i nemici possono attraversarne la casella seguendo le normali regole per il movimento (e scartare quindi il terreno). Tuttavia, quando le regole del terreno indicano che "Il nemico non può muoversi in o essere collocato su una casella con un terreno", i nemici considerano le caselle occupate da terreni come bloccate e devono aggirarle (seguendo il percorso più breve).
- In Linea:** Alcuni effetti possono essere usati solo tracciando una linea che parte dalla casella occupata dal mystling. Una linea è una serie di caselle dell'arena consecutive e in linea retta. Gli alleati bloccano gli effetti in linea. Gli effetti che infliggono in linea, infliggono quei all'avversario più vicino che si trova nella linea scelta. Alcune regole delle carte arena possono bloccare gli effetti in linea. Alcuni effetti possono richiedere di muovere/assaltare in linea; in tal caso, risolvere questi movimenti seguendo le normali regole, ma il giocatore o il nemico può muoversi solo lungo la linea scelta.



L'*Emberling Giovane* usa una carta azione *Dardo* con l'effetto "Infliggi 4 in linea entro qualsiasi gittata". Il giocatore sceglie la linea come nell'esempio soprastante, e infligge 4 al *Windraiser*.



RICONOSCIMENTI

Alla memoria di Łukasz Orwat, il migliore che ci sia mai stato. Speriamo di rincontrarci un giorno.

Direzione Creativa: Kamil 'Sanex' Cieśla

Ideazione del Gioco: Kamil 'Sanex' Cieśla e Marcin Świerkot

Design del Gioco: Andrzej Betkiewicz, Wojciech Frelich e Kamil 'Sanex' Cieśla

Modalità Roguelite: Jan Truchanowicz

Responsabile Sviluppo: Wojciech Frelich

Test e Sviluppo: Andrzej Betkiewicz, Wojciech Frelich, Michał Stachowiak, Adrian Krawczyk, Wiktoria Ślusarczyk, Wojciech Zieliński e Jan Truchanowicz

Test Aggiuntivi: 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 Levensen, Sean Nyikos, Jeremy Freeman, Cora Freeman, Tymon Hatala, Manuel Campos, Jakub Blachut, 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 e Jacek Szczypiński

Regolamento: Wojciech Frelich

Design Narrativo: Andrzej Betkiewicz

Testi: Marcin Mortka e Andrzej Betkiewicz

Revisione e Correzione Bozze: Dan Morley, Tyler Brown e Matt Click

Direzione Artistica: Patryk Jędraszek e Kamil 'Sanex' Cieśla

Progetto Grafico: Adrian Radziun, Michał Stachowiak, Karolina Łaski-Getka, Aleksandra Fajlert, Łukasz Styrna, Michał Lechowski e Angelika Kajmowicz

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

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

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

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

Consulenti: Michał Oracz e Krzysztof Piskorski

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

INDICE ANALITICO

Arena:

- Carte 14
- Mappe..... 14
- Ripulire 25

Argento 9

Attaccare 19

Avanzamento 7, 26

Azioni Bonus..... 19, 20

Bersaglio..... 22

Bloccare/Sbloccare..... 13

Bustine 26

Capacità Speciale..... 15

Carta Attacco Nemico 22

Carta Azione..... 7, 18

Carta Capacità 15

Carta Capacità Nemico 15

Carta Livello..... 32

Carta Attributi..... 15

Combattimenti Casuali 25, 32

Combattimento..... 16

Composizione del Mazzo..... 7

Condizioni..... 32

Corruzione 32

Corruzione Maggiore..... 32

Curare..... 9

Danni 9

Diario dell'Avventura 8

Domare 25

Enciclopedia dei Mystling 25

Equipaggiamento..... 10

Esplorazione 12

Essenza..... 9

Evocazioni 32

Fatica 9, 22

Gittata 18

Impresa 6, 33

Infliggere 19

Inventario 5, 26

Mappamondo..... 5, 26

Mappa del Luogo..... 12

Miglioria..... 18

Muovere..... 18

Oggetti..... 10, 11

Portamystling..... 7

Potere 9, 20

Preparazione..... 5, 16, 30

Prove..... 11

Provocazione 19

Regole del Combattimento..... 18

Salvare la Partita 26

Scenario 5

Scheda Status..... 8

Segnalini Elementali..... 24

Segnalino Decisione..... 8

Tempo..... 13

Terreno..... 14, 33

Vantaggio Elementale..... 24



PAROLE CHIAVE DELL'AVVENTURA

- **"Apri la Mappa X"** Trovare la mappa indicata nel modulo dei luoghi e collocarla nell'area di gioco.
- **"Colloca 1 segnalino A sullo slot X / Colloca 1 segnalino B sullo slot X"** Collocare 1 segnalino A/B, rispettivamente con il lato A o il lato B a faccia in su, sullo slot corrispondente della mappa. A meno che non venga richiesto espressamente, non spostare i segnalini che si trovano già sulla mappa.
- **"Colloca X davanti a te"** Prendere il componente indicato (*per esempio, un segnalino elementale*) e collocarlo davanti a sé, accanto alle carte segreto e oggetto.
- **"Colloca X nel portamystling"** Collocare il componente indicato in una delle tasche. Fino alla fine dello scenario attuale, questo componente è assegnato al mystling che occupa quella tasca.
Nota: Oltre alle carte mystling e alle carte azione, la tasca di un mystling può contenere anche altri componenti, quali segnalini potere 🌀, danno ⚡ e altri ancora.
- **"Continua l'esplorazione"** Chiudere il Diario dell'Avventura e continuare a esplorare la mappa.
- **"Effettua la prova"** Risolvere la prova seguendo le regole per le prove (*pagina 11*).
- **"Inizia l'esplorazione"** Chiudere il Diario dell'Avventura e cominciare a esplorare la mappa del luogo (vedi le regole delle mappe dei luoghi). Compare quando si entra in una nuova area di una mappa del luogo.
- **"Ottieni il Segreto X"** Trovare la carta segreto indicata nel mazzo dei segreti, leggerne le istruzioni e collocarla davanti a sé. Se la carta è un frammento di mappa, collocarla sulla mappa allineando l'illustrazione nel modo corretto. Non c'è limite al numero di segreti che si possono avere nello stesso momento. Se il giocatore ha già il segreto indicato, ignorare l'effetto.
- **"Ottieni ⚡"** Prendere i ⚡ e collocarli nella tasca di un mystling a scelta. A meno che il Diario dell'Avventura non specifichi diversamente, è possibile dividere i ⚡ ottenuti tra i mystling. Non è possibile scegliere che un mystling ottenga un ammontare di ⚡ che gli farebbe raggiungere o superare la sua ❤️. Se entrambi i mystling hanno troppi ⚡, ignorare i ⚡ in eccesso.
- **"Ottieni 1 equipaggiamento"** Pescare 1 carta dalla cima del mazzo degli equipaggiamenti e collocarla davanti a sé. È possibile avere 2 carte equipaggiamento nello stesso momento: non appena il giocatore ottiene un equipaggiamento quando ne ha già 2, deve usarne o scartarne immediatamente 1.
- **"Ottieni 1 Fatica"** Prendere 1 carta Fatica dalla scatola e aggiungerla al mazzo delle azioni di uno dei propri mystling. È possibile scegliere quale mystling la ottenga collocando la carta Fatica nella sua tasca. Se non ci sono carte Fatica rimanenti, il giocatore ottiene invece 5 ⚡.

- **"Ottieni 1 oggetto"** Pescare 1 carta dalla cima del mazzo degli oggetti e collocarla davanti a sé. Se il mazzo degli oggetti è esaurito, mescolare la pila degli scarti per comporne uno nuovo. Alcuni oggetti devono essere usati immediatamente. È possibile avere 3 carte oggetto nello stesso momento: non appena il giocatore ottiene un oggetto quando ne ha già 3, deve usarne o scartarne immediatamente 1.
- **"Ottieni la parte Y dello status 'X'"** Prendere la scheda status e spuntare la parte Y dello status "X". Se il giocatore ha già la parte indicata, ignorare l'effetto.

Empatia

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

Una scheda status con la parte 2 dello status "Empatia" spuntata.

- **"Ottieni 🌀"** Prendere il 🌀 e collocarlo nella tasca di un mystling a scelta. A meno che il Diario dell'Avventura non specifichi diversamente, è possibile dividere il 🌀 ottenuto tra i mystling. Ogni mystling può avere un massimo di 10 🌀.
- **"Prosegui con il Brano X"** Aprire il Diario dell'Avventura alla pagina con il brano indicato e seguirne le istruzioni. Una volta iniziato un brano, bisogna seguirne le istruzioni per intero.
- **"Regola il ⌚ / ⌚ su X"** Prendere il segnalino tempo, con il lato rosso o blu a faccia in su, e collocarlo sullo slot indicato del tracciato del tempo.
- **"Scarta il Segreto X"** Rimettere nel mazzo dei segreti la carta segreto indicata. Se il segreto che occorre scartare non era rivelato (è a faccia in giù), non rivelarlo. Mantenere le carte del mazzo dei segreti in ordine crescente.
- **"Scegli 1 opzione tra"** Scegliere 1 delle opzioni presentate e risolverne l'effetto. È possibile leggere tutte le opzioni e i rispettivi esiti prima di decidere. Non è possibile scegliere un'opzione di cui non si soddisfino i requisiti indicati tra parentesi.
- **"Se hai un mystling di X"** Può capitare che il Diario dell'Avventura verifichi quali mystling abbia con sé il giocatore (in questo caso, considerare solo i mystling nel portamystling).
Per esempio: "Ottieni 6 ⚡ (se hai un mystling di 🌀, ne ottieni invece 3)" significa che, normalmente, il giocatore otterrebbe 6 ⚡; se ha un mystling di 🌀 nel portamystling, però, ottiene solo 3 ⚡.
- **⌚ Muovere il segnalino tempo di 1 casella verso il basso.** Se il segnalino tempo si trovava già sulla casella più in basso, collocarlo invece sulla carta evento al di sotto del tracciato del tempo. Quando viene richiesto di spendere tempo ⌚ e il segnalino tempo si trova già sulla carta evento, ignorare l'effetto.
- **"Termina l'esplorazione"** Scartare tutti i componenti dalla mappa del luogo e chiudere il modulo dei luoghi.

PAROLE CHIAVE DEL COMBATTIMENTO

Quelle che seguono sono le parole chiave che si trovano su carte azione, carte capacità e carte capacità nemico. Si applicano sia al giocatore che al nemico, e sono elencate anche sulle carte riepilogo.



Risolvere gli effetti del nemico che seguono questa icona solo se il mystling del giocatore (bersaglio attuale del nemico) ha un elemento che corrisponde all'icona indicata (contando anche i sottotipi elementali).

Il giocatore risolve gli effetti su una carta azione che seguono questa icona solo se il nemico ha un elemento che corrisponde ad essa (contando anche i sottotipi elementali).

- **Assalta** L'assalto di un nemico va risolto in modo simile alla parola chiave Muovi di un mystling del giocatore. Durante un assalto, il nemico si muove sempre verso la casella più vicina al giocatore (ovvero, cerca di arrivare entro gittata 1 dal giocatore, se possibile) usando il minor numero di movimenti possibile. Quando un nemico assalta, se si trova già entro gittata 1 dal giocatore, non si muove. Se ci sono più caselle che soddisfano queste condizioni, il giocatore sceglie in quale di quelle caselle il nemico assalta.

- **Attacca** Se l'avversario si trova entro gittata 1 dal mystling attaccante, infliggergli un ammontare di pari alla dell'attaccante. Ridurre questi di un ammontare pari alla dell'avversario, fino a un minimo di 0. Quando un effetto permette di attaccare più di un avversario (per esempio, "Attacca ogni avversario che si trova in una casella o entro qualsiasi gittata"), risolvere gli attacchi uno alla volta, in qualsiasi ordine.

Nota: Alcuni effetti possono modificare la gittata o il valore degli attacchi.

Per esempio, una carta che richiede "Attacca +1 entro gittata 2" ha la precedenza sulle regole degli attacchi descritte sopra e permette di risolvere un attacco contro un nemico entro gittata 2. Inoltre, questo attacco infligge 1 aggiuntivo.

- **Balza X** Collocare la pedina del mystling su una casella vuota entro gittata X. Non è considerato un movimento. Il segnalino Lentezza non influisce sui balzi. Un nemico potrebbe balzare per avvicinarsi o per allontanarsi dal giocatore, seguendo le stesse regole per assalti e ritirate (cercherà di balzare per ritrovarsi il più vicino/lontano possibile dal giocatore).
- **Cerca X** Il giocatore guarda X carte dalla cima del suo mazzo, ne sceglie 1 e la colloca in cima al mazzo. Poi colloca le altre in fondo al mazzo in qualsiasi ordine. Se nel mazzo ci sono meno carte del valore indicato, guardare il massimo di carte possibile (senza rimescolare il mazzo).
- **Cura X** Scartare X dalla scheda mystling. Se il nemico cura X, scartare X dalla scheda nemico.
- **Gittata** La gittata massima di un'azione o di un effetto. Le azioni e gli effetti possono sempre bersagliare caselle più vicine della gittata massima.
- **Infliggi X entro gittata Y** Se l'avversario si trova entro la gittata indicata, infliggergli un ammontare di pari al valore di . Ridurre i di un ammontare pari alla dell'avversario, fino a un minimo di 0.

Per effetti come "Infliggi X per ogni (...)", somma tutti i e poi riduci il totale di un ammontare pari alla dell'avversario. Quando un effetto permette di infliggere a più avversari (per esempio, "Ogni avversario ottiene 2 per ogni Sisma entro gittata 2 da quell'avversario"), risolvere tutti i inflitti, uno alla volta e in qualsiasi ordine. Alcuni effetti possono usare l'espressione "L'avversario ottiene X ...", considerare questi effetti come se fossero inflitti al fine di risolvere qualsiasi regola.

- **Innesca** È possibile innescare solo una volta per turno. Ignorare tutti gli effetti Innesca dopo il primo. Quando Innesca, il giocatore risolve 1 altra carta tra i suoi slot (non ottiene da quello slot) e la scarta. Poi finisce di risolvere la carta che ha causato l'innescare e la scarta. Quando il nemico Innesca, girare a faccia in giù la carta attacco nemico che ha causato l'innescare, farla scorrere, poi pescare e risolvere 1 carta dalla cima del mazzo del nemico seguendo le normali regole (la capacità speciale si risolve solo una volta, dopo aver risolto l'innescare).

Sia gli inneschi del giocatore che quelli del nemico possono essere risolti solo una volta per turno.

: Quando un nemico Innesca, il suo bersaglio potrebbe cambiare. Dato che verifica il bersaglio attuale, è importante tenerlo a mente quando si risolve la sua capacità speciale.

- **Interrompi X** Scartare le X carte più a destra dagli slot dell'avversario (a cominciare dallo slot di numero più alto che contenga una carta). In alcuni rari casi, un'interruzione può far sì che il giocatore abbia 0 carte durante il passo 2 del suo turno. In questo caso, il turno del giocatore termina immediatamente.
- **Muovi** Verificare il valore di del mystling e muoverlo in una casella adiacente un massimo di X volte (dove X è pari al suo valore di). Un mystling si muove di 1 casella alla volta, ma può muoversi di più caselle con una singola parola chiave Muovi. Alcuni effetti di gioco possono modificare il movimento. Quando viene indicato "Muovi +1 ", aumentare di 1 il valore di Agilità per questo movimento.
- **Ottieni** È possibile ottenere , , segnalini elementali, segnalini condizione e . Per ottenere X , collocare sulla scheda mystling quell'ammontare di . La o la non influiscono sugli effetti che fanno ottenere . Quando si ottengono segnalini elementali (per esempio, "Ottieni 1 Ghiaccio "), collocare sulla scheda mystling il numero di segnalini elementali indicato. Non è possibile superare il limite di segnalini quando si ottengono segnalini elementali; in tal caso, ignorare l'effetto. Quando si ottengono o segnalini condizione, collocarli sulla scheda mystling. Quando il giocatore ottiene , li considera come se fossero inflitti e li riduce della sua .
- **(Perforante X)** Questo effetto ignora un ammontare X della / dell'avversario.

Per esempio: "Attacca (Perforante 3)" ignora 3 durante l'attacco.

- **(Prosciugante)** Gli attacchi e gli effetti che infliggono con (Prosciugante) curano il mystling di un ammontare pari ai effettivamente inflitti all'avversario. Tuttavia, non è possibile curare un ammontare di superiore alla dell'avversario. Non è possibile curarsi grazie a (Prosciugante) attaccando un terreno.
- **Purifica X** Scarta X segnalini condizione da una scheda mystling. Un segnalino Bruciatura "3" conta come 3 segnalini separati. "Purifica" permette di scartare qualsiasi tipo di segnalino. "Purifica Debolezza/Lentezza/Silenzio/Bruciatura" permette di scartare solo un segnalino di una condizione specifica.
- **Rimuovi dal gioco una carta** Se si tratta di una carta azione, collocarla dietro il divisore Carte Sbloccate (potrà essere utilizzata nuovamente negli scenari seguenti). Se si tratta di una carta Fatica, rimetterla nel mazzo delle Fatiche.
- **Risolvi** Quando occorre risolvere una carta, seguirne tutte le istruzioni dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra. Dopo aver risolto tutti gli effetti su una carta, collocarla negli scarti. Mentre viene risolta, una carta non può subire gli effetti di altre carte (non può essere scartata, innescata, ecc.). In certi casi, è possibile risolvere più carte alla volta (per esempio, quando si innescano una carta). In questo caso, sia la carta che ha causato l'innescare che la carta innescata si considera "vengano risolte" e non possono subire altri effetti.
- **Ritirati** La ritirata di un nemico va risolta in modo simile alla parola chiave Muovi di un mystling del giocatore. Durante una ritirata, il nemico si muove sempre verso la casella più lontana dal giocatore (ovvero, la gittata maggiore rispetto a dove si trova il giocatore) usando il minor numero di movimenti possibile. Quando un nemico si ritira, se si trova già nella casella raggiungibile più lontana, non si muove. Se ci sono più caselle che soddisfano queste condizioni, il giocatore sceglie in quale di quelle caselle il nemico si ritira.
- **Scarta X** Scartare un componente specifico. Se il giocatore ha meno di X di quel componente, li scarta tutti. Quando un effetto richiede di scartare più carte, il giocatore decide l'ordine in cui scartarle (tranne nel caso di un'interruzione). Quando il giocatore deve scartare più di una carta dal proprio mazzo, le risolve 1 alla volta partendo da quella in cima.
Per esempio, "Scarta 2 " significa rimuovere 2 dalla scheda mystling e collocarli nella riserva.
- **Slot X** Se la carta si trova nello slot X, risolvere un effetto aggiuntivo. Le carte risolte senza che si trovino in uno slot (per esempio, una carta giocata grazie all'azione bonus dell'elemento Aria Accelerazione) non sono considerate in alcuno slot, e il valore dello slot è quindi 0.
Per esempio, la carta ha l'effetto: "Ottieni 1 . Slot 3: Ottieni 2 ." Se questa carta si trova nello slot 3, il giocatore ottiene 1 e poi anche 2 .
- **Spendi X** Quando spende X, il giocatore deve avere X di quel componente. Se un effetto richiede "Spendi 2 per Innescare", e il giocatore ha solo 1 , non può attivare quell'effetto.