DRAGON ECLIPSE

PRAVIDLA HRY

AWAKEN REALMS
CHANGE THE GAME

Před tisíci lety otřásla naším světem děsivá katastrofa, která téměř zahubila lidskou civilizaci. Moc se o té pradávné době neví. V hrstce textů, které se z oněch časů dochovaly, se dají najít jen mlhavá a rozporuplná líčení obřích záplav, vyschlých oceánů, vzdouvajících se pohoří. Všechny zdroje však svorně popisují neprostupnou temnotu, jež pohltila celý svět, když oba měsíce naráz zakryly slunce a uvrhly náš svět do hlubokého stínu.

Svět ale přetrval. Díky dračím strážcům, kteří temnotu zapudili a obnovili rovnováhu přírody. Tak je to alespoň zaznamenáno v legendách, které popisují všemocné draky plachtící temnými nebesy a odrážející vlny zla. Zla, o jehož skutečně povaze se dnes už můžeme jenom dohadovat.

Lidstvo ale přežilo a začalo se znovu pomalu stavět na nohy. Časem se někteří z lidí začali více zajímat i o mystlingy – stvoření obdařená schopnostmi ovládat živly. Netrvalo dlouho a přišli na to, že je možné s trochou šikovnosti a respektu získat jejich důvěru. Dokázali si s mystlingy vytvořit pouto, které jim umožňovalo s těmito stvořeními spolupracovat a využít jejich schopností ku prospěchu obou stran. Těmto lidem se postupem času začalo říkat krotitelé.

Spojení lidské vynalézavosti a nadání mystlingů pro práci s přírodními živly začalo brzy nést ovoce. Města a vesnice se rozrůstaly a v krajině se začaly objevovat další a další osady. Byly vynalezeny nové, důmyslné stroje a zařízení, usnadňující lidem jejich těžký život.

Nyní, o stovky let později, však vizi šťastné budoucnosti začala kalit znepokojivá varování přicházející od jedné ze skupin vzdělanců – hvězdářů. Dle jejich předpovědí má prý zemi opět postihnout dvojité zatmění. Slunce se má v jeden okamžik skrýt za disky obou měsíců, a přivolat tak další kolosální katastrofu... Většinu lidí však události na nebeské báni příliš nezajímají, když dole na zemi stále čeká tolik zázraků a tajemství!

Varovná slova učenců tak znějí do prázdna a lidé se raději věnují radostem a starostem svých všedních dnů.

Mohlo by se stát, že by měli hvězdáři přeci jen pravdu? Určitě ne. Život si plyne svým pokojným a pravidelným tempem, a tak to i zůstane.

OBSAH

3 Seznam komponent

4 Úvod

- 4 Jak začít hrát
- 4 Průběh hry

5 Před hraním scénáře

- 5 Pohyb po mapě světa
- 5 Výběr scénáře
- 6 Výběr mystlingů
- 7 Sestavení balíčku

8 Průběh scénáře – dobrodružství

- 8 Kniha dobrodružství
- 11 Ověření
- 12 Prozkoumávání mapy lokace

14 Průběh scénáře – boj

- 15 Hráčův / Nepřátelský mystling
- 16 Příprava na boj
- 18 Pravidla boje
- 20 Příklad tahu hráče
- 23 Příklad tahu nepřítele
- 24 Další pravidla boje
- 25 Konec boje

26 Po odehrání scénáře

- 26 Otevírání boosterů
- 26 Získávání pokročilých karet
- 26 Ulož hru

27 Další herní režimy

- 27 Obtížné režimy
- 27 Režim PvP
- 28 Režim rogue-lite

32 Pokročilá pravidla

- 32 Náhodný souboj
- 32 Zkaženosti a hluboké zkaženosti
- 32 Žetony stavu
- 32 Pomocníci
- 33 Bojový úkol
- 33 Herní plán a karty arény

34 Rejstřík

35 Fráze a termíny používané během dobrodružství

36 Bojové termíny

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou?
Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!

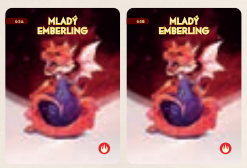
SEZNAM KOMPONENT

Běžné karty

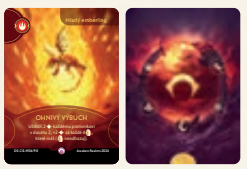

36 karet vlastností

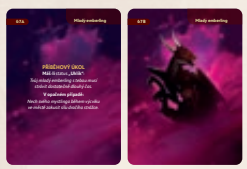

33 karet schopností nepřítele

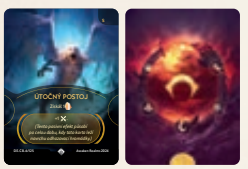

31 karet krocení

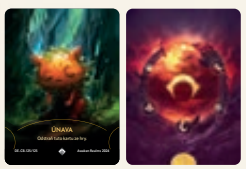

30 karet portrétů

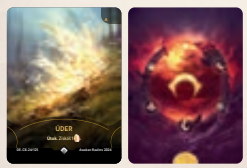

30 karet schopností

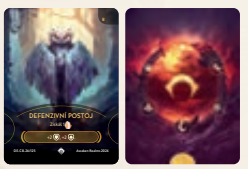

180 akčních karet spojených s **konkrétním** mystlingem

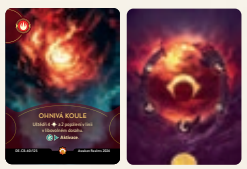

19 karet úkolů

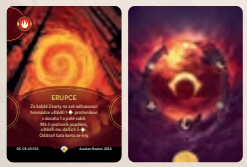

20 startovních akčních karet


5 akčních karet únavy


30 pokročilých akčních karet A


30 pokročilých akčních karet B


120 živelných akčních karet (ve Speciální edici uvnitř foilových boosterů)

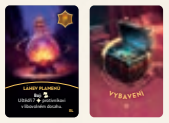

10 foilových živelných akčních karet (ve Speciální edici uvnitř foilových boosterů)

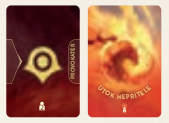

35 karet arény

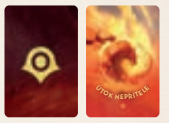

14 přehledových karet


13 karet neznáma (režim rogue-lite)

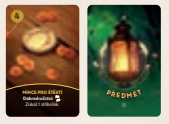
Malé karty

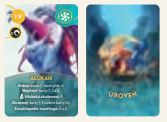

20 karet vybavení


12 útočných karet nepřítele pro 2


12 útočných karet nepřítele


73 karet tajemství


23 karet předmětů


30 karet úrovně


10 karet artefaktů (režim rogue-lite)


17 karet mapy světa


6 karet zkaženosti


6 2 karet hluboké zkaženosti

Ostatní


2 malé oddělovače


Pouzdro na karty mapy světa


32 kartonových figurek + 5 stojánků


20 krystalů energie

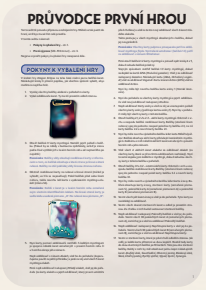

40 oddělovačů


Krabička mystlingů


10 obálek boosterů


Kniha arén


Kniha dobrodružství

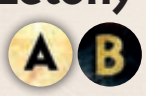

Průvodce první hrou


Listina s přehledem statusů


Kniha lokací

Žetony


10 stříbrňáků


10 žetonů A/B

1 provokace

3 mlčení

3 slabosti

3 zpomalení

35 žetonů zranění

6 popálení „1“

3 popálení „3“

6 žetonů esence

60 žetonů živlu (10 od každého druhu)

16 univerzálních žetonů

1 žeton rozhodnutí

1 žeton času

Komponenty Speciální edice

10 foilových boosterů

Encyklopedie mystlingů (8 pouzder na karty)

Encyklopedie mystlingů (pořadač)

30 figurek

60 kamenů živlu (10 od každého druhu)

Tato verze nahrazuje kartonové figurky plastickými miniaturami a žetony živlu akrylovými kameny.

Narodil ses v městečku Tavířov, do rodiny velice nadaných krotitelů. Tví rodiče však záhy odešli sloužit královně na jihu a tebe zanechali v péči tety Kristýny. Talent na práci s mystlingy se u tebe projevil už v raném dětství, a tak Kristýna po čase dospěla k názoru, že tvou nejlepší možností je vydat se do Caerbergu, největšího města provincie, a vyučit se řemeslu tam.

Od těch dob uplynuly řeky času, a z tebe se mezitím stal jeden z nejnadanějších krotitelů široko daleko. Někteří dokonce tvrdí, že jsi vůbec nejlepší, protože dokážeš jako jediný udržovat pouto se dvěma mystlingy najednou. Tvé výjimečné dovednosti neunikly ani pozornosti vévodkyně z Caerbergu, která tě navzdory tvému mládí jmenovala vrchním krotitelem. Převzal jsi otěže po starém mistrovi, který odešel na zasloužený odpočinek. Veškerá péče o caerberské mystlingy, stejně jako výcvik nových krotitelů, jsou nyní na tobě.

Život je tu dobrý a práce tě nesmírně baví, přesto ti ale stále něco schází. V hloubi duše cítíš touhu po dobrodružství, po objevování nových, vzrušujících krajů. Prahneš po tom poznat další a další úžasné mystlingy, všechna ta fantastická stvoření, kterým jsi dočista propadl.

A pak je tu ještě jeden sen, který nosíš ukrytý ve svém srdci: setkání s dračími strážci. Musíš se o nich dozvědět víc. Hlavně to, jestli se jedná o bytosti podobné bohům, tak jak vyprávějí legendy, anebo jde „jen" o neuvěřitelně mocné mystlingy. Doufáš, že se jednoho dne budeš moci vypravit do dalekých krajin a uvidět celý ten širý svět na vlastní oči.

ÚVOD

Ve hře *Dragon Eclipse* se budeš moci vžít do role krotitele – mistra v ochočování a trénování mystlingů. *Dragon Eclipse* představuje kooperativní hru pro 1 až 2 hráče vyprávějící příběh odehrávající se během jednotlivých scénářů. *Dragon Eclipse* je však možné si užít i v jiných herních režimech – rogue-lite a PvP – popsaných v části „Další herní režimy" *(str. 27)*. Následující stránky popisují hru tak, jak probíhá v rámci kampaně, většina pravidel však funguje beze změny i v ostatních režimech.

Kampaň *Dragon Eclipse* se odehrává během série navazujících scénářů. V rámci jedné partie by hráč měl v ideálním případě odehrát alespoň jeden scénář. Každý scénář představuje partii trvající 2–2,5 hodiny a dělí se na dvě provázané části: dobrodružství a boj. Během dobrodružství budeš prozkoumávat svět, navštěvovat rozmanité lokace, dělat rozhodnutí ovlivňující děj a postupovat v příběhu. V rámci boje se střetneš s jinými mystlingy, budeš s nimi bojovat a pokusíš se je zkrotit.

Každá herní partie začíná výběrem jednoho z přístupných scénářů na mapě světa, ve kterém budeš pokračovat tak dlouho, dokud kniha dobrodružství neoznámí jeho konec. Ačkoli scénář není možné „prohrát", tvá rozhodnutí, stejně jako neúspěchy či úspěchy, budou mít vliv na příběh a výsledek celé kampaně.

Pravidla v tomto sešitu jsou uspořádána tak, aby kopírovala průběh hry, a snaží se tě s jednotlivými pravidly seznámit ve chvíli, kdy je budeš potřebovat uplatnit.

Text v tomto sešitu popisuje hru jednoho hráče, zároveň však uvádí výjimky pro hru 2 hráčů, označené symbolem 2. Hraješ-li sólovou hru, můžeš tyto zvýrazněné odstavce přeskakovat.

První mystlingové

Na začátku prvního scénáře si vybereš svého prvního mystlinga. Ale neboj se. Pokud ti ale nebude vybraný mystling vyhovovat, budeš si jej na začátku druhého scénáře moci vyměnit. Následující dva odstavce tě krátce seznámí s oběma prvními mystlingy, aby ti tvoji volbu usnadnily.



Mladý emberling

Mladí emberlingové jsou známí svým silným ochranářským instinktem vůči těm, na nichž jim záleží. Jsou to schopní bojovníci, kteří umí útočit jak zblízka, tak na dálku svými plameny. Nemají žádné zvláštní obranné schopnosti, jejich hbitost jim ale poskytuje výhodu před útoky nepřátel.



Mladý iceling

Mladí icelingové dávají přednost samotářskému životu v hloubi zledovatělých hor. Někteří z nich ale přesto neodolají volání dobrodružství a vydávají se na vzrušující výpravy. Během putování je chrání jejich obranné schopnosti i útoky, kterými z protivníka dokáží vysát teplo a použít jej ke svému léčení.

JAK ZAČÍT HRÁT

Dragon Eclipse nabízí průvodce prvním scénářem, díky kterému se můžeš pustit do hry, aniž bys musel pročítat celý sešit pravidel. Otevři si místo toho sešit Průvodce první hrou a následuj pokyny v oddíle „První výprava". Pokud se ale chceš pustit do hraní prvního scénáře na vlastní pěst, projdi si následující oddíly tohoto sešitu pravidel:

- Průběh scénáře – dobrodružství *(str. 8)*.
- Průběh scénáře – boj *(str. 14)*, chceš-li se sám pustit i do prvního boje.

Až je budeš mít přečtené, vrať se na tuto stránku a proveď následující pokyny.

Aby ses mohl dát do hraní prvního scénáře, potřebuješ knihu dobrodružství, která kromě příběhu samotného obsahuje i všechny instrukce ohledně potřebných komponent. Otevři tedy knihu dobrodružství na straně 2, přečti si úvod a pokyny, co dělat dál. Tento sešit pravidel můžeš prozatím zavřít.

PRŮBĚH HRY

Každá partie hry *Dragon Eclipse* má tyto 3 fáze: Před hraním scénáře, Průběh scénáře a Po odehrání scénáře. Každá z těchto fází má své kroky, jimiž je nezbytné projít. Jsou však uvedené i v knize dobrodružství, takže si je nemusíš nezbytně pamatovat.

1. **Před hraním scénáře** *(15–20 minut)* **– kroky k přípravě scénáře:**
   - Prozkoumávání mapy světa.
   - Výběr scénáře.
   - Přečtení úvodu a nápovědy.
   - Změna scénáře nebo jeho zahájení.
   - Výběr mystlingů.
   - Sestavení balíčku.

Důležité: U prvního scénáře se neprovádí kroky fáze „Před hraním scénáře".

2. **Průběh scénáře** *(1,5–2 h)* **– hlavní část hry:**
   - Dobrodružství.
   - Boj.

S těmito dvěma částmi se setkáš v každém scénáři, jen v odlišném pořadí a počtu *(jeden scénář může například začít dobrodružstvím, pokračovat bojem a následně skončit opět dobrodružstvím)*.

3. **Po odehrání scénáře** (*10 minut*) **– zpřístupnění nových komponent a uložení hry:**
   - Zpřístupnění nových scénářů.
   - Otevření náhodného boosteru.
   - Zpřístupnění nových akčních karet.
   - Uložení hry.

Všechny tyto kroky jsou uvedené i v poslední scéně scénáře, takže si nemusíš dělat starosti s jejich zapamatováním.

PŘED HRANÍM SCÉNÁŘE

Následující kroky tě vybaví vším potřebným pro dobrodružství, které na tebe čeká. Ještě než zahájíš scénář, vydáš se na známá místa, spřátelíš se s divokými mystlingy, shromáždíš co nejvíc informací, vybereš si cíl další cesty a připravíš na ni i své mystlingy tím, že jim sestavíš co nejlepší balíčky.

1. Příprava komponent

Vytáhni z krabice následující herní součásti a polož je na stůl před sebe:

- Balíček předmětů: zamíchej ho a ponech vedle něj místo pro odhazovací hromádku předmětů.
- Balíček vybavení: zamíchej ho.
- Balíček tajemství: **u tohoto balíčku neměň pořadí karet!**
- Knihu dobrodružství.
- Knihu lokací.
- Knihu arén.
- Ukládací arch.
- Krabičku mystlingů.
- Všechny žetony.

Nech si ještě nějaké místo na karty a žetony, které získáš během scénáře.

2. Shromáždění inventáře

Během svých dobrodružství shromáždíš nejrůznější předměty, tajemství, stříbrňáky a esenci, které ti zůstanou i pro další scénáře. Pokaždé když některý scénář ukončíš, uložíš si je za oddělovač *Inventář*.

Nyní, nachází-li se za oddělovačem inventáře nějaké karty, stříbrňáky a/nebo esence, vytáhni je odtamtud a polož před sebe.

3. Pohyb po mapě světa

Mapa světa zobrazuje místa, která můžeš navštívit. Skládá se ze dvou součástí: z pouzdra a z karet mapy světa, které se do něj budou vkládat.

Karty mapy světa vyobrazují konkrétní místa světa, která můžeš před zahájením scénáře nebo během něj prozkoumat.

Pouzdro na karty mapy světa pak všechny přístupné karty mapy drží pěkně pohromadě.

Postupem hry budou v pouzdře přibývat další a další karty, a ty tak budeš mít daleko víc možností k prozkoumávání. Pokud jde o to, kdy a na kterou pozici se má určitá karta zasunout, vše potřebné se opět včas dozvíš v knize dobrodružství.

Poznámka: Přístup k mapě světa se ti otevře na konci prvního scénáře.

Pohyb po mapě

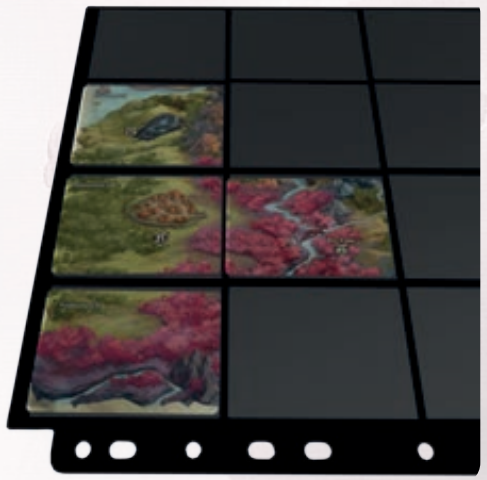
Na začátku tohoto kroku můžeš navštívit některou z **prozkoumaných** lokací.

Chceš-li se vydat na určité místo mapy světa:

1. Vyber si jednu z **prozkoumaných** karet mapy světa uloženou v pouzdře, jejíž ilustrace obsahuje odkaz na scénu označenou písmenem „Z“.
2. Nalistuj příslušnou scénu na konci knihy dobrodružství.
3. Scénu si přečti a poté si zvol jednu z možností, které nabízí. Pokud si vybereš možnost „Navštiv jiné místo“, zopakuj kroky 1 až 3.

4. Výběr scénáře

Poté, co jsi navštívil prozkoumané karty, tě hra vyzve k zahájení některého scénáře. Vyber si jednu z **neprozkoumaných** karet mapy světa umístěných v pouzdře, jejíž ilustrace obsahuje název scénáře. Poté si otevři knihu dobrodružství a nalistuj v ní scénu uvedenou na vybrané kartě. Na jejím začátku najdeš krátký úvod a možnost změnit svou volbu scénáře.



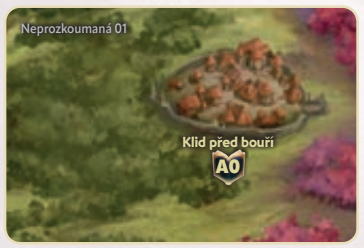
Pouzdro na karty mapy světa se vsunutými kartami (po odehrání scénáře 1)

Karty mapy světa

Karty mapy světa se zasunují do pouzdra tak, že je vidět pouze jedna z jejich stran:

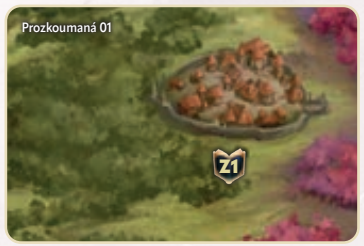
Neprozkoumaná strana

Obvykle obsahuje odkaz na číslo scény a název scénáře a umožňuje ti zahájit scénář *(v kroku „Výběr scénáře“)*.



Prozkoumaná strana

Obvykle obsahuje odkaz na scénu označenou písmenem „Z“ a umožňuje ti lokaci znovu navštívit a nakoupit si *( )*, krotit mystlingy *( )* nebo odhalit důležitou část příběhu.



5. Přečtení úvodu a nápovědy

Zahajovací scéna obsahuje úvod přibližující krátce cíl, kterého máš v daném scénáři dosáhnout. Nápověda zas poskytuje užitečné informace o tom, jak se na scénář připravit.

6. Změna scénáře nebo jeho zahájení

Poté, co si přečteš úvod a nápovědu, dostaneš možnost změnit svůj výběr scénáře a vrátit se ke kroku „Výběr scénáře".

Poznámka: Změna výběru scénáře není možná u prvního a druhého scénáře.

Zvol jednu z možností:

- **Změň scénář** – vyber si jiný zpřístupněný scénář na mapě světa.
- **Zahaj tento scénář** – pokračuj ve čtení:

Přeješ-li si změnit scénář, prohlédni si znovu mapu světa a postupuj podle pokynů v kroku „Výběr scénáře". V opačném případě pokračuj ve čtení knihy dobrodružství, která ti řekne, co dělat dál.

7. Výběr mystlingů

Jakožto výjimečně schopný krotitel dokážeš udržet dvě silná pouta s mystlingy najednou! Nejsi ale žádný hrdina z legend, takže ostatní mystlingy musíš zanechat v táboře. Nemohl bys je ovládat.

Pro každý scénář si ze všech svých doposud zkrocených mystlingů vybereš 2.

Na začátku každého ze scénářů si vyber 2 mystlingy z těch, kteří se nacházejí za oddělovačem *Družina*. Vybraní mystlingové musí mít odlišný hlavní živel (nesmíš si tedy například vybrat dva mystlingy).

Nech si ještě nějaké místo na karty a žetony, které získáš během scénáře.

2 : každý hráč si vybere jednoho mystlinga – mystlingové musí mít odlišný hlavní živel. Každý z hráčů pak během bojů ovládá mystlinga, kterého si zvolil.

Jakmile si některého z mystlingů vybereš, vezmi si všechny s ním související karty uložené za oddělovačem *Družina* a polož je před sebe. Karty patřící vybranému mystlingovi jsou označené jeho názvem vytištěným v pravém horním rohu. Zahrnují tyto druhy karet:

- 1 kartu vlastností.
- 1 kartu schopností.
- 6 akčních karet.
- 1 kartu úkolu (je-li k dispozici).

Karty úkolů

Úkol představuje osobní cíl mystlinga, který po dosažení natrvalo vylepší jeho vlastnosti nebo zvláštní schopnost, a umožní mu stát se ušlechtilou verzí sebe sama. Může jej dokonce proměnit v novou, mocnější formu. Ne všichni mystlingové ale mají kartu úkolu. Karty úkolu nechte položené stranou A nahoru (stranu B si však můžete prohlédnout). Přesný čas, kdy budete moci použít druhou stranu karty, vám sdělí kniha dobrodružství nebo sama karta.

Ve hře se setkáte se dvěma druhy úkolů: příběhovými úkoly a bojovými úkoly.

Bojové úkoly: budou vysvětleny v oddíle „Pokročilá pravidla", protože se s nimi setkáte až v pozdější fázi hry. Hra sama vám oznámí, kdy si je máte přečíst.

Příběhové úkoly: vyhodnocují se výhradně v knize dobrodružství. Popis na straně A často odkazuje na určité místo (scénář či konkrétní kartu mapy světa), které musíš se svým mystlingem navštívit, aby splnil svůj úkol.

Poznámka: strana B karet úkolu může obsahovat rozličné věci. Jejich použití bude upřesněno v knize dobrodružství.



Po splnění příběhového úkolu darktailena tě kniha dobrodružství vybídne, abys kartu otočil na stranu B. Budeš tak moci používat kartu vlastností ušlechtilého darktailena s lepšími hodnotami.

Karty úkolů mystlingů, ze svého výběru pro daný scénář, pro daný scénář si můžeš ponechat před sebou, nebo je uložit do krabičky mystlingů. Hra se sama zeptá, máš-li konkrétního mystlinga, a poté ti sdělí, co máš udělat, je-li jeho úkol splněný.

8. Sestavení balíčku

Před každým scénářem (kromě prvního) dostaneš možnost sestavit pro každého z vybrané dvojice mystlingů jeho balíček. Použiješ k tomu karty, které jsi zatím ve hře zpřístupnil. Tyto akční karty získáš jednak na začátku prvního scénáře (startovní balíčky) a pak na konci každého scénáře (karty z pokročilých balíčků a boosterů).

K prvnímu sestavení balíčku budeš mít příležitost na začátku druhého scénáře.

Poznámka: Při prvním sestavování balíčku je moudré zvolit karty z pokročilého balíčku a boosteru, které jsi právě zpřístupnil. Je pravděpodobné, že budou silnější než ty ze startovního balíčku. Karty ze startovních balíčků můžeš mezi jednotlivými mystlingy vyměňovat (jeden mystling tak může mít třeba 2 kopie karty Útočný postoj a druhý například 2 kopie karty Obranný postoj).

Při sestavování balíčku postupuj následovně: Polož si před sebe všechny karty uložené za oddělovačem „Zpřístupněné karty" a všechny karty mystlingů vybraných pro daný scénář.

Poté dle následujících pravidel sestav pro každého mystlinga zvlášť jeho balíček.

Pravidla pro sestavení balíčku

1. Balíček lze skládat pouze z akčních karet.
2. Musí obsahovat celkem 16 akčních karet *(ne více, ne méně)*.
3. Musí obsahovat alespoň 3 a nanejvýš 6 akčních karet spojených s daným konkrétním mystlingem.
4. Balíček může obsahovat pouze 1 legendární kartu.
5. Balíček nemůže obsahovat karty, které neodpovídají živlu nebo podtypu živlu vybraného mystlinga. Neutrální karty však do něj vždy přidat můžeš.

Má-li mystling podtyp živlu (viz příklad níže), můžeš do balíčku přidat akční karty tohoto živlu. Nesmí jich však být více, než udává číslo u malého symbolu živlu umístěného pod symbolem hlavního živlu.



Mladý bolb patří mezi zemní mystlingy s vodním podtypem (a s číslovkou 2 u symbolu vody). Při sestavování balíčku pro mladého bolba do něj můžeš přidat libovolný počet zemních akčních karet a až dvě vodní akční karty.

Jakmile máš sestavené dva balíčky po 16 kartách (pro každého vybraného mystlinga jeden), vlož je do krabičky mystlingů k jejich kartám schopností a vlastností.

Po sestavení balíčků ti již nic nebrání pustit se do hraní scénáře. Pokračuj ve čtení pokynů v knize dobrodružství.

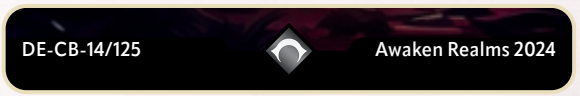
Druhy akčních karet



1. **Neutrální karty:** karty bez symbolů živlu. Tyto karty mohou používat všichni mystlingové. Pocházejí ze startovního balíčku mystlingů *(označeného v pravém horním rohu písmenem S)* a z pokročilého balíčku *(označeného písmenem A či B)*.
2. **Živelné karty:** karty se symbolem živlu v levém horním rohu. Tyto karty se zpřístupní otevřením některého z balíčků boosterů. Mohou být použité pouze mystlingy s odpovídajícím živlem.
3. **Karty spojené s konkrétním mystlingem:** název mystlinga je uvedený v pravém horním rohu karty. Tyto karty jsou rovněž živelné *(mají v levém horním rohu symbol živlu)*. Nemohou být použité jinými mystlingy.

Vzácnost jednotlivých druhů karet

Důležitou vlastností akčních karet použitých k sestavení balíčku je jejich vzácnost. Ta hraje roli pouze během sestavování a je reprezentovaná symbolem u dolního okraje karty.



Běžné: neutrální karty. Hra obsahuje dvě kopie každé neutrální karty, které lze najít uvnitř startovních balíčků (označených písmenem S), pokročilého balíčku A (označeného písmenem A) a pokročilého balíčku B (označeného písmenem B).



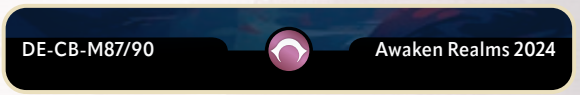
Vzácné: živelné karty. Hra obsahuje dvě kopie od každé z těchto karet. Tyto karty lze najít uvnitř boosterů.



Extra vzácné: živelné karty. Hra obsahuje jednu kopii každé z těchto karet. Tyto karty lze najít uvnitř boosterů.



Legendární: foilové živelné karty. Hra obsahuje jednu kopii každé z těchto karet. Během sestavování balíčku můžeš použít pouze jednu legendární kartu v každém balíčku. Tyto karty lze najít uvnitř boosterů.



Karty spojené s konkrétním mystlingem: mají v pravém horním rohu uvedený název mystlinga a přináležejí pouze tomuto konkrétnímu mystlingovi. Tyto karty získáš po zkrocení mystlinga.

Krabička mystlingů

Uvnitř krabičky mystlingů nalezneš dvě přihrádky. Každá přihrádka je určená pro karty jednoho z mystlingů (karty vlastností, schopností, úkolů a akční karty) a po skončení boje se sem uloží i žetony zranění, která mystling utržil. Někdy do krabičky přibudou i krystaly energie získané během dobrodružství.



Herní komponenty, které si můžeš ukládat v krabičce mystlingů (vlevo). Mystlingové připravení v krabičce mystlingů (vpravo).

PRŮBĚH SCÉNÁŘE – DOBRODRUŽSTVÍ

Hraní scénáře – stěžejní fáze hry, kdy budeš prozkoumávat mapy lokací, vybírat si svou cestu příběhem a bojovat s mystlingy nebo je krotit – se dělí na dvě navzájem propojené části:

- Dobrodružství.
- Boj.

Tyto části mohou přicházet v různém pořadí. Tak jako obvykle tě kniha dobrodružství celým scénářem provede a řekne ti, kdy začít dobrodružství a kdy boj. Samotný scénář končí ve chvíli, kdy v knize dobrodružství dojdeš k větě „Gratulujeme! Dospěl jsi na konec scénáře." V tuto chvíli dostaneš příležitost hru uložit, nebo v ní pokračovat.

Dobrodružství

Během dobrodružství se naplno ponoříš do příběhu a jeho vzrušujících výzev popsaných na stránkách knihy dobrodružství. Budeš si vybírat, kterou cestou se na křižovatkách svého osudu vydáš, a prozkoumáš mapy rozličných lokací.

Kniha dobrodružství

Sešit knihy dobrodružství obsahuje jak příběh samotný, tak pokyny, které tě povedou hrou. Kniha se skládá ze 12 scénářů, které jsou označené písmeny A–L. Každý scénář se pak skládá ze scén obsahujících jednak část příběhu a jednak pokyny pro hráče. Každá scéna je označená písmenem scénáře a jedinečným číslem.

Všechny scény prvního scénáře tak například mají označení složené z písmene „A" následovaného číslem dané scény.

A2

Konečně máš čas se trochu porozhlédnout kolem. Lidé jsou stále vystrašení, otřesy ale po sobě podle všeho nezanechaly vážnější následky – zahlédneš pobořenou zídku, květináče popadané z oken, povrzávající stroj. Mystlingové se postupně zklidňují, a tak se můžeš vydat na obhlídku škod.

Scéna z prvního scénáře

V knize dobrodružství často narazíš na tyto dva pokyny, které tě povedou od jedné scény k další:

- **Přejdi ke scéně X:** V takovém případě nalistuj v knize dobrodružství uvedenou scénu a dej se do jejího čtení.
- **Zvol jednu z možností:** V tomto případě si vyber jednu z nabízených možností a řiď se uvedenými pokyny. Má-li některá možnost stanovené požadavky (uvedené v kulatých závorkách), které nemůžeš splnit, nemůžeš si ji vybrat. Možnosti volby jsou vždy uvozené kulatými odrážkami, aby bylo snazší je odlišit od ostatních pokynů.

Zvol jednu z možností:

- **Koupíš nějaké zásoby** (utrať 1 stříbrňák) – táhni 3 předměty, 1 z nich si vezmi a zbylé odhoď. Poté znovu zvol jednu z možností.
- **Pořídíš si nějaké vybavení** (utrať 4 stříbrňáky) – táhni 3 karty vybavení, 1 z nich si vezmi a zbylé odhoď. Poté znovu zvol jednu z možností.
- **Promluvíš se Sladem** – přejdi ke scéně C48.
- **Zeptáš se na mystlingy** – *možná někdo bude mít dobrý nápad, co provést s těmi divokými mystlingy…* Přejdi ke scéně C51.
- **Odejdete odsud** – pokračuj v prozkoumávání.

Máš-li jen 3 stříbrňáky, můžeš zvolit možnost „Nakoupit", nikoliv však možnost „Nakoupit univerzální vybavení", které požaduje zaplatit 4 stříbrňáky.

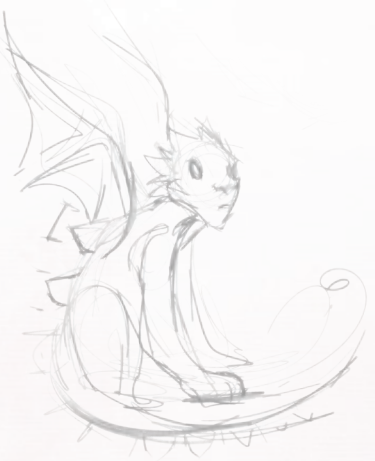
Přehled statusů a žetony

Hra zaznamenává tvůj postup a rozhodnutí různými způsoby. Jedním z nich je také listina s přehledem statusů. Statusy se často dělí na více částí. Každou z těchto částí je možné během hry získat pouze jednou. Jakmile je některá část statusu jednou označená, znamená to, že ji máš a nelze o ni žádným způsobem přijít.

- Fráze **Získáš část X statusu „Y"** znamená, že si máš na listině s přehledem statusů označit odpovídající část určitého statusu *(příklad: Získáš část 2 statusu „Empatie".)*

Empatie _____ 1 2 3 4 5 6 7 8

Jakmile ti hra oznámí „Získáš část 2 statusu Empatie.", označ si tento fakt způsobem uvedeným na tomto obrázku.



Některé statusy nemají žádné části. Při jejich zisku tak prostě zaškrtni prázdné políčko vedle jejich názvu.

Hra zaznamenává tvá rozhodnutí také prostřednictvím žetonů položených před tebe nebo na mapu lokace. Jaký žeton umístit a kterou stranou nahoru, ti vždy sdělí kniha dobrodružství. Správná strana žetonu je důležitá, dej tedy pozor, abys je umisťoval dobře.

Tyto žetony nemůžeš sám/sama od sebe spotřebovat nebo odhodit. Hra se může během partie dotázat, zda před sebou máš či nemáš určitý žeton.

Žetony, jež leží před tebou, se mezi jednotlivými scénáři neukládají. Nejčastější pokyn, se kterým se v souvislosti s žetony statusů setkáš, je:

- **Polož si před sebe žeton X:** *V takovém případě si před sebe polož zmíněnou komponentu – uvedenou stranou nahoru. Příběhový text ti poté vysvětlí, co tento úkon představuje.*

– Polož před sebe – *uložíš si úlomky nádoby do tlumoku.*

Kniha dobrodružství si také často ověřuje, zda máš či nemáš určitý status, zda před tebou leží některý žeton, nebo zda vlastníš některé tajemství. Například:

- **Máš-li část 6 statusu „Příklad" / Nemáš-li část 6 statusu „Příklad":** V takovém případě se podívej na listinu s přehledem statusů, zda je zmíněná část statusu označená. Pokud uvedené podmínce vyhovuješ, řiď se dalšími pokyny. Pokud ne, podívej se, není-li v textu nějaká další podmínka. Často jich obsahuje vícero a v takovém případě je vždy procházej v pořadí shora dolů. Pokud výčet obsahuje vícero podmínek, kterým vyhovuješ, vyhodnoť pouze tu z nich, která je uvedená nejvýše.
- **Máš-li před sebou žeton X:** V tomto případě se podívej, zda zmíněnou komponentu máš, a pokud ano, řiď se uvedenými pokyny. Existuje-li v textu vícero podmínek, kontroluj je v pořadí shora dolů.

Máš-li část **6** statusu **„Světlo ve stínu"**, přejdi ke scéně J3.
Máš-li část **5** statusu **„Dychtivý krotitel"**, přejdi ke scéně J1.
Jinak *tetičce krátce povyprávíš o svých dobrodružstvích a pak jí vysvětlíš, proč ses vrátil* – přejdi ke scéně J4.

Předpokládejme, že hráč má již označenou část 6 statusu „Světlo ve stínu" a část 5 statusu „Dychtivý krotitel". Ve výše uvedeném příkladu tedy přejde ke scéně J3, protože splňuje podmínku na prvním řádku. Ke scéně J1 přejít nemůže (přestože splňuje i podmínku na druhém řádku), jelikož se pokyny vyhodnocují shora dolů.

2 : Žeton rozhodnutí



Hráči se rozhodují společně. Pokud se však nemohou shodnout, použijí žeton rozhodnutí. Všechna ostatní pravidla dobrodružství zůstávají stejná jako v sólové hře. Tajemství, stříbrňáky, esence, statusy, předměty a vybavení všechny patří oběma hráčům.

Pravidla pro žeton rozhodnutí: Na začátku partie vylosujte, kdo z vás žeton rozhodnutí dostane. Jakmile dojde k situaci, kdy se hráči během hry na něčem nedokážou dohodnout, rozhodne hráč vlastnící žeton rozhodnutí a poté jej předá druhému hráči. Snažte se žeton využívat co nejméně.

Hráči mohou žeton rozhodnutí využít například v situaci, kdy si musí vybrat jednu ze scén na mapě lokace nebo rozhodnout, který mystling získá z přečtené scény.

Odměny a postihy

V průběhu dobrodružství budeš získávat mnoho různých odměn (například předměty nebo stříbrňáky) a postihů (jako třeba zranění nebo únavu). Na dalších řádcích se dočteš o efektech, které tě mohou při hraní potkat.

Zranění

Většinu zranění utržíš během bojů. Některá rozhodnutí či ověření však mohou tvého mystlinga vystavit hrozbám, které rovněž mohou vyústit ve zranění. Podrobnější popis pravidel pro zranění nalezneš v oddíle pravidel věnovaném odměnám a postihům *(str. 15)*.

- Herní komponenta se považuje za neomezenou. Pokud by ti došly žetony , nahraď je jiným vhodným prostředkem.
- Pokud utržíš mimo boj, vezmi si příslušné množství a dej ho do krabičky mystlingů. Můžeš ho při tom rozdělit mezi oba mystlingy tak, jak potřebuješ.

  Poznámka: Během dobrodružné části hry nemůžeš mystlingovi přiřadit , pokud by jejich počet dosáhl nebo přesáhl hodnotu jeho vlastnosti (mystling nemůže mít během dobrodružství méně než 1 zbývající). V takových případech ti nezbude než přiřadit druhému mystlingovi. Jsou-li v této situaci oba mystlingové, veškerá nadměrná ignoruj.
- **se mezi jednotlivými scénáři neukládá.**

Léčení

Léčení znamená odhození . Jde o běžnou odměnu, která tě čeká během hraní dobrodružství i v několika jiných částech hry.

- Pokud dostaneš pokyn **vyléčit X** mimo boj, odhoď z vybraných mystlingů příslušný počet . Hodnotu léčení můžeš dle svého uvážení rozdělit mezi oba mystlingy.

  Pokud tedy například dostaneš pokyn „vyleč 6“, můžeš odhodit 2 z jednoho svého mystlinga a 4 z druhého.
- Pokud dostaneš pokyn, abys vyléčil X, a tví mystlingové mají méně , než činí tato hodnota léčení, využij z ní tolik, kolik můžeš, a zbytek ignoruj.

Únava

Karty únavy jsou negativní akční karty zamíchané do akčních balíčků a představují vyčerpání tvého mystlinga. Karty únavy obdržíš během boje pokaždé, když musíš obnovit balíček nepřítele, a také v důsledku svých rozhodnutí či ověření v knize dobrodružství.

- Karet únavy je ve hře omezený počet a mystlingové nemohou mít v součtu více než 5 těchto karet.
- Pokud obdržíš kartu únavy, vlož ji do krabičky mystlingů jako součást akčního balíčku vybraného mystlinga. Obdržíš-li víc než jednu kartu únavy, můžeš je dle svého uvážení rozdělit mezi oba mystlingy.
- Pokud již nejsou k dispozici žádné karty únavy (jejich počet činí 5) a dostaneš pokyn vzít si další, utržíš místo toho 5 .
- Pokud máš kartu únavy odstranit, vlož ji zpět do balíčku únavy.
- **Únava se mezi jednotlivými scénáři neukládá.**

Tajemství

Tajemství jsou důležité karty přímo svázané s příběhem hry. Existují čtyři druhy tajemství: překryvné karty, události, pravidla a věci.

- Získáš-li kartu s částí mapy (překryvnou kartu), umísti ji na mapu lokace tak, aby její ilustrace plynule navazovala na ilustraci mapy.
- Získáš-li událost, hra tě vyzve, abys ji položil lícem dolů na pozici pro ni vyhrazenou.
- Získáš-li kartu pravidel, polož si ji vedle krabičky mystlingů. Pravidla na ní uvedená budou platit tak dlouho, dokud zde bude ležet.
- Získáš-li věc, polož si ji vedle svých předmětů a svého vybavení. Funguje stejně, jen s tím rozdílem, že věci můžeš vlastnit v neomezeném počtu. Některé věci neposkytují žádné efekty, jsou však důležité pro samotný příběh hry.
- Máš-li některé tajemství odhodit, vlož jej zpět do balíčku tajemství.
- **Karty věcí se mezi jednotlivými scénáři ukládají.**



Příklad různých tajemství: karta pravidla (01), událost (13), překryvná karta (14) a věc (02)

Energie

představuje vnitřní energii tvého mystlinga. Používá se v boji k vykonání bonusových akcí a provádění dodatečných efektů na akčních kartách. může hráč nastřádat během dobrodružství, a připravit se tak na příští boj.

- je komponentou s omezeným množstvím. Každý mystling může mít v jednu chvíli nejvýš 10 krystalů (má-li jich již 10, nemůže tedy získat žádný další).
- Získáš-li mimo boj, vezmi si uvedený počet krystalů a přiděl je vybraným mystlingům (můžeš je mezi mystlingy rozdělit). Krystaly vkládej do krabičky mystlingů.
- **se mezi jednotlivými scénáři neukládá.**

Stříbrňáky

Ve světě *Dragon Eclipse* se jako měna používají stříbrňáky. Můžeš je získat odměnou za pomoc různým lidem, prodejem předmětů nebo během prozkoumávání. Používají se v dobrodružné části hry, kde díky nim můžeš zpřístupnit některé příběhové volby a nakoupit vybavení či předměty.

- Stříbrňáky se považují za komponentu s omezeným množstvím (max. 10).
- 2 : Oba hráči vlastní stříbrňáky společně.
- Pokud získáš nějaké stříbrňáky, polož si je vedle krabičky mystlingů.
- Máš-li nějaké stříbrňáky **odhodit**, musíš je vrátit do zásoby stříbrňáků. Pokud v tu chvíli nemáš požadované množství, odhoď, kolik můžeš, a zbytek ignoruj.
- Pokud stříbrňáky za něco **platíš**, musíš příslušné množství vlastnit. Jestliže ti tedy hra nabízí možnost „Zaplať 3 stříbrňáky a přejdi ke scéně X.“ a ty vlastníš pouze 2 stříbrňáky, nemůžeš si tuto možnost vybrat.
- **Stříbrňáky se mezi jednotlivými scénáři ukládají.**

Esence

Esence je zbytková energie dračích strážců, kterou můžeš využívat při krocení k získání pozornosti a důvěry divokých mystlingů. Esence se dá získat interakcí s tajemnými místy a mystlingy. Používá se v dobrodružné části hry. S pomocí esence můžeš také krotit mystlingy mimo boj, během kroku „Pohyb po mapě světa“.

Poznámka: Esence lze získávat a používat počínaje scénářem 2.

- Esence se považují za komponentu s omezeným množstvím (max. 6).
- 2 : Oba hráči vlastní esence společně.
- Pokud získáš nějaké esence, polož si je vedle krabičky mystlingů.
- Máš-li spotřebovat esenci, vrať ji do zásoby esencí.
- **Esence se mezi jednotlivými scénáři ukládají.**

Vybavení

Karty vybavení jsou silné karty, které nabízí jedinečné jednorázové schopnosti a/nebo trvalé symboly, které ti pomohou při hře (viz pravý horní roh karty).



Na kartách vybavení najdeš:

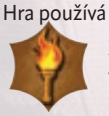
1. **Symboly:** kladné pasivní efekty, se kterými pracuje kniha dobrodružství.
2. **Název**.
3. **Časování (aneb kdy můžeš kartu použít):**
   a. **Ověření:** kartu můžeš použít kdykoli během ověření.
   b. **Kdykoliv:** kartu můžeš použít kdykoliv během scénáře.
   c. **Boj:** kartu můžeš použít ve svém tahu během boje.
4. **Schopnost:** popisuje efekt při použití.
5. **Označení rogue-lite:** Toto označení má význam pouze pro režim rogue-lite. Během hraní kampaně mu nevěnuj pozornost.

Karty vybavení i karty předmětů mohou zobrazovat také symbol , který říká, že chceš-li efekt využít, musíš tuto kartu odhodit.

Symboly

Symboly poskytují výhodu při ověření a během dobrodružství. Navíc vám jejich vlastnictví může zpřístupnit některé doposud nepřístupné volby.

Hra používá 4 symboly vybavení:



Zdroj světla: přijde vhod během scénářů, v nichž budete prozkoumávat temná místa.



Jídlo: používá se běžně při kontaktu s divokými mystlingy mimo boj.



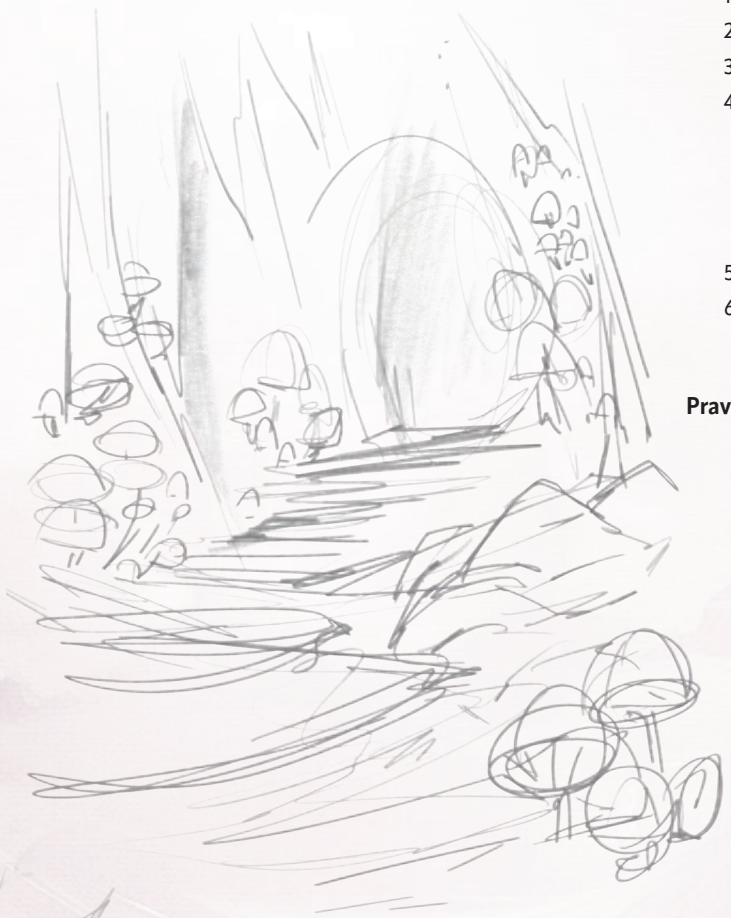
Výstroj: představuje lezecké vybavení užitečné při překonávání nebezpečného terénu.



Nástroje: široká paleta rozličných nástrojů, které se mohou hodit při manipulaci se stroji.

Pravidla použití vybavení

- **V jednu chvíli můžeš vlastnit nanejvýše 2 karty vybavení.** Pokud již máš 2 karty vybavení a získáš nějakou další, můžeš (umožní-li to její časování) schopnost kterékoli ze 3 karet vybavení použít. Ať už tak učiníš či ne, musíš ihned jednu ze 3 karet vybavení odhodit, tak aby ti zbyly pouze 2.
- 2 : Oba hráči vlastní veškeré vybavení společně.
- Vybavení se nepřiděluje mystlingům.
- Tak dlouho, dokud vlastníš kartu s určitým symbolem vybavení, vlastníš i daný symbol vybavení.
- Máš-li získat vybavení, táhni si náhodnou kartu z vrchu balíčku vybavení a polož ji vedle krabičky mystlingů.
- Máš-li vybavení naopak odhodit nebo s ním zaplatit, vlož jej dospod balíčku vybavení.
- **Vybavení se mezi jednotlivými scénáři ukládá.**



Předměty

Na kartách předmětů nalezneš množství méně významných efektů. Používají se podobně jako karty vybavení, jsou však všednější a méně silné. Předměty se ve hře používají ke dvěma rozdílným účelům: jako drobná pomoc během vyhodnocování ověření a během boje, a pak jako mechanismus samotného vyhodnocení ověření. Použití předmětů jako mechanismu ověřování se budou tato pravidla věnovat o chvilku později.



Na kartách předmětů najdeš:

1. **Hodnotu ověření:** číslo používané k vyhodnocení ověření.
2. **Smůlu :** negativní symbol používaný během ověření.
3. **Název**.
4. **Časování (aneb kdy můžeš kartu použít):**
   a. **Ověření:** kartu můžeš použít kdykoli během ověření.
   b. **Kdykoliv:** kartu můžeš použít kdykoliv během scénáře.
   c. **Boj:** kartu můžeš použít ve svém tahu během boje.
5. **Efekt:** popisuje efekt při použití.
6. **Označení rogue-lite:** toto označení má význam pouze pro režim rogue-lite. Během hraní kampaně mu nevěnuj pozornost.

Pravidla pro použití předmětů

- **V jednu chvíli můžeš vlastnit nanejvýše 3 karty předmětu.** Pokud již máš 3 karty předmětu a získáš nějaký další, můžeš (umožní-li to časování) kterýkoli ze 4 předmětů použít. Ať už tak učiníš či nikoli, ihned jeden ze 4 předmětů odhoď, tak aby ti zbyly pouze 3.
- Předměty se nepřiřazují mystlingům.
- Máš-li získat předmět, táhni si náhodnou kartu z vrchu balíčku předmětů a polož ji vedle krabičky mystlingů.
- Máš-li naopak odhodit předmět, polož jej na odhazovací hromádku předmětů.
- **Předměty se mezi jednotlivými scénáři ukládají.**
- 2 : Oba hráči vlastní veškeré předměty společně.

Ověření

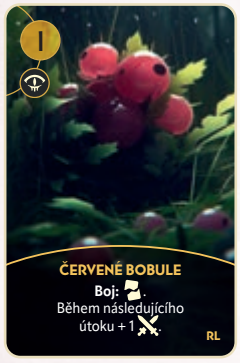
Ověření je rychlá procedura, během níž budeš pokoušet štěstí ve snaze dosáhnout co nejlepšího výsledku některých svých akcí. Ověření využívá hodnoty vytištěné na kartách v balíčku předmětů (nikoli na kartách předmětů, které jsi získal).

Chceš-li se například vplížit do střeženého hradu, může se stát – v závislosti na výsledcích ověření – že tě strážci odhalí, anebo se ti podaří nepozorovaně dostat dovnitř.

Každé ověření, se kterým se setkáš, bude mít svou ověřovací tabulku (viz ukázku ověření níže), jejíž obsah si můžeš před zahájením ověření i během něj přečíst.

V průběhu dobrodružství tě hra často vyzve k tomu, abys „provedl ověření". Jeho výsledky mohou být různé, většinou však posunou příběh kupředu nebo ti přinesou nějakou odměnu. Pokud se během ověření něco pokazí, můžeš se dočkat i postihu.

Ověření používá balíček předmětů. Jediné, s čím ale na kartách předmětů pracuje, je hodnota ověření vytištěná v levém horním rohu a symbol přítomný na několika kartách.



Tento předmět má hodnotu ověření 1 a jednu .

Potřebuješ-li provést ověření, podívej se do tabulky, která je u něj vytištěná. Jakmile si přečteš možné výsledky, bude ti jasné, kterého z nich chceš dosáhnout. Většinou platí, že zelené výsledky jsou dobré, šedé neutrální a červeným je dobré se vyhnout. Nad tabulkou jsou zároveň uvedené modifikátory, které mohou ověření ovlivnit.

Spotřebuj : ihned vyhodnoť vybraný výsledek ověření.

Chceš-li během ověření využít tento bonus, musíš za něj zaplatit kartou vybavení se symbolem . Využití tohoto bonusu je však volitelné.

, jednou během ověření: můžeš přičíst, či odečíst 1.

Chceš-li využít tento bonus, musíš vlastnit kartu vybavení se symbolem . Tato karta se kvůli využití bonusu neodhazuje.

Ve většině případů bude mít tažení karet s negativní následky. Během ověření však můžeš použít své předměty s načasováním „Ověření" k modifikaci výsledku.

Postup při ověřování

1. Odhal jednu kartu z balíčku předmětů a polož si ji před sebe. Nevyhodnocuj její efekt!
2. **Vyber si:** ukončit ověřování, nebo se vrátit ke kroku 1.

Pokud se souhrnná hodnota všech takto odhalených karet předmětů vyšplhá na poslední úroveň ověřovací tabulky a ty nedisponuješ žádným způsobem, jak výsledek modifikovat, ihned ověřování ukonči a vyhodnoť jeho výsledek podle postupu níže.

Ukončíš-li ověřování:

1. Sečti hodnoty všech předmětů odhalených během tohoto ověřování.
2. Použij všechny modifikátory uvozené frází „Na konci ověření".
3. Odlož všechny karty předmětů použité v tomto ověření na příslušnou odhazovací hromádku a vyhodnoť výsledek odpovídající souhrnné hodnotě odhalených karet.

Kdykoli dojde balíček předmětů, zamíchej všechny karty na jeho odhazovací hromádce a utvoř z nich nový balíček předmětů.

Ukázka ověření

Na konci ověření: máš-li alespoň 2 , .

5 či méně	*Nakonec najdeš nedotčenou skleněnou lahev se zářící tekutinou. Určitě patří Olinovi.*	. Získáš **Tajemství 02**. Přejdi ke scéně A79.
6	*Najdeš skleněnou lahev se zářící tekutinou. Určitě patří Olinovi.*	Získáš **Tajemství 02**. Přejdi ke scéně A79.
7	*Najdeš skleněnou lahev se zářící tekutinou. Určitě patří Olinovi. V troskách se ještě něco zaleskne.*	Získáš 1 předmět. Získáš **Tajemství 02**. Přejdi ke scéně A79.
8 a více	*Všechno je tu rozbité.*	. Pokračuj v prozkoumávání.



Máš 1 předmět, který by se mohl hodit: Glazované oříšky. Jeho efekt můžeš využít během ověření (ale pouze jeho efekt, nikoli hodnotu).

1. *Zahájíš ověření. Táhneš první kartu (Lano), která má hodnotu 2.*
2. *Rozhodneš se táhnout znovu a nový předmět, Zralé oříšky, má hodnotu 3.*
3. *Rozhodneš se táhnout další kartu. Je to Lahvička s kouzlem s hodnotou 3 a s . Souhrnná hodnota teď činí 8, což by znamenalo negativní výsledek, a to jsi rozhodně neměl v úmyslu.*
4. *Rozhodneš se tedy využít efekt Glazovaných oříšků: odhodíš kartu, kterou jsi právě táhl (Lahvičku s kouzlem).*
5. *Rozhodneš se táhnout znovu. Novým předmětem je Kožený váček s hodnotou 1 a . Souhrnná hodnota karet činí 6, což znamená, že jsi nedosáhl toho nejlepšího výsledku. Rozhodneš se však nepokoušet štěstí a ověřování ukončit.*
6. *Vzpomeneš si ještě, že máš zkontrolovat modifikátor na konci ověření – ten by se ale uplatnil jen v případě, pokud bys měl alespoň 2 . Naštěstí máš jen 1 , takže neprovedeš. Stupnice a žeton času budou vysvětleny o něco dále v tomto sešitu.*
7. *Všechny karty předmětů použité v tomto ověření odložíš na odhazovací hromádku a vyhodnotíš příslušný výsledek: získáš **Tajemství 02** a přejdeš ke scéně A79.*

Prozkoumávání mapy lokace

Během hraní scénáře dostaneš příležitost prozkoumat rozmanité lokace – v některých scénářích pouze jednou, v jiných vícekrát.

Příprava průzkumu

Před každým průzkumem mapy lokace je nutné provést krátkou přípravu. Tak jako obvykle ti kniha dobrodružství sdělí, kterou mapu lokace otevřít.

Otevři mapu X: vezmi si knihu lokací a otevři ji tak, aby byla vidět pouze mapa X. Polož si ji před sebe do herní oblasti.

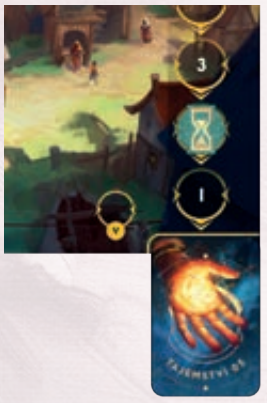


Mapy lokací zobrazují místo, které právě prozkoumáváš. Na každé mapě lokace najdeš:

1. **Číslo mapy lokace:** S jeho pomocí najdeš při přípravě prozkoumávání správnou mapu.
2. **Čísla scén:** Představují místa, která můžeš navštívit.
3. **Pozice:** Používají se pro umístění žetonů A/B, které zaznamenávají tvá rozhodnutí nebo změny během scénáře.
4. **Stupnici času:** Slouží k zaznamenání plynutí času.
5. **Pozici pro událost:** Ukazuje místo, kam se pokládá karta události *(karta tajemství)* spojená se stupnicí času.

Po otevření mapy tě kniha dobrodružství následujícími pokyny vyzve, abys připravil událost:

Umísti na pozici pro událost lícem dolů kartu Tajemství X. Polož ⧗/⧗ na Y: Vyhledej v balíčku tajemství uvedenou kartu. Polož ji lícem dolů (aniž by ses na ni podíval/a) na pozici pro událost. Poté vezmi žeton času a polož jej správnou stranou nahoru (červenou nebo modrou) na pozici s číslem Y.



Tajemství 05 leží na pozici pro událost a ⧗ na pozici 2

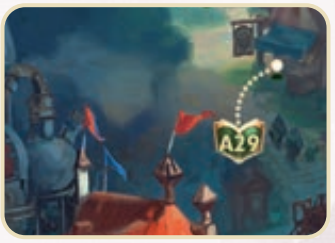
Poté tě kniha dobrodružství vyzve, aby ses „pustil do prozkoumávání". Zavři tedy knihu dobrodružství a řiď se pravidly pro průzkum uvedenými na následujících řádcích.

Pravidla průzkumu

Prozkoumávání neprobíhá v žádných kolech či tazích. Můžeš během něj vykonávat jedinou dostupnou akci „Přečti si scénu" (viz níže) – tak dlouho, dokud ti kniha dobrodružství nedá jiný pokyn. Čas pro prozkoumávání však není neomezený. Proto je pro každý průzkum vyhrazený určitý čas, měřený na stupnici času.

Přečti si scénu

Každá scéna má své vlastní číslo a písmeno. Kteroukoli scénu viditelnou na mapě lokace si můžeš vybrat a přečíst si ji. Většina scén je na mapě vyobrazená uvnitř symbolu knížky. Některé jiné se také mohou nenápadně ukrývat v samotné ilustraci mapy.



Scéna uvnitř symbolu knížky

Jakmile se pustíš do čtení některé scény, musíš vykonat všechny pokyny v ní uvedené. Jakmile tě scéna vyzve, abys „pokračoval v prozkoumávání", zavři knihu dobrodružství a vrať se na mapu lokace.

Čtení scén „nic nestojí". Nespotřebovává žádný čas ani jiné zdroje a kniha dobrodružství ti často nabídne možnost danou scénu opustit a vybrat si jinou. Některé možnosti uvnitř scén však po tobě mohou požadovat spotřebování času (⧗). V několika málo případech (např. když máš za úkol někoho sledovat) tě může stát čas i čtení nesprávné scény.

Zvol jednu z možností:

- **Prohledáš sutiny** – získáš 1 předmět. ⧗. Pokračuj v prozkoumávání.
- **Odejdete odsud** – pokračuj v prozkoumávání.

Možnost „Prohledej sutiny" ti sice přinese zisk předmětu, zároveň však stojí čas. Poté tě scéna vyzve k pokračování v průzkumu.

Čas

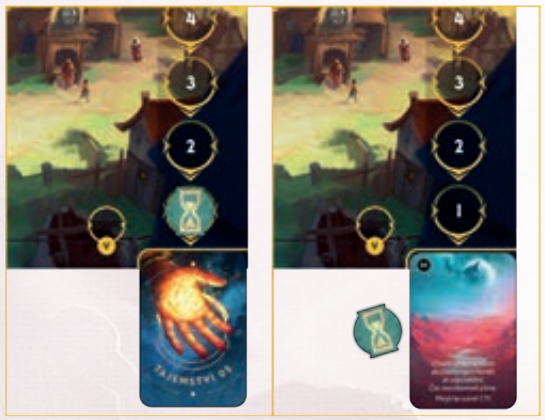
Během průzkumu tě může kniha dobrodružství vyzvat, abys spotřeboval čas ⌛. To postupně povede k odhalení karty události, která změní situaci na mapě, nebo dokonce ukončí samotný průzkum.

Pokud dostaneš pokyn k ⌛:

- **Jestliže se žeton času nenachází na poslední pozici**, posuň jej o jednu pozici dolů *(tedy například ze 4 na 3)*.
- **Jestliže se žeton času nachází již na poslední pozici** (s číslem 1), polož jej na kartu události.
- **Jestliže se žeton času nachází na kartě události**, tento posun času ignoruj.

Kdykoli ti kniha dobrodružství dá pokyn „Pokračuj v prozkoumávání" a žeton času se v tu chvíli již nachází na kartě události, žeton času odhoď, **kartu události otoč a vyhodnoť ji**. Události tě obvykle odkážou na určitou scénu, která posune příběh nebo popíše následky tvých akcí.

Pokyny ve scéně ti často zároveň přikážou odhodit tajemství, které jsi právě odhalil. Odhození v případě karet tajemství vždy znamená vložit je zpět do balíčku tajemství (ve správném pořadí).



Kniha dobrodružství ti dala pokyn, abys ⌛. Přesuneš tedy ⌛ z pozice 1 na kartu tajemství (událost) a pokračuješ ve čtení knihy dobrodružství, dokud tě nevyzve, abys pokračoval v prozkoumávání. V tu chvíli odhodíš ⌛, kartu tajemství otočíš a vykonáš pokyny na ní uvedené.

Z příběhu se dá vytušit, co by se mohlo přihodit, když se karta události aktivuje. Karty událostí mohou změnit poměry na mapě lokace, a dokonce ukončit samotné prozkoumávání. Jako nápověda k tomu zda spěchat, či nespěchat, poslouží i strana žetonu času.

 – aktuální událost ukončí průzkum.

 – aktuální událost něco změní (co to bude, může naznačit příběh), neukončí však průzkum.

Pozice

Na mapách lokací často uvidíte vytištěné kruhové pozice vyhrazené pro žetony (A nebo B) a označené římskými číslicemi. Tyto pozice se mohou nacházet vedle určité scény (na znamení toho, že zde umístěný žeton něco v daném místě mění) nebo vedle stupnice času (toto umístění se používá v případě globálních nebo tajných změn).

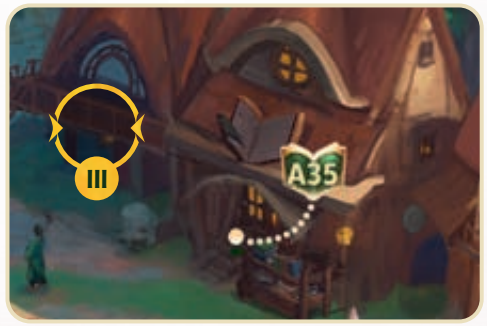
V knize dobrodružství se můžeš setkat s těmito pokyny:

- **Polož na pozici Y žeton X:** polož zmíněný žeton (A či B) na správnou pozici na mapě lokace.



Přítomnost žetonu na některé pozici ovlivňuje interakce v knize dobrodružství. Kniha se může dotázat, zda máš určitý žeton, a na základě toho změnit pokyny, které obdržíš.

- **Leží-li na pozici Y žeton X:** v tomto případě zkontroluj, jestli na dané pozici leží jmenovaný žeton. Pokud ano, řiď se uvedenými pokyny. Existuje-li v textu vícero těchto vět, kontroluj je v pořadí shora dolů.



Pozice III na příkladovém obrázku je umístěná vedle scény A35 a budovy knihovny. Přítomnost žetonu na této pozici může změnit interakce ve scéně A35.

Zpřístupnění a znepřístupnění scény

Některá tvá rozhodnutí mohou zpřístupnit nové možnosti (našel jsi například brod přes řeku, takže se nově můžeš dostat na druhou stranu) nebo znepřístupnit ty dosavadní (například jsi urazil obchodníka, takže se s tebou už nechce bavit).

- **Znepřístupni scénu X:** vezmi si univerzální žeton a polož jej na zmíněnou scénu tak, aby ji zakrýval. Takové scény se považují za nepřístupné a během průzkumu je nemůžeš zvolit.
- **Zpřístupni scénu X:** odhoď univerzální žeton ležící na uvedené scéně. Tato scéna je znovu přístupná.

Vyhodnocení boje během průzkumu

Během prozkoumávání tě může příběh vyzvat k zahájení boje. Průzkum tím nekončí (pokud ti kniha dobrodružství neřekne, abys před tím průzkum ukončil). Prostě odlož mapu lokace, tak jak je (se všemi žetony a tajemstvími – včetně karty události), stranou a vyhodnoť nastalý boj.

Konec průzkumu

Průzkum končí, jakmile narazíš na pokyn „Ukonči prozkoumávání". Ten se může objevit na kartě události, v textu příběhu v knize dobrodružství a někdy dostaneš možnost ukončit jej o své vůli. Máš-li průzkum ukončit, proveď následující kroky:

- Odhoď všechna tajemství na mapě lokace – vlož je zpět do balíčku tajemství.
- Odhoď událost – vlož ji zpět do balíčku tajemství.
- Odhoď všechny žetony na mapě.
- Žetony a tajemství, které leží na stole před tebou, neodhazuj!
- Zavři knihu map lokací.

Kniha dobrodružství ti pak řekne, čím po ukončení průzkumu pokračovat.

PRŮBĚH SCÉNÁŘE – BOJ

Boj

Boj ve hře *Dragon Eclipse* probíhá jako střetnutí tvého mystlinga s protivníkem v jedné z arén, kdy se obě strany střídají v tazích. V jednom scénáři může hráč podstoupit i vícero bojů. To, kdy boj nastane a jaké komponenty použít k jeho přípravě, se vždy hráč dozví v knize dobrodružství.

K boji může dojít i během prozkoumávání mapy lokace. V takovém případě mapu odlož stranou tak, jak je (se všemi žetony a tajemstvími ležícími na svých místech – neodhazuj je), a vyhodnoť boj. Ten však neznamená konec prozkoumávání.

Herní komponenty pro boj

Následující část pravidel popíše nejdůležitější součásti používané při boji:

- **Herní plány arény**.
- **Karty arény**.
- **Hráčův mystling:** karty vlastností a schopností.
- **Nepřátelský mystling:** karty vlastností a schopností nepřítele.

Herní plány arén

Herní plány arén najdeš všechny pohromadě v knize arén. Každý boj, který podstoupíš, abys porazil nepřítele (nebo ho zkrotil), se odehraje na některém z herních plánů arény. Arénu tvoří pole, po kterých se budete s nepřítelem pohybovat. Některá z těchto polí jsou označená symboly , , , I a II (případně III pro hru 2 hráčů), které se používají při přípravě boje a mohou na ně odkazovat některé efekty nepřítelových útoků či akčních karet. Samy o sobě tyto symboly žádný efekt nemají.



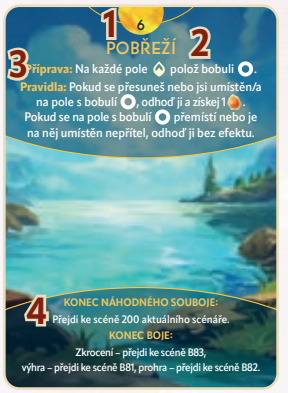
Na každém herním plánu arény zároveň najdeš vyhrazené pozice pro následující komponenty:

1. **Profil nepřítele:** místo pro dvě karty *(či více)* tvořící profil nepřítele.
2. **Balíček nepřítele:** místo pro útočné karty nepřítele připravované před každým bojem. Napravo od tohoto místa se nachází pět pozic pro vyhodnocené karty nepřítele.
3. **Odhazovací hromádka nepřítele:** místo pro odhozené útočné karty nepřítele.
4. **Karta arény:** místo pro kartu arény. Každý boj používá určitou kartu arény – kterou připravit, ti sdělí kniha dobrodružství.
5. **Tvůj balíček:** místo pro tvé karty.
6. **Akční pozice:** čtyři pozice vyhrazené pro tvé dostupné akční karty.
7. **Tvá odhazovací hromádka:** místo pro odhozené akční karty.

: Vždy použij arénu určenou pro hru 2 hráčů (označenou symbolem). Tato aréna má trochu odlišné rozložení polí a neobsahuje vyhrazené místo pro profil nepřítele.

Karty arény

Příprava arény se neobejde bez karty arény, která upravuje herní plán arény doplněním prvků terénu a udává číslo scény, kterou je třeba přečíst po skončení souboje.



Karta arény

Karty arény obsahují tyto prvky:

1. **Kód:** jedinečné číslo každé karty arény.
2. **Název**.
3. **Přípravu, pravidla a bonusové akce:** některé karty arény uvádějí dodatečné pokyny k přípravě, nová pravidla, nebo dokonce bonusové akce, které můžeš využít. Nezapomeň si je před bojem přečíst a provést případné dodatečné kroky přípravy.
4. **Konec boje:** scény, které musíš přečíst po ukončení boje. Pokud s nepřítelem svádíš náhodný souboj, řiď se pokyny pro „Konec náhodného souboje“. V opačném případě vyhodnoť pokyny pro „Konec boje“.

Terén /

Na kartách arény se často setkáš s pokynem pro umístění prvků terénu na herní plán arény. Tyto prvky mohou blokovat pole nebo přinášet další efekty související s prostředím, v němž bojujete. Při jejich přípravě použij univerzální žetony vyobrazené na kartě arény. Symbol naznačuje, že pro tebe bude efekt terénu prospěšný, na rozdíl od symbolu , který ukazuje na záporný efekt. Pravidla vztahující se k použitému terénu jsou popsaná na kartě arény v odstavci uvozeném slovem „Pravidla“.

Pokročilá pravidla vztahující se k terénu najdeš na straně 33 tohoto sešitu v části „Herní plán a karty arény“.

Hráčův mystling

Abys lépe pochopil, jak samotný boj funguje, musíš se seznámit se svým svěřencem, s nímž do boje půjdeš. Tvého mystlinga představuje jednak kartonová figurka, která se bude pohybovat po aréně, a zároveň jeho profil, který popisuje mystlingovy schopnosti a vlastnosti.

Zvláštní schopnost tvého mystlinga a akční karty jsou hlavními nástroji, jimiž můžeš nepřáteli uštědřit zranění. Zranění, která utrží tví mystlingové, se po skončení boje neodhazují (na konci každého scénáře však ano).

Poznámka: Ujisti se, že máš kartu vlastností otočenou správnou stranou nahoru (stranou bez označení PvP), protože karta pro režim PvP má jiné hodnoty vlastností.

Karta schopností (nalevo) a karta vlastností (napravo) tvoří spolu profil mystlinga (viz obrázek níže).

Profil mystlinga obsahuje tyto prvky:

1. **Název mystlinga**.
2. **Mystlingův živel:** Určuje živel tvého mystlinga, na který se bude dotazovat kniha dobrodružství a některé protivníkovy útoky. Zároveň určuje, jaký druh akčních karet můžeš použít při sestavování balíčku.



Někteří mystlingové mohou mít také podtyp živlu. S takovými mystlingy se při kontrolách v knize dobrodružství, na akčních kartách a v efektech nepřátelských útoků zachází, jako by měli daný podtyp živlu navíc ke svému hlavnímu živlu.

Podtyp živlu tě však neopravňuje k použití bonusových akcí daného živlu a pro scénář si můžeš vybrat mystlinga i v případě, že se jeho podtyp shoduje s hlavním živlem druhého mystlinga.



S mladým bolbem nakládej, jako by měl jak živel země, tak živel vody.

3. **Vlastnosti mystlinga:** Hodnoty síly vůle, obrany, zdraví, síly a rychlosti. Některé efekty mohou dočasně modifikovat vlastnosti tvého mystlinga – snížit je, či zvýšit. Žádná z nich však nemůže klesnout pod hodnotu 0.

   Síla vůle: Udává, o kolik se zmírní pocházející z nepřátelových efektů „Uštědři ".

   Obrana: Udává, o kolik se zmírní pocházející z nepřátelových útoků.

   Zdraví: Udává, kolik musí mystling utržit, aby prohrál boj.

   Síla: Udává, kolik mystling uštědří při útoku.

   Rychlost: Udává, o kolik polí se může mystling posunout při pohybu.
4. **Zvláštní schopnost mystlinga:** Jedinečná akce, kterou může využít dle pravidel o bonusových akcích.
5. **Limit pro žetony živlu:** Někteří mystlingové využívají žetony živlu a používají pro ně zvláštní pravidla. V takovém případě bude na jejich profilu uvedený limit těchto žetonů – **nikdy nelze použít více žetonů živlu, než předepisuje profil mystlinga**. Karty vlastností používají jak hráči, tak nepřátelé, takže má symbol limitu žetonů jednu polovinu bílou a druhou černou na znamení toho, že omezení platí pro hráče i nepřátele. Je-li symbol jednobarevný, vztahuje se pouze na hráče (bílý), nebo nepřátele (černý).



Karta vlastností mystlinga s limitem pro žetony živlu



Nepřátelský mystling

Tvůj nepřítel v aréně je reprezentovaný kartonovou figurkou a svým profilem, který popisuje jeho schopnosti a vlastnosti.

Profil nepřítele je tvořen nejčastěji kartou schopností (jednou nebo vícero) a kartou vlastností.

Poznámka: Karty vlastností používá jak hráč, tak jeho nepřátelé.

Někteří nepřátelé mohou mít více než jednu kartu schopností nepřítele. V takových případech je položte vedle sebe. Někteří nepřátelé také mohou využívat karty s pomocníky. Pomocníkům se tento sešit věnuje v oddíle s pokročilými pravidly na *str. 32*.





Všechny tyto karty společně tvoří profil nepřítele a obsahují tyto prvky:

1. **Název nepřítele**.
2. **Živel**.
3. **Limit žetonů nepřítele:** Udává, kolik žetonů živlu může tento mystling umístit/získat.
4. **Vlastnosti nepřítele:** Fungují stejně jako vlastnosti hráčova mystlinga.
5. **Pasivní schopnost nepřítele:** Trvalá schopnost, která působí po celou dobu boje.
6. **Efekty nepřítele:** Popisují, co může nepřítel během své akce provést. Nepřítel vyhodnotí svou akci podle aktuální útočné karty nepřítele.
7. **Zvláštní schopnost nepřítele:** Schopnost, která se vyhodnocuje každých několik tahů, jakmile je dosažen žeton zvláštní schopnosti.





8. **Příprava zvláštní schopnosti:** Udává, na kterou pozici nepřítele se má položit žeton zvláštní schopnosti.
9. **Příprava balíčku nepřítele:** Uvádí, které útočné karty nepřítele se mají použít pro utvoření jeho balíčku na začátku boje.

Příprava na boj

V knize dobrodružství se dozvíš, které komponenty pro arénu a nepřítele použít. V případě náhodných soubojů najdeš pokyny ohledně potřebných komponent na kartě úrovně. Pravidla, jimiž se řídí náhodné souboje, nalezneš v oddíle pokročilých pravidel na *str. 32*.



Příprava na boj ve hře pro jednoho hráče



Příprava na boj ve hře dvou hráčů

– Připrav boj:
  - **Aréna:** karta **8**, herní plán **3**.
  - **Nepřátelský darktailen:** karty **40**, **41** a **42**.
  - 2 **Hluboká zkaženost: C**.

Pokyny k přípravě v knize dobrodružství

Při přípravě boje proveď tyto kroky:

1. **Připrav arénu:** Otevři knihu arén na stránce s arénou, kterou ti určila kniha dobrodružství.

   2: Použijte při tom arénu určenou pro hru 2 hráčů (označenou symbolem 2).

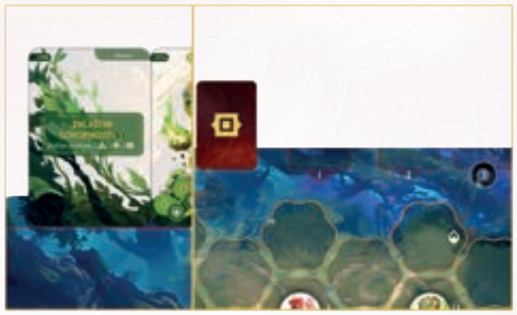
2. **Připrav kartu arény:** Vezmi si kartu arény, kterou ti určila kniha dobrodružství, uloženou za oddělovačem „Karty arény". Jsou-li na kartě arény nějaká pravidla uvedena heslem „Příprava", proveď je.
3. **Připrav žetony a krystaly:** Polož vedle arény všechny žetony zranění, žetony živlu, krystaly energie a žetony stavu tak, abys na ně snadno dosáhl.
4. **Připrav komponenty nepřítele**
   a. Slož figurku odpovídajícího nepřítele a umísti ji do arény na pole I.
   b. Vezmi všechny karty schopností a vlastností nepřítele a karty krocení uvedené v knize dobrodružství, které se nacházejí za oddělovačem s názvem nepřítele *(např. za oddělovačem „Golomo")*.

      Poznámka: Karta krocení se v některých případech nepoužije.

   c. Otoč kartu schopností nepřítele stranou B nahoru a připrav nepřítele na boj *(kroky d–f)* podle informací, které se na ní dočteš.
   d. Polož jeden žeton na akční pozici nepřítele, jejíž číslo je uvedené na kartě schopností nepřítele za heslem „Zvláštní schopnost".
   e. Utvoř balíček nepřítele složený z útočných karet nepřítele uvedených na straně B karty schopností nepřítele (hned pod heslem „Zvláštní schopnost"). Útočné karty nepřítele zamíchej a polož je lícem nahoru na pozici vyhrazenou pro balíček nepřítele *(viz příklad níže)*.

   2: Použijte balíček nepřítele označený symbolem 2, který používá lehce odlišné rozvržení doplněné o informace o zacílení. Mají-li dvě útočné karty pro hru 2 hráčů stejný symbol, neznamená to, že jsou identické. Při přípravě útočného balíčku nepřítele obsahujícího vícero karet se stejným symbolem tyto vybírejte náhodně.

   Pokud například připravujete balíček se 2 kartami, vezměte všechny 4 karty se symbolem a náhodně vyberte 2 z nich. Snažte se během přípravy zbylých karet balíčku nepřítele nenahlížet na jejich lícové strany.



Nepřátelský golomo bude mít svou zvláštní schopnost umístěnou na třetí pozici. Jeho balíček nepřítele se bude skládat ze 2, 2 a 2 zamíchaných dohromady.

   f. Jsou-li u nepřítele uvedené pokyny pod heslem „Dodatečná příprava", vyhodnoť je.
   g. Otoč kartu schopností nepřítele na stranu A a polož kartu schopností i kartu vlastností nepřítele na pozici vyhrazenou pro profil nepřítele. Někteří nepřátelé mohou používat ještě další kartu pro svou zvláštní schopnost nebo své pomocníky. Polož tyto karty vedle profilu nepřítele.

   2: Jelikož vaše aréna nemá pozici pro profil nepřítele, položte tyto karty vedle arény.

   h. Má-li nepřítel kartu krocení, polož ji vedle arény tak, abys na ni dobře viděl.



2: Vyhledejte kartu hluboké zkaženosti uvedenou v knize dobrodružství a připojte ji k protivníkovi. Karty hluboké zkaženosti vylepšují vlastnosti nepřítele.



5. **Připrav svého mystlinga:**
   a. Zvol si jednoho z mystlingů, které sis vybral pro tento scénář, a umísti jeho kartonovou figurku na výchozí pole II.

   2: Jeden hráč umístí mystlinga, kterého si vybral na začátku scénáře, na výchozí pole II. Druhý hráč si vezme zbylého vybraného mystlinga a umístí jej na výchozí pole III. Hráči by měli sedět u protilehlých stran arény. Každý hráč u svého mystlinga provede kroky (b–f) níže.

   b. Vezmi si z krabičky mystlingů kartu vlastností a kartu schopností zvoleného mystlinga. Polož je lícem nahoru vedle sebe, tak aby tvořily profil mystlinga.
   c. Vytáhni z krabičky daného mystlinga veškerá a a polož je na jeho profil.
   d. Vezmi si akční balíček zvoleného mystlinga. Zamíchej ho a polož lícem dolů na pozici vyhrazenou pro jeho balíček.
   e. *Postupně* táhni čtyři akční karty a vyskládej je na akční pozice napravo od akčního balíčku (počínaje pozicí 4, na každou pozici jednu kartu).
   f. Vezmi si k ruce kartu s vysvětlivkami bojových termínů a také přehledovou kartu pro živel, který má tvůj mystling jako hlavní živel.

   2: Použijte přehledové karty označené symbolem 2.



Karta s vysvětlivkami bojových termínů a přehledová karta živlu.

6. **Zvaž opakované tažení:** Nyní máš možnost jednou znovu táhnout všechny akční karty. Pokud možnosti využiješ, odeber ze svých akčních pozic všechny karty, odlož je stranou, táhni čtyři nové karty a ty předchozí zamíchej zpět do balíčku.
7. 2: Přidělte žeton provokace: vyberte hráče, který obdrží žeton provokace.



8. **Zkontroluj modifikátory:** V knize dobrodružství jsou často uvedené modifikátory měnící podmínky přípravy. Zkontroluj, zda se v přípravě boje nacházejí nějaké modifikátory a v případě potřeby je aplikuj. Některé z nich mohou ovlivnit předcházející kroky.

Pravidla boje

Boj ve hře *Dragon Eclipse* probíhá v tazích, v nichž se oba protivníci střídají. Začíná hráč. Výsledkem boje může být prohra, výhra, nebo zkrocení nepřítele. Je důležité zmínit, že ne každého nepřítele lze zkrotit. To, jestli je to možné, ti sdělí kniha dobrodružství.

Boj ihned končí při naplnění jedné z následujících tří podmínek:

- **PROHRA:** tvůj mystling má tolik , kolik činí jeho , nebo více.

  2 : Hráči prohrávají, jestliže má jeden z jejich mystlingů tolik , kolik činí jeho , nebo více.

- **ZKROCENÍ:** pokud splníš všechny podmínky uvedené na kartě krocení.
- **VÝHRA:** pokud má nepřítel tolik , kolik činí jeho , nebo více.

Akce

Během svého tahu vyhodnocuješ akční karty a používáš bonusové akce. Tvůj mystling nemůže udělat nic, dokud mu to neumožní efekt na kartě či bonusová akce. (Může se tedy například pohnout, pouze když vyhodnotíš kartu/bonusovou akci s heslem „pohyb".)

2 : Každý hráč ovládá svého vlastního mystlinga. Pořadí tahů je v tomto případě lehce odlišné. Jako první odehraje svůj tah hráč vlastnící žeton provokace, po něm následuje druhý hráč a po něm nepřítel. Následující tah patří znovu hráči s žetonem provokace a tak dále.

V rámci tahu hráče vyhodnoť následující kroky v tomto pořadí:

1. Využij jedné či více bonusových akcí *(volitelné)*.
2. Vyhodnoť některou z akčních karet.
3. Využij jedné či více bonusových akcí *(volitelné)*.
4. Táhni karty.
5. Ukonči tah a pokračuj tahem nepřítele.

Zlatá pravidla boje

1. Efekty na kartách mohou měnit některá pravidla popsaná v tomto sešitu. Pravidla na kartách mají vždy přednost.
2. Jestliže se v jednu chvíli spustí více efektů *(například na začátku tvého tahu)*, můžeš se rozhodnout, který z nich vyhodnotíš jako první. Stejně tak rozhoduješ v případě nepřítelových efektů.
3. Pokud během nepřítelova tahu některý efekt vede k vícero možnostem *(nepřítel se například může pohnout na dvě různá pole)*, výběr je na tobě.
4. Figurku mystlinga není možné přesunout nebo umístit na pole s jinou figurkou mystlinga.
5. Pro účely všech svých efektů považuj nepřítele za svého protivníka. Nepřítel stejně tak považuje pro účely svých efektů za protivníka tebe.

Efekty akčních karet

Během boje budeš pro ovládání mystlinga kromě jiného používat své akční karty.

Efekty, které na nich najdeš, se dělí na tři různé druhy:

1. **Aktivní efekty:** Většina akčních karet obsahuje efekty, které se vyhodnotí okamžitě. Tyto efekty nejsou zvýrazněné žádným dodatečným orámováním.



Úder má jen aktivní efekt.

2. **Pasivní efekty:** Některé akční karty mají efekty, které působí tak dlouho, dokud se karta nachází navrchu tvé odhazovací hromádky. Pokud pasivní kartu zakryje jiná karta, pasivní efekt již neúčinkuje. Karty s pasivním efektem mohou mít zároveň i aktivní efekt *(viz níže)*. Pasivní efekty jsou zvýrazněné orámováním *(viz příklad níže)*.



Obranný postoj má aktivní efekt, který hráči přinese 1 , a pasivní efekt, který zvyšuje obranu a sílu vůle mystlinga.

Poznámka: Akční karty můžeš záměrně odhazovat (např. využitím bonusové akce Příprava), abys mohl/a těžit z jejich pasivního efektu.

3. **Efekt vylepšení:** Některé akční karty mají dlouhotrvající efekty, které působí tak dlouho, dokud neobnovíš balíček. Zahraješ-li akční kartu, která obsahuje rámeček vylepšení *(viz příklad níže)*, připoj ji ke svému mystlingovi: vsuň ji pod jeho profil tak, aby byl viditelný pouze efekt v rámečku. Od této chvíle je tento efekt v účinnosti. Jakmile musíš obnovit balíček, odhoď svá vylepšení a zamíchej je spolu s ostatními svými akčními kartami. V jeden okamžik může být k profilu mystlinga připojená pouze 1 karta vylepšení. Máš-li už jedno vylepšení připojené a vyhodnotíš další kartu s vylepšením, musíš jednu z nich odhodit. Karty s efekty vylepšení mohou obsahovat zároveň i aktivní efekty, které se vyhodnotí před tím, než si vylepšení připojíš k profilu mystlinga.



Akce Dosah obsahuje jak aktivní efekt, tak efekt vylepšení.

Základní hesla

Většina efektů ve hře využívá k co nejstručnějšímu popisu akce klíčová hesla. Heslo poznáš na akční kartě podle toho, že je vytištěné **tučně**.

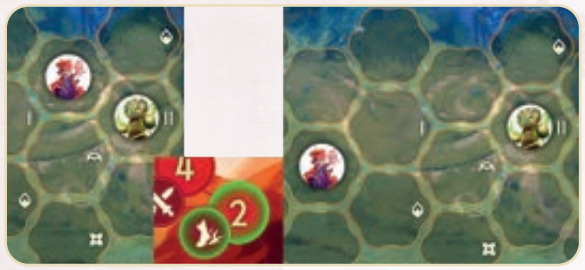
Na začátku prvního scénáře obdržíš startovní balíček (označený písmenem „S" v pravém horním rohu). Hesla na startovních kartách jsou vysvětlena přímo na nich, aby sis je rychleji osvojil. Pokročilejším heslům se věnuje tento sešit pravidel ve svém závěru (hesla související s bojem jsou také uvedena na přehledové kartě), ta se ale nyní učit nemusíš. Budou se postupně objevovat během hry.

- **Dosah:** Termín dosah používá mnoho efektů ve hře. Přestože nejde o heslo samo o sobě, často modifikuje jiná hesla a efekty. Kdykoli se použije výraz „dosah", myslí se tím maximální dosah dané akce. Akce a efekty vždy mohou cílit na pole ležící blíže než je maximum dosahu. Dosah je možné počítat skrz jakékoli pole, nehledě na to, zda je obsazené mystlingem nebo žetonem (jinými slovy: dosah není ničím blokován, pokud efekt neříká jinak). Dosah se udává v počtu polí.



Zeleným puntíkem označená pole se nacházejí v dosahu 1 mladého icelinga (nacházejícího se na poli s). Pole s oranžovým puntíkem leží v dosahu 2 mladého icelinga. Pole s červeným puntíkem leží v dosahu 3 mladého icelinga. Pole, na němž se nachází mladý iceling, leží v dosahu 1, 2 i 3.

- **Pohyb:** Podívej se na hodnotu mystlinga a přesuň se s ním až X-krát po sobě na sousedící pole (X představuje hodnotu daného mystlinga). Ačkoli se mystling přesunuje pole po poli, v rámci jediné akce pohybu se může přesunout o více než jedno pole. Některé efekty ve hře mohou pohyb modifikovat. Dostaneš-li pokyn „Pohyb +1 ", považuj svou hodnotu rychlosti pro tento pohyb za o 1 vyšší.



Hráč vyhodnocuje pohyb svého mladého emberlinga, který se může pohnout až o dvě pole. Hráč se rozhodne přesunout co nejdál od goloma.

- **Útok:** Zkontroluj, zda se protivník nachází v dosahu 1 od tvého mystlinga. Pokud ano, odečti protivníkovu obranu od svého útoku a uštědři nepříteli tolik zranění, kolik činí výsledek *(který nemůže být nižší než 0)*. V opačném případě se neděje nic.
- **Uštědři X útok v dosahu Y:** Zkontroluj, nachází-li se protivník v uvedeném dosahu od tvého mystlinga.

  Pokud ano, odečti protivníkovu obranu od uvedeného útoku a uštědři nepříteli tolik zranění, kolik činí výsledek *(který nemůže být nižší než 0)*. V opačném případě se neděje nic.

  Pokud tedy například „uštědříš 2 útok protivníkovi v libovolném dosahu" a nepřítel, na kterého cílíš, má 1 obranu, uštědříš mu ve výsledku 1 zranění.

  U efektů, které používají frázi „Za každé *(...)* uštědři X útok", sečti nejprve všechna útok, a až poté odečti nepřítelovu obranu.
- **Aktivace:** Aktivaci můžeš použít pouze jednou za tah. Všechny následující efekty aktivace v daném tahu proto ignoruj. Aktivace znamená vyhodnocení některé další karty na tvých akčních pozicích (bez zisku energie z dané pozice) a následné její odhození. Po provedení aktivace dokonči vyhodnocování karty, která aktivaci vyvolala, a odhoď ji. Pro příklad použití aktivace se podívej na *str. 20* do kapitoly nazvané „Příklad tahu hráče".
- **Pozice X:** Leží-li tato karta na pozici X, vyhodnoť dodatečný efekt.

  Karta má například efekt „Získáš 1 energii. Pozice 3: Získáš 2 energie." Leží-li tato karta na pozici 3, získáš 1 energii a poté další 2 energie.

Modifikátory

Efekty a hesla na kartách mohou být modifikovány. Modifikátory obvykle zvyšují nebo snižují hodnoty vlastností mystlinga pro daný konkrétní efekt (například „Útok +2"). Modifikátory mohou mít také vliv na efekty na jiných kartách (např. „Tvé útoky mají +1 dosah.").

Příklad: Hráč vyhodnotí efekt „Pohyb +1" s mystlingem, který má 2 pohyb. Díky tomu se může pohnout až o 3 pole.

Tah hráče

Tah hráče spočívá ve vyhodnocení jedné akční karty, která jeho mystlingovi umožní konat. Kromě této akční karty může hráč využít bonusové akce, pro jejichž použití však musí spotřebovat energii.

2: Pořadí tahů je v tomto případě lehce odlišné. Jako první odehraje svůj tah hráč vlastnící žeton provokace, po něm následuje druhý hráč a po něm nepřítel. Následující tah patří znovu hráči s žetonem provokace a tak dále.

V rámci tahu hráče vyhodnoť následující kroky v tomto pořadí:

1. Využij jedné či více bonusových akcí *(volitelné)*.
2. Vyhodnoť některou z akčních karet.
3. Využij jedné či více bonusových akcí *(volitelné)*.
4. Táhni karty.
5. Ukonči tah a pokračuj tahem nepřítele.

1. Využití bonusových akcí

Hráč má k dispozici bonusové akce, které může vykonat, pokud za ně utratí (spotřebuje) uvedené množství energie. Bonusové akce se dají najít na přehledových kartách živlů, kartách schopností a někdy i na akčních kartách či v rámci efektů arény. Bonusové akce na přehledových kartách jsou vždy k dispozici.

Pro všechny bonusové akce platí stejná pravidla:

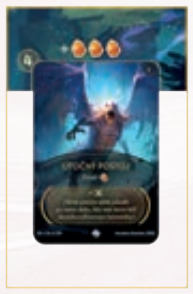
- **Každá bonusová akce se může vyhodnotit pouze jednou v hráčově tahu.** Pokud jsi tedy například v rámci kroku 1 svého tahu využil bonusovou akci Sprint, nemůžeš ji v tomto ani jiném dalším kroku znovu vyhodnotit. Stále však můžeš využít bonusovou akci Příprava, pokud jsi ji doposud nevyužil.
- Všechny bonusové akce stojí nějakou energii. Chceš-li vyhodnotit efekt takové akce, musíš spotřebovat množství energie uvedené nalevo od názvu akce.

2. Vyhodnocení některé z akčních karet

Hlavní část tahu hráče představuje vyhodnocení akční karty. Při vyhodnocování akční karty proveď v uvedeném pořadí následující kroky:

a. Vyber si některou ze svých akčních pozic, na níž leží karta.
Poznámka: Můžeš si vybrat kteroukoli kartu na akční pozici, dokonce i kdyby efekt této karty nic neudělal (jejím efektem by například byl útok, přičemž v dosahu 1 by nestál žádný protivník).

b. Vezmi si tolik energie, kolik ukazují symboly nad danou pozicí.



Pokud si hráč vybere akční pozici 4, na níž leží akční karta Útočný postoj, získá ještě před samotným vyhodnocením efektu Útočný postoj 3 energie.

c. Vyhodnoť efekt karty na vybrané akční pozici *(kartu čti shora dolů a zleva doprava)*. Na kartách musíš vždy vyhodnocovat všechny efekty, kromě případů, kdy některý efekt vyhodnotit nelze *(v uvedeném dosahu se například nenachází žádný protivník)* nebo daný efekt uvádí opak *(je například uvedený slovem „Můžeš..")*.

d. Vyhodnocenou kartu polož lícem nahoru navrch hromádky odhozených akčních karet.

2: Předání žetonu provokace – kdykoli hráč během svého tahu uštědří nepříteli zranění a nevlastní žeton provokace, žeton si od druhého hráče převezme. Uštědření stavu, nebo jiná interakce s nepřítelem, není důvodem pro obdržení žetonu provokace. Během své příští akce se nepřítel (velice pravděpodobně) zaměří na hráče s žetonem provokace. Záměrné využívání tohoto efektu může představovat výbornou taktiku.



Žeton provokace

3. Využití bonusových akcí

Řiď se pravidly z kroku 1. Pamatuj, že každou bonusovou akci lze využít jen jednou za tah.

4. Tažení nových karet

Posuň všechny akční karty na akčních pozicích směrem doprava tak, aby vyplnily prázdné pozice. Poté táhni nové akční karty, které zaplní zbývající prázdné akční pozice, počínaje prázdnou pozicí nejvíce vpravo.

V souvislosti s balíčkem je nutné zmínit několik klíčových slov:

- **Tažení:** Kdykoliv si během boje táhneš kartu, posuň všechny karty na akčních pozicích směrem doprava tak, aby zaplnily případné prázdné pozice. Poté si vezmi vrchní kartu svého balíčku a polož ji na prázdnou pozici nejvíce vpravo. Pokud si potřebuješ táhnout kartu, ale balíček je prázdný, musíš jej obnovit.
- **Obnovení balíčku:** Pokud si musíš táhnout kartu, ale tvůj balíček je prázdný, odhoď všechna svá připojená vylepšení, odhazovací hromádku zamíchej a utvoř z ní nový balíček. Obnovení balíčku ti též mohou umožnit některé efekty na kartách.
- **Zamíchání balíčku:** Některé efekty ve hře tě mohou vyzvat k zamíchání balíčku. V takovém případě si balíček vezmi a zamíchej ho. Neber při tom karty z odhazovací hromádky a neodhazuj svá připojená vylepšení.

5. Ukončení tahu a přechod k tahu nepřítele.

a. Vyhodnoť v libovolném pořadí efekty konce tahu.

b. Odhoď 1 žeton stavu od každého druhu (máš-li nějaké). *Žetony stavu budou podrobněji vysvětleny na str. 32.*

c. Zahaj tah nepřítele.

Energie

Užitečný zdroj pro aktivaci různých efektů. Energie se dá načerpat především během boje při vyhodnocování akčních karet na konkrétních pozicích v rámci kroku 2 a také díky efektům akčních karet. Lze ji ale získat i v dobrodružné části hry. Pokud nezískáš během dobrodružství, budeš často začínat boj bez ní.

Další pravidla vztahující se k :

- Pokud máš **odhodit** , vrať ji do zásoby. Pokud nemáš požadované množství , odhoď, kolik můžeš, a zbytek ignoruj.
- Pokud máš **spotřebovat** , musíš mít dané množství . Pokud je nějaký pokyn formulován „Spotřebuj 2 na aktivaci," a ty vlastníš pouze 1 , nemůžeš tento efekt spustit.
- Po boji je všechna odhozena.
- Pokud během boje **získáš** , polož si příslušné množství na profil svého mystlinga.
- Pokud **získáš** během dobrodružství, rozděl ji dle vlastního uvážení mezi své mystlingy a ulož si ji do krabičky mystlingů. získanou během dobrodružství využiješ při příštím boji.
- je komponentou s omezeným množstvím. Každý mystling může mít v jednu chvíli nejvýš 10 krystalů (má-li jich tedy již 10, nemůže získat žádný další).
- se mezi jednotlivými scénáři neukládá.

Přehled nejběžnějších bonusových akcí:

BONUSOVÉ AKCE:

1 **Sprint** – Pohyb.

1 **Příprava** – odhoď 1 kartu, můžeš táhnout 1 kartu.

Bonusové akce na přehledové kartě

Sprint: Spotřebuj 1 a vyhodnoť akci pohybu dle pravidel pro pohyb.

Příprava: Spotřebuj 1 a odhoď akční kartu z vybrané pozice. Posuň akční karty směrem doprava tak, aby zaplnily prázdné pozice. Můžeš táhnout novou akční kartu a položit ji na prázdnou pozici nejvíce vpravo (obvykle pozice 1).

Bonusová akce živlu: Každý z živlů má 1 jedinečnou bonusovou akci, která je uvedená na přehledové kartě daného živlu. Bonusové akce živlu jsou dostupné jen těm mystlingům, kteří mají odpovídající hlavní živel.

BONUSOVÁ AKCE ŽIVLU:

5 **Zuřivost** – Útok.

Ohniví mystlingové mohou spotřebovat 5 a vyhodnotit útok jako bonusovou akci.

Bonusová akce zvláštní schopnosti: Každý mystling má 1 nebo více jedinečných bonusových akcí, které jsou k dispozici pouze jemu. Nachází se na kartách schopností.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST BONUSOVÁ AKCE:

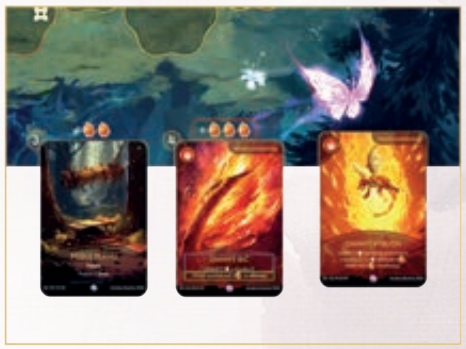
8 **Plamenný výbuch:** Uštědři 6 v dosahu 3.

Hráč ovládající mladého emberlinga může spotřebovat 8 a vyhodnotit akci Plamenný výbuch, která mu umožní uštědřit 6 v dosahu 3.

Příklad tahu hráče



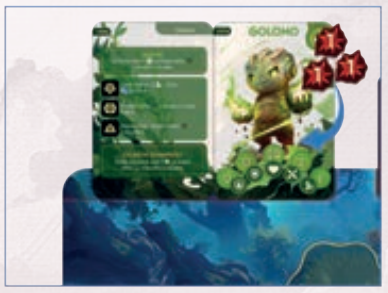
Hráč vyhodnocuje boj. Má mladého emberlinga a bojuje proti golomovi. Hráč se chystá vyhodnotit svůj druhý tah v rámci souboje. Vlastní 2 a utržil 2; nepřátelský golomo zatím žádné neutržil.



Na začátku může hráč využít bonusové akce, tentokrát se pro to ale nerozhodne. Pro vyhodnocení si vybere akční kartu *Ohnivý bič* na pozici 4.



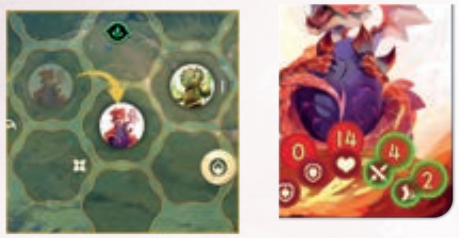
Nejprve hráč získá 3 , tak jak udávají symboly vytištěné nad pozicí.



Poté vyhodnotí shora dolů a zleva doprava efekt *Ohnivý bič*. První část efektu (viz modré zvýraznění) mu umožňuje uštědřit 3 v dosahu 3. Jelikož se golomo v tomto dosahu nachází a má 0 , utrží 3.



Druhá část efektu je volitelná a říká: „Můžeš spotřebovat 2 na ***aktivaci***". Hráč se rozhodne možnosti využít. Spotřebuje 2 a pro aktivaci si vybere kartu *Podle plánu* na pozici 3 (nezískává z ní při tom žádnou).



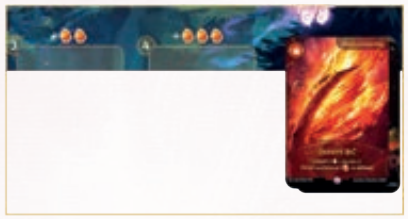
První část jejího efektu hráči umožňuje se pohnout. Jelikož má mladý emberling 2 , hráč se s ním může přesunout až o 2 pole. Rozhodne se ale posunout pouze o 1 pole tak, aby se dostal na dosah 1 od goloma.



Ve druhé části efektu se uvádí: „Pozice 3: Útok". Znamená to, že se tento efekt vyhodnotí, pouze pokud se karta nachází na pozici 3. Naštěstí je tato podmínka splněna, a hráč tak vyhodnotí útok.

Mladý emberling má 4 a golomova vlastnost má hodnotu 0. Golomo ale má pasivní schopnost, která mu poskytuje +1 za každý otřes v dosahu 1. Takže jeho celková hodnota obrany nyní činí 2.

Útok mladého emberlinga tedy sníží o 2 a utrží celkem 2.



Hráč kompletně vyhodnotil aktivovanou akční kartu *Podle plánu*, takže ji odhodí. Poté odhodí také akční kartu *Ohnivý bič*, která aktivaci vyvolala.



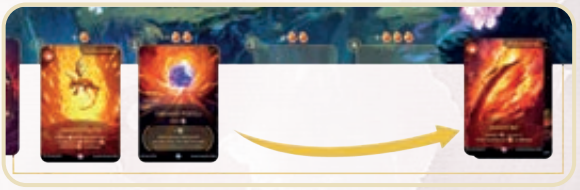
Hráč nemůže ve svém tahu vyhodnotit více akčních karet, může však využít ještě bonusové akce. Rozhodne se tedy využít bonusovou akci Sprint a spotřebuje 1 , aby vykonal pohyb.



Může se pohnout až o 2 pole. Tentokrát se rozhodne využít plné , aby se dostal co nejdál od nepřítele.

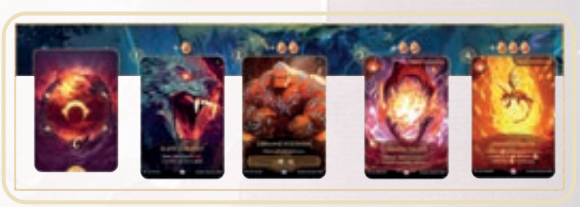


Následně se hráč rozhodne využít také bonusovou akci Příprava. Spotřebuje 1 , což mu umožní odhodit 1 kartu a táhnout 1 kartu.





Odhodí kartu *Obranný postoj,* posune všechny karty doprava a táhne 1 novou kartu pro pozici 3. Pasivní efekt karty *Obranný postoj* působí, takže mladý emberling má nyní 2 .



Hráč se rozhodne ukončit svůj tah, protože nemůže udělat nic dalšího: na použití bonusových akcí své zvláštní schopnosti nebo živlu nemá dost energie a zbylé bonusové akce Příprava a Sprint již v tomto tahu využil. Zbývá mu 1 krystal , který může použít během svého následujícího tahu.

Hráč by nyní, tak jako obvykle, posunul karty napravo tak, aby zaplnily prázdné pozice. Jeho akční karty však již díky bonusové akci Příprava obsadily všechny pozice nejvíce vpravo, takže již jen doplní prázdné pozice nově taženými kartami. Tím tah hráče končí a začíná tah nepřítele.

Tah nepřítele

Jakmile odehrál svůj tah hráč, přichází na řadu nepřítel.

2: Nezapomeňte, že vaše pořadí tahů se liší. Nejprve odehraje svůj tah hráč s žetonem provokace, po něm druhý hráč a nakonec nepřítel. Poté se celý cyklus opakuje, tedy hraje hráč s žetonem provokace a tak dále.

Nepřátelé mají ve svém arzenálu několik různých efektů, které popisuje jejich karta schopností nepřítele. Nepřítel ve svém tahu vyhodnotí efekt odpovídající symbolu na svrchní – viditelné – útočné kartě nepřítele.

Průběh tahu nepřítele

Nepřítel během svého tahu vyhodnotí jeden ze svých efektů. Navíc, jednou za několik tahů, vyhodnotí také svou zvláštní schopnost. Pro vyhodnocení tahu nepřítele proveď následující kroky:

a. Posunutí karet. Tažení útočné karty nepřítele.
b. Vyhodnocení tažené útočné karty nepřítele.
c. Kontrola zvláštní schopnosti a její vyhodnocení.
d. Konec tahu nepřítele a zahájení tahu hráče.

1. **Posunutí karet. Tažení útočné karty nepřítele:** Posuň všechny útočné karty nepřítele o jednu pozici doprava *(pokud bys měl ve vzácných případech posunout kartu ležící na pozici 5, umísti ji místo toho na odkládací hromádku)*. Pak vezmi útočnou kartu nepřítele navrchu balíčku a polož ji na pozici 1.

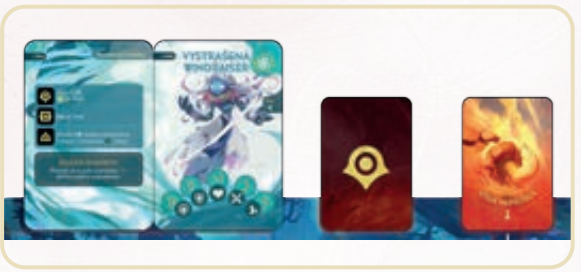
Pokud se v libovolnou chvíli balíček nepřítele vyprázdní:

- Vezmi si 1 únavu a polož ji navrch své odhazovací hromádky – karty únavy se po boji neodstraňují. Umisťují se v průběhu aktuálního scénáře do tvého balíčku a lze je odstranit buďto zahráním během boje nebo různými efekty během dobrodružství.
- Nejsou-li k dispozici již žádné další karty únavy, utržíš místo toho 5.
- Obnov balíček nepřítele: Zamíchej odhazovací hromádku útočných karet nepřítele a utvoř z nich nový balíček – útočné karty nepřítele na pozicích neodhazuj.

2: Jakmile se balíček útočných karet nepřítele vyčerpá, bere si kartu únavy pouze hráč s žetonem provokace (bez ohledu na cíl nepřítele).



2. **Vyhodnocení útočné karty nepřítele:** Podívej se na útočnou kartu nepřítele na pozici 1 a vyhodnoť příslušný efekt na kartě schopností nepřítele. Poté vyhodnocenou útočnou kartu nepřítele otoč lícem dolů. Při vyhodnocování útoku nepřítele považuj svého mystlinga za „protivníka".



Nepřítel ve svém příštím tahu vyhodnotí efekt: „Útok +2. Útok." Stane se tak poté, co posune karty a položí kartu z vrchu balíčku na pozici 1.

2: Použijte útočné karty nepřítele označené symbolem 2. Z karet poznáte, co nepřítel udělá, nebudete však do poslední chvíle vědět, na kterého hráče bude cílit. Cíl se vybírá až po posunutí karet a tažení útočné karty – označuje ho nově odhalená karta navrchu balíčku útočných karet nepřítele.

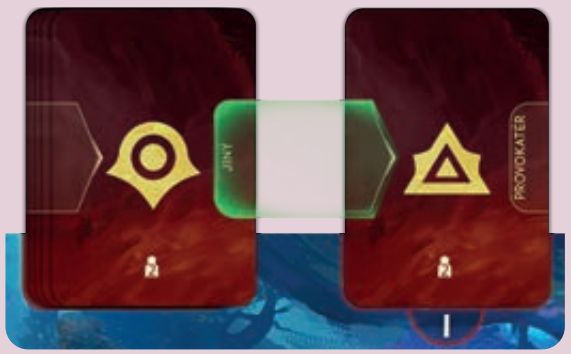
Nepřítel při vyhodnocení svého útoku považuje cíl za svého protivníka. Je-li v nepřítelově efektu uvedeno „každý protivník", vztahuje se efekt na oba hráče (v opačném případě je hráč, který není cílem, všemi akcemi nepřítele ignorován).

Cíl může být označen heslem:

- *Provokatér:* Nepřítel cílí na hráče s žetonem provokace.



- *Jiný:* Nepřítel cílí na hráče bez žetonu provokace.



3. **Kontrola zvláštní schopnosti a její vyhodnocení:** Nachází-li se nad žetonem zvláštní schopnosti útočná karta nepřítele, vyhodnoť zvláštní schopnost nepřítele a odhoď všechny útočné karty nepřítele na pozicích.
4. **Konec tahu nepřítele a zahájení tahu hráče.**
   a. Vyhodnoť v libovolném pořadí efekty konce tahu.
   b. Odhoď z profilu nepřítele 1 žeton stavu od každého druhu (má-li nějaké). *Žetony stavu budou podrobněji vysvětlené na str. 32.*
   c. Zahaj tah hráče.

Klíčová hesla nepřítele

Mnoho klíčových slov, která používáš ty jako hráč, používá i nepřítel. Fungují stejně, nebo podobně (např. ***útok*** a ***uštědři***). Existuje však dvojice hesel souvisejících s pohybem, která používají pouze nepřátelé:

Ústup:

- Ústup nepřítele se vyhodnocuje podobně jako pohyb tvého mystlinga.
- Během ústupu se nepřítel vždy přesune na pole, které se nachází nejdále od tebe *(tedy na pole s největším dosahem od tebe)*, za použití co nejmenšího počtu možných přesunů.
- Pokud má provést ústup nepřítel, který se již nachází na nejvzdálenějším dosažitelném poli, nepohne se.
- Existuje-li více polí splňujících uvedené podmínky, můžeš vybrat, na které z nich nepřítel ustoupí.



Vystrašená windraiser ustupuje. Má 3. Na herním plánu existují 3 pole, kam může vystrašená windraiser jít, aby ukončila pohyb co nejdál od svého protivníka (mladého emberlinga). Hráč se ji rozhodne přesunout na horní pole.

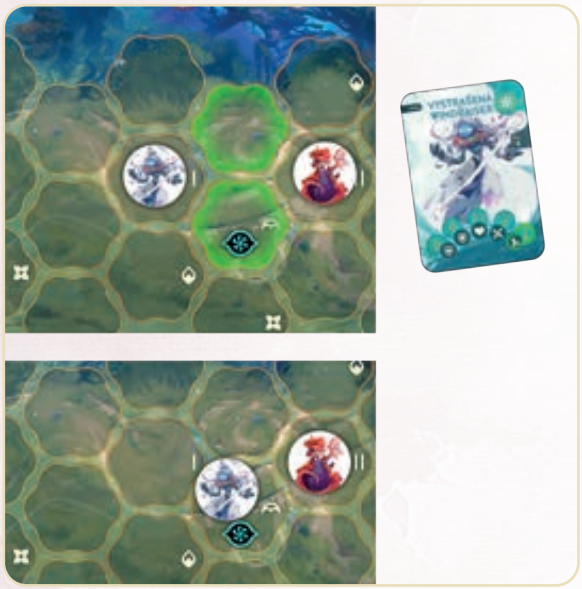
Nápor:

Nápor nepřítele se vyhodnocuje podobně jako pohyb tvého mystlinga.

Při náporu se nepřítel vždy přesune na pole nejblíže k tobě (tedy tak, aby skončil v dosahu 1 od tebe, je-li to možné), za použití co nejmenšího počtu možných přesunů.

Pokud má provést nápor nepřítel, který se nachází v dosahu 1 od tebe, nepohne se.

Existuje-li více polí splňujících uvedené podmínky, můžeš vybrat, na které z nich se nepřítel při náporu přesune.

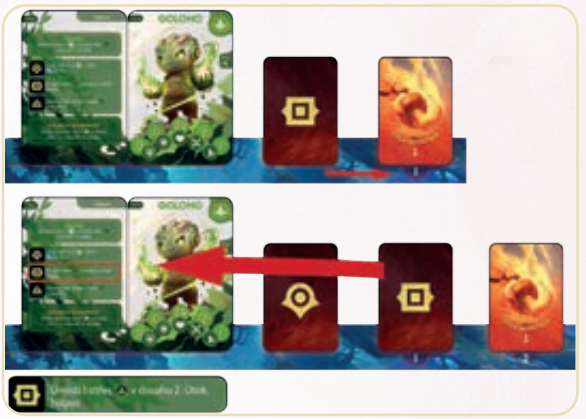


Vystrašená windraiser chce zahájit nápor. Má 3. Chce ukončit pohyb co nejblíže k protivníkovi (mladému emberlingovi), takže nevyužije svou plnou. Na herním plánu existují 2 pole, na které se může vystrašená windraiser přesunout. Hráč se ji rozhodne přesunout na dolní pole.

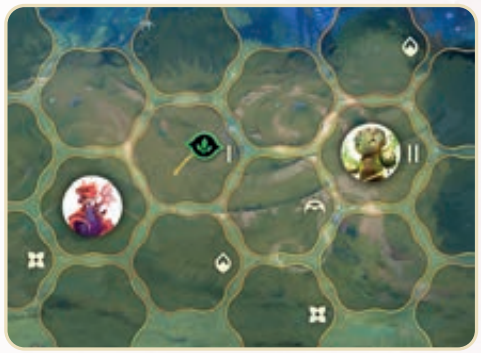


Příklad tahu nepřítele

Poznámka: Příklad tahu nepřítele používá pravidla pro umisťování žetonů živlu, se kterými ses ještě neseznámil/a (viz str. 24). Příklad si nicméně můžeš přečíst i bez jejich znalosti.



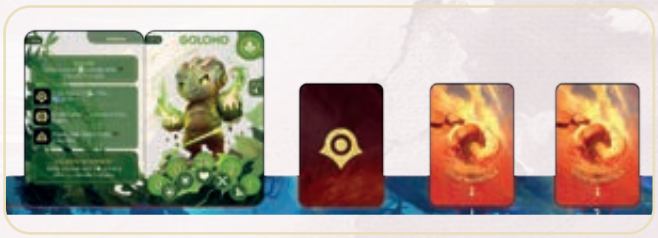
Na tahu je nepřátelský golomo. Nejprve posuň všechny útočné karty na nepřítelových pozicích doprava tak, aby se na pozici 1 uvolnilo místo pro novou kartu. Poté na pozici 1 polož svrchní kartu balíčku útočných karet nepřítele a porovnej její symbol s tabulkou na golomově kartě schopností nepřítele a vyhodnoť odpovídající efekt.



V našem případě se spustí efekt „Umísti 1 otřes v dosahu 2. Útok. Nápor". Vyhodnoť tyto efekty, zleva doprava a shora dolů. Umísti 1 otřes v dosahu 2 na pole co nejblíž mystlingovi hráče (mladému emberlingovi). Taková pole jsou dvě (pole se symbolem I a pole se symbolem). V takovém případě o umístění rozhoduje hráč. Řekněme, že se rozhodneš žeton položit na pole I. Další efekt je „Útok". Jelikož se ale golomo nenachází v dosahu 1 od hráčova mystlinga, nemá útok žádný efekt.



Posledním efektem je „Nápor". Golomo se přesune o 1 pole směrem k hráčovu mystlingovi (golomo má 1). Na herním plánu jsou dvě pole, na něž se může přesunout (na ilustračním obrázku zeleně zvýrazněná). V takovém případě opět rozhoduje o cíli pohybu hráč. Řekněme, že si vybereš horní pole.



Nyní je vyhodnocení útočné karty nepřítele u konce – otoč ji lícem dolů. Nad žetonem zvláštní schopnosti neleží žádná útočná karta nepřítele, takže nepřítel nevyhodnocuje svou zvláštní schopnost. Tím tah nepřítele končí.

Další pravidla boje

Výhoda díky živlu

Živly v *Dragon Eclipse* se navzájem ovlivňují (každý živel má výhodu nad jiným živlem). Hra to zohledňuje dodatečnými efekty na některých akčních kartách nebo kartách schopností nepřítele.

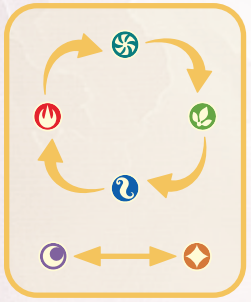


Schéma zobrazuje výhodu jednoho živlu nad jiným. Světlo a tma představují vzájemné protiklady. Oheň využívá vzduch jako palivo. Vzduch dokáže proniknout puklinami v krunýři země. Země je jediná síla, která dokáže zastavit vodu. Voda umí uhasit oheň. Tyto vztahy si nemusíš pamatovat – veškeré informace jsou vždy uvedené v daném efektu.

Symboly výhody

Za symbolem výhody vždy následuje nějaký efekt, který se vyhodnotí, jen pokud vyobrazený symbol výhody odpovídá živlu (nebo podtypu živlu) protivníka.



Vyhodnocuješ-li například kartu „Bouře" a protivníkův živel je oheň, vyhodnotíš také efekt „Uštědři 3 v libovolném dosahu".

Symboly výhody použité nepřítelem fungují stejným způsobem. Jejich efekty aplikuj, jen pokud má tvůj mystling živel (či podtyp živlu) odpovídající vyobrazenému symbolu výhody.

2 : Efekt za symbolem výhody vyhodnocujte, jen pokud má aktuální cíl příslušný živel.

Žetony živlu

Některé akční karty, bonusové akce či nepřítelovy efekty umožňují mystlingům do arény umisťovat žetony živlů nebo tyto žetony získávat. Název daného žetonu je v takovém případě vždy následován symbolem žetonu živlu (*např.: „Umísti 1 otřes v dosahu 2"*). Žetony živlu mají dvě strany. Bílá strana je určená tobě (hráči) a černá nepříteli. Žetony nemají žádný vlastní efekt, mohou však být využívány některými zvláštními schopnostmi, efekty akčních karet či kartami schopností nepřítele.

- Získá-li mystling žeton, polož ho na jeho profil.
- Žetony živlu se do arény umisťují v dosahu uvedeném v daném efektu.
  - Tvůj mystling: Vyber libovolné pole v dosahu.
  - Nepřítelův mystling: Žeton živlu se umisťuje co nejblíže tvému mystlingovi (včetně pole s mystlingem).
- Žetony živlu je možné umístit na pole obsazené mystlingem.
- Mystlingové se mohou přesunout na pole s žetonem živlu a mohou na ně být umístěni.
- Žetony živlu nelze umístit na pole s terénem / .
- **Na každém poli může ležet pouze jeden žeton živlu hráče (bílý) a jeden žeton živlu nepřítele (černý).**
- Limit žetonů (uvedený v pravém horním rohu karty vlastností mystlinga) udává počet žetonů živlu, které může daný mystling umístit/získat.
- Pokud by měl získat žeton, který by překročil tento limit, nezíská jej.
- **Pokud by měl mystling umístit žeton, který by překročil tento limit:**
  - Tvůj mystling: Vezmi si žeton, který již v aréně leží, a umísti jej. Můžeš jej umístit na stejné místo.
  - Nepřátelský mystling: Vezmi žeton nejdále od tvého mystlinga a polož ho co nejblíž ke svému mystlingovi (avšak v rámci dosahu daného efektu).

Konec boje

Boj končí ihned, jakmile nastane jedna ze 3 podmínek:

PROHRA

Ocitne-li se v kteroukoli chvíli na profilu tvého mystlinga stejný nebo vyšší počet ✸, než činí jeho ♥, okamžitě boj prohráváš.

2 : Má-li být jen jeden z vašich mystlingů stejný nebo vyšší počet ✸, než činí jeho ♥, okamžitě boj prohráváte.

VÍTĚZSTVÍ

Boj může skončit také poražením nepřítele. Ocitne-li se v kteroukoli chvíli na profilu nepřátelského mystlinga stejný nebo vyšší počet ✸, než činí jeho ♥, a ty jsi nesplnil všechny podmínky zkrocení, boj vyhráváš.

Příklad: Vyhodnotíš kartu s efektem „Uštědři 2 ✸ v dosahu 2. Vyleč 2." Pokud část efektu „Uštědři 2 ✸ v dosahu 2" naplní podmínku vítězství, musíš ihned ukončit boj a efekt „Vyleč 2" se nevyhodnotí.

ZKROCENÍ

Krocení je obtížnější než vítězství v boji, pokud se ti to ale podaří, získáš daného mystlinga na svou stranu. Pokud však během přípravy boje nebyla na stůl vyložena karta krocení, nelze tohoto nepřátelského mystlinga zkrotit.

Abys úspěšně zkrotil nepřátelského mystlinga, musíš splnit všechny podmínky na jeho kartě krocení v pořadí, ve kterém jsou uvedené (od první do poslední). Nemůžeš tedy například splnit třetí podmínku zkrocení, dokud jsi ještě nesplnil první a druhou.

Jakmile některou podmínku splníš, polož na kruhovou pozici vedle ní žeton A. Podmínky zůstávají splněné i ve chvíli, kdy se změní herní stav. Pokud tedy jedna z podmínek například požadovala snížit nepřátelovo ♥, ty jsi ji splnil a nepřítel se poté vyléčil, tato podmínka zůstává splněná.

Jakmile splníš poslední podmínku na kartě krocení, nepřítel je zkrocený a boj ihned končí. Stane se tak i v případě, má-li nepřítel stejný nebo vyšší počet ✸, než činí jeho ♥.



Karta krocení

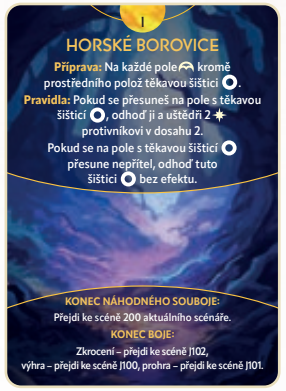
Vzdání boje

Ačkoli to nedoporučujeme, můžeš se kdykoli rozhodnout z boje ustoupit. Pokud tak učiníš, uštědři svému mystlingovi tolik ✸, aby měl stejnou hodnotu ✸ jako ♥, a vyhodnoť výsledek PROHRA. Vzdáš-li boj, nemůžeš v něm pokračovat, ani kdyby tě pokyny ve scéně vyzývaly k opaku.

2 : Uštědřete dané ✸ mystlingům obou hráčů.

Po prohře/zkrocení/vítězství

Nastane-li jedna ze zmíněných podmínek, podívej se do spodní části karty arény nadepsané slovy „KONEC BOJE". Přejdi ke scéně odpovídající výsledku boje a řiď se v ní uvedenými pokyny. Pokud ses účastnil náhodného souboje, řiď se pokyny ve spodní části karty arény nadepsané slovy „KONEC NÁHODNÉHO SOUBOJE".

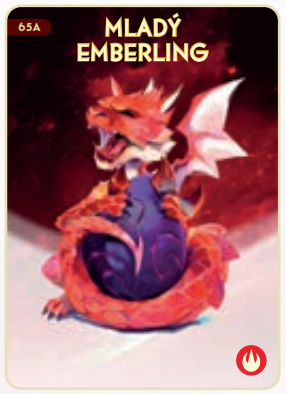


Encyklopedie mystlingů

Za oddělovačem pro karty encyklopedie si budeš ukládat portréty mystlingů, na které jsi narazil a které jsi zkrotil, a zajímavá fakta o nich. Tyto karty nemají vliv na hru, slouží však k zaznamenání tvých úspěchů a shromáždění znalostí o mystlinzích.

Vlastníš-li Speciální edici hry, použij k uložení karet do encyklopedie pořadač. Karty portrétů a zajímavostí vkládej do jednotlivých pouzder podle odpovídajících kódů karet.

- **Karty portrétů:** Pokud jsi s některým mystlingem bojoval poprvé, vyzve tě hra (bez ohledu na výsledek boje), aby sis vzal jeho kartu portrétu a přidal ji do Encyklopedie mystlingů. Ulož ji za oddělovač *Encyklopedie mystlingů*.



Karta portrétu mladého emberlinga

- **Zajímavosti:** Zajímavosti o konkrétním mystlingovi najdeš na straně B jeho karty krocení. Zkrotíš-li ho, vyzve tě hra, aby sis vzal jeho kartu krocení, otočil ji stranou B nahoru a přidal do Encyklopedie mystlingů. Ulož ji za oddělovač *Encyklopedie mystlingů*.



Zajímavosti o mladém emberlingovi

Přidávání karet do náhodných soubojů

Kniha dobrodružství tě často vyzve, abys přidal kartu úrovně do náhodných soubojů. Téměř každý mystling, kterého jsi nezkrotil, se následně může stát součástí náhodného souboje, takže jej budeš mít možnost zkrotit s pomocí esence (během kroku „Pohyb po mapě světa") nebo se s ním znovu střetnout v rámci náhodných soubojů. Náhodným soubojům a kartám úrovně se tato pravidla podrobně věnují na str. 32.

- **Přidej do náhodných soubojů kartu úrovně X:** Vyhledej v balíčku karet úrovně zmíněnou kartu a vlož ji za oddělovač *Náhodné souboje*.

Odstranění karet nepřítele

Jakmile některého mystlinga zkrotíš, nemůžeš se s ním již utkat v boji. Proto tě kniha dobrodružství vyzve, abys kartu schopností nepřítele zkroceného mystlinga vložil za oddělovač *Odstraněné*. Takto můžeš také použít oddělovače zkrocených mystlingů k jejich utřídění v rámci své družiny.

Úklid arény

Kniha dobrodružství tě po boji vyzve k uklizení arény. Řiď se při tom následujícími kroky:

1. Vlož svůj akční balíček do jedné z přihrádek krabičky mystlingů *(společně se všemi získanými kartami únavy)*.
2. Ulož karty vlastností a schopností svého mystlinga, včetně jeho ✸, do krabičky mystlingů.
3. Odhoď všechnu svou 🔥 a žetony živlů *(neukládají se mezi jednotlivými boji)*.
4. Vlož karty nepřítele za příslušný oddělovač.

   Poznámka: Pokud jsi nepřítele zkrotil, tento krok přeskoč.
5. Vezmi všechny útočné karty nepřítele a zamíchej je.
6. Odhoď veškeré komponenty, které v aréně zbyly.
7. Knihu arén zavři a odlož stranou.

PO ODEHRÁNÍ SCÉNÁŘE

Tato fáze nastává, jakmile v knize dobrodružství dojdeš ke scéně, kde se praví: „**Gratulujeme!** Dospěl/a jsi na konec scénáře.“ V textu, který následuje, obdržíš pokyny s postupem, jak scénář ukončit. Následující kroky jsou uvedené i v knize dobrodružství, takže si nemusíš dělat starosti s jejich zapamatováním.

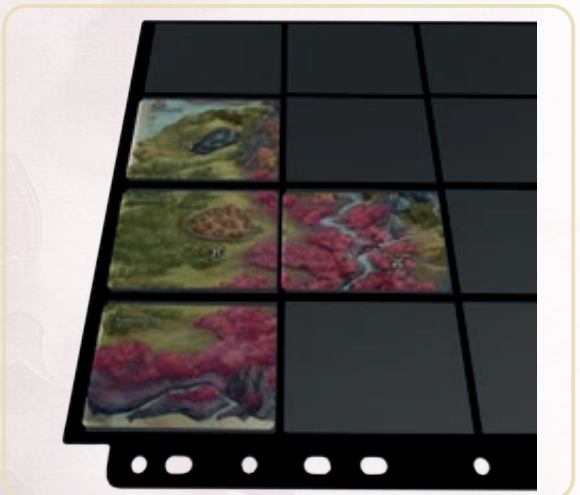
1. Zpřístupnění nových scénářů

Vezmi si mapu světa – vytáhni ji z krabice a polož si ji před sebe.

Je možné, že tě hra vyzve k provedení několika kroků:

Máš-li otočit kartu mapy světa, vytáhni ji z jejího místa a otoč ji prozkoumanou stranou nahoru. Často se tím některý dříve přístupný scénář stane nepřístupným.

Budeš také získávat nové karty mapy světa a zaplňovat tak další pozice v pouzdru. Ověř si, že je vkládáš správnou stranou nahoru a na správnou pozici. Na těchto kartách najdeš nové scénáře nebo nové scény, které budeš moci prozkoumat během kroku „Pohyb po mapě světa“.



Pouzdro s vloženými kartami mapy světa (po skončení scénáře 1).

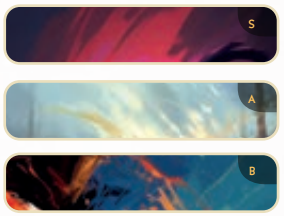
2. Otevírání boosterů

Když tě hra vyzve k otevření boosteru, vyber si kterýkoli z boosterů v krabici a otevři jej. Všechny karty, které v něm najdeš, ulož za oddělovač *Zpřístupněné karty*. Tyto karty budeš moci v příštích scénářích přidat do svého balíčku (během fáze sestavení balíčku).

Ve Speciální edici hry jsou boostery zatavené ve folii, kterou je nutné roztrhnout. Pokud si budeš přát po odehrání kampaně boostery uvést do původního stavu, následuj pokyny v oddíle „Pokyny k vybalení hry“ a použij k uložení boosterů přiložené obálky.

3. Získávání pokročilých karet

Startovní karty (S), které jsi obdržel/a v prvním scénáři, budeš moci na konci následujících scénářů obohatit dalšími neutrálními kartami. Tyto nově zpřístupněné karty pocházejí z takzvaných pokročilých balíčků, které jsou ve hře dva: pokročilý balíček A (zpřístupněný v rané fázi hry) a mocnější pokročilý balíček B (zpřístupněný později v kampani).



Získání pokročilých karet:

1. Vezmi všechny pokročilé karty z aktuálního pokročilého balíčku *(v několika prvních scénářích půjde o pokročilý balíček A)*.
2. Táhni si 8 karet, za každou únavu v akčních balíčcích obou mystlingů však toto číslo sniž o 1. I tak si ale musíš táhnout přinejmenším 3 karty. Polož si je lícem nahoru před sebe.
3. Vyber si 3 karty a vlož je za oddělovač zpřístupněných karet. Tyto karty budeš moci přidat do svého balíčku během fáze sestavení balíčku následujících scénářů. Zbylé karty zamíchej zpět do pokročilého balíčku.

4. Odhoď všechny karty únavy

Únava se mezi jednotlivými scénáři neukládá. Odstraň všechny karty únavy z akčních balíčků obou mystlingů a vlož je zpět k ostatním kartám únavy.

5. Plně vyleč své mystlingy

se mezi jednotlivými scénáři neukládá. Odhoď všechna z obou mystlingů.

6. Ulož hru

Hru lze uložit pouze po dokončení scénáře. Pokyny v knize dobrodružství tě upozorní, jakmile pro uložení nastane vhodná chvíle.

Rozhodneš-li se hru uložit, řiď se následujícími pokyny:

1. Vlož oba mystlingy *(jejich karty vlastností, schopností, úkolů a akční karty s názvem mystlingů)* za oddělovač *Družina*. Přeješ-li si zachovat také balíčky, které jsi pro ně sestavil na začátku scénáře, můžeš je sem vložit také.
2. Vlož zbytek svých akčních karet za oddělovač *Zpřístupněné karty*.
3. Své karty vybavení *(nezapomeň, že můžeš mít nanejvýše 2)*, své karty předmětů *(nanejvýše 3)* a všechna svá tajemství, esence a stříbrňáky vlož za oddělovač *Inventář*.
4. Všechny zbylé komponenty můžeš vrátit do krabice.

DALŠÍ HERNÍ REŽIMY

Obtížné režimy

Dostupné během kampaně.

Pokud bys chtěl/a zvýšit obtížnost hry, můžeš použít následující pravidla. Obtížný režim se týká pouze bojové části hry a můžeš se do něj přepnout kdykoli během hry (ne však v průběhu boje). Pokud by ti nevyhovoval, můžeš jej kdykoli opustit. První scénář nedoporučujeme hrát v obtížném režimu.

Hru můžeš upravit třemi způsoby, rozhodně však doporučujeme použít v jednu chvíli pouze jeden z nich.

Obtížný režim Zkaženost

Dostupný při sólové hře a hře dvou hráčů.

Tento režim zvyšuje hodnoty protivníkových vlastností a může prodloužit boj.

Pravidla: Před každým bojem náhodně táhni pro svého nepřítele jednu kartu zkaženosti *(viz str. 32)* a polož ji pod jeho kartu vlastností. V průběhu boje připočítávej k vlastnostem nepřítele hodnoty uvedené na této kartě zkaženosti. Nepřítel může mít i více než 1 kartu zkaženosti.

2 : Zasuňte taženou kartu zkaženosti pod kartu hluboké zkaženosti.

Nepředvídatelný obtížný režim

Dostupný při sólové hře.

Přidává do boje více náhody.

Pravidla: Hraj s balíčkem útočných karet nepřítele otočeným lícem dolů. Během tahu nepřítele před tažením útočné karty nepřítele tuto otoč lícem nahoru.

Obtížný režim Jako z ocele

Dostupný při sólové hře a hře dvou hráčů.

Tento režim snižuje míru léčení po boji, takže budou souboje v průběhu scénáře čím dál nebezpečnější.

Pravidla: Kdykoli narazíš na pokyn: „Každý mystling, který se účastnil tohoto boje, se vyléčí na polovinu (zaokrouhleno dolů) svého ❤.“, vyhodnoť namísto něj pokyn: „Každý mystling, který se účastnil tohoto boje, si vyléčí 5 ✸.“ Nemůže se přitom uzdravit na více než polovinu (zaokrouhleno dolů) svého ❤.

Režim PvP

Není dostupný během kampaně.

V PvP režimu můžeš vyzvat své přátele na epický souboj. V tomto režimu mohou mezi sebou zápolit všichni mystlingové. V závislosti na množství času, které na partii máš, si můžeš vybrat z následujících variant:

- Rychlý zápas (30–45 minut).
- Výzva (90 minut).

Jak rychlý zápas, tak výzva používají pravidla pro boj *(str. 18)* a sestavování balíčku *(str. 7)*. Než tyto režimy rozehrajete, seznamte se s uvedenými pravidly. Změny, které se vztahují na režim PvP, jsou tyto:

- Protivníka nelze zkrotit. Boj vyhrává ten, kdo donutí nepřítele mít stejný nebo vyšší počet ✸, než činí jeho ❤.
- Karty arény se používají otočené PvP stranou nahoru.
- Při umisťování žetonů živlu musí první hráč použít bílou stranu. Druhý hráč pak používá jejich černou stranu.
- Vyrušení nemůže působit na karty na pozici 1 (nelze je tímto způsobem odhodit).
- Karty vlastností se používají otočené stranou B nahoru (označené naspodu písmeny „PvP“).



Karta vlastností pro režim PvP

Rychlý zápas

V rychlém zápase ovládá každý hráč jednoho mystlinga, kterého si vybral. Sestaví si pro něj balíček a vrhne se do boje. Hráči se střídají v tazích, dokud jeden z nich nezvítězí.

Příprava rychlého zápasu

1. Náhodně určete prvního hráče.
2. První hráč si vybere libovolného mystlinga a vezme si jeho karty vlastností a schopností a akční karty. Poté totéž učiní i druhý hráč.
3. Nyní si oba zároveň sestavte balíček pro svého mystlinga. Řiďte se při tom všemi obvyklými pravidly pro sestavování balíčku, s následujícími výjimkami:
   a. Rozdělte všechny neutrální karty do dvou balíčků tak, aby se v každém z nich nacházela jedna kopie od každé karty.
   b. Rozdělte všechny živelné akční karty do balíčků s kartami stejného živlu.
   c. Každý z obou hráčů obdrží jeden balíček neutrálních karet *(hráči se při tom mohou dohodnout na směně některých neutrálních karet)*.
   d. Pokud si hráči vybrali mystlingy se stejným živlem a nemohou se dohodnout na tom, kdo si vezme které karty, střídají se ve výběru karet jednu po druhé počínaje prvním hráčem.
   e. Má-li jeden z mystlingů podtyp živlu shodný s živlem druhého mystlinga, může si akční karty pro svůj podtyp vybrat až poté, co druhý hráč dokončí sestavování svého balíčku *(použije karty, které zbyly)*.
4. Hráči si náhodně vyberou jeden z herních plánů arény *(stranou 2 nahoru)*.
5. Hráči si náhodně vytáhnou jednu z karet arény pro režim PvP a provedou všechny na ní uvedené pokyny k přípravě.
6. První hráč umístí svého mystlinga na výchozí pole **I**. Druhý hráč si vybere, zda svého mystlinga umístí na výchozí pole **II**, nebo **III**.
7. Hráči si vezmou své akční balíčky, zamíchají je a položí lícem dolů na pozici vyhrazenou pro balíček hráče.
8. Každý hráč si táhne čtyři akční karty *(jednu po druhé)* a vyloží je na pozice 1–4 napravo od svého akčního balíčku.
9. Počínaje prvním hráčem se může každý z hráčů rozhodnout, zda provede opakované tažení *(viz str. 17)*.
10. Druhý hráč získá 1 🔥.
11. První hráč zahájí svůj tah.

Výzva

Výzva vrhne hráče do epického souboje probíhajícího v několika kolech, přičemž každý hráč soutěží se 3 vybranými mystlingy. Mystlingy si mohou mezi jednotlivými koly vyměnit. Hráči se střídají v tazích tak dlouho, dokud jeden z nich kolo nevyhraje. Pro vítězství v celé výzvě musí hráč vyhrát 2 ze 3 kol. To znamená, že se výzva může odehrávat během 2, nebo 3 kol. Vítěz kola nemůže mystlinga, kterého v něm použil, použít v následujících kolech.

Příprava výzvy

1. Náhodně vyberte hostitele.
2. Hostitel si vybere jednoho z mystlingů a vezme si jeho karty vlastností a schopností a akční karty. Po něm totéž učiní i druhý hráč a zároveň si hned vybere svého druhého mystlinga. Následně si hostitel vybere svého druhého a třetího mystlinga. A nakonec si druhý hráč vybere svého třetího mystlinga. Hráč si nemůže vybrat mystlinga se stejným hlavním živlem, který již má.
3. Rozdělte všechny neutrální karty do dvou balíčků tak, aby se v každém z nich nacházela jedna kopie od každé karty.
4. Rozdělte všechny živelné akční karty do balíčků s kartami stejného živlu.
5. Každý z obou hráčů pak obdrží jeden balíček neutrálních karet *(hráči se při tom mohou dohodnout na směně některých neutrálních karet)*.
6. Oba hráči zároveň si sestaví balíček pro jednoho ze svých vybraných mystlingů. Řídí se při tom všemi obvyklými pravidly pro sestavování balíčku, s následujícími výjimkami:
   a. Pokud si hráči vybrali mystlinga se stejným živlem a nemohou se dohodnout na tom, kdo si vezme které karty, střídavě si vybírají karty jednu po druhé počínaje hostitelem.
   b. Má-li jeden z mystlingů podtyp živlu shodný se živlem druhého mystlinga, může si akční karty pro svůj podtyp vybrat až poté, co druhý hráč dokončí sestavování svého balíčku *(použije karty, které zbyly)*.
   c. Tento postup zopakujte i u zbývajících mystlingů, tak aby měl nakonec každý z hráčů sestavené 3 balíčky.

Příprava kola:

- Pouze pro první kolo: Náhodně určete prvního hráče.
- Hráči si náhodně vyberou jeden z herních plánů arény (stranou 2 nahoru).
- Hráči si náhodně vytáhnou jednu z karet arény pro režim PvP a provedou všechny na ní uvedené pokyny k přípravě.
- První hráč si vybere jednoho ze svých mystlingů, který se bude účastnit tohoto kola. Poté si stejně tak vybere svého mystlinga i druhý hráč.
- První hráč umístí svého mystlinga na výchozí pole I. Druhý hráč si poté vybere, zda svého mystlinga umístí na výchozí pole II, či III.
- Každý hráč si vezme akční balíček svého aktuálně vybraného mystlinga, zamíchá jej a položí lícem dolů na pozici vyhrazenou pro balíček hráče.
- Každý hráč si táhne čtyři akční karty (jednu po druhé) a vyloží je na pozice 1–4 napravo od svého akčního balíčku.
- Počínaje prvním hráčem se může každý z hráčů rozhodnout, zda provede opakované tažení *(viz str. 17)*.
- Druhý hráč získá 1 .
- První hráč zahájí svůj tah.

Skončí-li kolo:

- Pokud jeden z hráčů již vyhrál 2 kola, stává se vítězem výzvy a výzva tímto končí.
- V opačném případě:

a. Hráč, který toto kolo vyhrál, odloží figurku mystlinga, s nímž jej vyhrál, stranou (zaznamená si tím zároveň 1 vítězné kolo). Tohoto mystlinga již nemůže v následujících kolech použít.

b. Oba hráči odhodí veškeré a z profilů svých mystlingů.

c. Hráč, jenž toto kolo prohrál, rozhodne o tom, kdo bude prvním hráčem v kole následujícím.

d. Ukliďte arénu.

e. Proveďte přípravu následujícího kola provedením všech kroků v oddíle „Příprava kola“.

Režim rogue-lite

Dostupný při sólové hře a hře dvou hráčů.

Není dostupný během kampaně.

Doporučujeme se do hraní Dragon Eclipse v režimu rogue-lite pustit až po dokončení kampaně.

Přehled hry

Každý hráč si vybere jednoho mystlinga a poté se pokusí probojovat přes mapu až ke 3. bossovi. Každá mapa obsahuje tři etapy a každá z těchto etap končí bitvou s bossem. Po každé této bitvě je možné partii uložit nebo hrát dál. Pokud nezvítězíš, nevěš hlavu! Stříbrňáky a esence, které jsi během předchozího pokusu nasbíral/a, ti umožní zpřístupnit další talenty a mystlingy, kteří ti pomohou překonat nástrahy mapy.

Partie *Dragon Eclipse* v režimu rogue-lite (které se říká výprava) se odehrává v jednoduchých kolech, v nichž si vždy vybereš pole mapy a vyhodnotíš jeho efekt (získáš odměnu, nebo spustíš boj). To celé se opakuje, dokud výpravu úspěšně nedokončíš porážkou závěrečného, 3. bosse. Má-li mystling kteréhokoli hráče stejný nebo vyšší počet , než činí jeho , podlehne svým zraněním a vyčerpání a výpravu prohrává. V obou případech následuje vyhodnocení konce výpravy.

Příprava režimu rogue-lite

Tyto kroky budeš muset provést jen jednou, před zahájením své úplně první výpravy v režimu rogue-lite.

- Pokud jsi tak dosud neučinil/a, otevři všechny boostery.
- Rozděl pokročilé karty do balíčků A a B.
- Připrav živelné akční karty – rozděl je do jednotlivých balíčků podle živlů.
- Vlož všechny karty mystlingů (karty vlastností, schopností, schopností nepřítele, krocení, portrétů a akční karty) za příslušné oddělovače.
- Připrav karty úrovně – rozděl je do jednotlivých balíčků podle úrovní mystlingů.
- Vezmi balíčky vybavení a předmětů a odstraň všechny karty bez označení „RL“ v pravém dolním rohu. V tomto režimu se nepoužívají. Zbývající karty ponech na stole.
- Připrav balíček útočných karet nepřítele.

2 : Použijte balíček nepřítele označený symbolem 2 .

- Připrav univerzální žetony, žetony stavu, živlu, zranění a krystaly energie.
- Připrav figurky.
- Vezmi si nový ukládací arch režimu rogue-lite.
- **Vezmi si všechny komponenty určené výhradně pro tento režim:** mapy pro režim rogue-lite, artefakty a karty neznáma.

Karty artefaktů



Nepřístupný artefakt (nalevo) a zpřístupněný artefakt (napravo)

Artefakty představují nový druh karty, podobný předmětům a vybavení. Hráč si je bude postupně zpřístupňovat během jednotlivých výprav režimu rogue-lite.

- Každá karta artefaktu má zpřístupněnou a nepřístupnou stranu.
- Artefakty představují karty na jedno použití.

2 : Oba hráči sdílejí artefakty mezi sebou.

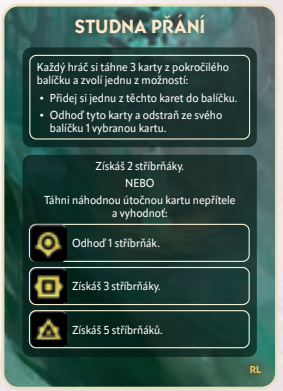
Artefakt se po použití stává vyčerpaným *(natoč jej o 90 stupňů na znamení toho, že jej nemůžeš znovu použít)* až do chvíle, kdy po boji s bossem dorazíš do následujícího tábořiště.

Před zahájením úplně první výpravy jsou všechny artefakty nepřístupné, a neměl bys tak nahlížet na jejich zpřístupněné strany.

Artefakt můžeš zpřístupnit tak, že provedeš hrdinský kousek popsaný na nepřístupné straně jeho karty. Jakmile se ti to podaří, otoč artefakt zpřístupněnou stranou nahoru a odlož si jej stranou. Budeš jej moci použít až při příští výpravě.

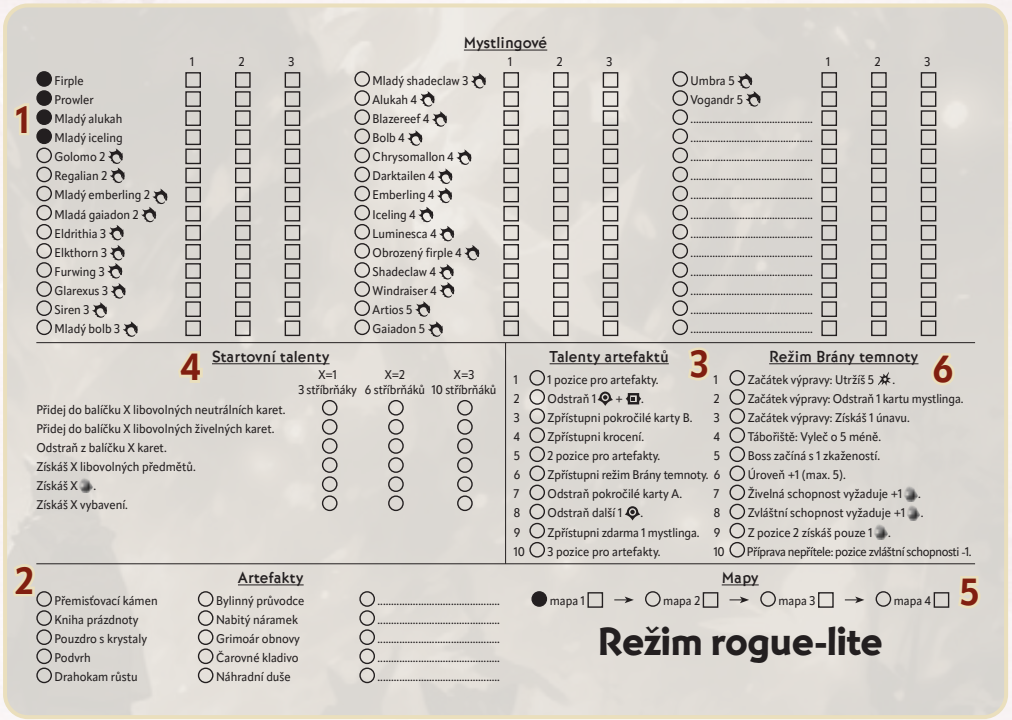
2 : Jeden hráč nemůže zpřístupnit artefakt druhého hráče.

Karty neznáma



Karty neznáma přináší do hry náhodná setkání a dobrodružství. Mezi jednotlivými boji hráč vyhodnotí vždy alespoň jednu z těchto karet. Karta neznáma je rozdělená na dva oddíly: horní umožňuje hráči vylepšit svůj akční balíček přidáním či odebráním karet, zatímco dolní nabízí různé efekty přinášející hráči předměty, vybavení a další výhody.

Ukládací arch



Herní režim rogue-lite používá ukládací arch, který umožňuje zaznamenávat pokrok a hrdinské kousky hráče. Arch je rozdělen do těchto 6 oddílů:

1. **Mystlingové**
   - Zaznamenává informace o tom, se kterými mystlingy můžeš hrát.
   - Před zahájením své úplně první výpravy jsou přístupní čtyři mystlingové (jak ukazují černé puntíky u jejich názvu). Během následujících výprav si zpřístupníš další.
   - Vedle každého mystlinga jsou připravena tři políčka, která si budeš odškrtávat při poražení bosse.
   - Zaškrtnuté první políčko ti umožní zahajovat výpravy s daným mystlingem z tábořiště 1. Zaškrtnuté druhé políčko ti umožní zahajovat výpravy s daným mystlingem z tábořiště 2. Zaškrtnuté třetí políčko znamená, že daný mystling porazil 3. bosse.
   - Na konci výpravy si budeš moci za nastřádanou esenci zpřístupnit nové mystlingy.
2. **Artefakty**
   - Tento oddíl zaznamenává informace o zpřístupněných artefaktech.
3. **Talenty artefaktů**
   - Pokaždé když zpřístupníš artefakt, zaškrtni první dostupné políčko v oddíle *Talenty artefaktů* ukládacího archu. Tím daný talent zpřístupníš pro následující výpravy.
   - **Druhy talentů artefaktů:**
     - **X pozic pro artefakty:** Na začátku každé výpravy si hráči společně vyberou tolik zpřístupněných artefaktů, kolik pozic pro artefakty mají k dispozici.
     - **Odstranění + :** Při vyhodnocování karty neznáma odstraň před tažením karty 1 kartu nepřítele a 1 , čímž zvýšíš pravděpodobnost příznivého výsledku. Po vyhodnocení je zamíchej zpět do balíčku nepřítele.
     - **Zpřístupnění pokročilých karet B:** Během přípravy partie přimíchej ke kartám A i všechny karty B, čímž vznikne silnější pokročilý balíček.
     - **Zpřístupnění krocení:** Nyní můžeš krotit mystlingy i v režimu rogue-lite. Během přípravy boje proti mystlingovi, který ještě není zpřístupněný, použij k přípravě karty arény a krocení uvedené na kartě úrovně nepřítele.
4. **Startovní talenty**
   - Tyto talenty ti pomohou vyrazit na výpravu silnější. **Každou** úroveň talentu musíš zpřístupnit v uvedeném pořadí – nejprve si tedy musíš koupit úroveň s cenou 3 stříbrňáky, poté úroveň s cenou 6 stříbrňáků a tak dále. Různé talenty stejné ceny však můžeš nakupovat v libovolném pořadí.
5. **Mapy**
   - Po úspěšném odehrání mapy (poražením 3. bosse) se ti zpřístupní nová mapa režimu rogue-lite, kterou budeš moci prozkoumat v následujících výpravách.
   - Po prvním úspěšném odehrání mapy získáš (získáte) 3 esence.
6. **Režim Brány temnoty**
   - Pokaždé když zaškrtneš všechna 3 políčka vedle některého mystlinga, zaškrtni v oddíle *Režim Brány temnoty* políčko s nejnižším dosud nezaškrtnutým číslem, a odemkni tak další Bránu temnot. Na začátku výpravy se pak můžeš rozhodnout hrát se všemi těmito zpřístupněnými modifikátory. Tento krok je volitelný a činí hru postupem času stále obtížnější a obtížnější.
   - Pravidla režimu Brány temnoty nemusíš ve hře použít. Pokud máš ale rád napínavější hru, vřele jej doporučujeme.

– Druhy modifikátorů režimu „Brány temnoty“:

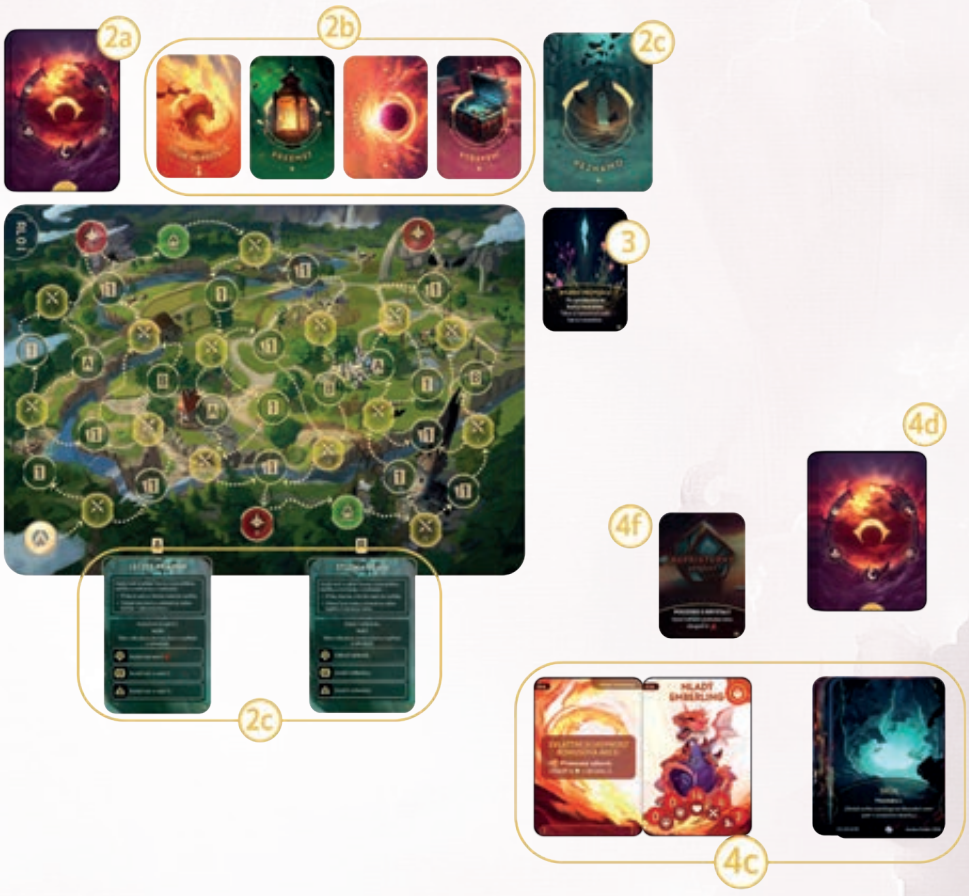
- **Začátek výpravy:** Vyhodnoť během přípravy výpravy uvedený efekt. Pokyn „Odstraň 1 kartu mystlinga“ ti přikazuje náhodně odstranit ze svého akčního balíčku jednu kartu spojenou s konkrétním mystlingem.
- **Vyleč o 5 méně:** Ve chvíli, kdy se tvůj mystling má ve fázi tábořiště plně vyléčit, ponech na jeho profilu 5 .
- **Boss začíná s 1 zkažeností:** Na začátku boje s bossem připoj k profilu nepřítele 1 kartu zkaženosti.
- **Úroveň +1:** Táhneš-li si kartu úrovně, tahej z karet o úroveň výš. Maximální možná úroveň je 5.
- **Živelná/zvláštní schopnost vyžaduje +1 :** Cena použití těchto schopností se zvyšuje o 1 *(na maximální hodnotu 10)*.
- **Z pozice 2 získáš pouze 1 :** Vezmi jeden a zakryj s ním jeden symbol nad akční pozicí 2. Při vyhodnocení akční karty na této pozici získáš pouze 1 .
- **Pozice zvláštní schopnosti – 1:** Při přípravě nepřítele umísti žeton zvláštní schopnosti o jednu pozici doleva *(nejnižší číslo pozice je 1)*.

Mapa



Každá mapa režimu rogue-lite se dá rozdělit na 3 úseky začínající vždy tábořištěm a končící bossem. Aktuální pozici hráče na mapě označuje . Pokaždé když se hráč přesune na nové pole mapy, musí vyhodnotit příslušný efekt (popsaný podrobně v oddíle „Průběh hry v režimu rogue-lite“ na str. 31). Dále se na mapě nachází 2 až 4 pozice označené písmeny, vyhrazené pro karty neznáma. Na tyto karty se odkazují některé efekty polí.

Příprava výpravy



Před zahájením partie režimu rogue-lite musíš provést následující kroky. Je-li toto zároveň tvá úplně první výprava, musíš ještě před tím provést přípravu samotného režimu rogue-lite.

1. Vyber si některou ze zpřístupněných map režimu rogue-lite a polož ji doprostřed stolu. Na její výchozí pole umísti představující tvou polohu na mapě.
2. Připrav potřebné komponenty:
   a. Zamíchej pokročilé karty A *(společně s kartami B, pokud jsi je během režimu rogue-lite zpřístupnil/a)* a polož je vedle mapy.
   b. Vezmi balíčky útočných karet nepřítele, předmětů, zkaženosti a vybavení a polož je taktéž vedle mapy.
   c. Zamíchej karty neznáma a na každou pozici na mapě označenou písmenem polož lícem nahoru jednu z nich. Zbylé karty odlož lícem dolů vedle mapy.
3. Hráči si společně vyberou přístupné artefakty, které budou mít k dispozici během této výpravy. Jejich počet nesmí přesáhnout počet pozic pro artefakty uvedený v oddíle *Talenty artefaktů* na ukládacím archu.
4. Každý hráč provede následující kroky:
   a. Vyber si jednoho ze zpřístupněných mystlingů.
      2 : Hráči si musí vybrat mystlingy s odlišnými hlavními živly.
   b. Odstraň kartu úrovně mystlinga vybraného v kroku a z balíčku karet úrovně.
   c. Vezmi si karty vlastností, schopností a akční karty vybraného mystlinga, sadu 10 různých startovních karet *(označených v pravém horním rohu písmenem S)* a přehledovou kartu pro živel tvého mystlinga.
   d. Vedle mapy polož také balíčky živelných karet odpovídající hlavnímu živlu a podtypu živlu mystlinga, kterého sis vybral/a.
   e. Vyhodnoť efekty zpřístupněných startovních talentů.
   f. Vyber si jednu z karet nepřístupných artefaktů a polož si ji lícem dolů před sebe *(stranou s hrdinským kouskem nahoru)* – tento artefakt můžeš zpřístupnit, splníš-li během této výpravy uvedenou podmínku.

Průběh hry v režimu rogue-lite

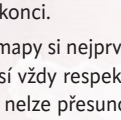
Každé kolo výpravy v režimu rogue-lite provedeš to samé: přesuneš se na pole mapy a vyhodnotíš jeho efekt. Hra takto pokračuje, dokud nedospěje výprava ke konci.

Při přesunu na nové pole mapy si nejprve rozmysli, kam chceš svůj ◎ přesunout. Pohyb musí vždy respektovat šipky vyobrazené na mapě, přičemž se po nich nelze přesunovat zpět. Poté na zvolené pole polož svůj ◎ a vyhodnoť efekt tohoto pole. Zde najdeš popis všech efektů:

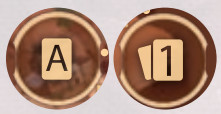
- **Úroveň X:** Táhni si náhodného protivníka z uvedené úrovně a pak připrav a vyhodnoť boj dle obvyklých pravidel uvedených v sešitu pravidel, avšak s následujícími výjimkami:
  - Pokud jsi dosud nezpřístupnil talent artefaktu, který ti umožňuje krotit mystlingy, nepřipravuj kartu krocení.
  - Pokud zvítězíš, nečti scénu uvedenou na kartě arény, ale odlož místo toho kartu úrovně poraženého mystlinga vedle mapy (použije se, až dosáhneš pole tábořiště). Poté si zvol další pole mapy, na které se přesuneš. Pokud porazíš 3. bosse, vyhráváš výpravu!
  - Pokud boj prohraješ, nečti scénu uvedenou na kartě arény, ale přejdi místo toho ihned k vyhodnocení konce výpravy.



- **Boss:** Bitva s bossem probíhá stejně jako obvyklý boj, s následujícími úpravami:
  - Příprava boje: Zamíchej balíček zkaženosti a polož jej vedle balíčku útočných karet nepřítele. Pokaždé když obnovíš balíček útočných karet nepřítele, táhni kartu zkaženosti a polož ji pod profil nepřátelského mystlinga. Boss může mít více než 1 kartu zkaženosti.
  - Bosse není možné zkrotit, ani pokud máš zpřístupněný talent artefaktu, který ti umožňuje krotit mystlingy!



- **Karta neznáma s číslem nebo písmenem:**
  - Je-li na poli vytištěné písmeno, vyhodnoť kartu ležící na odpovídající pozici (kam jsi ji umístil/a při přípravě na začátku hry). Tuto kartu poté neodhazuj!
  - Je-li na poli vyobrazení 1 či 2 karet, táhni si uvedený počet karet, vyber si jednu z nich a zbývající vlož zpět naspod balíčku. Po vyhodnocení karty ji vlož zpět naspod balíčku.
  - Pokud tě karta vyzve, aby sis táhl náhodnou útočnou kartu nepřítele, zamíchej všechny útočné karty nepřítele (máš-li zpřístupněné příslušné talenty artefaktů, některé karty před tím odstraníš) a náhodně táhni jednu z nich.



- **Tábořiště:** Vyhodnoť následující kroky:
  - Každý mystling si vyléčí veškerá ✸.
  - Zaškrtni na ukládacím archu políčka vedle mystlingů, kteří porazili bosse, a dokončili tak část mapy (pokud tedy například mystling porazil 1. bosse, zaškrtni vedle názvu tohoto mystlinga políčko 1).
  - Vezmi si 1 esenci za každé políčko, které jsi zaškrtl/a v předchozím kroku.
  - Všechny vyčerpané karty artefaktů jsou znovu k dispozici (natoč je zpět do původní polohy). Zároveň si své karty artefaktů můžeš vyměnit za jiné zpřístupněné artefakty.
  - Nemá-li některý z hráčů žádnou kartu s nepřístupným artefaktem, může si nyní jednu vybrat.
  - Můžeš pokračovat ve hře, nebo si ji uložit (viz níže).



Konec výpravy

Pokud hráči výpravu prohrají (jeden z jejich mystlingů má stejný nebo vyšší počet ✸, než činí jeho ❤), vyhrají (porazí 3. bosse) nebo se ji rozhodnou ukončit bez uložení, vyhodnotí následující kroky:

- Odhoď všechny 🔥 a nepřístupné artefakty.
- **Vezmi si stříbrňáky:**
  - Vezmi si do ruky všechny karty úrovně mystlingů, které jsi během této výpravy porazil. Za každou kartu si vezmi X stříbrňáků, přičemž X reprezentuje úroveň dané karty.
  - Hráč si za nastřádané stříbrňáky zpřístupní na ukládacím archu startovní talenty pro následující výpravy. To je možné provádět kdykoliv během konce výpravy, dokonce i v průběhu získávání stříbrňáků za karty úrovně.
  - Stříbrňáky představují omezený zdroj. Nikdy nemůžeš vlastnit víc než 10 stříbrňáků.
- **Vezmi si esence:**
  - 1 esenci za každý artefakt zpřístupněný během této výpravy.
  - 3 esence, pokud jsi poprvé úspěšně prošel/prošla danou mapu.
  - Nastřádanou esenci využij na ukládacím archu ke zpřístupnění nových mystlingů pro následující výpravy. Toto můžeš provést kdykoli během konce výpravy.
  - Esence představují omezený zdroj. Nikdy nemůžeš vlastnit víc než 6 esencí.
- Přesuň všechny karty artefaktů, které sis po zpřístupnění odložil stranou, do zásoby zpřístupněných artefaktů. Budou zde čekat na použití v některé z příštích výprav.
- Vrať všechny akční karty, karty úrovně a další komponenty do příslušných balíčků. Do příštích výprav si s sebou neneseš nic jiného než bonusy a zpřístupněné položky zaznamenané na ukládacím archu.

Uložení hry (volitelné)

Po každé návštěvě tábořiště se můžeš rozhodnout uložit si hru na později. Přeješ-li si hru uložit, proveď následující kroky:

- Ulož svůj balíček do krabičky mystlingů.
- Vlož své stříbrňáky a esence do krabičky mystlingů. Hraješ-li v režimu *Brány temnoty*, ulož si do krabičky také nevyléčená ✸.
- Vezmi si tolik ◎, kolik jsi porazil bossů, a vlož je též do krabičky mystlingů (abys nezapomněl, kde jsi hru ukončil).
- Vrať všechny zbývající komponenty do krabice.

Obnovení uložené výpravy

Chceš-li se vrátit k dříve uložené hře, proveď následující kroky:

- Připrav všechny herní komponenty tak, jak je popsáno v oddíle „Příprava výpravy".
- Každý hráč si vezme svůj akční balíček uložený v krabičce mystlingů, spolu s kartami vlastností, schopností a přehledovými kartami.
- Každý hráč si vezme stříbrňáky a esence uložené v krabičce mystlingů a položí je před sebe na stůl.
- Vyber si tolik karet zpřístupněných artefaktů, kolik pozic pro artefakty máš k dispozici (viz oddíl *Talenty artefaktů* na ukládacím archu).

  2: Hráči si karty přístupných artefaktů vybírají společně.

- Každý hráč si vezme jednu kartu artefaktu a položí ji na stůl před sebe stranou s hrdinským kouskem nahoru.
- Polož uložený ◎ na mapu na pole tábořiště, kde jsi svou hru zakončil (na 1., máš-li 1 ◎, nebo na 2., máš-li 2 ◎). Zbylé ◎ v krabičce mystlingů odhoď.

Režim *Zkratky*

Tento režim umožňuje hráčům začínat z 1. či 2. tábořiště. To je však možné učinit, jen pokud má každý ze zvolených mystlingů dostatečný počet zaškrtnutých políček. Příprava výpravy pak probíhá podle obvyklých pravidel, s těmito výjimkami:

- Není možné hrát s pravidly pro režim *Brány temnoty*.
- Má-li mystling 1 zaškrtnuté políčko, umísti ◎ na tábořiště 1, vezmi si 3 karty neznáma, jeden po druhém vyhodnoť jejich horní oddíly a poté je odhoď.
- Má-li mystling zaškrtnutá 2 políčka, umísti ◎ na tábořiště 1 či 2, na základě toho si vezmi 3, respektive 6 karet neznáma, jeden po druhém vyhodnoť jejich horní oddíly a poté je odhoď.

Kompatibilita s rozšířeními

V režimu rogue-lite lze použít mystlingy ze všech rozšíření. Vepiš jejich názvy na připravené prázdné řádky na ukládacím archu režimu rogue-lite. Vedle jejich názvu si poznamenej cenu v esenci, uvedenou na jejich kartě úrovně. Poté přidej tyto karty úrovně k ostatním kartám úrovně základní hry.

POKROČILÁ PRAVIDLA

Pravidla uvedená na následujících řádcích využívá hra až v pozdějších scénářích. Přečti si je až ve chvíli, kdy narazíš na dosud neznámý termín.

Náhodný souboj

Náhodné souboje používají ke své přípravě karty úrovně. Na začátku hry je balíček náhodných soubojů prázdný – za oddělovačem náhodného souboje nejsou žádné karty úrovně. V knize dobrodružství však často narazíš na pokyn, abys přidal karty úrovně do náhodných soubojů. Téměř každý mystling, kterého nedokážeš zkrotit, skončí mezi kartami za oddělovačem *Náhodné souboje*. Později jej budeš mít možnost zkrotit s pomocí esence (během kroku „Pohyb po mapě světa") nebo se s ním znovu střetnout v rámci náhodných soubojů.

V souvislosti s náhodnými souboji se můžeš setkat s těmito pokyny:

- Přidej do náhodných soubojů kartu úrovně **X** – vezmi si balíček karet úrovně, vyhledej v něm zmíněnou kartu a vlož ji za oddělovač *Náhodné souboje*.
- Připrav náhodný souboj – vezmi si všechny karty uložené za oddělovačem *Náhodné souboje*, zamíchej je a táhni náhodně 2 karty (je-li v náhodných soubojích pouze 1 karta, táhni tuto). Poté si vyber jednu z tažených karet a s použitím komponent vyjmenovaných na této kartě úrovně připrav boj dle všech obvyklých pravidel pro přípravu boje.
- Připrav náhodný souboj, mezi nepřátele, z nichž si vybíráš, přidej **X** – po tažení 2 karet náhodného souboje přidej uvedenou kartu úrovně mezi karty, ze kterých si máš vybrat. Vyber si jednu z nich a připrav boj.

Po ukončení náhodného souboje tě spodní část karty arény odkáže na scénu 200 aktuálního scénáře (pokud například právě hraješ scénář se scénami začínajícími písmenem A, měl bys přejít ke scéně A200). Kniha dobrodružství ti pak na základě informací na dané kartě úrovně (řádky „Zkrocený" a „Encyklopedie mystlingů") přidělí správné karty.

Karta úrovně



Karta úrovně každého mystlinga uvádí:

1. **Úroveň mystlinga** *(I–V)*: Popisuje jeho moc. Někdy se používá v kroku „Pohyb po mapě světa" a v režimu rogue-lite.
2. **Cenu mystlinga v esenci:** Udává, kolik esence musíš spotřebovat, chceš-li mystlinga zkrotit během kroku „Pohyb po mapě světa".
3. **Živel mystlinga**.
4. **Karty mystlinga:** Uvádí, které komponenty se použijí pro náhodný souboj či režim rogue-lite.

Karty zkaženosti a hluboké zkaženosti

Od Zatmění se jednotlivé živly nacházejí ve stavu nerovnováhy – a mnoho divokých mystlingů podlehlo zesílenému vlivu jednoho či více živlů.

Karty zkaženosti o něco zvyšují obtížnost boje tím, že navýší vlastnosti slabších mystlingů, které potkáš během hry. Karty hluboké zkaženosti se řídí stejnými pravidly, používají se však jen při hře 2.

Setkáš-li se s pokynem „Přidej do tohoto boje X karet zkaženosti", vezmi si všechny karty zkaženosti, náhodně táhni uvedený počet karet a připoj je k profilu nepřítele. Karty zkaženosti navyšují hodnoty nepřítelových vlastností. Po skončení boje zamíchej použité karty zkaženosti zpět do balíčku.

2: Při přípravě boje se jak v knize dobrodružství, tak na kartách úrovně setkáš s pokynem „2 hluboká zkaženost: X". Ten říká, že musíš v balíčku vyhledat konkrétní kartu hluboké zkaženosti a připojit ji k profilu nepřítele. Po skončení boje zamíchej použitou kartu hluboké zkaženosti zpět do balíčku.



Pomocníci

Pomocníci představují slabší a jednodušší protivníky využívané některými nepřáteli. Mohou je využívat pouze nepřátelé, nikoli mystlingové hráčů. To platí i v situaci, kdyby se ti podařilo zkrotit nepřítele, který pomocníky využívá. V takovém případě budeš pravidla pro jeho pomocníka(y) ignorovat a místo toho pouze umisťovat žetony živlu. Pomocníci jsou ve hře zastupováni svými vlastními kartami vlastností a žetony živlu, které se umisťují do arény.

Pravidla pro pomocníky:

- Při vyhodnocování efektů uštědřujících ve výsledku ✸ můžeš pomocníky považovat za protivníka.
- Pomocníci nemohou získat žádné žetony stavu.
- Na pole s pomocníkem se ty ani nepřítel nemůžete přesunout ani přes něj projít.
- Pomocníci nejednají samostatně – vždy se řídí pravidly na kartě schopností nepřítele.
- Pomocníky do arény mohou umístit pouze schopnosti nepřítele či pravidla v rámci přípravy.
- Nachází-li se v aréně víc než jeden pomocník, můžeš si vybrat, v jakém pořadí se pomocníci aktivují.
- Karty zkaženosti a hluboké zkaženosti se na pomocníky nevztahují.



Karta vlastností pomocníka. Poznáš ji podle štítku „Pomocník" nad jeho názvem.

Žetony stavu

Každý mystling na konci svého tahu odhodí 1 žeton stavu od každého druhu. Pokud máš ty (či nepřítel) přidělit žeton stavu, polož jej na profil nepřítele (či svého mystlinga). Žeton stavu nepřiděluj, pokud by přesáhl limit žetonů stavu.



Popálení (maximálně 5): Před tím, než na konci tahu odhodíš popálení, utržíš 1✸ za každé popálení.



Zpomalení (maximálně 1): Vztahuje se na Nápor/Ústup/Pohyb. Hodnota ↯ se snižuje na 1 a nemůže být navýšena modifikátory ↯.

Pokud by například nepřítel s hodnotou 3 ↯, který je postižený zpomalením, měl provést „Nápor +2", pohnul by se pouze o 1 pole.

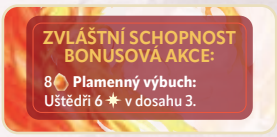


Slabost (maximálně 1): Útoky jsou snížené na 1 a nemohou být navýšené pomocí modifikátorů ⚔.

Pokud by například nepřítel s hodnotou 3⚔, který je postižený slabostí, měl provést „Útok +2⚔", jeho hodnota útoku by se považovala za 1. Tímto efektem by uštědřil 1✸ protivníkovi s 0 🛡.



Mlčení (maximálně 1): Mystlingové postižení mlčením nemohou používat zvláštní schopnosti a bonusové akce živlu. Nepřítel postižený mlčením nevyhodnocuje svou zvláštní schopnost a neodhazuje karty ze svých pozic.





Bojový úkol

Tyto úkoly se dají splnit pouze během boje. Bojový úkol mystlinga je možné splnit, jen pokud v boji použiješ příslušného mystlinga.

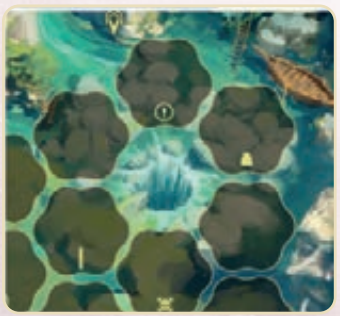
Podmínky, které je nutné splnit, popisuje lícová strana karty. Pokud jsi je splnil/a, otoč po boji kartu úkolu na druhou stranu (B). Odhalíš tak vylepšenou (ušlechtilou) verzi karty schopností či vlastností svého mystlinga, kterou od této chvíle budeš používat. Původní kartu vrať za oddělovač odstraněných karet.



Karta bojového úkolu a ušlechtilý mladý alukah na její rubové straně

Herní plán a karty arény

- **Herní plán arény 05** obsahuje jedno prázdné pole *(viz níže)*. Ty ani tvůj nepřítel se na ně nesmíte přesunout ani na ně být umístění. Nelze na něj umisťovat ani přesunovat žetony. Můžeš přes něj ale počítat dosah. Toto pole nebrání v působení liniovým efektům.



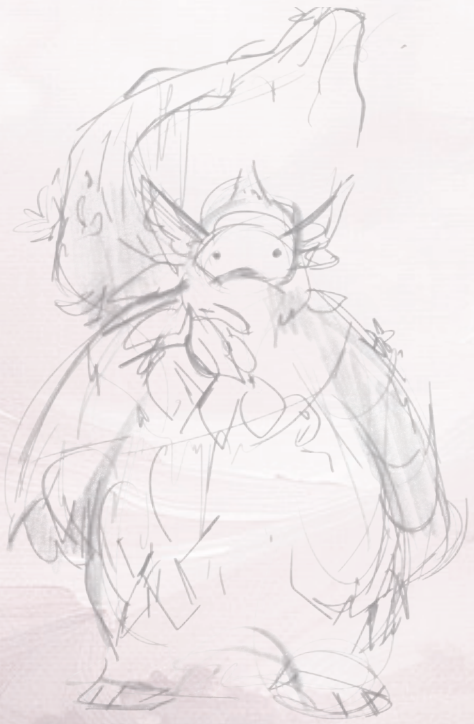
- **Útočení na prvky terénu:** Některé karty arény umisťují žetony / , na které můžeš cílit svými útoky/efekty, které uštědřují . Při vyhodnocování takových efektů můžeš považovat tyto žetony za protivníky. Tyto žetony nemohou získávat žetony stavu. Zranění způsobené terénu s pomocí „(odsaj)" tvého mystlinga neléčí.

  Pokud tedy například provedeš efekt „Uštědři 2 a slabost každému z ostatních mystlingů (včetně spojenců) v libovolném dosahu," musíš žetonům uštědřit zranění, slabost však v jejich případě ignoruješ.

- **Pohyb nepřítele skrze prvky terénu:** Pokud se prvek terénu v aréně po přesunu na jeho pole odhazuje, mohou se skrze ně nepřátelé pohybovat dle obvyklých pravidel pro pohyb (terén se odhodí). Pokud však pravidla o použití terénu vysloveně zmiňují „Nepřítel se nesmí přesunout či být umístěn na pole s terénem," považují nepřátelé pole s terénem za nepřístupná a pohybují se kolem nich (po nejkratší cestě).
- **Liniové efekty:** Některé efekty se dají použít jen v přímce vycházející z pole s tvým mystlingem. Za přímku/linii se považuje přímá spojnice polí v aréně. Liniové efekty jsou blokovány spojenci. Efekty, které uštědřují v linii, jej uštědří nejbližšímu protivníkovi, který se nachází na zvolené linii. Některá pravidla na kartě arény mohou liniové efekty zakazovat. Některé jiné efekty mohou umožňovat provádět pohyb/nápor v přímce. Vyhodnoť takové pohyby podle obvyklých pravidel s tím rozdílem, že se ty či nepřítel, musíte přesunovat v uvedené linii.



Mladý emberling použil akční kartu Projektil, jejíž efekt zní „Uštědři 4 v linii v libovolném dosahu." Hráč si zvolí linii vyobrazenou na obrázku výše a uštědří windraiser 4.



AUTOŘI HRY

Věnováno památce Łukasze Orwata, nejlepšímu z nás. Nechť se jednoho dne opět shledáme.

Výtvarný ředitel: Kamil „Sanex" Cieśla

Koncept hry: Kamil „Sanex" Cieśla, Marcin Świerkot

Návrh hry: Andrzej Betkiewicz, Wojciech Frelich, Kamil „Sanex" Cieśla

Režim rogue-lite: Jan Truchanowicz

Vedoucí vývoje: Wojciech Frelich

Testování a vývoj: Andrzej Betkiewicz, Wojciech Frelich, Michał Stachowiak, Adrian Krawczyk, Wiktoria Ślusarczyk, Wojciech Zieliński, Jan Truchanowicz

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

Pravidla: Wojciech Frelich

Návrh příběhu: Andrzej Betkiewicz

Texty: Marcin Mortka, Andrzej Betkiewicz

Korektury: Dan Morley, Tyler Brown, Matt Click

Hlavní výtvarník: Patryk Jędraszek, Kamil 'Sanex' Cieśla

Grafický návrh: Adrian Radziun, Michał Stachowiak, Karolina Łaski-Getka, Aleksandra Fajlert, Łukasz Styrna, Michał Lechowski, Angelika Kajmowicz

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

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

Sazba: Angelika Kajmowicz, Jędrzej Cięślak, Patrycja Marzec, Aneta Koperkiewicz, Rafał Janiszewski

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

Poradci: Michał Oracz, Krzysztof Piskorski

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

CZ překlad: Jan Dvořák

Sazba CZ verze: Anna Machová

Korektury CZ verze: Tomáš Benda, David Rozsíval, Lukáš Sábo

Produkce CZ verze: David Rozsíval

Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny **„Hry nás baví"**!

REJSTŘÍK

Akční karta **7, 18**

Aréna:

- Herní plán **14**
- Karty **14**
- Úklid **25**

Balíček a jeho sestavení **7**

Boj **16**

Boj – pravidla **18**

Bonusová akce **19, 20**

Booster **26**

Cíl **22**

Čas **13**

Dosah **18**

Encyklopedie mystlingů **25**

Energie **9, 20**

Esence **9**

Hluboká zkaženost **32**

Inventář **5, 26**

Karta schopností **15**

Karta schopností nepřítele **15**

Karta úrovně **32**

Karta vlastností **15**

Kniha dobrodružství **8**

Krabička mystlingů **7**

Krocení **25**

Léčení **9**

Mapa lokace **12**

Mapa světa **5, 26**

Náhodný souboj **25, 32**

Ověření **11**

Pasivní **18**

Pohyb **18**

Pokročilé akční karty **7, 26**

Pomocníci **32**

Provokace **19**

Prozkoumávání (průzkum) **12**

Předmět **10, 11**

Přehled statusů **8**

Příprava **5, 16**

Scénář **5**

Stavy **32**

Stříbrňáky **9**

Terén **14, 33**

Úkol **6, 33**

Uložení hry **26**

Únava **9, 22**

Uštědřit **19**

Útočná karta nepřítele **22**

Útok **19**

Vybavení **10**

Vylepšení **18**

Z(ne)přístupnění **13**

Zkaženost **32**

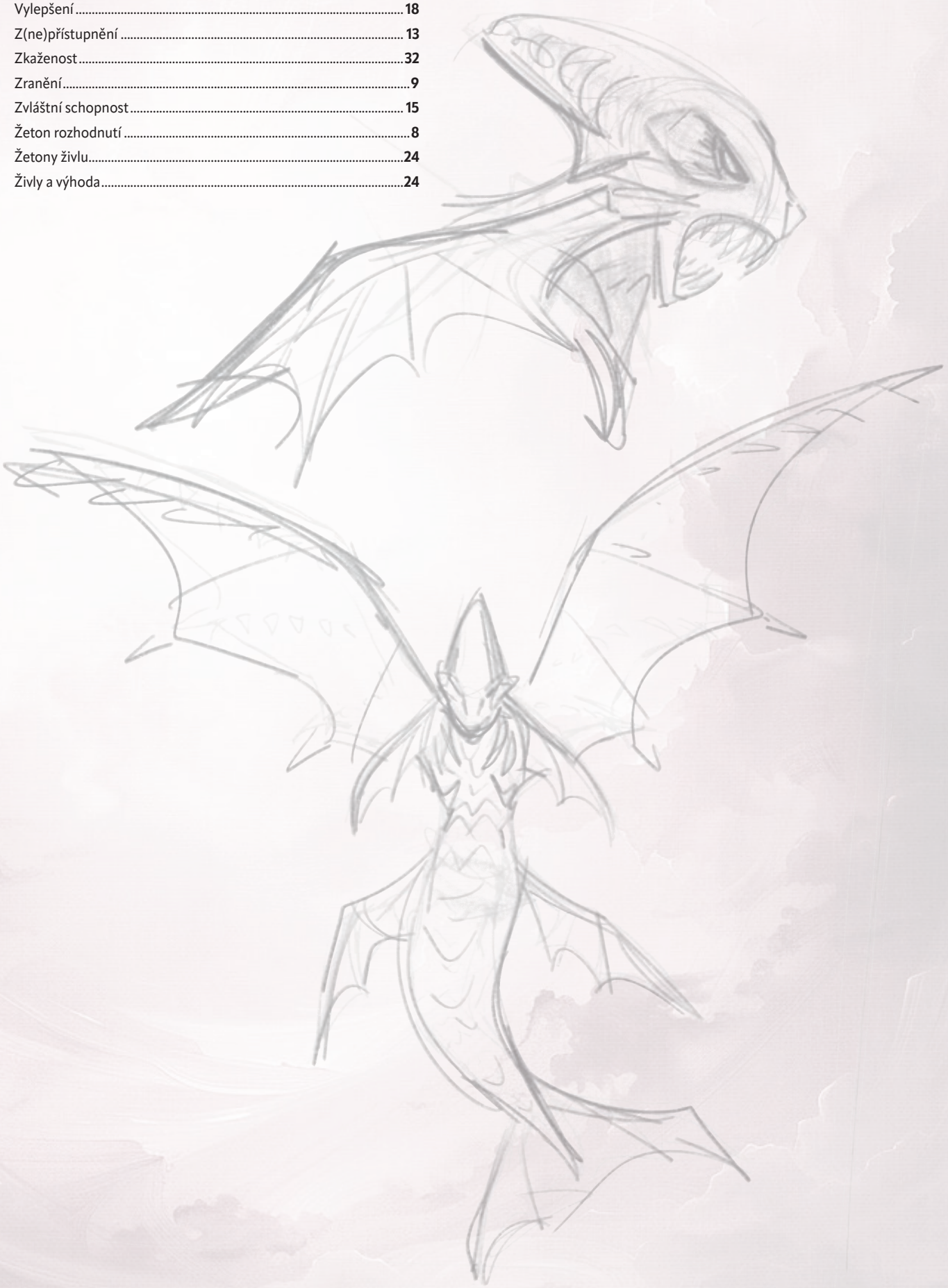
Zranění **9**

Zvláštní schopnost **15**

Žeton rozhodnutí **8**

Žetony živlu **24**

Živly a výhoda **24**



FRÁZE A TERMÍNY POUŽÍVANÉ BĚHEM DOBRODRUŽSTVÍ

- **Máš-li s sebou mystlinga X** – Kniha dobrodružství čas od času zjišťuje, jací mystlingové tě doprovázejí (zjišťování se týká pouze mystlingů nacházejících se ve tvé krabičce mystlingů).

  Příklad: *„Utržíš 6 (máš-li s sebou mystlinga, utržíš místo toho 3).“ Pokyn uvádí, že máš utržit 6, ale pokud máš mystlinga (v krabičce mystlingů), utržíš pouze 3.*
- **Odhoď kartu Tajemství X** – Vrať odpovídající kartu do balíčku tajemství. Pokud nebylo tajemství, které odhazuješ, odhalené (bylo lícem dolů), neodhaluj jej. Udržuj karty v balíčku tajemství seřazené ve vzestupném pořadí.
- **Otevři si mapu X** – Vyhledej v knize lokací odpovídající mapu a polož ji na stůl před sebe.
- **Pokračuj v prozkoumávání** – Zavři knihu dobrodružství a pokračuj v průzkumu mapy.
- **Polož / na X** – Polož žeton času červenou nebo modrou stranou nahoru na uvedenou pozici stupnice času.
- **Polož na pozici X žeton A / Polož na pozici X žeton B** – Polož žeton dobrodružství (stranou A či B nahoru) na odpovídající pozici na mapě. S žetony, které se již na mapě nacházejí, nijak nehýbej, pokud tě k tomu některý pokyn přímo nevyzve.
- **Polož před sebe X** – Vezmi si uvedenou komponentu (například žeton živlu) a polož ji před sebe vedle svých karet tajemství a předmětů.
- **Proveď ověření** – Vyhodnoť ověření dle pravidel pro ověření *(viz str. 11)*.
- **Přejdi ke scéně X** – Otevři knihu dobrodružství na straně obsahující uvedenou scénu a řiď se jejími pokyny. Jakmile do scény vstoupíš, musíš provést všechny pokyny v ní uvedené.
- **Pusť se do prozkoumávání** – Zavři knihu dobrodružství a pusť se do průzkumu mapy lokace (viz oddíl „Prozkoumávání mapy lokace“ tohoto sešitu pravidel). Tato fráze se používá ve chvíli, kdy vstoupíš do nové oblasti (mapy lokace).
- **Ukonči prozkoumávání** – Odhoď všechny komponenty z mapy lokace a knihu lokací zavři.
- **Utržíš** – Vezmi si a vlož jej do přihrádky vybraného mystlinga. Utržená můžeš rozdělit mezi své mystlingy tak, jak považuješ za nejlepší (pokud ti kniha dobrodružství nedá jiné pokyny). Pokud by však přidělení mystlingovi způsobilo, že by počet jeho dosáhl hodnoty jeho ❤, nebo ji překonal, nemůžeš tomuto mystlingovi přidělit. Mají-li již oba mystlingové příliš , nadbytečná ignoruj.
- **Vlož do krabičky mystlingů X** – Vlož uvedenou komponentu do jedné z přihrádek. Tato komponenta je až do konce aktuálního scénáře přiřazená mystlingovi v dané přihrádce.

  Poznámka: Přihrádka mystlinga může obsahovat i jiné komponenty než karty mystlingů a akční karty. Například krystaly energie , zranění a další.
- **Získáš** – Vezmi si a vlož ji do přihrádky vybraného mystlinga. Získanou můžeš rozdělit mezi své mystlingy tak, jak považuješ za nejlepší (pokud ti kniha dobrodružství nedá jiné pokyny). **Každý z mystlingů může vlastnit nanejvýše 10 .**
- **Získáš část X statusu Y** – Vezmi si ukládací arch a zaškrtni na něm část X statusu Y. Pokud již uvedený status máš, pokyn ignoruj.

  Empatie _____ 1 2 3 4 5 6 7 8
- *Ukládací arch s vyznačenou částí 2 statusu „Empatie“.*
- **Získáš kartu Tajemství X** – Vyhledej v balíčku tajemství odpovídající kartu, přečti si na ní vytištěné pokyny a poté ji polož před sebe. Má-li karta podobu útržku mapy (takzvaná překryvná karta), umísti ji na mapu tak, aby ilustrace správně navazovala. V jeden okamžik můžeš vlastnit neomezený počet tajemství. Pokud již uvedené tajemství vlastníš, pokyn ignoruj.
- **Získáš kartu únavy** – Vezmi si z krabice 1 kartu *Únava* a přidej ji do akčního balíčku jednoho ze svých mystlingů. Můžeš si při tom vybrat, který z nich únavu obdrží – vlož kartu do jeho přihrádky. Nejsou-li již k dispozici žádné karty únavy, utržíš místo toho 5.
- **Získáš předmět** – Táhni svrchní kartu z balíčku předmětů a polož ji před sebe. Je-li balíček předmětů prázdný, zamíchej odhazovací hromádku předmětů a utvoř z ní balíček nový. Některé předměty musí být použité okamžitě. **V jeden okamžik můžeš vlastnit nanejvýše 3 karty předmětů** – získáš-li předmět ve chvíli, kdy již vlastníš 3, můžeš jeden z nich použít. Ať už tak učiníš či ne, jeden musíš odhodit.
- **Získáš vybavení** – Táhni svrchní kartu z balíčku vybavení a polož ji před sebe. **V jeden okamžik můžeš vlastnit nanejvýše 2 karty vybavení** – získáš-li vybavení ve chvíli, kdy již vlastníš 2, můžeš jedno z nich použít. Ať už tak učiníš či ne, jedno musíš odhodit.
- **Zvol jednu z možností** – Vyber si jednu z nabízených možností a vyhodnoť její efekt. Než se rozhodneš, pročti si všechny možnosti a jejich výsledky. Má-li některá možnost stanovené požadavky (uvedené v kulatých závorkách), které nemůžeš splnit, nemůžeš si ji vybrat.
- – posuň žeton času o jedno pole dolů. Pokud se žeton času nacházel na nejnižší pozici, polož jej místo toho na kartu tajemství u dolního konce stupnice času. Pokud dostaneš pokyn k a žeton času se nachází na kartě události (tajemství), toto posunutí času ignoruj.

BOJOVÉ TERMÍNY

Efekty akčních karet, karet schopností a karet schopností nepřítele používají určitá jasně definovaná klíčová slova. Tato slova se vztahují jak na tebe, tak na nepřítele. Jejich význam nalezneš také na přehledových kartách.

- **Aktivace** – Aktivaci lze provést jen jednou v tahu. Ignoruj tedy všechny další efekty aktivace následující po tom prvním. Aktivace znamená vyhodnocení některé další karty na tvých akčních pozicích (bez zisku z dané pozice) a následně její odhození. Po provedení aktivace dokonči vyhodnocování karty, která aktivaci vyvolala, a odhoď ji. Provádí-li aktivaci nepřítel, otoč útočnou kartu nepřítele, která aktivaci vyvolala, lícem dolů, posuň ji a poté táhni a vyhodnoť svrchní kartu nepřítele dle obvyklých pravidel (zvláštní schopnost se vyhodnocuje pouze jednou, po vyhodnocení aktivace).

  Aktivace nepřítele i tvá aktivace mohou být vyhodnocené pouze jednou v tahu.

  2: Při aktivaci provedené nepřítelem může dojít ke změně jeho cíle. To se vztahuje i na zvláštní schopnost, jelikož také ověřuje aktuální cíl.

- **Dosah** – Maximální dosah akce/efektu. Akce a efekty vždy mohou cílit na pole ležící blíže než je maximum dosahu.
- **Nápor** – Nápor nepřítele se vyhodnocuje podobně jako **pohyb** tvého mystlinga. Při náporu se nepřítel vždy přesune na pole nejblíže k tobě (tedy tak, aby skončil v dosahu 1 od tebe, je-li to možné) za použití co nejmenšího počtu možných přesunů. Pokud má provést nápor nepřítel, který se nachází v dosahu 1 od tebe, nepohne se. Existuje-li více polí splňujících uvedené podmínky, můžeš vybrat, na které z nich se nepřítel při náporu přesune.
- **Očista X** – Odhoď z profilu mystlinga X žetonů stavu. Žeton popálení „3" se počítá jako 3 jednotlivé žetony. Očista dovoluje odhodit libovolný druh žetonu stavu. Očista od slabosti/zpomalení/mlčení/popálení dovoluje odhodit pouze určitý žeton stavu.
- **Odhoď X** – Odhoď konkrétní herní komponentu. Máš-li této komponenty menší množství než X, odhoď tolik, kolik máš. Vyzve-li tě efekt k odhození více než jedné karty, sám se rozhodni, v jakém pořadí je odhodíš (s výjimkou efektu Vyrušení). Odhazuješ-li více než jednu kartu z vrchu svého balíčku, musíš odhazovat jednu kartu po druhé, počínaje svrchní kartou.

  Příklad: *„Odhoď 2 " znamená, že máš z profilu svého mystlinga vzít 2 a vrátit je do zásoby .*
- **(Odsaj)** – Útoky a efekty uštědřující doplněné heslem „odsaj" vyléčí tvému mystlingovi tolik , kolik ve výsledku uštědřil svému protivníkovi. Nemůžeš se však léčit zraněními, která přesáhnou protivníkovo . Odsáním se také nemůžeš léčit, když útočíš na terén.

  Příklad: Použiješ efekt „Uštědři 3 (odsaj)." Tvůj protivník má na úrovni 1. Utrží 3, ty si však vyléčíš pouze 1.
- **Odstraň kartu ze hry** – Jedná-li se o akční kartu, vlož ji zpět za oddělovač zpřístupněných karet. V příštích scénářích ji můžeš opět využít. Jedná-li se o kartu únavy, vrať ji do balíčku únavy.
- **Pohyb** – Podívej se na hodnotu mystlinga a přesuň se s ním až X-krát po sobě na sousedící pole (X představuje hodnotu daného mystlinga). Ačkoli se mystling přesunuje pole po poli, v rámci jediné akce pohybu se může přesunout o více než jedno pole. Některé efekty ve hře mohou pohyb modifikovat. Dostaneš-li pokyn „Pohyb +1 ", považuj svou hodnotu rychlosti pro tento pohyb za o 1 vyšší.
- **Pozice X** – Leží-li tato karta na pozici X, vyhodnoť dodatečný efekt. Karty vyhodnocované mimo tvé akční pozice (např. díky bonusové akci vzdušného živlu *Zrychli*) považuj za karty neležící na žádné pozici. Jejich hodnota pozice je 0.

  Karta má například efekt „Získáš 1 . Pozice 3: Získáš 2 ." Leží-li tato karta na pozici 3, získáš 1 a poté další 2 .
- **Prohledej X** – Podívej se na X vrchních karet svého balíčku, vyber si 1 a polož ji navrch balíčku. Zbylé karty poté vlož v libovolném pořadí naspod balíčku. Máš-li v balíčku méně karet, než činí hodnota prohledávání, podívej se na tolik karet, kolik je možné (neobnovuj balíček).
- **(Proražení X)** – Tento efekt dovoluje ignorovat X protivníkovy / .

  Příklad: *„Útok (proražení 3)" dovoluje během tohoto útoku ignorovat 3 .*
- **Přemístění X** – Umísti figurku mystlinga na volné pole v dosahu X. Toto se nepovažuje za pohyb. Žeton zpomalení nemá na přemístění žádný vliv. Nepřítel se může přemístit směrem k tobě nebo od tebe. Vyhodnocuj oba případy obdobně jako nápor/ústup (nepřítel se snaží dostat co nejblíže/nejdále od tebe).
- **Spotřebuj X** – Chceš-li spotřebovat X, musíš vlastnit uvedené množství X. Dostaneš-li pokyn „Spotřebuj 2 na **aktivaci**." a ty vlastníš pouze 1 , nemůžeš tento efekt spustit.
- **Ústup** – Ústup nepřítele se vyhodnocuje podobně jako **pohyb** tvého mystlinga. Během ústupu se nepřítel vždy přesune na pole, které se nachází nejdále od tebe (tedy na pole s největším dosahem od tebe), za použití co nejmenšího počtu možných přesunů. Pokud má provést ústup nepřítel, který se již nachází na nejvzdálenějším dosažitelném poli, nepohne se. Existuje-li více polí splňujících uvedené podmínky, můžeš vybrat, na které z nich nepřítel ustoupí.
- **Uštědři X v dosahu Y** – Nachází-li se protivník v uvedeném dosahu, uštědři mu v uvedené hodnotě . Sniž je však (potenciálně až na 0) o hodnotu protivníkovy . U efektů formulovaných způsobem „Za každý (...) uštědři X " sečti veškerá a poté je jedinkrát sniž o hodnotu protivníkovy . Dovoluje-li ti efekt uštědřit více než jednomu protivníkovi (např. efekt „Každý protivník utrží 2 za každý otřes v dosahu 2 od sebe."), vyhodnoť uštědřování jedno po druhém v libovolném pořadí. Některé efekty mohou být formulované způsobem „Protivník utrží ..." Tyto efekty fungují naprosto stejně jako efekty, které protivníkovi „uštědří ".
- **Útok** – Je-li protivník v dosahu 1 útočícího mystlinga, uštědří mu útočník rovnající se útočníkově . Tato sniž (potenciálně až na 0) o hodnotu protivníkovy . Pokud ti některý efekt umožňuje útočit na víc než jednoho protivníka (např. efekt „Útok na každého protivníka nacházejícího se na poli , nebo v libovolném dosahu."), vyhodnoť tyto útoky jeden po druhém, v libovolném pořadí.

  Poznámka: Některé efekty mohou modifikovat dosah nebo hodnotu útoků.

  Pokud ti například karta vydá pokyn „Útok +1 v dosahu 2", mění tím pravidla útoku popsaná výše a umožňuje ti vyhodnotit útok na nepřítele v dosahu 2. Tento útok mu zároveň uštědří o 1 více.
- **Vyhodnoť** – Vyhodnocuješ-li kartu, musíš provést všechny pokyny na ní uvedené ve směru shora dolů a zleva doprava. Po vyhodnocení všech těchto efektů na kartě ji odlož na odhazovací hromádku. Právě vyhodnocovaná karta nikdy nemůže být ovlivněna jinou kartou (nemůže být odhozena, **aktivována** atd.). Někdy se stane, že vyhodnocuješ více než jednu kartu zároveň *(např. když provedeš aktivaci karty)*. V takových situacích se jak karta, která způsobila aktivaci, tak aktivovaná karta, považují za „právě vyhodnocované", a nemohou tak být ovlivněné žádnými jinými efekty.
- **Vyleč X** – Odhoď z profilu svého mystlinga X . Použije-li efekt „Vyleč X" nepřítel, odhoď X z profilu nepřítele.
- **Vyrušení X** – Odhoď z akčních pozic protivníka X karet ležících nejvíce napravo (počínaje pozicí s nejvyšším číslem, na níž leží karta). Ve vzácných případech může vyrušení způsobit, že má hráč 0 karet v kroku 2 svého tahu. V takovém případě jeho tah ihned končí.
- **Získáš/utržíš** – Získat můžeš žetony živlu a , utržit pak můžeš či a žetony stavu. Získáš-li X , polož si uvedený počet krystalů na profil mystlinga. či nemají vliv na efekty hovořící o utržení . Získáš-li žetony živlu (např. díky efektu „Získáš 1 led ."), polož si uvedený počet žetonů živlu na profil svého mystlinga. Nemůžeš však získat více žetonů živlu, než uvádí tvůj limit žetonů – v takovém případě efekt zisku žetonů ignoruj. Získáš-li nebo žeton stavu, polož si je na profil svého mystlinga. Utržíš-li , postupuj podobně, jako když ti někdo uštědří , a sniž její hodnotu o hodnotu své .
- : Efekty nepřítele uvedené za tímto symbolem vyhodnoť, jen pokud se živel (či podtyp živlu) tvého mystlinga (2: aktuálního cíle nepřítele) shoduje se živlem tohoto symbolu.

  Efekty tvých akčních karet uvedené za tímto symbolem vyhodnoť, jen pokud se nepřítelův živel (či podtyp živlu) shoduje se živlem tohoto symbolu.