



# DRAGON ECLIPSE

LIVRO DE REGRAS



*Mil anos atrás, uma grande catástrofe assolou o mundo, quase destruindo a civilização humana. Os poucos textos restantes dessa era contam histórias assustadoras sobre enchentes gigantes, mares secando e colinas se erguendo abruptamente. Todas as fontes mencionam uma escuridão onipresente. As duas luas bloquearam o sol e lançaram uma sombra sobre o mundo inteiro.*

*Mas o mundo resistiu graças aos Guardiões Dragões, que repeliram a escuridão e trouxeram equilíbrio para a natureza. Ou ao menos isso é o que dizem as lendas que descrevem Dragões onipotentes sobrevoando os céus escuros e combatendo as ondas malignas, seja lá o que isso quer dizer.*

*A humanidade sobreviveu e eventualmente se recuperou. Em pouco tempo, alguns se interessaram nos Mystlings, criaturas que possuem a habilidade de afetar elementos, e descobriram que, com um pouco de respeito e confiança, é possível criar uma ligação com eles. Esta ligação lhes permitiram cooperar com as criaturas e usar suas habilidades em benefício de ambos. Essas pessoas foram chamadas de domadoras.*

*A ingenuidade humana, junto com o talento dos Mystlings para utilizar os elementos, começaram a gerar frutos. Vilas e cidades rapidamente cresceram e floresceram, máquinas e instalações novas e inteligentes começaram a surgir para facilitar as dificuldades da vida.*

*Agora, centenas de anos depois, um grupo impopular de acadêmicos (astrônomos) está prevendo um novo eclipse duplo. Pelos seus cálculos, as duas luas se alinharão com o sol, trazendo mais uma catástrofe histórica. Mas a maioria das pessoas não está se preocupando com os céus, já que o solo está cheio de mistérios e maravilhas.*

*Eles ignoram as previsões alarmantes e seguem com suas rotinas diárias.*

*Será possível que os astrônomos estejam corretos? Certamente não. A vida é boa e claramente continuará assim.*

## SUMÁRIO

### 3 Componentes

#### 4 Introdução

- 4 Iniciando seu jogo
- 4 Ordem de jogo

#### 5 Antes do Cenário

- 5 Navegando pelo Mapa-Múndi.
- 5 Escolhendo um Cenário
- 6 Escolhendo os Mystlings
- 7 Construindo o Baralho

#### 8 Jogando o Cenário - Aventura

- 8 Diário de Aventuras
- 11 Testes
- 12 Explorando o mapa de Locais

### 14 Jogando o Cenário - Combate

- 15 Mystling do Jogador / Inimigo
- 16 Preparação do Combate
- 18 Regras do Combate
- 20 Exemplo de um turno de Jogador
- 23 Exemplo de um turno de Inimigo
- 24 Outras regras do Combate
- 25 Fim do Combate

#### 26 Depois do Cenário

- 26 Abrindo Boosters
- 26 Ganhando Cartas Avançadas
- 26 Salvando o jogo

### 27 Modos Adicionais de Jogo

- 27 Modos Difíceis
- 27 Modo JvJ
- 28 Modo Roguelite

#### 32 Regras avançadas

- 32 Combate aleatório
- 32 Corrupção e Grande Corrupção
- 32 Fichas de Condição
- 32 Invocações
- 33 Missão de Combate
- 33 Cartas e mapas de Arena

#### 34 Índice

#### 35 Tags de Aventura

#### 36 Tags de Combate



# COMPONENTES

## Cartas de tamanho padrão



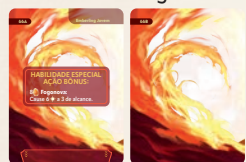
36 Cartas de Atributos



30 Cartas de Perfil



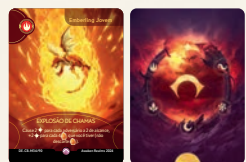
33 Cartas de Habilidades do Inimigo



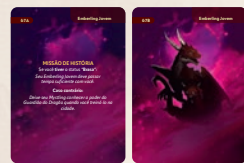
30 Cartas de Habilidade



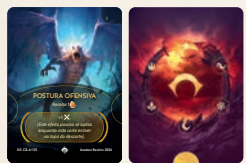
31 Cartas de Domesticação



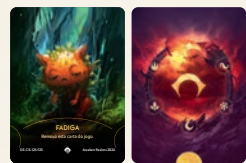
180 Cartas de Ação específicas de Mystling



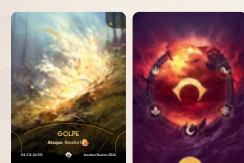
19 Cartas de Missão



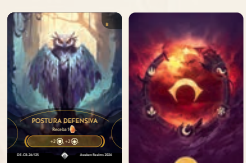
20 Cartas de Ação Inicial



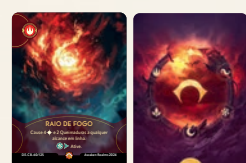
5 Cartas de Ação de Fadiga



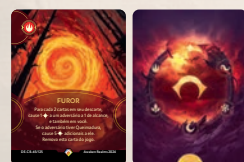
30 Cartas de Ação Avançada A



30 Cartas de Ação Avançada B



120 Cartas de Ação Elemental (nos Boosters brilhantes da Edição Especial)



10 Cartas de Ação Elemental brilhantes (nos Boosters brilhantes da Edição Especial)



35 Cartas de Arena



14 Cartas de Ajuda

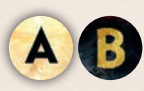


13 Cartas de Mistério (modo Roguelite)

## Fichas



10 Pratas



10 Fichas A/B



1 Provocação



3 Silêncio



3 Fraqueza



3 Lentidão



35 Fichas de Dano



6 Queimadura "1"



3 Queimadura "3"



1 Ficha de Tempo



6 Fichas de Essência



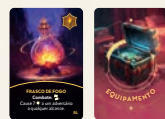
16 Fichas Universais



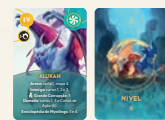
1 Ficha de Decisão

60 Fichas Elementais (10 de cada Elemento)

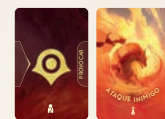
## Cartas pequenas



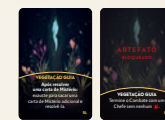
20 Cartas de Equipamento



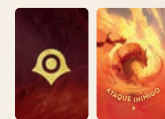
30 Cartas de Nível



12 Cartas de Ataque Inimigo



10 Cartas de Artefato (modo Roguelite)



12 Cartas de Ataque Inimigo



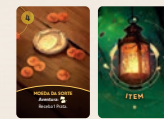
17 Cartas de Mapa-Múndi



73 Cartas de Segredo



6 Cartas de Corrupção



23 Cartas de Item



6 Cartas de Grande Corrupção

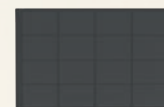
## Outros



2 Divisórias pequenas



40 Divisórias



Organizador de cartas do Mapa-Múndi



Bandeja de Mystling



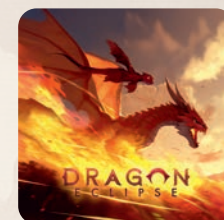
32 Figuras +5 bases para Figuras



10 Envelopes de Boosters



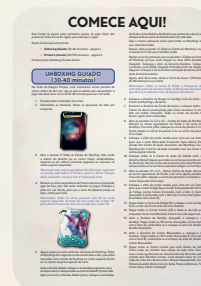
20 Marcadores de Poder



Livro de Arenas



Diário de Aventuras



Livreto Comece Aqui!



Folha de Status



Livro de Locais

## Componentes da Edição Especial



10 Boosters brilhantes pré-embalados



8 Páginas de organizador da Enciclopédia de Mystlings



Fichário da Enciclopédia de Mystlings



30 Miniaturas



60 Marcadores Elementais (10 de cada Elemento)

Nesta versão, as Figuras de Papelão são substituídas por miniaturas e as fichas Elementais são substituídas por marcadores de acrílico.



Você é uma cria dos cuidadores Moongur, um talentoso casal de domadores. Eles partiram muito cedo para servir a rainha no sul, te deixando sob os cuidados da sua tia, Christine. Seu talento para compreender os Mystlings se manifestou ainda em sua infância, momento em que Christine decidiu que sua melhor oportunidade na vida seria viajar para Caerberg, a maior cidade da província, para aprimorar seu talento lá.

De lá pra cá, você cresceu e se tornou um dos domadores mais talentosos. Alguns dizem que você é especial pois somente você é capaz de manter uma ligação com dois Mystlings ao mesmo tempo. Seu talento foi notado pela Duquesa de Caerberg e, apesar de sua pouca idade, ela te nomeou como domador chefe depois que o anterior se aposentou. Agora você é o responsável pela maioria dos Mystlings de Caerberg, além de treinar outros domadores.

Você não pode reclamar de nada sobre seu trabalho ou sua vida, mas você ainda sente que há algo faltando. Você anseia pela emoção da aventura e pela satisfação da descoberta. Você quer encontrar mais Mystlings e você não consegue parar de sonhar com essas criaturas fantásticas.

Outro sonho secreto que você alimenta é o de encontrar os Guardiões Dragões. Você quer aprender mais sobre eles. Você deseja saber se eles são seres divinos, como as lendas dizem, ou se são "apenas" Mystlings extremamente poderosos. Quem sabe um dia você consiga embarcar em uma jornada para conhecer toda a dimensão do mundo.

## INTRODUÇÃO

Em *Dragon Eclipse*, você assume o papel de um Domador, treinando e se conectando com os Mystlings. *Dragon Eclipse* é um jogo cooperativo baseado em cenários para 1 ou 2 jogadores. Existem outros modos de jogo – Roguelite e JvJ – que estão descritos na seção Modos Adicionais de Jogo (página 27). As páginas a seguir descrevem o jogo na perspectiva de uma campanha, mas a maioria das regras também são aplicadas aos outros modos de jogo.

*Dragon Eclipse* é jogado através de uma série de Cenários. Em uma única sessão de jogo, você quer concluir ao menos um Cenário. Cada Cenário leva cerca de 2-2,5 horas para ser concluído uma vez e é dividido em duas partes conectadas: Aventura e Combate. Durante a parte da Aventura, você explora o mundo, visita Locais diferentes, toma decisões impactantes e avança a história. Durante a parte do Combate, você encontra outros Mystlings, luta contra eles e tenta domá-los.

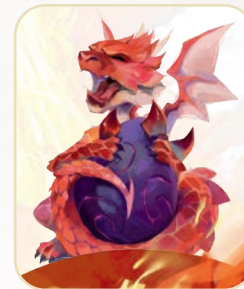
Uma sessão de jogo começa com a escolha de um Cenário disponível no Mapa-Múndi. O Cenário continuará até que o Diário de Aventuras indique que ele terminou. Embora não tenha como perder um Cenário, suas decisões e suas vitórias ou derrotas influenciam a história e o desenrolar da Campanha.

Este livro de regras foi escrito para representar a ordem de uma partida. As regras serão explicadas apenas quando você precisar delas pela primeira vez.

O livro de regras foi escrito para quem joga sozinho. As exceções para 2 jogadores estão marcadas com um . Se você estiver jogando sozinho, você pode ignorar essas seções.

## Mystlings Iniciais

No começo do primeiro Cenário, você escolherá um Mystling inicial. Você poderá trocar por um Mystling diferente no começo do segundo Cenário, caso não tenha ficado feliz com sua primeira opção. Veja abaixo as descrições dos Mystlings iniciais para que você faça uma escolha consciente.



### Emberling Jovem

*Emberlings Jovens possuem um forte senso de proteção a aqueles com quem se importam. Eles são lutadores habilidosos, utilizando tanto ataques corpo a corpo como técnicas de lançamento de chamas. Sua agilidade os ajuda a se manterem vivos, mesmo sem muitas habilidades defensivas.*



### Iceling Jovem

*Icelings Jovens preferem viver sozinhos nas montanhas cobertas de gelo. Ainda assim, alguns Icelings respondem ao chamado para a aventura e embarcam em jornadas emocionantes. Durante suas viagens, os Icelings utilizam suas habilidades defensivas e ataques que podem drenar o calor dos seus inimigos para curar a si mesmos.*

## INICIANDO SEU JOGO

*Dragon Eclipse* possui um guia para o primeiro Cenário. Você não precisa ler este livro de regras antes de começar a jogar. Em vez disso, abra o livreto "Comece Aqui!" e siga as instruções na seção Primeira Jornada. Porém, se você quiser jogar o primeiro Cenário por conta própria, leia as seguintes seções deste livro de regras:

- **Jogando o Cenário:** Aventura (página 8).
- **Se você quiser jogar seu primeiro Combate por conta própria, leia também a seção Jogando o Cenário:** Combate (página 14).

Leia as seções que quiser, depois volte para esta página e siga as instruções abaixo.

Para iniciar o primeiro Cenário, você precisa do Diário de Aventuras. Ele lhe instruirá quais componentes utilizar e quando eles serão utilizados. Abra o Diário de Aventuras na página 2, leia a introdução e siga as instruções fornecidas lá. Você pode fechar este livro de regras por enquanto.

## ORDEM DE JOGO

Cada sessão de jogo é dividido em 3 estágios: Antes do Cenário, Jogando o Cenário e Depois do Cenário. Cada um desses estágios é dividido em passos que devem ser seguidos. Esses passos também estão listados no Diário de Aventuras, para que você não precise se preocupar em lembrar deles.

1. **Antes do Cenário (15-20 minutos); passos para preparar o Cenário:**
  - Explorar o Mapa-Múndi.
  - Escolher um Cenário.
  - Ler a Introdução e dicas.
  - Reconsiderar ou iniciar o Cenário.
  - Escolher os Mystlings.
  - Construir o Baralho.

**Importante:** no primeiro Cenário, os passos de "Antes do Cenário" são ignorados.

2. **Jogando o Cenário (1,5-2h); a parte crucial do jogo:**

- Aventura.
- Combate.

Todos os Cenários possuem as duas partes acima, mas sua ordem e quantidade podem variar (por exemplo, um Cenário pode começar com uma Aventura seguida por um Combate, e terminar com outra Aventura).

3. **Depois do Cenário (10 minutos); desbloqueando novos componentes e salvando o jogo:**

- Ganhar acesso aos novos Cenários.
- Abrir um Booster aleatório.
- Desbloquear novas cartas de Ação.
- Salvar o jogo.

Todos os passos acima estão listados no Script final do Cenário, para que você não precise se preocupar em lembrar deles.



# ANTES DO CENÁRIO

Os passos abaixo te preparam para a aventura que lhe aguarda. Antes do Cenário, você visita locais conhecidos, faz amizade com Mystlings selvagens, coleta informações, escolhe seu próximo destino e prepara seus Mystlings ao construir Baralhos de Ação para eles.

## 1. Preparação dos Componentes

Pegue os seguintes componentes e coloque-os em sua área de jogo:

- Baralho de Itens: embaralhe este baralho. Deixe um espaço para o descarte de Itens.
- Baralho de Equipamentos: embaralhe este baralho.
- Baralho de Segredos: não altere a ordem deste baralho!
- Diário de Aventuras.
- Livro de Locais.
- Livro de Arenas.
- Folha de Status.
- Bandeja de Mystling.
- Todas as fichas.

Deixe um espaço em sua frente para as cartas e fichas que você ganhará durante o Cenário.

## 2. Pegar o Inventário

Você adquirirá Itens, Equipamentos, Segredos, Pratas e Essências que podem ser levadas para os próximos Cenários. Após cada Cenário, você as armazena atrás da divisória *Inventário*.

Durante este passo, se você tiver alguma carta, Prata e/ou Essência atrás da divisória Inventário, pegue-as e coloque-as em sua frente.

## 3. Navegar no Mapa-Múndi.

O Mapa-Múndi representa os lugares que você pode visitar. O Mapa-Múndi usa dois componentes: o organizador de cartas e as cartas do Mapa-Múndi.

**Cartas do Mapa-Múndi** exibem locais específicos no mundo que você pode explorar antes ou durante os Cenários.

O **organizador de cartas do Mapa-Múndi** é um componente que guarda todas as cartas do Mapa-Múndi disponíveis.

Conforme o jogo avança, você colocará mais cartas do Mapa-Múndi no organizador, expandindo as opções disponíveis a serem escolhidas. O Diário de Aventuras lhe informará quando e onde colocar essas cartas.

**Observação:** você poderá acessar o Mapa-Múndi a partir do final do primeiro Cenário.

### Navegar

No começo deste passo, você pode visitar um local Explorado.

Para Navegar no Mapa-Múndi:

1. Escolha uma das cartas Exploradas do Mapa-Múndi no organizador do Mapa-Múndi que exiba um script "Z".
2. Encontre o Script correspondente no final do Diário de Aventuras.
3. Leia o Script e escolha uma das opções listadas lá. Se você escolher a opção "Visitar outro lugar", repita os passos acima.

## 4. Escolher um Cenário.

Depois de ter visitado as cartas Exploradas que quiser, o livro te instrui a iniciar um Cenário. Para fazer isso, escolha uma das cartas Inexploradas do Mapa-Múndi no organizador de cartas do Mapa-Múndi com um nome de Cenário. Depois, abra o Diário de Aventuras e vá para o Script impresso na carta escolhida. Lá, você encontrará uma breve introdução e terá uma chance para reconsiderar sua escolha.



Organizador de cartas do Mapa-Múndi com cartas do Mapa-Múndi encaixadas (depois do Cenário 1).

## Cartas do Mapa-Múndi

Cartas do Mapa-Múndi são encaixadas em um organizador com um dos dois lados visíveis:

### O Lado Inexplorado

Normalmente elas têm um número de Script e um nome de Cenário. Elas lhe permitem iniciar um Cenário durante o passo "Escolher um Cenário."



### O Lado Explorado

Elas normalmente mostram um Script "Z". Elas lhe permitem revisitar um local para fazer compras (🛒), Domar Mystlings (🐉) ou aprender informações importantes da história.





## 5. Ler a Introdução e as Dicas.

O Script inicial tem uma introdução que lhe dá uma ideia sobre qual será o seu objetivo neste Cenário. Essas dicas oferecem informações úteis sobre como se preparar para o Cenário.

## 6. Reconsiderar ou Iniciar o Cenário.

Após ler a introdução e as dicas, você tem a oportunidade de reconsiderar e voltar para o passo de “Escolher um Cenário”.

**Observação:** A opção de reconsiderar não está disponível para o primeiro nem para o segundo Cenário.

Escolha entre:

- **Reconsiderar** – escolha outro Cenário disponível no Mapa-Múndi.
- **Iniciar o Cenário** – leia:

Se você quiser reconsiderar, veja o Mapa-Múndi novamente e siga as instruções no passo de “Escolher um Cenário”. Caso contrário, continue lendo o Diário de Aventuras. Ele te levará ao próximo passo.

## 7. Escolher os Mystlings.

Você é um domador excepcional e é capaz de manter duas fortes ligações com Mystlings ao mesmo tempo! Só que, infelizmente, você não é um herói mítico, por isso os outros Mystlings devem ficar em seu acampamento. Caso contrário, você não será capaz de controlá-los.

**Para cada Cenário, você escolherá 2 Mystlings entre todos que você domou até o momento.**

No começo de cada Cenário, escolha 2 Mystlings entre os que estão atrás da divisória de Grupo. Os Mystlings escolhidos devem ter elementos principais diferentes (ou seja, você não pode escolher dois Mystlings de 🍀).

Deixe um espaço em sua frente para as cartas e fichas que você ganhará durante o Cenário.

**2** : Cada jogador escolhe um Mystling: esses Mystlings devem ter elementos principais diferentes. Cada jogador controla o Mystling escolhido durante os Combates.

Depois que escolher um Mystling, pegue todas as cartas correspondentes ao Mystling escolhido de trás da divisória de Grupo e coloque-as em sua frente. As cartas correspondentes possuem o nome do Mystling impresso no campo superior direito e são dos seguintes tipos:

- 1 Carta de Atributos.
- 1 Carta de Habilidade.
- 6 Cartas de Ação.
- 1 Carta de Missão (se disponível).

## Cartas de Missão

Uma Missão é um objetivo pessoal de um Mystling que, quando concluída, aprimora permanentemente os atributos ou a Habilidade Especial do Mystling, transformando-o em sua versão Exaltada. Pode até ser que um Mystling adquira uma nova e mais poderosa forma. Contudo, nem todos os Mystlings possuem cartas de Missão. Deixe suas Cartas de Missão com o lado A virado para cima (você pode olhar o lado B dessas cartas). O Diário de Aventuras ou a própria carta te informará quando usar o outro lado.

Existem dois tipos de Missões: Missões de História e Missões de Combate.

**Missões de Combate:** explicadas na seção de Regras Avançadas, já que você as encontrará somente mais tarde na campanha. O jogo indicará quando for a hora de ler essa seção.

**Missões de História:** resolvidas inteiramente no Diário de Aventuras. A descrição do Mystling (lado A) normalmente indica um local (um Cenário ou uma carta específica do Mapa-Múndi) a ser visitada com o seu Mystling para concluir sua Missão.

**Observação:** O lado B das Cartas de Missão podem ter coisas diferentes. O Diário de Aventuras te instruirá o momento para utilizá-las.



Após cumprir a Missão de História do Darktailen, o Diário de Aventuras instrui o jogador a virá-la para o lado B. Desta forma, o jogador pode usar a Carta de Atributos do Darktailen Exaltado, que tem atributos aprimorados.

Você pode manter Cartas de Missão dos Mystlings que escolher para um Cenário em sua frente ou na bandeja de Mystlings. O jogo verifica se você tem um Mystling específico e depois lhe instrui sobre o que fazer quando sua Missão for cumprida.



## 8. Construir o Baralho

Antes de cada Cenário (menos no primeiro), você pode construir um baralho para cada um dos dois Mystlings escolhidos para o Cenário. A construção dos baralhos utiliza cartas que você desbloqueou até esse momento. Você ganha Cartas de Ação no começo do primeiro Cenário (baralhos Iniciais) e ao final de cada Cenário (baralho Avançado e Boosters).

Você realizará sua primeira Construção de Baralho no começo do segundo Cenário.

**Observação:** ao Construir o Baralho pela primeira vez, é recomendável que você inclua as cartas que acabou de desbloquear do baralho Avançado e de um Booster, pois provavelmente elas serão melhores do que as cartas no baralho Inicial. Você também pode trocar cartas dos baralhos Iniciais entre os Mystlings (ou seja, um Mystling pode ter 2 cópias da “Postura Ofensiva” e o outro pode ter 2 cópias da “Postura Defensiva”).

Para Construir o Baralho, pegue todas as cartas de trás da divisória de Cartas Desbloqueadas e todas as Cartas de Mystling dos Mystlings que você escolheu para o Cenário.

Para cada Mystling, crie um baralho separado seguindo as regras da Construção de Baralho abaixo.

### Regras da Construção de Baralho

1. Um baralho tem que ter apenas Cartas de Ação.
2. Ele deve ter exatamente 16 Cartas de Ação (*nem mais nem menos*).
3. Ele deve ter no mínimo 3 e no máximo 6 Cartas de Ação específicas do Mystling ao qual este baralho está sendo criado.
4. Um baralho só pode ter 1 Carta Lendária.
5. Um baralho não pode ter cartas que sejam de um Elemento diferente do Elemento ou do elemento secundário do Mystling ao qual o baralho está sendo criado. Porém, você sempre pode adicionar Cartas Neutras.

Se um Mystling tiver um elemento secundário (veja o exemplo abaixo), você pode adicionar Cartas de Ação desse elemento ao seu baralho, mas não mais do que indica o número próximo ao ícone do elemento secundário, perto do elemento principal



*Bolb Jovem é um Mystling de Terra com um elemento secundário de Água (número 2 perto do ícone de Água). Ao criar um baralho para Bolb Jovem, você pode adicionar quantas Cartas de Ação de Terra quiser, e até duas Cartas de Ação de Água.*

Após criar dois baralhos de 16 cartas (um para cada Mystling escolhido), coloque-os junto com as Cartas de Mystling (Atributos e Habilidades) na bandeja de Mystling.

Após construir os baralhos para seus Mystlings, inicie o Cenário. Continue lendo as instruções no Diário de Aventuras.

### Tipos de Carta de Ação



1. **Cartas Neutras:** cartas sem ícones de elementos. Elas podem ser utilizadas por todos os Mystlings. Você encontra essas cartas no baralho Inicial do seu Mystling (*marcadas com um I no canto superior direito*) e no baralho Avançado (*marcadas com um A ou B*).
2. **Cartas Elementais:** cartas com ícones de elementos no canto superior esquerdo. Elas podem ser desbloqueadas ao abrir Boosters. Essas cartas só podem ser utilizadas por um Mystling do mesmo elemento.
3. **Cartas de Mystling:** cartas associadas a um Mystling específico. O nome do Mystling está escrito no canto superior direito da carta. Essas cartas também são Cartas Elementais (*elas possuem ícones de elementos*). Elas não podem ser utilizadas por outros Mystlings.

### Raridade das Cartas

Um aspecto importante das Cartas de Ação utilizadas na Construção de Baralho é sua raridade, que é utilizada somente na Construção do Baralho. Ela está representada por um ícone na parte inferior da carta.

DE-CB-14/125



Awaken Realms 2024

**Comum:** Cartas Neutras. Existem duas cópias de cada Carta Neutra no jogo. Essas cartas são encontradas nos baralhos Iniciais (marcadas com um I), Avançado A (marcadas com um A), e Avançado B (marcadas com um B).

DE-CB-120/125



Awaken Realms 2024

**Rara:** Cartas Elementais. Existem duas cópias de cada Carta no jogo. Elas são encontradas nos Boosters.

DE-CB-60/125



Awaken Realms 2024

**Ultra Rara:** Cartas Elementais. Existe uma cópia de cada Carta no jogo. Elas são encontradas nos Boosters.

DE-CB-65/125



Awaken Realms 2024

**Lendária:** Cartas Elementais brilhantes. Existe uma cópia de cada Carta no jogo. Você pode usar apenas uma Carta Lendária por baralho durante a Construção de Baralho. Elas são encontradas nos Boosters.

DE-CB-M87/90

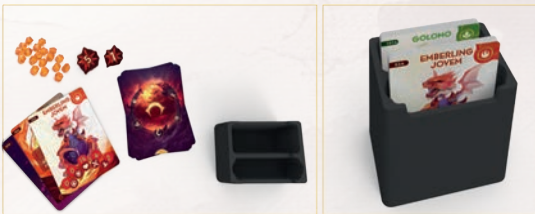


Awaken Realms 2024

**Específicas de um Mystling:** cartas com o nome de um Mystling no canto superior direito. Elas pertencem a Mystlings específicos. Elas são obtidas ao Domar um Mystling.

### Bandeja de Mystling

A bandeja de Mystling consiste de duas caixas separadas. Uma única caixa é dedicada às cartas (Ação, Atributos, Habilidades e Missões) de um único Mystling. Depois do Combate, fichas de Dano que o Mystling recebeu também são colocados na bandeja. De vez em quando, marcadores de Poder obtidos durante a Aventura também serão colocados nela.



*Componentes que podem ser colocados na bandeja de Mystling (na esquerda). Mystlings preparados na bandeja de Mystling (na direita).*



# JOGANDO O CENÁRIO – AVENTURA

A fase principal do jogo, onde você explora Mapas de Locais, toma várias decisões de história, Luta e Doma Mystlings é dividido em duas partes conectadas que podem ser resolvidas em ordens diferentes:

- Aventura.
- Combate.

O Diário de Aventuras lhe guia por todo o Cenário e avisa quando um Combate ou uma Aventura vai começar. O Cenário termina quando você ler a frase “Parabéns! Você chegou no final do Cenário” no Diário de Aventuras. Neste momento você terá a opção de continuar ou salvar o jogo.

## Aventura

As Aventuras te imergem no Diário de Aventuras, revelando a narrativa e situações emocionantes. Você fará escolhas que serão apresentadas pelo Diário de Aventuras e pela exploração de Locais.

### Diário de Aventuras

O Diário de Aventuras é um livro que contém a história, assim como as instruções que lhe guiarão através do jogo. O Diário de Aventuras possui 12 Cenários, cada um designado por uma única letra (A-L). Todos os Cenários possuem Scripts, que são fragmentos de história e instruções identificadas por seus números únicos e letras correspondentes aos Cenários.

Por exemplo, todos os Scripts do primeiro Cenário possuem a letra “A” antes do número do Script.

A2

Finalmente você consegue um tempo para observar os arredores. As pessoas ainda estão assustadas, mas existem apenas algumas consequências visíveis do tremor – uma parede derrubada, uma máquina com um barulho esquisito e alguns vasos que caíram dos penteris. Todos os mystlings vão se acalmando aos poucos.

Script do primeiro Cenário.

Existem duas instruções comuns no Diário de Aventuras que lhe guiarão de um Script para outro:

- **Vá para o Script X:** abra o Diário de Aventuras no Script mencionado e leia-o.
- **Escolha entre:** escolha uma das opções listadas abaixo e siga as instruções. Você não pode escolher uma opção se você não cumprir seus requisitos indicados em parênteses. Essas opções sempre começam com um ponto de destaque para diferenciá-las das outras instruções.

- **Comprar alguma coisa** (gastar 1 Prata) – saque 3 Itens, receba 1 deles e descarte o resto. Depois, escolha de novo.
- **Comprar um equipamento universal** (gaste 4 Pratas) – saque 3 Equipamentos, receba 1 deles e descarte o resto. Depois, escolha de novo.
- **Falar com Slade** – Vá para o Script C48.
- **Perguntar sobre os mystlings** – Será que alguém tem ideia do que fazer com os mystlings selvagens? Vá para o Script C51.
- **Sair** – Continue a Exploração.

Se você só tiver 3 Pratas, você pode escolher a opção “Compre alguma coisa”, mas não pode escolher a opção “Compre um equipamento universal”, pois ela precisa que você gaste 4 Pratas.

### Folha de Status e fichas

O jogo registra seu progresso e suas decisões de várias maneiras, mas você também usará a Folha de Status frequentemente. Cada parte de um status específico pode ser ganha apenas uma vez durante o jogo. Quando um status for marcado, é considerado que você tem esse status. Os status não podem ser perdidos de maneira nenhuma.

- **Ganhe a parte X do status “Y”:** pegue a Folha de Status e marque a parte correspondente dele (por exemplo, ganhe a parte 2 do status “Empatia”).

Empatia 

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

Quando você for instruído para que “Ganhe a parte 2 do status ‘Empatia’”, marque isso como exibido no exemplo abaixo.



Alguns status não possuem partes. Ao ganhá-los, marque a caixa vazia perto de seus nomes.

O jogo também registra suas decisões colocando fichas em sua frente ou nos Mapas de Locais. O Diário de Aventuras sempre explica quais fichas colocar e qual lado dela ficará para cima. O lado é importante, tenha cuidado para colocar as fichas corretamente.

Você não pode gastar ou descartar essas fichas por conta própria. O jogo verifica se você tem uma ficha específica em sua frente.

As fichas colocadas em sua frente não são mantidas entre os Cenários. A instrução mais comum relacionada às fichas de status é:

- **Coloque a ficha X em sua frente:** coloque o componente mencionado em sua frente com o lado citado para cima. Depois, um texto decorativo explica o que ele significa.

– Coloque uma em sua frente – Você armazena os fragmentos do vaso na sua bolsa.

O Diário de Aventuras constantemente verifica se você tem um status, uma ficha em sua frente, ou se tem um certo Segredo.

- **Se você tiver a parte 6 do status “Exemplo” / Se você não tiver a parte 6 do status “Exemplo”:** verifique a Folha de Status para ver se você marcou a parte mencionada do status. Se você cumprir a condição, siga as instruções. Caso contrário, veja se existe uma outra condição. Muitas vezes existem mais do que uma condição. Sempre verifique atentamente de cima para baixo. Se você cumprir várias condições da lista, resolva apenas a que estiver mais acima.
- **Se a ficha X estiver em sua frente:** veja se você tem o componente mencionado e siga as instruções se tiver. Se houver mais do que uma condição, verifique-as em ordem de cima para baixo.

Se você tiver a parte 6 do status “Luz na Escuridão”, vá para o Script J3.

Se você tiver a parte 5 do status “Domador Ávido”, vá para o Script J1.

Caso contrário, você resume rapidamente suas aventuras e explica qual o motivo de sua visita – Vá para o Script J4.

Vamos imaginar que o jogador já marcou a parte 6 do status “Luz na Escuridão” e a parte 5 do status “Domador Ávido”. No exemplo acima, ele iria para o Script J3, já que ele cumpriu a condição na primeira linha. Ele não poderia ir para o Script J1 mesmo que ele tenha cumprido a condição da segunda linha, pois as instruções são resolvidas de cima para baixo.

## 2 : Ficha de Decisão



Os jogadores tomam decisões mutuamente. Contudo, se eles não chegarem a um acordo, eles podem usar a Ficha de Decisão. Todas as outras regras de Aventura são as mesmas, assim como no jogo solo. Todos os Segredos, Pratas, Essências, Status, Itens e Equipamentos pertencem aos dois jogadores.

Regras da Ficha de Decisão: no começo de uma sessão de jogo, dê a Ficha de Decisão a um jogador aleatório. Quando os jogadores encontrarem uma situação durante o jogo em que eles não chegaram em um acordo, o jogador com a Ficha de Decisão decide e depois passa a ficha para o outro jogador. Tente usar a Ficha de Decisão moderadamente.

Por exemplo, os jogadores podem querer usar a Ficha de Decisão quando você deve escolher um Script no Mapa de Locais ou decidir qual Mystling receberá de um Script.



# Recompensas e Penalidades

Durante a Aventura, você receberá muitas recompensas diferentes (como Itens ou Pratas) e penalidades (como Dano ou Fadiga). Logo abaixo listamos os vários efeitos que você poderá encontrar.

## Dano

Ainda que na maioria das vezes você sofra dano durante um Combate, suas decisões ou seus Testes também expõem seu Mystling a perigos que podem resultar em dano. O conceito de dano está explicando mais detalhadamente na seção de Combate do livro de regras (página 9).

- não é um componente limitado. Nos raros casos em que você não tenha suficientes, use o que achar melhor como substituto.
- Ao sofrer fora do Combate, pegue essa quantidade de e coloque-a na bandeja de Mystling, associando esse dano aos Mystlings (se quiser, você pode dividir o dano entre os Mystlings).

**Observação:** Durante a parte de Aventura do jogo, você não pode aplicar a um Mystling se esse dano igualar ou exceder sua (um Mystling não pode ter menos do que 1 restante durante a Aventura). Nesses casos, você tem que aplicar ao outro Mystling. Se seus dois Mystlings estiverem nesta situação, ignore o excedente.

- não é mantido entre os Cenários.

## Cura

Curar significa descartar. Essa é uma recompensa comum durante a Aventura e pode ser encontrada em vários outros lugares no jogo.

- Quando você for instruído a Curar X fora do Combate, descarte essa quantidade de dos Mystlings escolhidos. Você pode dividir o valor de Cura entre seus dois Mystlings da maneira que desejar.

Por exemplo, quando você for instruído a Curar 6, você pode descartar 2 de um dos seus Mystlings e 4 do outro.

- Quando você for instruído a Curar X e seus Mystlings tiverem menos dano que o valor de Cura, Cure o que for possível e ignore o resto.

## Fadiga

Cartas de Fadiga são Cartas de Ação negativas embaralhadas nos baralhos de Ação. Elas representam a exaustão do seu Mystling. Você recebe Cartas de Fadiga durante o Combate, como resultado por reembalar o baralho Inimigo, e também pelo Diário de Aventuras, como resultado das suas escolhas e seus testes.

- Cartas de Fadiga são componentes limitados e os Mystlings podem ter no máximo 5 cartas no total.
- Ao ganhar uma Fadiga, coloque-a na bandeja de Mystling como parte do baralho de Ação do Mystling escolhido. Ao ganhar mais que uma Fadiga, você pode dividi-las como quiser entre seus Mystlings.
- Quando não houver mais Cartas de Fadiga disponíveis (5 no máximo) e você for instruído a ganhar outra Fadiga, sofra 5 em vez disso.
- Ao remover uma Fadiga, coloque-a de volta no baralho de Fadiga.
- Fadiga não é mantida entre os Cenários.

## Segredos

Segredos são cartas importantes diretamente ligadas à história. Existem quatro tipos de Segredos: sobreposições, eventos, regras e objetos.

- Ao ganhar uma carta que seja um fragmento de um mapa, uma sobreposição, coloque-a no mapa de Local para que ela se misture com a ilustração.
- Ao ganhar um evento, você será instruído a colocá-lo virado para baixo no espaço de Evento.
- Ao ganhar uma carta de regras, coloque-a perto da bandeja de Mystling – suas regras se aplicam enquanto o Segredo estiver lá.
- Ao ganhar um objeto, coloque-o perto dos seus Itens e Equipamentos, ele funciona da mesma forma, mas não há limite de quantos objetos você pode ter. Alguns objetos não possuem efeito nenhum, mas são importantes para a história.
- Ao descartar um Segredo, coloque-o de volta no baralho de Segredos.
- Objetos são mantidos entre os Cenários.



Exemplos de diferentes Segredos: carta de regras (01), evento (13), sobreposição (14) e objeto (02).

## Poder

representa a energia interior do seu Mystling. Ele é utilizado no Combate para resolver Ações Bônus e para pagar por efeitos extras nas Cartas de Ação. Contudo, pode ser adquirido durante uma Aventura em preparação para o próximo Combate.

- Poder é um componente limitado. Cada Mystling pode ter no máximo 10 a qualquer momento (um Mystling não pode ganhar se ele já tiver 10).
- Ao ganhar fora do Combate, pegue essa quantidade de e associe aos Mystlings escolhidos (você pode dividir essa quantia entre os Mystlings). Coloque na bandeja de Mystling.
- não é mantido entre os Cenários.

## Prata

Prata é a moeda do mundo de Dragon Eclipse. Você a recebe como recompensa por ajudar pessoas, vender Itens e explorar. Ela é utilizada durante a parte de Aventura do jogo. Você pode gastá-la para destravar algumas opções de história e comprar Equipamentos e Itens.

- Prata é um componente limitado (máximo 10).
- : Prata é compartilhada entre os jogadores.
- Ao ganhar Prata, coloque-a perto da bandeja de Mystling.
- Ao descartar Prata, você deve devolvê-la à reserva de Prata. Se você não tiver a quantidade necessária de Prata, descarte todas que puder e ignore o resto.
- Ao gastar Prata, você tem que ter essa quantidade de Prata. Se as instruções pedirem que você "Gaste 3 Pratas para ir ao Script X" e você só tiver 2 Pratas, você não poderá escolher essa opção.
- Prata é mantida entre os Cenários.

## Essência

Essência é a energia residual dos Guardiões Dragões, que pode ser utilizada para ganhar a atenção e confiança dos Mystlings. Ela pode ser adquirida ao interagir com vários locais arcanos e Mystlings. Ela é utilizada na parte de Aventura do jogo. Essência permite que você Dome Mystlings fora do Combate durante o passo de "Navegar no Mapa-Múndi".

**Observação:** Você pode utilizar e adquirir Essência a partir do Cenário 2.

- Essência é um componente limitado (máximo 6).
- : Essência é compartilhada entre os jogadores.
- Ao ganhar Essência, coloque-a perto da bandeja de Mystling.
- Ao gastar Essência, devolva para a reserva de Essência.
- Essência é mantida entre Cenários.



## Equipamento

Cartas de Equipamento são cartas poderosas que fornecem habilidades de uso único e/ou símbolos permanentes que te ajudam durante o jogo (canto superior direito).



Cartas de Equipamento possuem:

1. **Símbolos:** efeitos passivos positivos verificados no Diário de Aventuras.
2. **Nome**
3. **Momento em que você pode utilizá-la:**
  - a. **Teste:** você pode utilizá-la a qualquer momento durante um Teste.
  - b. **A qualquer momento:** você pode utilizá-la a qualquer momento durante um Cenário.
  - c. **Combate:** você pode utilizá-la durante seu turno no Combate.
4. **Habilidade:** descreve o efeito ao ser utilizada.
5. **Marca de Roguelite:** essa marca só é importante no modo Roguelite. Ignore-a durante a Campanha.

Tanto Equipamentos quanto Itens podem ter um ícone , indicando que você tem que descartar a carta para resolver seu efeito.

### Símbolos

Símbolos fornecem vantagens durante Testes e na Aventura. Esses símbolos também podem liberar algumas opções que estavam bloqueadas.

Existem 4 símbolos de Equipamento:



**Fonte de Luz:** normalmente útil em Cenários em que você explora locais escuros.



**Alimento:** normalmente utilizado ao lidar com Mystlings selvagens fora do Combate.



**Dispositivo:** representa equipamentos de escalada, úteis ao atravessar terrenos perigosos.



**Ferramentas:** uma gama de diferentes ferramentas que podem ser úteis ao manusear máquinas.

## Regras de Equipamento

- **Cartas de Equipamento são limitadas a 2 ao mesmo tempo.** Ao ganhar um Equipamento se você já tiver 2, você pode utilizar as habilidades de qualquer um dos 3 Equipamentos se o momento permitir. Se não o fizer, descarte imediatamente um dos 3 Equipamentos para ficar com apenas 2.
- : Equipamentos são compartilhados entre os jogadores.
- Os equipamentos não estão associados aos Mystlings.
- É considerado que você tem símbolos de Equipamento enquanto você tiver um Equipamento com esses símbolos.
- Ao ganhar um Equipamento, saque uma carta do topo do baralho de Equipamentos e coloque-o perto da bandeja de Mystling.
- Ao descartar ou gastar um Equipamento, coloque-o no fundo do baralho de Equipamentos.
- **Equipamentos são mantidos entre Cenários.**



## Itens

Cartas de Itens fornecem uma variedade de efeitos menores. Eles são parecidos com os Equipamentos no que diz respeito ao uso, mas são mais comuns e menos poderosos. Itens são utilizados em duas maneiras diferentes: como uma ferramenta útil que pode te ajudar ligeiramente em Testes e Combates, e também para resolver Testes. A utilização dos Itens em Testes será descrita mais tarde neste livro de regras.



Uma carta de Item possui:

1. **Valor do Teste:** um número utilizado ao resolver Testes.
2. **Infortúnio** : um símbolo negativo utilizado durante Testes.
3. **Nome**
4. **Momento em que você pode utilizá-la:**
  - a. **Teste:** você pode utilizá-lo a qualquer momento durante um Teste.
  - b. **A qualquer momento:** você pode utilizá-la a qualquer momento durante um Cenário.
  - c. **Combate:** você pode utilizá-la durante seu turno no Combate.
5. **Efeito:** descreve o efeito ao ser utilizada.
6. **Marca de Roguelite:** essa marca só é importante no modo Roguelite. Ignore-a durante a Campanha.

### Regras de Item

- **Itens são limitadas a 3 ao mesmo tempo.** Ao ganhar um Item se você já tiver 3, você pode utilizar qualquer um dos 4 Itens se o momento permitir. Se não o fizer, descarte imediatamente um dos 4 Itens para ficar com apenas 3.
- Itens não estão associados a nenhum Mystling.
- Ao ganhar um Item, saque uma carta do topo do baralho de Itens e coloque-a perto da bandeja de Mystling.
- Ao descartar um Item, coloque-o no descarte de Itens.
- **Itens são mantidos entre os Cenários.**
- : Itens são compartilhados entre os jogadores.



Testes

Um Teste é uma parte rápida do jogo para forçar a sua sorte, que utiliza os valores do Teste das Cartas de Item do baralho de Itens (não das cartas que você possui). Testes são utilizados para determinar os resultados de algumas das ações do personagem.

Por exemplo, você quer se infiltrar em um castelo protegido. Dependendo do resultado do Teste, você pode ser avistado ou pode entrar silenciosamente.

Todos os Testes possuem uma Tabela do Teste (veja o Exemplo de Teste). Você pode ler o conteúdo da Tabela do Teste antes e durante a resolução do Teste.

Muitas vezes durante a Aventura você encontrará instruções para que você “Faça o Teste”. Os resultados do Teste podem ser muito variados, mas na maioria das vezes eles avançam a história ou lhe dão uma recompensa. Se algo der errado durante um Teste, ele pode resultar em penalidades.

Você utiliza o baralho de Itens para os Testes. A única informação importante nas cartas de Item durante um Teste é o Valor de Teste, exibido no canto superior esquerdo e um ícone que pode ser encontrado em várias cartas.



O Item acima tem um Valor de Teste igual a 1 e tem um ícone de teste.

Para realizar um Teste, veja a Tabela do Teste associada a ele. Ela lhe diz quais resultados você pode desejar (como regra geral, você pode assumir que resultados verdes são bons, os cinzas são neutros e é melhor evitar os vermelhos). Acima da Tabela do Teste você também encontra modificadores que podem afetar o Teste.

**Gaste** : Resolva imediatamente o resultado que quiser deste Teste.

Você deve gastar um Equipamento com um símbolo para utilizar este bônus durante o Teste. Porém, utilizar bônus é sempre opcional.

**, uma vez por Teste:** Você pode adicionar ou subtrair 1.

Para usar este bônus, você tem que ter um Equipamento com um símbolo. Você não descarta a carta para utilizá-la.

Na maior parte das vezes, você sofrerá uma consequência negativa ao sacar cartas com . Durante o Teste, você pode usar seus Itens que possam ser usados durante um “Teste” para modificar seu resultado.

Ordem do Teste

- 1. Revele uma Carta de Item e coloque-a em sua frente. Não resolva o efeito dela!
- 2. **Escolha:** conclua o Teste ou volte para o passo 1.

Quando o valor de todas as Cartas de Item reveladas chegar na última possibilidade da Tabela do Teste, e você não tiver mais nenhum meio de modificar o resultado, conclua imediatamente o Teste e resolva seu resultado como descrito abaixo.

Ao concluir o Teste:

- 1. Some os Valores de todos os Itens revelados durante este Teste.
- 2. Aplique todos os modificadores que dizem “Ao concluir um Teste”.
- 3. Coloque todas as Cartas de Item utilizadas neste Teste no topo do descarte e resolva o resultado igual ao Valor das cartas reveladas.

Sempre que o baralho de Itens se esgotar, pegue todas as cartas do descarte de Itens, embaralhe-as e crie um novo baralho de Itens.

Exemplo de Teste

| Ao final do Teste: Se você tiver ao menos 2 . |                                                                                                                                  |                                                           |
|-----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| 5 ou menos                                    | Eventualmente você encontra uma garrafa com uma substância brilhante. Deve ser do Olin.                                          | Receba o Segredo 02. Vá para o Script A79.                |
| 6                                             | Você acha uma garrafa com uma substância brilhante. Deve ser do Olin.                                                            | Receba o Segredo 02. Vá para o Script A79.                |
| 7                                             | Você acha uma garrafa com uma substância brilhante. Deve ser do Olin. Tem mais alguma coisa brilhando entre as destroços também. | Receba 1 Item. Receba o Segredo 02. Vá para o Script A79. |
| 8 ou mais                                     | Não tem nada que possa ser aproveitado aqui.                                                                                     | Continue a Exploração.                                    |



Você tem 1 Item que pode ser útil: Nozes Caramelizadas. Você pode utilizar seu efeito durante o Teste (apenas seu efeito, não seu Valor).

- 1. Você começa o Teste. Você saca a primeira carta (Corda) e ela tem um Valor de 2.
- 2. Você decide sacar mais uma e o novo Item, Nozes Maduras, possui um Valor de 3.
- 3. Você decide sacar mais uma carta. É um Frasco de Magia com um Valor de 3 e um . Agora, o Valor total é 8, mas isso significaria um resultado negativo e você não quer isso.
- 4. Você decide usar o efeito das Nozes Caramelizadas: descarte uma carta que acabou de sacar (Frasco de Magia).
- 5. Você decide sacar novamente. O novo Item, Bolsa de Couro, tem um Valor de 1 e um . O Valor total das cartas é 6; não é o melhor resultado, mas você decide não forçar sua sorte e conclui o Teste.
- 6. Você se lembra de verificar o modificador ao concluir o Teste: ele se aplicaria só se você tivesse ao menos 2 . Felizmente você só tem 1 , então você não (a trilha de Tempo e a ficha de Tempo serão explicadas mais a frente neste livro de regras).
- 7. Você coloca todas as Cartas de Item utilizadas neste Teste no topo do descarte e resolve o efeito igual ao resultado: você ganha o Segredo 02 e vai para o Script A79.



# Explorar o mapa de Locais

Ao jogar um Cenário, você será apresentado a uma oportunidade de explorar diferentes mapas de Locais. A quantidade de explorações durante um Cenário pode variar, mas todo Cenário terá ao menos uma Exploração.

## Preparação da Exploração

Toda Exploração começa com uma pequena preparação. O Diário de Aventuras indica qual mapa de Locais deve ser aberto.

**Abra o Mapa X:** pegue o livro de mapa de Locais e abra-o para que apenas o mapa X fique visível. Depois, coloque o livro de mapa de Locais em sua área de jogo.

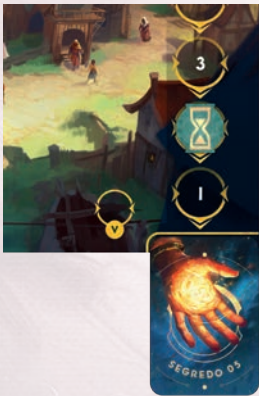


Mapas de Locais te mostram a área que você está explorando no momento. Todo mapa de Locais consiste de:

- 1. **Número do mapa de Locais:** utilizado na preparação da Exploração para encontrar o mapa correto.
- 2. **Números de Script:** locais disponíveis para você visitar .
- 3. **Espaços:** utilizados para colocar as fichas A/B neles e rastrear suas decisões/alterações no Cenário.
- 4. **Trilha do tempo:** utilizada para rastrear a passagem do tempo.
- 5. **Espaço de Evento:** espaço para o Evento (*carta de Segredo*) conectado à trilha do Tempo.

Após abrir o mapa, o Diário de Aventuras lhe instrui a preparar um Evento utilizando as seguintes instruções:

Coloque o Segredo X virado para baixo no espaço de Evento. Coloque (🕒/🕒) no Y: encontre o Segredo mencionado no baralho de Segredos. Coloque-o virado para baixo (sem olhar a frente dele) no espaço de Evento. Depois, pegue a ficha de Tempo e coloque-a exibindo o lado correto (vermelho ou azul) em um espaço com o número Y.



Segredo 05 colocado no espaço de Evento e a (🕒) está posicionada no 2. Depois, o Diário de Aventuras lhe instruirá para que “Comece a Exploração”. Para fazer isso, feche o Diário de Aventuras e siga as regras da Exploração a seguir.

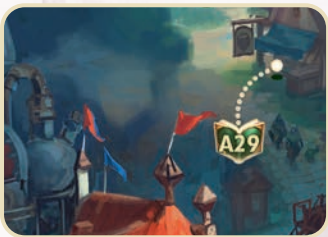
## Regras da Exploração

Não há uma estrutura específica de rodadas ou turnos durante a Exploração. Você está livre para realizar ações a menos que o Diário de Aventuras diga o contrário. Contudo, seu tempo em cada Exploração é limitado. A trilha do Tempo é utilizada para rastrear o tempo que você tem disponível.

Durante a Exploração existe apenas um tipo de Ação disponível: Ler um Script.

### Ler um Script

Scripts são representados por uma letra e um número. Você pode ir e ler qualquer script visível no mapa. Normalmente, mas não sempre, os Scripts estão dentro de ícones de livro. Outros podem estar escondidos na ilustração.



Script em um ícone de livro.

Quando você começar a ler um Script, você tem que seguir todas as instruções descritas nele. Quando o Script lhe instruir para que “Continue a Exploração”, feche o Diário de Aventuras e volte para o mapa de Locais.

Ler os Scripts é “grátis”, no sentido que você não gasta tempo nem recursos para isso, e o Diário de Aventuras normalmente lhe dá a opção de abandonar um Script e escolher outro . Contudo, algumas opções dentro do Script podem pedir para que você gaste tempo (🕒). Em raras situações (por exemplo, se sua tarefa for seguir alguém), verificar o Script errado pode te forçar a gastar tempo.

Escolha entre:

- **Procurar nos escombros** – Receba 1 Item. 🕒. Continue a Exploração.
- **Sair** – Continue a Exploração.

Se você escolher a opção “Procurar nos destroços”, você ganhará um Item, mas também gastará tempo. Depois disso, você é instruído para continuar a Exploração.



## Tempo

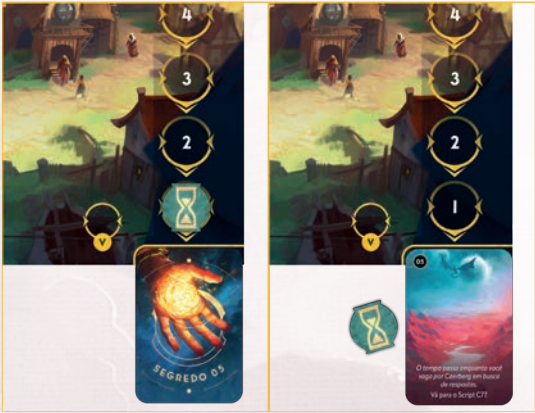
Durante a Exploração, você pode ser instruído a gastar tempo ⏳. Isto irá, eventualmente, revelar a carta de Evento, alterando a situação no mapa ou até mesmo encerrando a Exploração.

Quando você for instruído a ⏳:

- **Se a ficha de Tempo não estiver no último espaço**, mova a ficha um espaço para baixo (*por exemplo, do 4 para o 3*).
- **Se a ficha de Tempo já estiver no último espaço** (com o número 1), coloque-a na Carta de Evento.
- **Se a ficha de Tempo já estiver na Carta de Evento**, ignore essa progressão de tempo.

Sempre que o Diário de Aventuras lhe instruir para que “Continue a Exploração” e a ficha de Tempo já estiver na Carta de Evento, descarte a ficha de Tempo, vire e resolva a Carta de Evento. Normalmente os Eventos lhe instruem a ir para um Script específico, avançando a história ou sofrendo as consequências.

As instruções no Script podem lhe instruir a descartar o Segredo que você acabou de sacar. Sempre que os Segredos são descartados, eles são colocados de volta ao baralho de Segredos.



Você é instruído a ⏳ no Diário de Aventuras. Você move a ⏳ do espaço 1 para a Carta de Segredo (Evento) e continua lendo o Diário de Aventuras até que ele lhe diga para continuar a Exploração. Depois, você descarta a ⏳, vira o Segredo e segue as instruções escritas nele.

A história fornece dicas sobre o que pode acontecer quando a Carta de Evento for ativada. Cartas de Evento podem alterar a situação de um mapa de Locais e podem até encerrar uma Exploração. Além disso, o lado da ficha de Tempo também serve como uma dica para indicar se você deve se apressar ou não.



O Evento atual encerrará a Exploração.



O Evento atual alterará alguma coisa (a história pode te dar uma dica sobre o que pode acontecer), mas não encerrará a Exploração.

## Espaços

Frequentemente, você verá espaços impressos nos mapas de Locais. Um espaço sempre consiste de um espaço circular para uma ficha (A ou B) e um número Romano. Espaços podem estar localizados perto de um Script específico (dando uma dica de que a ficha colocada lá mudará algo neste local) ou perto da trilha de Tempo (este posicionamento é utilizado para alterações globais ou secretas).

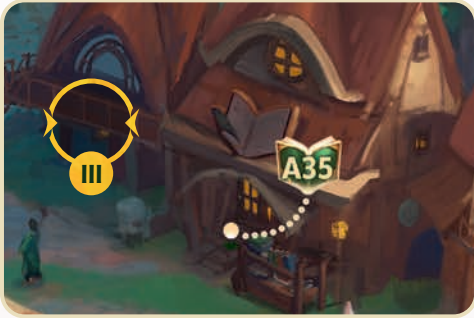
As instruções no Diário de Aventuras podem lhe dizer para:

- **Colocar ficha X no espaço Y:** coloque a ficha mencionada (A ou B) no espaço correto no mapa de Locais.



Ter uma ficha num espaço altera as instruções no Diário de Aventuras. O Diário de Aventuras pode verificar se você tem uma ficha e lhe redirecionará como necessário.

- **Se a ficha X estiver no espaço Y:** verifique se a ficha mencionada está no espaço. Se estiver, siga as instruções. Se houver mais do que uma frase assim, verifique-as em ordem, de cima para baixo.



O Espaço III no exemplo acima está perto do A35 e da biblioteca. Ter uma ficha neste espaço pode mudar as interações no Script A35.

## Bloquear/Desbloquear Script

Algumas das suas decisões podem desbloquear novas opções (por exemplo, você encontrou uma passagem e agora pode chegar no outro lado do rio) ou bloquear as disponíveis (por exemplo, você ofendeu um comerciante e agora ele não quer mais falar com você).

- **Bloquear Script X:** pegue uma ficha Universal e coloque-a no Script mencionado para que a ficha cubra o Script. Tais Scripts são considerados Bloqueados. Você não pode escolher Scripts Bloqueados durante uma Exploração.
- **Desbloquear Script X:** descarte a ficha Universal de um Script. Ele fica disponível novamente.

## Resolvendo Combate na Exploração

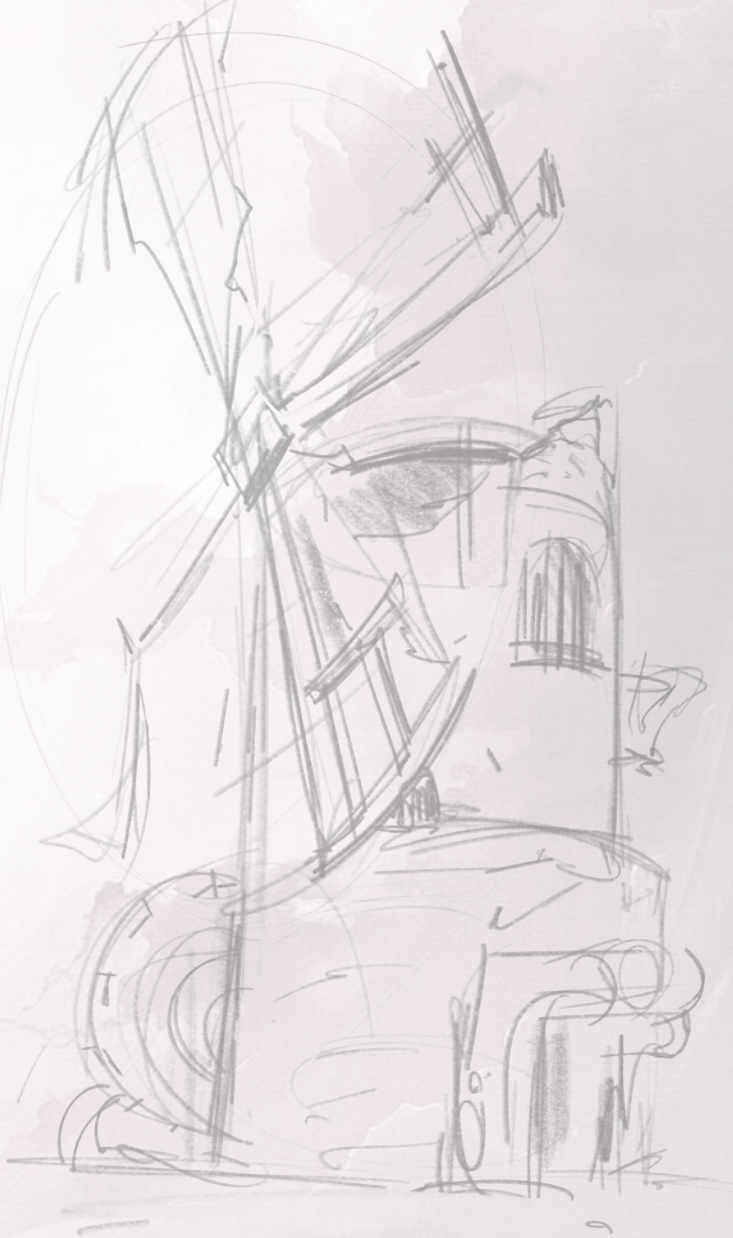
Durante uma Exploração, você pode ser instruído a iniciar um Combate, isto não encerrará a Exploração (a menos que o Diário de Aventuras lhe diga previamente para encerrar a Exploração). Em vez disso, quando isto acontecer, deixe de lado o mapa de Locais com todas as fichas e Segredos nele (incluindo o Evento) e resolva o Combate.

## Fim da Exploração

A Exploração termina quando você encontra a instrução para que “Encerre a Exploração”. Você pode encontrá-la em uma Carta de Evento, como parte da história no Diário de Aventuras e, algumas vezes, você terá a opção de encerrar a Exploração por conta própria. Ao encerrar a Exploração, siga os passos abaixo:

- **Descarte todos os Segredos do mapa de Locais:** coloque-os de volta no baralho de Segredos.
- **Descarte o Evento:** coloque-o de volta no baralho de Segredos.
- Descarte todas as fichas do mapa.
- Não descarte fichas e Segredos colocados em sua frente !
- Feche o livro de mapa de Locais.

Quando a Exploração terminar, o Diário de Aventuras lhe instruirá sobre o que fazer a seguir.





# JOGANDO O CENÁRIO - COMBATE

## Combate

O Combate em *Dragon Eclipse* é um confronto por turnos que acontece em uma Arena entre seu Mystling e um Inimigo. No decorrer de um único Cenário você participará de vários Combates. O Diário de Aventuras sempre lhe fornece informações sobre quando um Combate começará e quais componentes devem ser utilizados.

O Combate pode acontecer durante a "Exploração de mapas de Locais". Quando isto acontecer, deixe de lado o mapa de Locais com todas as fichas e Segredos nele (não descarte nada) e resolva o Combate. Isto não encerra a Exploração.

## Componentes do Combate

Segue abaixo a descrição dos componentes mais importantes utilizados no combate:

- **Mapas de Arena.**
- **Cartas de Arena.**
- **Mystling do jogador:** Cartas de Habilidade e Atributos.
- **Mystling do Inimigo:** Cartas de Habilidade e Atributos do Inimigo.

## Mapas de Arena

Mapas de Arena são encontrados no Livro de Arenas. Todos os Combates, nos quais você lutará e tentará Domar um Inimigo, são jogados em um mapa de Arena. Ainda que existam alguns mapas de Arena, cada Arena tem espaços pelos quais você e seu Inimigo se moverão. Alguns desses espaços de Arena estão marcados com ícones: , , , I e II (e III para 2 jogadores) que são utilizados durante a Preparação do Combate e podem ser verificados por alguns efeitos de Carta de Ação ou de Ataque Inimigo. Esses espaços não possuem um efeito por si só.



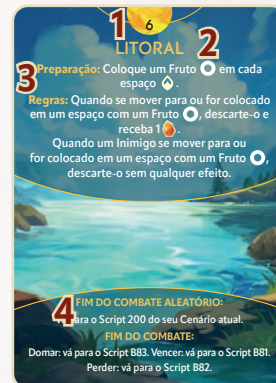
Todas as Arenas possuem espaços para os seguintes componentes:

1. **Folha de Inimigo:** lugar para duas (ou mais) cartas que criam uma folha de Inimigo.
2. **Baralho de Inimigo:** lugar para Cartas de Ataque Inimigo, que você prepara antes de cada Combate. À direita desse espaço existem cinco espaços para cartas de Inimigo resolvidas.
3. **Descarte do Inimigo:** lugar para as cartas de Ataque Inimigo descartadas.
4. **Carta de Arena:** lugar para uma Carta de Arena. Cada Combate tem sua própria Carta de Arena, e o Diário de Aventuras indica qual deve ser preparada.
5. **Seu baralho:** lugar para o seu baralho.
6. **Espaços de Ação:** quatro espaços para suas Cartas de Ação disponíveis.
7. **Seu descarte:** lugar para suas Cartas de Ação descartadas.

: Sempre use a Arena designada para 2 jogadores (marcada com ). Essa Arena tem o layout levemente diferente e não tem um espaço para a Folha do Inimigo.

## Cartas de Arena

Você utiliza uma Carta de Arena em cada Combate. Cartas de Arena modificam os mapas de Arena através de Terrenos e elas lhe instruem qual Script deve ser lido quando o Combate terminar.



Uma Carta de Arena.

As Cartas de Arena consistem de vários elementos:

1. **ID:** um número específico para cada Carta de Arena.
2. **Nome**
3. **Preparação, Regras e Ações Bônus:** algumas cartas de Arena podem ter Regras e Preparação adicionais, ou até mesmo Ações Bônus disponíveis para que você possa realizar. Não esqueça de ler essas informações antes de iniciar o Combate e aplicar suas regras da Preparação caso existam.
4. **Fim do Combate:** Scripts para ler ao encerrar o Combate. Se você estava em um Combate Aleatório com um Inimigo, siga as instruções para o "Fim do Combate Aleatório". Caso contrário, siga as instruções para o "Fim do Combate".

## Terreno /

Cartas de Arena normalmente te instruem a colocar Terrenos no mapa da Arena. Eles bloqueiam espaços ou possuem outros efeitos relacionados ao ambiente onde a luta está acontecendo. Utilize as fichas Universais exibidas na Carta de Arena. A utilização de  sugere que o efeito do Terreno é algo benéfico para você, já o  indica o contrário. As regras dos Terrenos estão descritas na seção de "Regras" de uma Carta de Arena.

As regras avançadas dos Terrenos estão descritas na página 33 (cartas e mapas de Arena).



# Mystling do Jogador

Para entender melhor o que você fará durante um Combate, é importante observar o seu Mystling. Seu Mystling é representado por uma figura que você move pela Arena e por uma folha de Mystling que descreve suas habilidades e atributos.

Você utiliza a Habilidade Especial do seu Mystling e as Cartas de Ação para causar Dano ✖ ao seu Inimigo. O dano não é descartado dos seus Mystlings após o Combate (ele será descartado ao final de cada Cenário).

Observação: Não esqueça de utilizar a Carta de Atributos que não seja de JvJ, já que a versão de JvJ tem atributos diferentes e é utilizada apenas no modo JvJ.

A Carta de Habilidade (esquerda) junto com a Carta de Atributos (direita) criam uma folha de Mystling como exibido abaixo:

Uma folha de Mystling consiste de muitas partes:

- 1. **Nome do Mystling.**
- 2. **Elemento do Mystling:** determina o Elemento do seu Mystling. O Diário de Aventuras e alguns ataques do seu adversário se referenciam a ele. Ele também define qual tipo de Cartas de Ação você pode utilizar na Construção de Baralho.



Alguns Mystlings podem ter elementos secundários. Mystlings com elementos secundários são tratados como se tivessem esses elementos em adição ao tipo principal para fins do Diário de Aventuras, Cartas de Ação e referências aos efeitos dos Ataques Inimigos.

Contudo, você não pode utilizar Ações Bônus relacionadas aos elementos secundários e você pode escolher um Mystling para um Cenário mesmo se seu elemento secundário for igual ao elemento principal do seu outro Mystling.



O Bolb Jovem é considerado como tendo tanto os Elementos Terra quanto Água.

- 3. **Atributos do Mystling:** Valores de Autocontrole, Defesa, Vida, Força e Agilidade. Alguns efeitos podem modificar temporariamente os atributos do seu Mystling, os aumentando ou diminuindo, mas nenhum atributo pode ser reduzido abaixo de 0.

✖ **Autocontrole:** indica o quanto de ✖ é mitigado durante os efeitos Inimigos de "Cause ✖".

🛡 **Defesa:** indica o quanto de ✖ é mitigado durante o Ataque Inimigo.

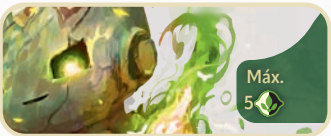
❤ **Vida:** indica o quanto de ✖ um Mystling pode receber antes de perder o Combate.

✖ **Força:** indica o quanto de ✖ um Mystling causa durante um Ataque.

🏃 **Agilidade:** indica quantos espaços um Mystling pode andar durante um Movimento.

- 4. **Habilidade Especial do Mystling:** uma única ação de um Mystling que pode ser utilizada seguindo as regras da Ação Bônus.

- 5. **Limites de ficha Elemental:** alguns Mystlings utilizam fichas Elementais e possuem regras especiais referentes a elas. Se o seu Mystling utilizar fichas Elementais, sua folha conterá informação sobre o limite de fichas. **Você nunca pode usar mais fichas Elementais do que está descrito na folha.** Cartas de Atributos são utilizadas tanto pelos jogadores quanto pelos Inimigos, por isso o limite de fichas é normalmente representado por uma parte branca e outra parte preta, e o limite se aplica tanto para os jogadores quanto para os Inimigos. Se o ícone estiver apenas branco ou apenas preto, ele se aplica apenas aos jogadores ou Inimigos respectivamente.



Uma carta de atributos de Mystling com o limite de fichas Elementais.



# Mystling do Inimigo

Seu Inimigo durante o Combate é representado por uma figura na Arena e uma folha de Inimigo que descreve suas habilidades e atributos.

Uma Carta de Habilidade (às vezes mais do que uma) junto com uma Carta de Atributos criam uma folha de Inimigo.

Observação: os jogadores e os Inimigos usam Cartas de Atributos.

Alguns Inimigos podem ter mais que uma Carta de Habilidade. Nesses casos, coloque-as próximas umas das outras. Alguns Inimigos também podem usar cartas com Invocações. Invocações estão descritas na seção de Regras Avançadas deste livro de regras (página 32).



Juntas, essas cartas criam uma folha de Inimigo. Ela tem várias partes:

- 1. **Nome do Inimigo.**
- 2. **Elemento.**
- 3. **Limite de fichas inimigas:** indica quantas fichas Elementais o Mystling pode colocar/receber.
- 4. **Atributos do Inimigo:** funciona da mesma maneira que os atributos do Mystling do Jogador.
- 5. **Passiva do Inimigo:** habilidade permanente de um Inimigo que se aplica durante todo o Combate.
- 6. **Efeitos do Inimigo:** informa o que um Inimigo pode fazer durante sua ativação. O Inimigo resolve sua ação de acordo com a Carta de Ataque Inimigo atual.
- 7. **Habilidade Especial do Inimigo:** uma Habilidade Especial do Inimigo resolvida em alguns turnos, após alcançar a ficha de Habilidade Especial.



- 8. **Habilidade Especial na Preparação:** indica em qual espaço do Inimigo você deve colocar a ficha de Habilidade Especial.
- 9. **Preparação o Baralho do Inimigo:** informa quais Cartas de Ataque Inimigo você deve utilizar para criar o baralho de Inimigo no começo do Combate.



# Preparação do Combate

O Diário de Aventuras lhe diz quais componentes utilizar para a Arena e para o seu Inimigo. Nos Combates Aleatórios, uma Carta de Nível indica quais componentes você deve usar. Combates Aleatórios estão descritos na seção de Regras Avançadas (página 32).



Preparação do Combate Solo.



Preparação do Combate com dois jogadores.



- Preparação do Combate:
  - Arena: carta 8, mapa 3.
  - Darktallen Inimigo: cartas 40, 41 e 42.
  - Grande Corrupção: C.
  - Modificadores:
    - Se tiver uma em sua frente, descarte-a – Você já tinha visto os caudos em meio às pedras encontro. Você pode colocar a figura do seu Mystling em qualquer espaço .
- Feche o Diário de Aventuras e inicie o Combate.

Instruções de Preparação no Diário de Aventuras.

Para preparar um Combate, siga os passos abaixo:

1. **Prepare a Arena:** abra o Livro de Arenas no mapa da Arena indicado pelo Diário de Aventuras.

: Use a Arena designada para 2 jogadores (marcada com ).

2. **Prepare a Carta da Arena:** pegue a carta de Arena indicada pelo Diário de Aventuras de trás da divisória de Arenas. Se ela tiver regras para a “Preparação”, resolva-as agora.
3. **Prepare fichas e marcadores:** deixe as fichas de dano Elementais, marcadores de Poder e fichas de Condição perto da Arena para que você tenha fácil acesso a elas.

4. **Prepare o Inimigo**

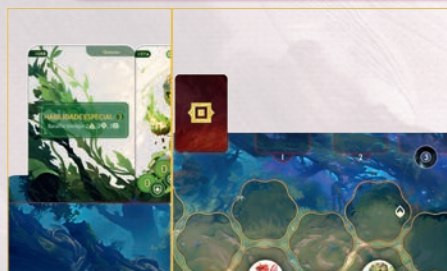
- a. Monte a figura do Inimigo correspondente no Espaço I da Arena.
- b. Pegue as Cartas de Habilidade, Atributos e Domesticação do Inimigo listadas no Diário de Aventuras de trás de uma divisória com o nome do Inimigo (exemplo, divisória do Golomo).

**Observação:** nem sempre você utilizará uma carta de Domesticação

- c. Vire a Carta de Habilidade do Inimigo para o lado B e prepare o Inimigo para o Combate (passos d-f) usando as informações contidas ali.
- d. Coloque uma em um espaço da trilha do Inimigo, indicado pelo número na Carta de Habilidade do Inimigo junto da “Habilidade Especial”.
- e. Crie um baralho Inimigo usando as Cartas de Ataque Inimigo listadas no lado B da Carta de Habilidade do Inimigo. Embaralhe essas Cartas de Ataque Inimigo e coloque-as viradas para cima no espaço do baralho do Inimigo (veja o exemplo abaixo).

: Use o Baralho Inimigo marcado com . Este Baralho tem o layout levemente diferente contendo informações sobre o alvo. Versões para 2 jogadores das Cartas de Ataque com o mesmo símbolo não são idênticas – ao preparar um Baralho de Ataque Inimigo usando várias cartas com o mesmo símbolo, escolha elas aleatoriamente.

Por exemplo, ao preparar um baralho com 2 cartas , pegue todas as 4 com e aleatoriamente escolha 2 delas. Tente não olhar para a frente delas ao preparar o resto do Baralho Inimigo.

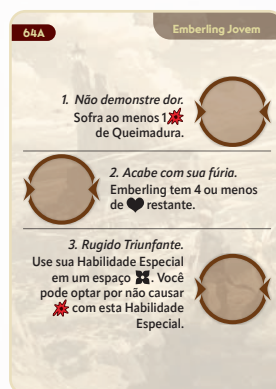


A Habilidade Especial do Inimigo Golomo está no terceiro espaço. O baralho do Inimigo consiste de 2 , 2 e 2 embaralhadas juntas.

- f. Se o Inimigo tiver instruções de “preparação Adicional”, resolva essas regras nesse momento.
- g. Vire a Carta de Habilidade do Inimigo para o lado A e coloque tanto a Carta de Atributos quanto a de Habilidade do Inimigo no espaço da folha do Inimigo, criando a folha do Inimigo. Alguns Inimigos podem ter uma carta adicional por suas Invocações ou sua Habilidade Especial. Deixe essas cartas perto da folha do Inimigo.

: Coloque essas cartas perto da Arena, já que não há um espaço para a Folha do Inimigo.

- h. Se o Inimigo tiver uma Carta de Domesticação, coloque-a perto da Arena para que você consiga a ler facilmente.



: Encontre e anexe uma Carta de Grande Corrupção indicada no Diário de Aventuras ao adversário. Grandes Corrupções ampliam os atributos do Inimigo.



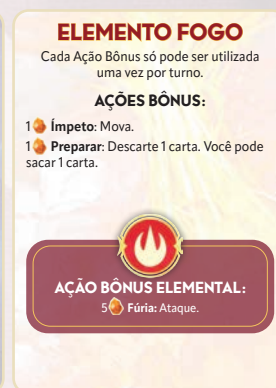
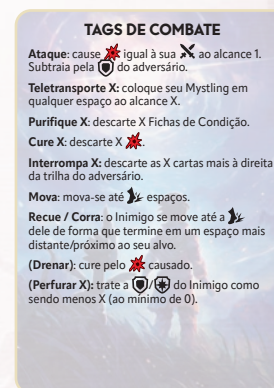
5. **Prepare seu Mystling:**

- a. Escolha um dos Mystlings que você selecionou para o Cenário. Coloque a figura do Mystling escolhido no espaço inicial II.

: Um jogador coloca o Mystling escolhido no começo do Cenário na posição inicial II. O outro jogador pega o outro Mystling escolhido e coloca-o no espaço inicial III. Os jogadores devem sentar-se em lados opostos da Arena. Cada jogador resolve os passos abaixo (b-g) para o seu próprio Mystling.

- b. Pegue as cartas de Habilidade e de Atributos do Mystling escolhido da bandeja de Mystlings. Depois, deixe-as viradas para cima, em ordem, para criar uma folha de Mystling e deixe-a por perto.
- c. Pegue todos os e dessa bandeja de Mystling e coloque-os na folha de Mystling.
- d. Pegue o baralho de Ação do Mystling. Embaralhe-o e deixe-o virado para baixo no espaço do baralho.
- e. Saque quatro Cartas de Ação (uma de cada vez) e, começando pelo espaço 4, coloque uma carta em cada espaço à direita do seu baralho de Ação.
- f. Pegue uma carta de Ajuda das tags do Combate assim como uma carta de Ajuda do mesmo Elemento que o Elemento principal do seu Mystling.

: Use Cartas de Auxílio marcadas com um ícone .



Carta de ajuda das Tags de Combate e carta de Ajuda Elemental.

6. **Mulligan:** você pode optar por sacar outras Cartas de Ação uma vez. Para fazer isso, pegue todas as cartas dos seus espaços, deixe-as de lado, saque quatro novas cartas e embaralhe as cartas anteriores de volta no baralho.

7. : Entregue a ficha Provocar: escolha um jogador para receber a ficha Provocar.



8. **Modificadores:** O Diário de Aventuras normalmente tem modificadores que mudam as condições de preparação. Veja se existem modificadores na Preparação do Combate e aplique-as se for o caso. Algumas delas podem afetar os passos anteriores.



# Regras do Combate

O Combate em *Dragon Eclipse* acontece por turnos. Os turnos são realizados alternadamente, começando pelo jogador. O Combate termina com sua derrota, vitória ou com você Domando o Inimigo. É importante lembrar que nem todos os Inimigos podem ser Domados; o Diário de Aventuras fornece informações sobre o Inimigo com relação a ele poder ser Domado ou não.

O Combate termina imediatamente quando uma das seguintes três condições for cumprida:

- **PERDER:** seu Mystling sofreu tanto ou mais que a sua .
- **DOMAR:** quando você cumprir todas as condições de Domesticação da Carta de Domesticação.
- **VENCER:** quando o Inimigo tiver tanto ou mais que a sua .

## Ações

No seu turno, você resolve as Cartas de Ação e realiza Ações Bônus. Você nunca pode agir com o seu Mystling a menos que o efeito em uma carta ou Ação Bônus te permita (por exemplo, você só pode Mover seu Mystling quando você resolver uma carta de Ação/Ação Bônus com a palavra-chave Mova).

: Cada jogador controla seu próprio Mystling. A ordem do turno é levemente diferente, já que o jogador com a Ficha Provo-car joga seu turno primeiro, seguido pelo outro jogador e depois o Inimigo joga o turno dele. Depois, volta para a vez do jogador que está, no momento, com a Ficha Provocar e assim por diante.

No Turno de um jogador, resolva os seguintes passos em ordem

1. Usar Ações Bônus (opcional).
2. Resolver uma Carta de Ação.
3. Usar Ações Bônus (opcional).
4. Sacar cartas.
5. Encerrar seu turno e seguir para o turno do Inimigo.

### Regras de Ouro do Combate

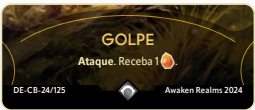
1. Os efeitos nas cartas podem contradizer algumas das regras descritas neste livro de regras. As regras nas cartas sempre têm a prioridade.
2. Quando mais do que um efeito acontecer ao mesmo tempo (por exemplo, no começo do seu turno), você pode escolher qual resolver primeiro. Você também escolhe para os efeitos do Inimigo.
3. Quando, durante o turno de um Inimigo, um efeito te der mais de uma opção (por exemplo, o Inimigo pode se mover para dois espaços diferentes), você decide qual opção será escolhida.
4. A figura do Mystling nunca pode ser movida ou colocada em um espaço com outra figura de Mystling.
5. Trate o Inimigo como seu adversário com relação a todos os seus efeitos. O Inimigo te trata como adversário com relação a todos os efeitos dele.

## Efeitos das Carta de Ação

No Combate, você usa suas Cartas de Ação para agir com o seu Mystling.

Existem três tipos diferentes de efeitos de Carta de Ação no jogo:

1. **Efeitos Ativos:** A maioria das Cartas de Ação possuem efeitos que são resolvidos imediatamente. Esses efeitos não são distinguidos por nenhuma moldura adicional.



Golpe tem apenas um efeito ativo.

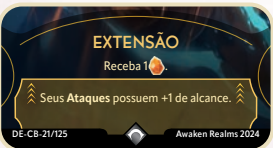
2. **Efeitos Passivos:** algumas Cartas de Ação possuem efeitos que duram enquanto as cartas estiverem no topo do seu descarte. Quando uma carta passiva for coberta por outra carta, o efeito passivo não funciona mais. Cartas que possuem efeitos passivos também podem ter efeitos ativos (veja abaixo). Efeitos Passivos estão dentro de uma moldura (veja o exemplo abaixo).



Postura Defensiva tem um efeito Ativo que dá ao jogador 1 e um efeito Passivo que aumenta a Defesa e o Autocontrole do Mystling.

**Observação:** você pode descartar Cartas de Ação (por exemplo, usando a Ação Bônus Preparar) para se beneficiar de seus efeitos Passivos.

3. **Efeitos de Melhoria:** algumas Cartas de Ação possuem efeitos duradouros que se aplicam enquanto você não reembalar seu baralho. Ao jogar uma Carta de Ação que tenha uma moldura de Melhoria(veja o exemplo abaixo), anexe-a, colocando-a sob sua folha de Mystling de forma que o efeito na moldura fique visível. A partir deste momento, o efeito está funcionando. Quando você reembalar o baralho, descarte suas melhorias e embaralhe-as junto com o resto das suas Cartas de Ação. Você só pode ter 1 Carta de Melhoria anexada à sua folha de Mystling por vez. Se você já tiver uma Melhoria anexada e resolver outra carta com uma Melhoria, você deve descartar uma delas. Cartas que possuem efeitos de Melhoria também podem ter efeitos Ativos. Resolva-os antes de anexar a Melhoria à sua folha de Mystling.



Extensão possui efeitos Ativos e de Melhoria.

## Palavras-chave básicas

A maioria dos efeitos no jogo utiliza palavras-chave para descrever a Ação de forma curta. Palavras-chave nas Cartas de Ação estão em **negrito**.

No começo do primeiro Cenário, você recebe o baralho Inicial (marcado com um "I" no canto superior direito). As palavras-chave no baralho Inicial estão explicadas nas próprias cartas para facilitar o aprendizado. As palavras-chave Avançadas estão explicadas no final do livro de regras (palavras-chave do Combate também estão na carta de Ajuda), mas você não precisa aprender elas por enquanto; elas serão inseridas lentamente durante o jogo.

- **Alcance:** muitos efeitos no jogo usam o termo alcance. Ainda que o alcance não seja uma palavra-chave por si só, ela normalmente modifica outras palavras-chave e outros efeitos. Quando o alcance for mencionando, ele sempre assume um alcance máximo de alguma Ação. Ações e efeitos sempre podem visar espaços que estejam mais perto do que o alcance máximo. Você pode contar o alcance através de qualquer espaço, mesmo se estiver ocupado por um Mystling ou uma ficha (ou seja, nada bloqueia o alcance a menos que um efeito diga isso explicitamente). O alcance é medido em espaços.



Os espaços marcados em verde estão ao alcance 1 do Iceling Jovem (localizado no espaço ). Todos os espaços marcados em laranja estão ao alcance 2 do Iceling Jovem. Todos os espaços marcados em vermelho estão ao alcance 3 do Iceling Jovem. O espaço onde o Iceling Jovem está é considerado como estando ao alcance 1, 2 e 3.

- **Mova:** verifique o valor de do Mystling e mova para um espaço adjacente até X vezes (onde X é igual ao seu valor de ). Você move um Mystling um espaço por vez, mas em uma ação de movimento, você pode se mover vários espaços. Alguns efeitos durante o jogo podem modificar seu movimento. Quando você for instruído a "Mova +1 ", considere seu valor de movimento como sendo 1 maior para este movimento.





O jogador resolve Mover seu Emberling Jovem, permitindo que ele se mova até dois espaços. O jogador decide se mover para o mais longe possível do Golomo.

- **Ataque:** verifique se o adversário está ao alcance 1 do seu Mystling. Se ele estiver, subtraia o de seu adversário do seu (até o mínimo de 0) e cause ao Inimigo igual ao resultado. Caso contrário, nada acontece.
- **Cause X ao alcance Y:** verifique se o adversário está dentro do alcance mencionado do seu Mystling. Se ele estiver, subtraia o de seu adversário do dano mencionado (até o mínimo de 0) e cause ao Inimigo igual ao resultado. Caso contrário, nada acontece.  
Por exemplo, se o efeito pedir para que você "Cause 2 ao adversário em qualquer alcance" e o Inimigo visado tiver 1 , você causará 1 nele.  
Para os efeitos que dizem "Para cada (...) cause X " some todo o antes de subtrair pela do Inimigo.
- **Ative:** você só pode usar efeitos de Ativar uma vez por turno. Ignore todos os efeitos de Ativar após o primeiro. Quando você Ativar, resolva outra carta dos seus espaços (não ganhe deste espaço) e descarte-a Depois, pare de resolver a carta que causou a Ativação e descarte-a. Veja o exemplo sobre Ativar no "Exemplo de um Turno de Jogador" (página 20).
- **Espaço X:** Se esta carta estiver no espaço X, você resolve um efeito adicional.  
Por exemplo, a carta tem um efeito: "Ganhe 1 . Espaço 3: Ganhe 2 ". Se esta carta estiver no espaço 3, você ganha 1 e depois mais 2 .

## Modificadores

Efeitos e palavras-chave nas cartas podem ser modificados. Modificadores normalmente aumentam ou diminuem os valores dos atributos do Mystling no que diz respeito a esse efeito em particular (por exemplo, "Ataque +2 "). Os Modificadores também podem ser aplicados aos efeitos em outras cartas (por exemplo "Seus Ataques possuem +1 de alcance").

Exemplo: Um jogador resolve o efeito "Mova +1 " com um Mystling que tenha 2 . Como resultado, ele pode se mover até 3 espaços.

## Turno do jogador:

Cada Turno de jogador consiste em resolver uma Carta de Ação, que por sua vez permite que seu Mystling faça alguma coisa. Além disso, você também pode usar Ações Bônus gastando .

: A ordem do turno é levemente diferente, já que o jogador com a Ficha Provocar joga seu turno primeiro, seguido pelo outro jogador e depois o Inimigo joga o turno dele. Depois, volta para a vez do jogador que está com a Ficha Provocar e assim por diante.

No Turno de um jogador, resolva os seguintes passos em ordem:

1. Usar Ações Bônus (opcional).
2. Resolver uma Carta de Ação.
3. Usar Ações Bônus (opcional).
4. Sacar cartas.
5. Encerrar seu turno e seguir para o turno do Inimigo.

### 1. Usar Ações Bônus

Ações Bônus são Ações do jogador que podem ser realizadas pagando seu custo em Poder . As Ações Bônus estão indicadas nas Cartas de Ajuda Elemental, Cartas de Habilidade e, às vezes, até nas Cartas de Ação ou efeitos de Arena. As Ações Bônus das Cartas de Ajuda estão sempre disponíveis.

Todas as Ações Bônus seguem as mesmas regras:

- **Cada Ação Bônus só pode ser resolvida uma vez por turno do jogador.** Exemplo, Se você usou a Ação Bônus Ímpeto no passo 1 do seu turno, você não pode resolvê-la novamente neste passo e em nenhum outro deste mesmo turno. Contudo, você ainda pode usar a Ação Bônus Preparar se ainda não a tiver usado.
- Todas as Ações Bônus custam . Você deve gastar a quantidade de indicada à esquerda da Ação Bônus para resolver seu efeito.

### 2. Resolver uma Carta de Ação.

O principal foco do Turno do jogador é resolver uma Carta de Ação. Para resolver uma Carta de Ação, siga as instruções abaixo em ordem:

- a. Escolha um espaço de Carta de Ação com uma carta nele.  
**Observação:** Você pode escolher qualquer carta dos seus espaços. Mesmo se o efeito da carta não tiver nenhum efeito prático (por exemplo, a Carta de Ação te deixaria fazer um Ataque, mas não há nenhum adversário ao alcance 1).
- b. Ganhe a quantidade de exibida acima desse espaço.



Se um jogador escolher o espaço 4 com uma Carta de Ação Postura Ofensiva, ele ganha 3 antes de resolver o efeito da Postura Ofensiva.

- c. Resolva o efeito da carta do espaço escolhido (lendo a carta de cima para baixo, esquerda para a direita). Você deve resolver todos os efeitos nas cartas a menos que seja impossível (por exemplo, não há um adversário ao alcance) ou os efeitos digam o contrário (por exemplo, "você pode...").
- d. Coloque a carta resolvida, virada para cima, no topo do descarte das Cartas de Ação.

: Mudança de Provocar – sempre que um jogador causar a um Inimigo durante seu turno, e ele não tiver a ficha Provocar, ele a pega do outro jogador. Causar Condições ou interagir com o Inimigo de outras maneiras não lhe dá a ficha Provocar. O Inimigo irá (provavelmente) visar o jogador com a ficha Provocar durante sua próxima ativação. Usar este efeito intencionalmente é uma grande estratégia.

Ficha Provocar.

### 3. Usar Ações Bônus

Siga as regras do passo 1. Lembre-se que cada Ação Bônus só pode ser utilizada uma vez por turno.

### 4. Sacar novas cartas

Deslize todas as Cartas de Ação nos espaços da esquerda para a direita a fim de preencher os espaços vazios. Depois, saque novas Cartas de Ação para preencher os espaços vazios restantes, começando do espaço mais à direita.

Existem algumas palavras-chave relacionadas à manipulação do baralho:

- **Saque:** sempre que você sacar uma carta durante o Combate, deslize todas as cartas nos espaços da esquerda para a direita a fim de preencher os espaços vazios (caso necessário). Depois, pegue a carta do topo do seu baralho e coloque-a no espaço vazio mais à direita. Quando você precisar sacar uma carta e seu baralho estiver vazio, você tem que reembaralhar.
- **Reembaralhe:** quando você tiver que sacar uma carta e seu baralho estiver vazio, descarte todas as Melhorias, embaralhe seu descarte e crie um novo baralho. Alguns efeitos de carta também podem lhe permitir reembaralhar seu baralho.
- **Embaralhe:** alguns efeitos no jogo te pedem para embaralhar seu baralho. Para isso, pegue seu baralho e embaralhe-o. Não pegue as cartas do seu descarte e não descarte suas Melhorias anexadas.

### 5. Encerrar seu turno e seguir para o turno do Inimigo.

- a. Resolva os efeitos de fim de turno na ordem que quiser.
- b. Descarte 1 ficha de Condição de cada tipo, se tiver alguma (veja mais detalhes sobre as fichas de Condição na página 32).
- c. Comece o turno do Inimigo.



## Poder

Um recurso útil utilizado pelos jogadores. Ele é principalmente obtido durante o Combate ao resolver Cartas de Ação de espaços específicos no passo 2, e dos efeitos de Cartas de Ação, mas também pode ser obtido na parte de Aventura do jogo. Normalmente você começa o combate sem , a menos que você ganhe algum durante a Aventura.

Regras adicionais relacionadas ao :

- Ao **descartar** , devolva-o para a reserva. Se você não tiver a quantidade necessária de , descarte tanto quanto puder e ignore o resto.
- Ao **gastar** , você tem que ter essa quantidade de . Se as instruções pedirem para que você "Gaste 2 " para Ativar" e você só tiver 1 , você não pode ativar este efeito.
- Todo o é descartado após o Combate.
- Ao **ganhar** durante o Combate, coloque essa quantidade de em sua folha de Mystling.
- Ao **ganhar** durante a Aventura, divida-o como quiser entre seus Mystlings e coloque-o dentro da bandeja de Mystling. adquirido durante a Aventura será utilizado no próximo Combate.
- Poder é um componente limitado. Cada Mystling pode ter no máximo 10 a qualquer momento (um Mystling não pode ganhar se ele já tiver 10).
- não é mantido entre os Cenários.

## Lista das Ações Bônus básicas:

### AÇÕES BÔNUS:

1 **Ímpeto:** Mova.

1 **Preparar:** Descarte 1 carta. Você pode sacar 1 carta.

*Ações Bônus na Carta de Ajuda.*

**Ímpeto:** gaste 1 para se Mover seguindo as regras normais de movimento.

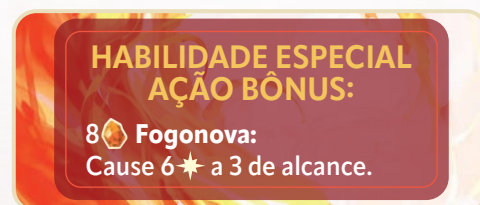
**Preparar:** gaste 1 para descartar uma Carta de Ação de um espaço escolhido. Deslize as Cartas de Ação para a direita a fim de preencher os espaços vazios. Você pode sacar uma nova Carta de Ação e colocá-la no espaço vazio mais à direita (normalmente espaço 1).

**Ação Bônus Elemental:** cada Elemento tem 1 Ação Bônus exclusiva listada na Carta de Ajuda desse elemento. Ações Bônus Elementais estão disponíveis apenas para os Mystlings com o mesmo elemento principal.



*Mystlings de Fogo podem gastar 5 para resolver um Ataque como uma Ação Bônus.*

**Ação Bônus Habilidade Especial:** todos os Mystlings têm 1 ou mais Ações Bônus exclusivas que só estão disponíveis para eles. Você as encontra nas Cartas de Habilidade.

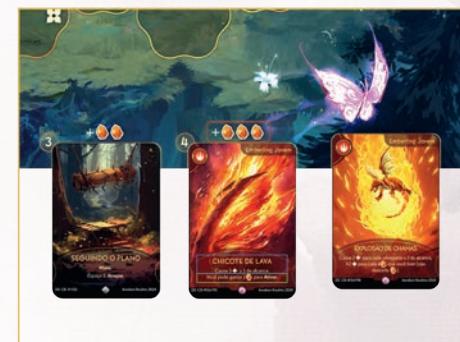


*Um jogador controlando o Emberling Jovem pode gastar 8 para resolver Fogonova, que lhe permite Causar 6 ao alcance 3.*

## Exemplo do Turno de jogador



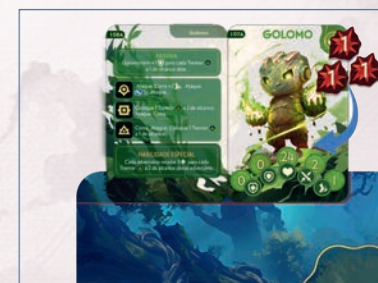
O jogador resolve um Combate. Ele tem um Emberling Jovem e luta contra um Golomo. O jogador está prestes a resolver seu segundo turno no Combate. Ele tem 2 e 2, já o Golomo Inimigo ainda não tem nenhum.



Primeiro, o jogador pode usar Ações Bônus, mas ele acha melhor não fazer isso agora. Ele decide usar a Carta de Ação Chicote de Lava que está no 4º espaço.



Primeiro, o jogador ganha 3 pelo espaço.

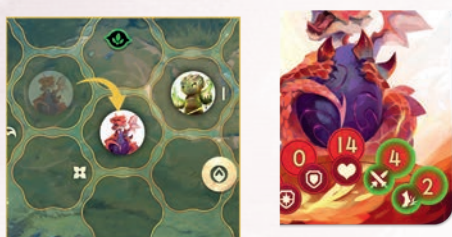


Depois, ele resolve o efeito do Chicote de Lava de cima para baixo e da esquerda para a direita. A primeira parte do efeito (marcado em azul) permite que o jogador "Cause 3 ao alcance 3". Como o Golomo está dentro desse alcance e tem 0 ele sofre 3.





A segunda parte do efeito é opcional, pois diz que "Você pode gastar 2 para **Ativar**". O jogador decide usar essa opção. Ele gasta 2 e escolhe Ativar a carta Seguindo o Plano que está no 3º espaço (ele não ganha deste espaço).



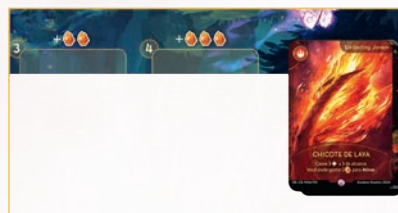
Assim como antes, ele resolve a carta de cima para baixo e da esquerda para a direita. A primeira parte do efeito permite que o jogador se Mova. O Emberling Jovem tem 2, então ele pode se mover até 2 espaços. O jogador decide o mover 1 espaço para ficar ao alcance 1 do Golomo.



A segunda parte do efeito diz "Espaço 3: Ataque". Este efeito só pode ser resolvido se a carta estiver no espaço 3. Felizmente, é exatamente onde a carta está, então o jogador resolve o Ataque.

O Emberling Jovem tem 4 e a do Golomo é 0. Mas o Golomo tem uma habilidade Passiva que lhe dá +1 para cada Tremor ao alcance 1. Isto significa que o Golomo agora tem 2.

No final, o Ataque do Emberling Jovem é reduzido por 2 e causa um total de 2.



O jogador resolve completamente a Carta de Ação Ativada (Seguindo o Plano), então ele descarta essa carta. Depois disso, ele descarta a Carta de Ação que causou o efeito Ativar (Chicote de Lava).



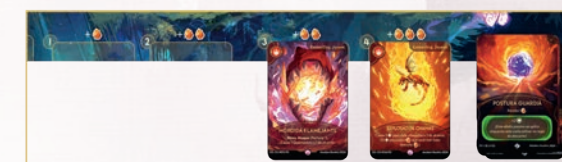
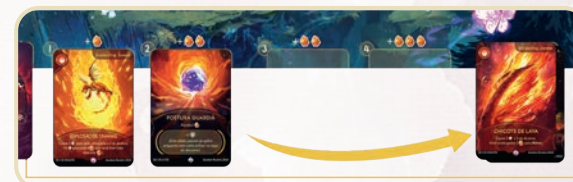
O jogador não pode resolver mais Cartas de Ação neste turno, mas ainda pode usar Ações Bônus. O jogador decide usar a Ação Bônus Ímpeto. Ele gasta 1 para Mover.



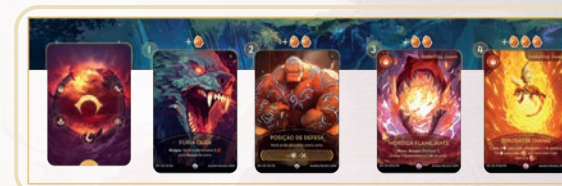
Ele pode mover até 2 espaços e decide usar toda a desta vez, indo para o mais longe possível.



Depois, o jogador também decide usar a Ação Bônus Preparar, gastando 1 para descartar uma carta e sacar 1 carta.



Ele descarta a Postura Guardiã, desliza todas as cartas para a direita e saca 1 nova carta para o espaço 3. O efeito passivo da Postura Guardiã se aplica, fazendo com que o Emberling Jovem tenha 2 a partir de agora.



O jogador decide encerrar seu turno já que não há mais nada que ele possa fazer: ele não pode pagar por sua Habilidade Especial nem pela Ação Bônus Elemental, além de já ter utilizado as Ações Bônus Preparar e Ímpeto neste turno. Ele tem 1 sobrando, que poderá ser utilizado em seu próximo turno.

Normalmente o jogador deslizaria as cartas para a direita a fim de preencher os espaços vazios, mas suas Cartas de Ação já estão nos espaços mais à direita por ter usado a Ação Bônus Preparar. Portanto, o jogador apenas preenche os espaços vazios comprando novas cartas. O turno do jogador termina. Agora é a vez do turno do Inimigo.



## Turno do Inimigo

Depois do turno do jogador, chegou a hora do Inimigo agir.

**2**: Lembre-se que a ordem do turno é diferente. Primeiro, é o turno do jogador com a Ficha Provocar, depois o outro jogador e, por fim, o Inimigo. Após o turno do Inimigo, o jogador com a Ficha Provocar joga seu turno e assim por diante.

Os Inimigos possuem vários efeitos diferentes que podem ser resolvidos de acordo com sua Carta de Habilidade. O Inimigo irá resolver um efeito que combine com a Carta de Ataque Inimigo do topo, que sempre fica visível ao jogador.

### Ordem do Turno do Inimigo

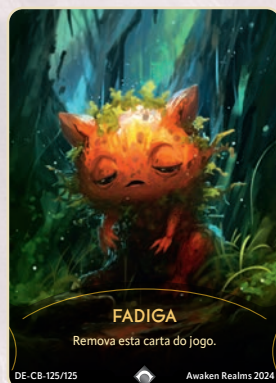
No seu turno, um Inimigo resolve um dos seus efeitos. A cada certa quantidade de turnos, o Inimigo resolve sua Habilidade Especial. Para resolver um turno do Inimigo, siga os passos abaixo.

- Deslizar cartas. Sacar uma Carta de Ataque Inimigo.
  - Resolver a Carta de Ataque Inimigo.
  - Verificar e resolver a Habilidade Especial.
  - Fim do turno do Inimigo. Resolver o turno do jogador.
- Deslizar cartas. Sacar uma Carta de Ataque Inimigo:** deslize todas as Cartas de Ataque Inimigo um espaço para a direita (*em raros casos, quando você fosse deslizar a carta do espaço 5, coloque-a no descarte em vez disso*). Depois, pegue uma Carta de Ataque Inimigo do topo do baralho e coloque-a no 1º espaço.

Se o baralho do Inimigo esgotar a qualquer momento:

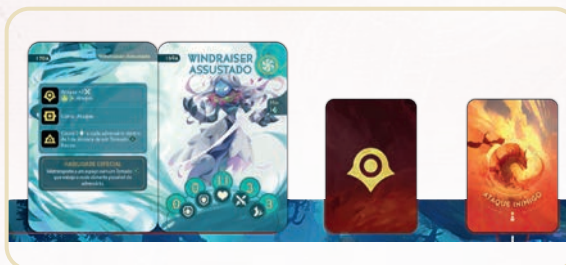
- Você ganha 1 Fadiga e a coloca no topo do seu descarte. Cartas de Fadiga não são removidas após o Combate. Elas são colocadas em seu baralho em um único Cenário e podem ser removidas ao jogá-las durante o Combate ou por vários efeitos durante a Aventura.
- Se não houver mais Cartas de Fadiga disponível, sofra 5
- Reembalhe o descarte de Ataque Inimigo e crie um novo baralho de Inimigo; não descarte as Cartas de Ataque Inimigo da trilha.

**2**: Quando o Baralho de Ataque Inimigo esgotar, somente o jogador com a Ficha Provocar pega a Carta de Fadiga (independente do alvo do Inimigo).



- Resolver a Carta de Ataque Inimigo:** verifique a Carta de Ataque Inimigo no 1º espaço. Resolva o efeito correspondente da Carta de Habilidade do Inimigo. Depois, vire

para baixo a Carta de Ataque Inimigo resolvida. Ao resolver o Ataque Inimigo, trate seu Mystling como o "adversário".



O Inimigo resolverá o efeito em seu próximo turno: "Ataque +2 Ataque". Isto acontece após deslizar as cartas e colocar a carta do topo no 1º espaço.

**2**: Use as Cartas de Ataque Inimigo com **2**. Essas cartas te mostram o que o Inimigo faz, mas você não saberá qual jogador será o alvo. O alvo é escolhido após deslizar e sacar cartas; isto é indicado pela carta que está no topo do baralho de Ataque Inimigo.

O Inimigo resolve seu ataque tratando o alvo como um adversário. Se o efeito Inimigo disser "Cada adversário", o efeito é aplicável aos dois jogadores (caso contrário, o jogador que não for o alvo é ignorado pelas ações do Inimigo).

O alvo pode ser:

- Provocar:** o Inimigo visa o jogador com a ficha Provocar.



- Outro:** o Inimigo visa o jogador que não tenha a ficha Provocar.



- Verificar e Resolver a Habilidade Especial:** se houver uma Carta de Ataque Inimigo acima da ficha de Habilidade Especial, resolva a Habilidade Especial do Inimigo e descarte todas as Cartas de Ataque Inimigo dos espaços de Inimigo.
- Fim do turno do Inimigo. Seguir para o turno do jogador.**
  - Resolva os efeitos de fim do turno na ordem que desejar.
  - Descarte 1 ficha de Condição de cada tipo do Inimigo, se ele tiver alguma (*veja a página 32 para mais detalhes sobre as fichas de Condição*).
  - Começar o turno do jogador.

### Palavras-chave do Inimigo

Muitas das palavras-chave que você usa como jogador também são utilizadas pelo Inimigo. E elas funcionam da mesma maneira, ou de forma bem parecida (por ex: **Ataque** e **Cause** ). Contudo, existem duas palavras-chave ligadas ao movimento que são específicas aos Inimigos:

**Recue:**

- O Recuo do Inimigo é resolvido de maneira parecida com o Movimento do seu Mystling.
- Durante o Recuo, o Inimigo sempre se move para um espaço mais distante de você (*ou seja, um espaço que tenha a maior alcance possível a você*), usando a menor quantidade possível de movimento.
- Quando o Inimigo Recuar e ele já estiver no espaço mais distante possível, ele não se move.
- Se existirem vários espaços para cumprir essa condição, você pode escolher para qual desses espaços o Inimigo Recuará.



O Windraiser Assustado Recua. Ele tem 3 . Existem 3 espaços para onde o Windraiser Assustado pode ir a fim de terminar seu movimento o mais longe possível do seu adversário (Emberling Jovem). O jogador decide movê-lo para o espaço superior.



**Corra:**

A Corrida do Inimigo é resolvida de maneira parecida ao Movimento do seu Mystling.

Durante a Corrida, o Inimigo sempre se move para um dos espaços mais próximos de você (ou seja, para tentar terminar ao alcance 1 de você, se possível), usando a menor quantidade de movimentos possíveis.

Quando um Inimigo Corre e ele já está dentro do Alcance 1 de você, ele não se move.

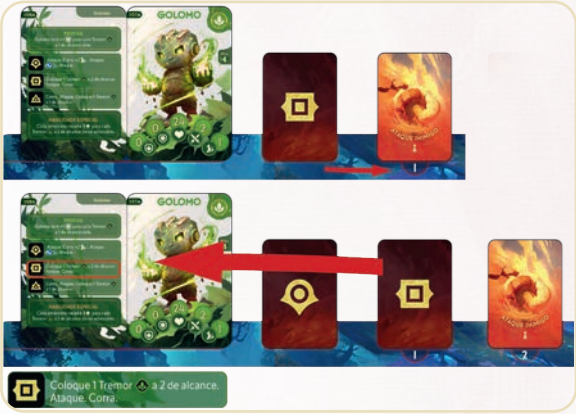
Se existirem vários espaços para cumprir essa condição, você pode escolher para qual desses espaços o Inimigo Correrá.



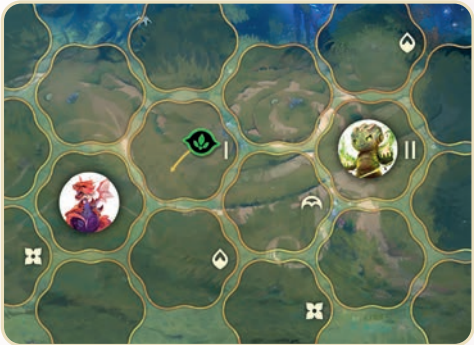
O Windraiser Assustado Corre. Ele tem 3 . Ele quer terminar seu movimento o mais perto possível do adversário (Emberling Jovem) então ele não usará toda a sua . Existem 2 espaços para onde o Windraiser Assustado pode ir. O jogador decide movê-lo para o espaço inferior.

## Exemplo do turno de Inimigo

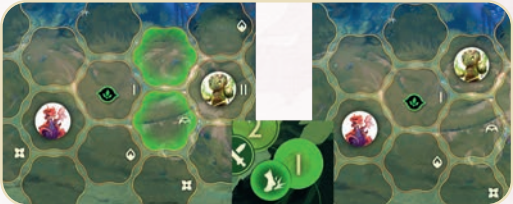
Observação: o exemplo de turno do Inimigo usa as regras de Alocação de Ficha Elemental, que você ainda não conhece (explicadas na página 24). Você pode ler este exemplo sem conhecer a regra.



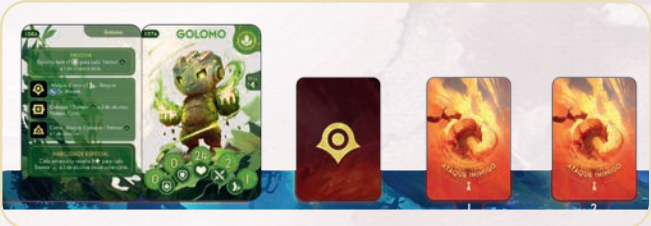
É o turno do Inimigo Golomo. Primeiro, deslize todas as Cartas de Ataque nos espaços de Ataque Inimigo para a direita, deixando o espaço 1 vazio para receber uma nova carta. Depois, coloque a carta do topo do baralho de Ataque Inimigo no espaço 1 e compare seu símbolo com a Carta de Habilidade do Inimigo Golomo. Feito isso, resolva o efeito correspondente.



O efeito diz para que o Inimigo “Coloque 1 Tremor ao alcance 2. Ataque. Corra”. Resolva esses efeitos da esquerda para a direita, de cima para baixo. Coloque 1 Tremor ao alcance 2 no espaço mais próximo ao Mystling do jogador (Emberling Jovem). Existem dois espaços possíveis (o espaço com I e o espaço com ). Nesses casos, o jogador escolhe onde colocar a ficha. Ele decide alocá-la no espaço I. Depois, o efeito diz “Ataque”. Como o Golomo não está ao alcance 1 do Mystling do jogador, o Ataque não acontece.



A última parte do efeito é “Corra.” O Golomo se move 1 espaço em direção ao Mystling do jogador, já que o Golomo tem 1 . Existem dois espaços (marcados com círculos verdes na imagem acima) para onde o Golomo pode ir. Nesses casos, o jogador decide para onde o Inimigo vai. O jogador escolhe o espaço superior.



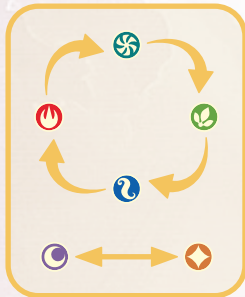
A Carta de Ataque Inimigo foi totalmente resolvida, vire-a para baixo. Não há uma Carta de Ataque Inimigo acima da ficha de Habilidade Especial, então o Inimigo não resolve sua Habilidade Especial. O turno do Inimigo termina.



# Outras Regras do Combate

## Vantagem Elemental

Os Elementos no *Dragon Eclipse* interagem entre si (cada Elemento tem uma vantagem sobre outro). Isto é representado por efeitos adicionais que podem ser encontrados em certas Cartas de Ação / Cartas de Habilidade do Inimigo.



O diagrama acima mostra a vantagem Elemental. Luz e Escurecimento são opostos um ao outro. Fogo usa Ar como combustível. Ar pode passar por rachaduras na armadura da Terra. Terra é o único poder que pode interromper a Água. Água é perfeita para extinguir o Fogo. Você não precisa se lembrar já que sempre estará descrito no efeito.

## Ícones de Vantagem



Ícones de Vantagem sempre são seguidos por um efeito. Resolva os efeitos apenas se o Elemento do seu adversário for igual ao ícone exibido (isto também se aplica aos Elementos secundários).



Por exemplo, quando você resolver a carta *Tempestade* e o Elemento do seu adversário for Fogo, você também resolve o efeito "Cause 3 a qualquer alcance".

Ícones de Vantagem utilizados pelos Inimigos funcionam da mesma forma. Aplique esses efeitos apenas se o seu Mystling tiver um Elemento que combine com o ícone exibido (isto também se aplica aos Elementos secundários).

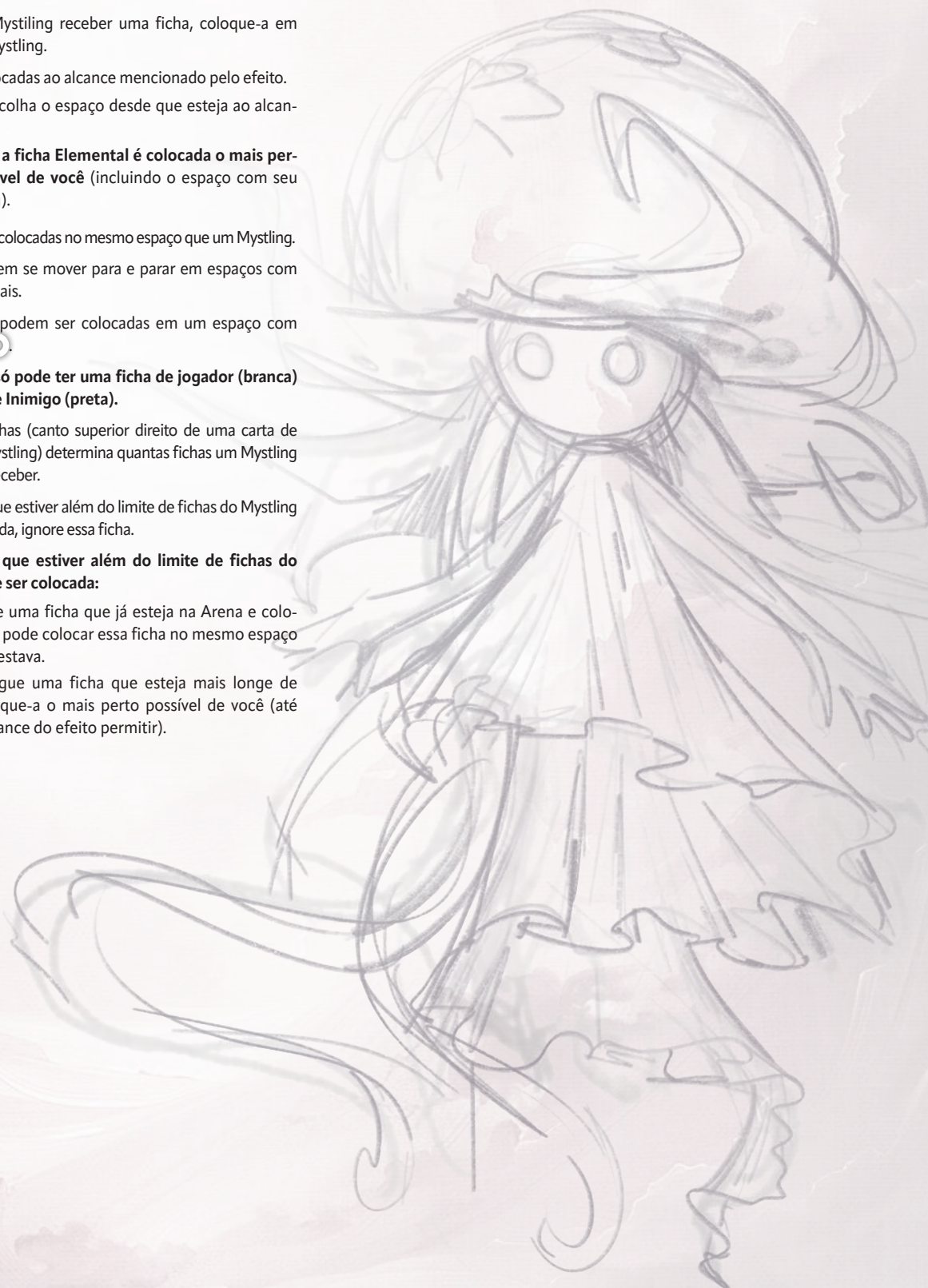
: Resolva o efeito do ícone Vantagem apenas se o alvo atual tiver um Elemento equivalente.

## Fichas Elementais



Algumas Cartas de Ação, Ações Bônus ou efeitos de Inimigo podem colocar fichas Elementais na Arena ou dar as fichas para os Mystlings. O nome da ficha é sempre seguida pelo ícone da ficha Elemental (por exemplo, coloque 1 Tremor ao alcance 2). Fichas Elementais têm dois lados. O lado branco da ficha é reservado para você e o lado preto é utilizado pelo Inimigo. Fichas não possuem efeitos por conta própria, mas elas podem ser utilizadas por Habilidades Especiais, Cartas de Ação ou Cartas de Habilidade do Inimigo.

- Quando um Mystling receber uma ficha, coloque-a em sua folha de Mystling.
- Fichas são colocadas ao alcance mencionado pelo efeito.
  - Você: escolha o espaço desde que esteja ao alcance.
  - Inimigo: a ficha Elemental é colocada o mais perto possível de você (incluindo o espaço com seu Mystling).
- Elas podem ser colocadas no mesmo espaço que um Mystling.
- Mystlings podem se mover para e parar em espaços com fichas Elementais.
- As fichas não podem ser colocadas em um espaço com Terreno.
- Cada espaço só pode ter uma ficha de jogador (branca) e uma ficha de Inimigo (preta).
- O limite de fichas (canto superior direito de uma carta de atributos de Mystling) determina quantas fichas um Mystling pode colocar/receber.
- Se uma ficha que estiver além do limite de fichas do Mystling fosse ser recebida, ignore essa ficha.
- Se uma ficha que estiver além do limite de fichas do Mystling fosse ser colocada:
  - Você: pegue uma ficha que já esteja na Arena e coloque-a. Você pode colocar essa ficha no mesmo espaço em que ela estava.
  - Inimigo: pegue uma ficha que esteja mais longe de você e coloque-a o mais perto possível de você (até aonde o alcance do efeito permitir).





# Fim do Combate

O Combate termina imediatamente quando uma das 3 condições for cumprida:

## PERDER

Se, a qualquer momento, houver a mesma quantidade ou mais de do que a do seu Mystling em sua respectiva folha, você Perde o Combate imediatamente.

: Se apenas um dos Mystlings do jogador tiver uma quantidade de igual ou maior que a dele, você perde imediatamente.

## VENCER

Você pode encerrar o Combate derrotando o Inimigo. Se a qualquer momento houver a mesma quantidade ou mais de do que a do Inimigo em sua respectiva folha, e você não tiver cumprido todas as condições de Domesticação (caso existam), você Vence o Combate.

Por exemplo, quando você resolver uma carta com um efeito: "Cause 2 ao alcance 2. Cure 2". Se a parte do efeito que diz "Cause 2 ao alcance 2" já cumprir a condição de vitória, você deve encerrar imediatamente o Combate e não pode resolver o efeito "Cure 2".

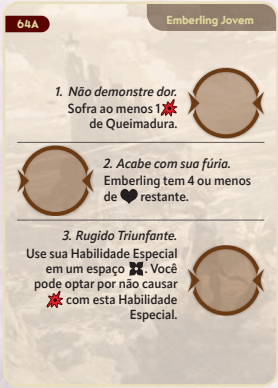
## DOMAR

Domar é mais difícil do que vencer, mas depois que você Domar um Inimigo, ele se juntará ao seu grupo. Contudo, se uma Carta de Domesticação não tiver sido colocada durante a Preparação do Combate, o Mystling Inimigo não poderá ser domado.

Para Domar um Inimigo, você deve cumprir todas as condições em sua Carta de Domesticação na ordem apresentada (da primeira até a última). Isto significa que você não pode cumprir a terceira condição de Domesticação se ainda não tiver cumprido a 1ª e a 2ª.

Ao cumprir uma condição, coloque uma ficha A no espaço ao lado dela. As condições permanecem cumpridas mesmo se a situação do jogo mudar (por exemplo, se a condição era reduzir a do Inimigo, você a cumpriu e depois ele se curou, a condição continua cumprida).

Quando você cumprir a última condição na Carta de Domesticação, você imediatamente Doma o Inimigo e o Combate termina. Isto acontece mesmo se um Inimigo tiver a mesma quantidade ou mais de do que no mesmo momento.



Uma Carta de Domesticação.

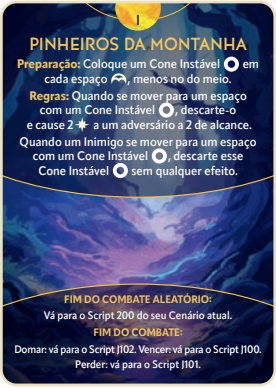
## Rendição

Nós não recomendamos, mas você também pode se render e entregar uma luta a qualquer momento durante o Combate. Se o fizer, cause ao seu Mystling até que tenha igual ao seu valor de , e resolva o resultado de PERDER. Se você se render, você não poderá continuar o Combate, mesmo se as instruções do Script indicarem o contrário.

: Cause aos Mystlings dos dois jogadores.

## Após Perder/Domar/Vencer

Quando uma das condições citadas for alcançada, olhe para a seção inferior da Carta de Arena abaixo do "FIM DO COMBATE." Vá para o Script referente ao resultado e siga as instruções escritas lá. Se você estava em um Combate Aleatório, siga as instruções nas seções "FIM DO COMBATE ALEATÓRIO" da Carta de Arena.

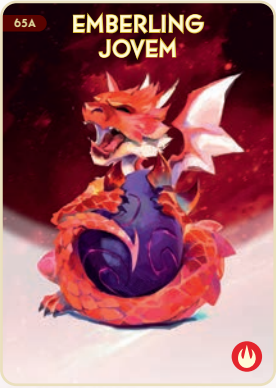


## Enciclopédia de Mystlings

Atrás da divisória de Enciclopédia de Mystlings, você guarda Retratos e Curiosidades dos Mystlings que você encontrou e Domou durante sua jornada. Essas cartas não interferem em nada na jogabilidade, mas é com elas que você registra seu progresso e conhecimento sobre os Mystlings.

Na Edição Especial do jogo, use a pasta da Enciclopédia de Mystlings no lugar da divisória. Guarde as Cartas de Retrato e de Curiosidades nos espaços que sejam iguais às IDs das cartas.

- Cartas de Retrato:** Se você estava lutando contra um Mystling pela primeira vez (não importa o resultado do Combate), você será instruído a pegar sua carta de Retrato e colocá-la na Enciclopédia de Mystlings. Coloque essa carta atrás da divisória da Enciclopédia de Mystlings.



Carta de Retrato do Emberling Jovem

- Curiosidade:** Curiosidades de Mystlings são encontradas no lado B das Cartas de Domesticação. Se você Domar um Inimigo, você será instruído a pegar sua Carta de Domesticação, virá-la para o lado B e colocá-la na Enciclopédia de Mystlings. Coloque essa carta atrás da divisória da Enciclopédia de Mystlings.



Curiosidade do Emberling Jovem.

## Adicionando cartas aos Combates Aleatórios

Muitas vezes o Diário de Aventuras te instruirá a adicionar uma carta de Nível aos Combates Aleatórios. Quase todo Mystling que você não Domou acabará em um Combate Aleatório, para que você tenha uma chance de Domá-los com Essência (durante o passo de Navegar no Mapa-Múndi) ou encontrá-los novamente em Combates Aleatórios. Os Combates Aleatórios e as Cartas de Nível estão descritas com mais detalhes na página 32.

- Adicione a carta de Nível X aos Combates Aleatórios:** encontre a Carta de Nível mencionada no baralho de Níveis e coloque-a atrás da divisória do Combate Aleatório.

## Removendo Cartas de Inimigo

Quando você Domar um Mystling, você não poderá mais encontrá-la como seu Inimigo. É por isso que o Diário de Aventuras te instruirá a colocar a Habilidade do Inimigo do Mystling Domado atrás da divisória de Removidos. Desta forma, você também pode usar as divisórias dos Mystlings Domados para organizar os Mystlings no seu Grupo.

## Limpar a Arena

O Diário de Aventuras lhe informa quando Limpar a Arena após o Combate. Para fazer isso, siga os passos abaixo:

- Coloque seu baralho de Ação no compartimento de Mystling (junto com todas as Cartas de Fadiga recebidas).
- Coloque as Cartas de Habilidade e Atributos do seu Mystling junto com todo seu na bandeja de Mystling.
- Descarte todo seu e as fichas Elementais (nada disso é mantido entre os Combates).
- Coloque as Cartas de Inimigo atrás da divisória correspondente.
- Observeção: Se você Domou o Inimigo, pule este passo.
- Pegue todas as Cartas de Ataque Inimigo e embaralhe-as.
- Descarte todos os componentes da Arena.
- Feche o Livro de Arenas.



# DEPOIS DO CENÁRIO

Essa fase começa quando você chega em um Script no Diário de Aventuras que diz: **"Parabéns! Você chegou no final do Cenário"**. O texto que segue traz as instruções sobre como terminar um Cenário. Os passos a seguir também estão listados no Diário de Aventuras, então não precisa se preocupar em lembrar de todos eles.

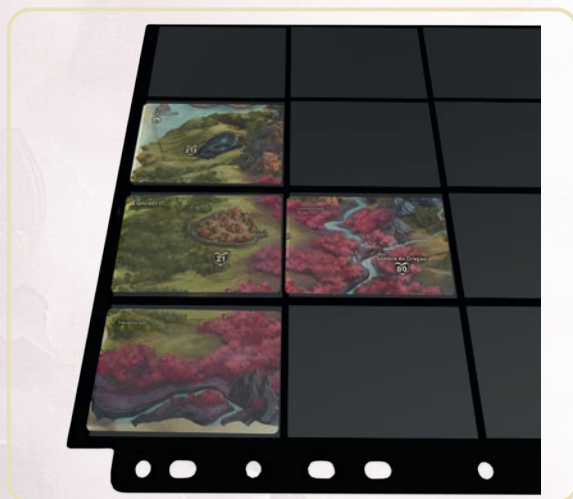
## 1. Ganhando acesso a novos Cenários

Pegue o Mapa-Múndi: tire-o da caixa e coloque-o em sua frente .

Você pode ser instruído a seguir vários passos:

Para virar uma carta do Mapa-Múndi, tire-a do seu espaço e vire-a para o lado Explorado. Muitas vezes isso significa que um Cenário que estava disponível, agora está bloqueado.

Você também ganha novas Cartas do Mapa-Múndi e as encaixa no organizador. Preste atenção ao lado que essas cartas devem estar exibindo e onde elas devem ser encaixadas. Essas cartas oferecem novos Cenários ou novos Scripts para explorar durante o passo de Navegar no Mapa-Múndi.



Organizador de cartas do Mapa-Múndi com cartas encaixadas (depois do Cenário 1).

## 2. Abrindo Boosters

Quando você for instruído a abrir um Booster, escolha um Booster aleatório da caixa do jogo e abra-o. Coloque todas as cartas do Booster aberto atrás da divisória de Cartas Desbloqueadas. Essas cartas podem ser adicionadas ao seu baralho durante a fase de Construir o Baralho nos próximos Cenários.

Na Edição Especial do jogo os Boosters estão selados. Para abrir um Booster, você rasga o pacote brilhante. Após a Campanha, você pode reiniciar os Boosters utilizando o unboxing guiado e os envelopes de Booster.

## 3. Ganhando Cartas Avançadas

Além das cartas iniciais (I) obtidas no primeiro Cenário, existem outras cartas neutras que podem ser desbloqueadas após cada Cenário. Essas cartas estão incluídas no baralho Avançado. Existem dois baralhos Avançados: O baralho Avançado A, que é utilizado no começo do jogo e baralho Avançado B, que é mais poderoso e pode ser desbloqueado mais tarde na Campanha.



Ganhar uma Carta Avançada:

1. Pegue todas as Cartas Avançadas do seu baralho Avançado atual (nos primeiros Cenários, será o baralho Avançado A).
2. Saque 8 cartas, menos 1 para cada Fadiga nos dois baralhos de Ação, até um mínimo de 3 cartas. Coloque-as viradas para cima em sua frente .
3. Escolha 3 cartas e coloque-as atrás da divisória de Cartas Desbloqueadas. Essas cartas podem ser adicionadas ao seu baralho durante a fase de "Construir o Baralho" nos próximos Cenários. Embaralhe o resto das cartas de volta no baralho Avançado.

## 4. Descarte todas as Cartas de Fadiga

Fadiga não é mantida entre os Cenários. Remova todas as Cartas de Fadiga dos seus baralhos de Ação dos dois Mystlings e as coloque junto com o resto das Cartas de Fadiga.

## 5. Cure Totalmente seus Mystlings:

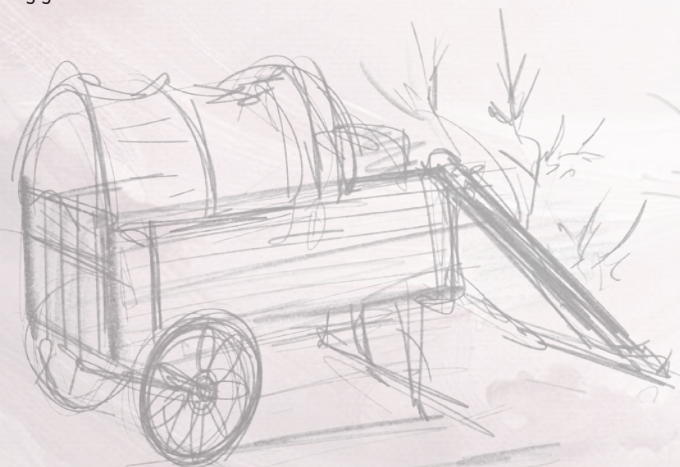
✖ não é mantido entre os Cenários. Descarte todos os ✖ dos seus dois Mystlings.

## 6. Salvar o jogo

O jogo só pode ser salvo após a conclusão de um Cenário. O Diário de Aventuras lhe informa quando você poderá salvar o jogo.

Para salvar o jogo, siga as instruções abaixo:

1. Coloque os dois Mystlings atrás da Divisória de Grupo com as Cartas de Ação associadas a eles. Se você quiser salvar os baralhos que você construiu para eles no começo deste Cenário, você pode colocá-los aqui também.
2. Coloque o resto das suas Cartas de Ação atrás da divisória de Cartas Desbloqueadas.
3. Coloque suas Cartas de Equipamento (*lembre-se que você não pode ter mais que 2*), suas Cartas de Item (*máx. 3*) e todos os seus Segredos, Essências e Pratas atrás da divisória de Inventário.
4. Devolva todos os componentes restantes para a caixa do jogo.





# MODOS DE JOGO ADICIONAIS

## Modos Difíceis

Disponíveis durante a campanha.

Se você quiser deixar seu jogo mais desafiador, você pode adicionar as seguintes regras. O modo Difícil altera apenas o Combate do jogo. Você pode mudar para o modo Difícil a qualquer momento do jogo (menos durante o Combate). Você também pode desistir deste modo a qualquer momento se sentir que não está gostando. Nós recomendamos que você jogue o primeiro Cenário no modo normal.

Existem três maneiras para modificar seu jogo. Recomendamos fortemente que você use apenas uma delas por vez.

### Difícil - Corrupção

Disponível nas partidas solo e para 2 jogadores.

Este modo aumenta os atributos do adversário e pode aumentar a duração do Combate.

Regras: antes de cada Combate, saque uma carta de Corrupção aleatória (veja a página 32) para o seu Inimigo e coloque-a abaixo da carta de atributos dele. Durante o Combate, adicione os atributos da carta de Corrupção ao Inimigo. Isto pode fazer com que o Inimigo possa ter mais do que 1 carta de Corrupção.

: Encaixe a Carta de Corrupção sob uma Grande Corrupção.

### Difícil - Imprevisível

Disponível nas partidas solo.

Este modo deixa o Combate menos determinístico.

Regras: jogue com o baralho de Ataque Inimigo virado para baixo. Durante o passo “Resolver a Carta de Ataque Inimigo”, vire a Carta de Ataque Inimigo do topo e a resolva.

### Difícil - Aço

Disponível nas partidas solo e para 2 jogadores.

Este modo diminui a quantidade de cura após o Combate, fazendo com que cada Combate consecutivo durante um Cenário seja mais perigoso.

Regras: sempre que você ler esta instrução: “Cada Mystling que participou deste Combate se Cura até metade (arredondado para baixo) da sua ”, resolva este texto no lugar: “Cada Mystling que participou deste Combate Cura 5. Eles não podem se Curar para além da metade (arredondado para baixo) da sua .

## Modo JvJ

Indisponível durante a campanha.

No modo JvJ, você pode desafiar seus amigos para um duelo épico. Todos os Mystlings podem competir entre si no modo JvJ. Dependendo de quanto tempo você tiver, você pode jogar um dos seguintes modos:

- Batalha Rápida (30-45 minutos).
- Desafio (90 minutos).

Tanto a Batalha Rápida quanto o Desafio usam as regras de Combate (página 18) e de Construção de Baralho (página 7). É preciso estar bem familiarizado com essas regras para jogar neste modo. As alterações de regras para o JvJ seguem abaixo:

- Você não pode Domar o adversário. Para Vencer o Combate você tem que fazer com que o Inimigo tenha a mesma quantidade ou mais de do que sua .
- Use o lado JvJ das Cartas de Arena.
- Ao colocar fichas Elementais, o primeiro jogador deve usar o lado branco e o outro jogador usa o lado preto das fichas.
- Interrupção afeta as cartas no espaço 1 (elas não podem ser descartadas desta forma).
- Use o lado B das Cartas de Atributos (com “JvJ” na parte inferior).



Uma Carta de Atributos JvJ.

### Batalha Rápida

Na Batalha Rápida, cada jogador controla um Mystling, constrói o baralho para ele e luta contra o outro. Os jogadores se alternam realizando seus turnos até que um jogador vença.

#### Preparação da Batalha Rápida

1. Escolha aleatoriamente o primeiro jogador.
2. O primeiro jogador escolhe um Mystling e pega suas Cartas de Ação, de Atributos e de Habilidade. Depois, o outro jogador faz o mesmo.
3. Os jogadores constroem ao mesmo tempo os baralhos para seus Mystlings, seguindo todas as Regras de Construção de Baralho, com as seguintes exceções:
  - a. Divida todas as cartas neutras em duas pilhas para que cada pilha tenha apenas uma cópia de cada carta.
  - b. Divida todas as Cartas de Ação Elemental em pilhas com cartas de cada Elemento.
  - c. Os jogadores recebem uma pilha de cartas neutras (eles podem optar por trocar algumas das cartas neutras entre si).

- d. Se os jogadores escolherem um Mystling do mesmo Elemento, e eles não chegarem a um acordo sobre quem fica com quais cartas, eles escolhem as cartas uma por uma, começando pelo primeiro jogador.
- e. Se um dos Mystlings tiver um Elemento secundário, ele pode escolher as Cartas de Ação do elemento secundário depois que o outro jogador completar a construção de seu baralho (ele usa as cartas que sobram).

4. Os jogadores aleatoriamente escolhem um dos Mapas de Arena (use o lado ).
5. Os jogadores aleatoriamente sacam uma das Cartas de Arena JvJ e seguem as instruções de Preparação dela.
6. O primeiro jogador coloca seu Mystling no espaço inicial I. O outro jogador escolhe se coloca seu Mystling no espaço inicial II ou III.
7. Cada jogador pega seu respectivo baralho de Ação, embaralha-o e coloca-o virado para baixo no espaço para o baralho do jogador.
8. Os jogadores sacam quatro Cartas de Ação (uma de cada vez) e as colocam nos espaços 1-4 à direita do seu baralho de Ação.
9. Começando pelo primeiro jogador, cada jogador pode optar por fazer um Mulligan (página 17).
10. O segundo jogador recebe 1 .
11. O primeiro jogador começa seu turno.

### Desafio

No Desafio, os jogadores lutam entre si numa série de rodadas e com cada jogador usando 3 Mystlings. Os jogadores podem trocar os Mystlings entre as rodadas. Os jogadores se alternam realizando seus turnos até que um jogador vença a rodada. Para vencer um Desafio, o jogador deve vencer 2 de 3 rodadas. Ou seja, em um Desafio, você joga 2 ou 3 rodadas. O vencedor da rodada não pode usar o Mystling que acabou de usar nas próximas rodadas.

#### Preparação do Desafio

1. Escolha aleatoriamente o jogador anfitrião.
2. O jogador anfitrião escolhe um Mystling e pega suas Cartas de Ação, de Atributos e de Habilidade. Depois, o outro jogador faz o mesmo e imediatamente escolhe seu segundo Mystling. O jogador anfitrião escolhe o segundo e o terceiro Mystling. Por fim, o outro jogador escolhe seu terceiro Mystling. Os jogadores não podem escolher um Mystling com o mesmo Elemento principal que outro que ele já tenha.
3. Divida todas as cartas neutras em duas pilhas para que cada pilha tenha apenas uma cópia de cada carta.
4. Divida todas as Cartas de Ação Elemental em pilhas com cartas de cada Elemento.
5. Cada jogador recebe uma pilha de cartas neutras (eles podem optar por trocar algumas das cartas neutras entre si).
6. Os jogadores constroem ao mesmo tempo os baralhos para um dos seus Mystlings, seguindo todas as Regras de Construção de Baralho com as seguintes exceções:
  - a. Se os jogadores escolherem um Mystling do mesmo Elemento, e eles não chegarem a um acordo sobre quem fica com quais cartas, eles escolhem as cartas uma por uma, começando pelo jogador anfitrião.
  - b. Se um dos Mystlings tiver um Elemento secundário, ele pode escolher as Cartas de Ação do elemento secundário depois que o outro jogador completar a construção de seu baralho (ele usa as cartas que sobram).
- c. Repita este processo para todos os Mystlings até que cada jogador tenha construído 3 baralhos.



### Preparação da Rodada:

- Apenas durante a primeira rodada: Escolha aleatoriamente o primeiro jogador.
- Os jogadores aleatoriamente escolhem um dos Mapas de Arena (use o lado ).
- Os jogadores aleatoriamente sacam uma das Cartas de Arena [v] e seguem as instruções de Preparação dela.
- O primeiro jogador escolhe um dos seus Mystlings para essa rodada. Depois, o outro jogador escolhe seu Mystling.
- O primeiro jogador coloca seu Mystling no espaço inicial I. O outro jogador escolhe se coloca seu Mystling no espaço inicial II ou III.
- Cada jogador pega o baralho de Ação de seu Mystling atual, embaralha-o e coloca-o virado para baixo no espaço do baralho de jogador.
- Os jogadores sacam quatro Cartas de Ação (uma de cada vez) e as colocam nos espaços 1-4 à direita do seu baralho de Ação.
- Começando pelo primeiro jogador, cada jogador pode optar por fazer um Mulligan (*página 17*).
- O segundo jogador recebe 1 .
- O primeiro jogador começa seu turno.

### Depois da Rodada:

- Se um jogador vencer 2 rodadas, ele será o vencedor do Desafio e o Desafio termina.
- Caso contrário:
  - a. O jogador que venceu a rodada deixa a figura do Mystling que venceu a rodada de lado (*indicando que ele venceu 1 rodada*). Ele não pode usar este Mystling nas rodadas futuras.
  - b. Ambos os jogadores descartam todos os  e  de suas folhas de Mystling.
  - c. O jogador que perdeu a rodada decide quem será o primeiro jogador na próxima rodada.
  - d. Limpe a Arena.
  - e. Prepare a próxima rodada seguindo os passos de preparação da Rodada.

## Modo Roguelite

Disponível nas partidas solo ou com 2 jogadores.

Indisponível durante a campanha.

Recomendamos que conclua a campanha antes de começar a jogar o modo Roguelite.

### Visão Geral

Cada jogador escolhe um Mystling e tenta chegar no 3º Chefe avançando pelos combates em um mapa. Todos os mapas têm três estágios. Cada estágio termina com um Chefe para lutar. Após cada Chefe, os jogadores podem salvar o jogo ou continuar jogando. Se você não conseguir, não se preocupe! As Pratas e Essências que você adquiriu em uma Tentativa lhe permitem destravar vantagens e Mystlings adicionais, que lhe ajudarão a avançar pelos mapas.

O ciclo principal de uma sessão roguelite (chamada de Tentativa (envolve escolher um espaço em um mapa, resolver seu efeito (receber uma recompensa ou resolver um Combate), e depois escolher outro espaço até que você conclua a Tentativa ao derrotar o 3º e último Chefe. Se o Mystling de qualquer jogador tiver a mesma quantidade ou mais de  do que sua , você sucumbe às feridas e perde a Tentativa.

Nos dois casos, vá para a Resolução da Tentativa.

### Preparação do Roguelite

Você só precisa realizar essa preparação uma vez antes de começar sua primeira Tentativa Roguelite.

- Se ainda não o fez, abra todos os boosters.
- Separe as Cartas Avançadas em baralhos A e B.
- Prepare as Cartas de Ação Elemental, separando-as em baralhos diferentes para cada Elemento.
- Coloque todas as Cartas de Mystling (Atributos, Habilidade, Habilidade do Inimigo, Domesticação, Retrato e Ação) atrás de suas respectivas divisórias.
- Prepare as cartas de Nível, dividindo-as em baralhos separados para cada Nível de Mystling.
- Pegue os baralhos de Itens e de Equipamentos e remova todas as cartas sem o RL no canto inferior direito, elas não são utilizadas neste modo. Deixe as cartas remanescentes na área de jogo.
- Prepare o baralho de Ataque Inimigo.

 : Use o Baralho Inimigo marcado com .

- Prepare as fichas Universais, de Condição, Elementais, de Dano e de Poder.
- Prepare as figuras.
- Pegue uma nova folha de Roguelite.
- **Pegue todos os componentes exclusivos deste modo:** Mapas, Artefatos e cartas de Mistério do Roguelite.

### Cartas de Artefato



Um Artefato bloqueado (esquerda) e um Artefato desbloqueado (direita).

Artefatos são um novo tipo de carta, parecido com os Itens e Equipamentos. Eles são desbloqueados nas Tentativas Roguelite.

- Todas as cartas de Artefato tem o lado bloqueado e o lado desbloqueado.
- Artefatos são cartas de uso único.

 : Os Artefatos são compartilhados entre os jogadores.

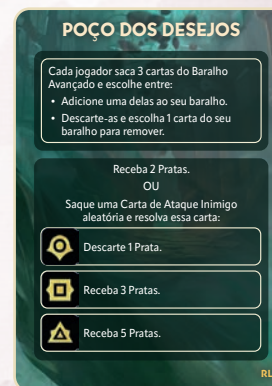
Depois de utilizados, eles são exauridos (*gire-os em 90 graus para marcar que você não pode utilizá-lo*) até que você chegue no próximo Acampamento após o Combate com um Chefe.

Antes da sua primeira Tentativa, todos os Artefatos estão bloqueados, você não pode ler os lados desbloqueados.

Para desbloquear um Artefato, um jogador deve concluir a Conquista presente no lado bloqueado da carta. Depois disso, este Artefato é virado e deixado de lado até a resolução da Tentativa (você não pode utilizá-lo nesta Tentativa).

 : Um jogador não pode desbloquear os Artefatos de outro jogador.

### Cartas de Mistério



Cartas de Mistério representam encontros e aventuras aleatórias. Entre um Combate e outro, os jogadores resolvem ao menos uma dessas cartas. Cartas de Mistério são divididas em duas seções: a superior permite aos jogadores aprimorar seus baralhos de Ação adicionando ou removendo cartas, e a seção inferior tem vários efeitos que fornecem Itens, Equipamentos e outras vantagens.



## Folha de Progresso

|                                         | 1                        | 2                        | 3                        | Mystlings                               | 1                        | 2                        | 3                        |                                 | 1                        | 2                        | 3                        |
|-----------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-----------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="radio"/> Firple            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/> Shadeclaw Jovem 3 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/> Umbra 5   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="radio"/> Prowler           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/> Alukah 4          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/> Vogandr 5 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="radio"/> Alukah Jovem      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/> Blazereef 4       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/>           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="radio"/> Iceing Jovem      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/> Bolb 4            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/>           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="radio"/> Golomo 2          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/> Chrysomallon 4    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/>           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="radio"/> Regalian 2        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/> Darktailen 4      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/>           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="radio"/> Emberling Jovem 2 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/> Emberling 4       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/>           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="radio"/> Gaiaodon Jovem 2  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/> Iceing 4          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/>           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="radio"/> Eldrithia 3       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/> Luminesca 4       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/>           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="radio"/> Elkthorn 3        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/> Firple Renovado 4 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/>           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="radio"/> Furwing 3         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/> Shadeclaw 4       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/>           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="radio"/> Glarexus 3        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/> Windraiser 4      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/>           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="radio"/> Sirens 3          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/> Artios 5          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/>           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="radio"/> Bolb Jovem 3      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/> Gaiaodon 5        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="radio"/>           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

|                                                    | X=1<br>3 Pratas       | X=2<br>6 Pratas       | X=3<br>10 Pratas      | Vantagens de Artefato                                        | Modo Escuridão                                                                   |
|----------------------------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|--------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| Adicione X Cartas Neutras escolhidas ao baralho    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 1 <input type="radio"/> Espaço de Artefato                   | 1 <input type="radio"/> Começo de uma Tentativa: Ganhe 5                         |
| Adicione X Cartas Elementais escolhidas ao baralho | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 2 <input type="radio"/> Remova 1 +                           | 2 <input type="radio"/> Começo de uma Tentativa: Remova 1 carta de Mystling      |
| Remova X cartas do baralho                         | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 3 <input type="radio"/> Desbloqueie Cartas Avançadas B       | 3 <input type="radio"/> Começo de uma Tentativa: Ganhe 1 Fadiga                  |
| Ganhe X Itens escolhidos                           | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 4 <input type="radio"/> Desbloqueie Domesticação             | 4 <input type="radio"/> Acampamento: Cure 5 a menos                              |
| Ganhe X                                            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 5 <input type="radio"/> 2 Espaços de Artefato                | 5 <input type="radio"/> Chefe começa com 1 Corrupção                             |
| Ganhe X Equipamentos                               | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 6 <input type="radio"/> Desbloqueie Modo Escuridão           | 6 <input type="radio"/> Nível +1 (máx. 5)                                        |
|                                                    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 7 <input type="radio"/> Remova Cartas Avançadas A            | 7 <input type="radio"/> Custo da Habilidade Elemental +1                         |
|                                                    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 8 <input type="radio"/> Remova mais 1                        | 8 <input type="radio"/> Custo da Habilidade Especial +1                          |
|                                                    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 9 <input type="radio"/> Desbloqueie 1 Mystling gratuitamente | 9 <input type="radio"/> Ganhe apenas 1 do espaço 2                               |
|                                                    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 10 <input type="radio"/> 3 Espaços de Artefato               | 10 <input type="radio"/> Preparação do Inimigo: Espaço de Habilidade Especial -1 |

| Artefatos                                    | Mapas                          |
|----------------------------------------------|--------------------------------|
| <input type="radio"/> Alma Reserva           | <input type="radio"/> Mapa 1 → |
| <input type="radio"/> Bracelete Infundido    | <input type="radio"/> Mapa 2 → |
| <input type="radio"/> Cristais Enclausurados | <input type="radio"/> Mapa 3 → |
| <input type="radio"/> Estilhaços             | <input type="radio"/> Mapa 4 → |
| <input type="radio"/> Falsificação           |                                |
| <input type="radio"/> Gema do Crescimento    |                                |
| <input type="radio"/> Joia do Teletransporte |                                |
| <input type="radio"/> Livro Esgotado         |                                |
| <input type="radio"/> Tomo do Embaralhamento |                                |
| <input type="radio"/> Vegetação Guia         |                                |

Este modo apresenta a Folha de Progresso para registrar o seu progresso e suas conquistas. Ela é dividida em 6 seções:

## 1. Mystlings

- Registre quais Mystlings estão disponíveis para jogar.
- Antes da sua primeira Tentativa, você tem quatro Mystlings desbloqueados (indicados pelo ponto preto). Você desbloqueia mais Mystlings em suas Tentativas.
- Cada Mystling tem três caixas ao lado deles, que você marca após derrotar Chefes.
- A primeira caixa permite ao jogador iniciar as Tentativas do Acampamento 1 com esse Mystling. A segunda caixa permite ao jogador iniciar as Tentativas do Acampamento 2 com esse Mystling. A terceira caixa indica que o 3º Chefe foi derrotado por este Mystling.
- Durante a resolução de uma Tentativa, os jogadores podem gastar Essências para desbloquear Mystlings.

## 2. Artefatos

- Você marca quais Artefatos conseguiu desbloquear na folha de Progresso.

### 3. Vantagens de Artefato

- Sempre que um jogador desbloquear um Artefato, ele marca o primeiro espaço disponível na folha de Progresso sob as Vantagens de Artefato, desbloqueando essa vantagem para tentativas futuras.
- **Tipos de vantagens de Artefato:**
  - **X Espaços de Artefato:** no começo de cada Tentativa, os jogadores escolhem em conjunto uma quantidade de Artefatos igual a quantos espaços desbloqueados eles tenham.
  - **Remova**  +  e 1  antes de sacar uma carta, aumentando suas chances de um efeito positivo. Embaralhe-as de volta no baralho de Inimigos após a resolução.
  - **Desbloqueie Cartas Avançadas B:** durante a preparação, os jogadores embaralham todas as cartas B com as cartas A para criar um Baralho Avançado melhor.
  - **Desbloqueie Domesticação:** os jogadores agora podem Domar Mystlings no modo Roguelite. Ao preparar o Combate contra um Mystling que ainda não esteja desbloqueado, prepare o Combate usando as Cartas de Domesticação e de Arena listadas na carta de Nível do Inimigo.

#### 4. Vantagens Iniciais

- Essas vantagens ajudam os jogadores a começarem mais fortes. **Cada** nível de vantagem deve ser desbloqueado em ordem, o que significa que você deve primeiro comprar a que custa 3 Pratas antes de comprar a de 6 Pratas e assim por diante. Contudo, você pode comprar vantagens diferentes do mesmo custo em qualquer ordem.

## 5. Mapas

- Após completar um mapa (ao derrotar o 3º Chefe), os jogadores desbloqueiam um mapa adicional Roguelite, que eles podem explorar nas tentativas futuras.
- Ao completar um mapa pela primeira vez, os jogadores recebem 3 Essências.

## 6. Modo Escuridão

- Sempre que você marcar todas as 3 caixas próximas a um Mystling, desbloqueie o próximo nível de Escuridão marcando o nível de Escuridão mais alto que esteja desmarcado. Quando você começar uma Tentativa, você pode optar por jogar com todos os modificadores de Escuridão desbloqueados; este é um passo opcional que deixa a dificuldade do jogo progressivamente mais difícil.
- Você não precisa usar as regras da Escuridão, mas é recomendado se você quiser um jogo mais desafiador.



– Tipos de modificadores do Modo Escuridão:

- ♦ **Começo da Tentativa:** na preparação da Tentativa, resolva o efeito correspondente. Remover 1 Carta de Mystling significa que você deve remover uma carta aleatória específica de um Mystling do seu baralho de Ação.
- ♦ **Cura 5 a menos:** quando você tiver que Curar totalmente seu Mystling na fase de Acampamento, deixe 5  na folha de Mystling.
- ♦ **Chefes começam com 1 Corrupção:** anexe 1 Carta de Corrupção à folha do Inimigo no começo do Combate com um Chefe.
- ♦ **+1 Nível:** quando você sacar uma carta de Nível, saque uma carta de um Nível acima do requisitado. O Nível máximo é 5.
- ♦ **+1  custo da Habilidade Especial/Elemental:** o custo dessas habilidades é aumentado em 1 (no máximo 10).
- ♦ **Receba apenas 1  do espaço 2:** use uma  para cobrir um dos símbolos de  acima do espaço 2 de Carta de Ação. Você só recebe 1  ao resolver uma carta deste espaço.
- ♦ **1 Espaço da Habilidade Especial:** ao preparar um Inimigo, coloque a ficha de Habilidade Especial em espaço mais à esquerda (mínimo no espaço 1).

## Mapa



Mapas Roguelite são divididos em 3 partes – cada uma começando com um Acampamento e terminando com um Chefe. Os jogadores se movem no mapa e sua posição atual é marcada com uma . Sempre que o jogador se mover para um espaço novo no mapa, ele deve resolver um efeito relacionado (descrito detalhadamente na seção Partida Roguelite na página 31). Existem 2 a 4 espaços marcados com letras para as Cartas de Mistério. Alguns efeitos de espaço usam cartas posicionadas nesses espaços.

## Preparação da Tentativa



Para começar uma sessão de jogo do modo Roguelite, você deve seguir os passos abaixo. Se essa for sua primeira Tentativa, você deve realizar a preparação Roguelite antes.

- Escolha um mapa Roguelite desbloqueado e coloque-o no meio da área de jogo. Coloque uma  no espaço inicial – ela representa sua posição no mapa.
- Prepare os componentes:
  - Embaralhe as cartas Avançadas A (junto com as cartas B, se você já as desbloqueou no modo Roguelite) e deixe-as perto do mapa.
  - Deixe as cartas de Ataque Inimigo, de Item, de Corrupção, e de Equipamento perto do mapa.
  - Embaralhe as Cartas de Mistério. Coloque uma carta virada para cima em cada espaço lateral no mapa. Deixe as cartas restantes viradas pra baixo perto do mapa.
- Os jogadores escolhem em conjunto uma quantidade de Artefatos desbloqueados igual à quantidade de espaços de Artefato disponíveis. Esses Artefatos estão disponíveis durante essa Tentativa.
- Cada jogador segue os seguintes passos:
  - Escolha um dos Mystlings desbloqueados.

: Os jogadores devem escolher Mystlings com diferentes Elementos Principais.

  - Remova a Carta de Nível do Mystling escolhido do baralho de Nível.
  - Pegue as Cartas de Ação, de Atributos e de Habilidade do Mystling escolhido, um conjunto de 10 diferentes Cartas Iniciais (marcadas com "I" no canto superior direito) e uma Carta de Ajuda relativa ao Elemento do Mystling.
  - Deixe os baralhos Elementais relativos aos Elementos Principais e Secundários do Mystling escolhido perto do mapa.
  - Resolva os efeitos das Vantagens Iniciais desbloqueadas.
  - Escolha um dos Artefatos bloqueados e deixe-o virado para baixo em sua área de jogo (exibindo a Conquista). Você pode desbloquear o artefato se você cumprir a condição durante essa Tentativa.



## Partida Roguelite

Cada rodada de uma Tentativa Roguelite consiste em mover-se para um espaço no mapa Roguelite e resolver o efeito do espaço. O jogo segue assim até chegar na resolução da Tentativa.

Para mover até um espaço, os jogadores escolhem aonde eles querem ir e movem sua  no mapa Roguelite seguindo as setas. Você não pode mover para trás nem em nenhuma outra direção que seja diferente para onde as setas apontam. O jogador coloca a  neste espaço e depois resolve o respectivo efeito. Todos os efeitos estão descritos abaixo:

- **Nível X:** saque um adversário aleatório do nível indicado, prepare e resolva um Combate seguindo as regras descritas no livro de regras com as seguintes exceções:
  - Não coloque uma Carta de Domesticação a menos que você tenha desbloqueado a Vantagem de Artefato que lhe permite Domar Mystlings.
  - Quando você vencer, não vá para o Script da Carta de Arena, mas deixe a carta de Nível do Mystling derrotado perto do mapa (ela não será utilizada até que você chegue no espaço de Acampamento). Depois, escolha outro espaço no mapa para onde deseja ir. Se você derrotar o 3º Chefe, você conclui a Tentativa!
  - Quando você perder, não vá para o Script da Carta de Arena, em vez disso, siga imediatamente para a Resolução da Tentativa.



- **Chefe:** uma batalha com um Chefe funciona como um Combate normal com as seguintes alterações:
  - Preparação do Combate: embaralhe o Baralho de Corrupção e deixe-o perto do Baralho de Ataque Inimigo. Sempre que o Baralho de Ataque Inimigo for reembalhado, saque uma Carta de Corrupção e coloque-a sob a folha do Mystling do Inimigo. Um Chefe pode ter mais do que 1 Carta de Corrupção.
  - Chefes não podem ser Domados, mesmo depois de desbloquear a Vantagem de Artefato que lhe permite Domar Mystlings!



- **Carta de Mistério com um número ou uma letra:**
  - Se o espaço tiver uma letra, resolva a carta no espaço equivalente que foi preparado no começo do jogo. Não descarte essa carta depois!
  - Se o espaço mostrar a silhueta de 1 ou 2 cartas, os jogadores sacam essa quantidade de cartas, escolhem uma delas e devolvem as outras para o fundo do baralho. Depois de resolver uma carta, coloque-a no fundo do baralho.
  - Se uma carta lhe instruir a sacar uma Carta de Ataque Inimigo aleatória, embaralhe todas as Cartas de Ataque Inimigo (se você desbloqueou as Vantagens de Artefato, você remove algumas das cartas em antemão) e saca uma aleatoriamente.



- **Acampamento:** resolva os passos descritos abaixo:
  - Todos os Mystlings curam todo o .
  - Marque caixas na Folha de Progresso perto dos Mystlings que derrotaram o Chefe por concluir uma seção do mapa (ou seja, se derrotar o 1º Chefe, marque a caixa 1 ao lado do nome do Mystling).
  - Receba 1 Essência para cada caixa que você marcou no passo anterior.
  - Todos as Cartas de Artefato Exauridas ficam disponíveis novamente (gire-as para a posição correta). Os jogadores podem optar por mudar as Cartas de Artefato por outros Artefatos desbloqueados.
  - Se algum jogador não tiver uma carta de Artefato Bloqueada, ele pode pegar uma agora.
  - Você pode continuar ou salvar o jogo (veja abaixo).



### Resolução da Tentativa

Ao perder uma Tentativa (ou seja, se um dos seus Mystlings tiver a mesma quantidade ou mais de  do que sua , vencer uma Tentativa ao derrotar um 3º Chefe ou decidir encerrar a Tentativa sem salvar, siga os seguintes passos:

- Descarte todo o  e os Artefatos bloqueados.
- **Receba Prata:**
  - Pegue todas as cartas de Nível dos Mystlings que você derrotou nesta Tentativa. Para cada carta, ganhe X Pratas, onde X é igual ao Nível da carta.
  - Os jogadores gastam Pratas coletivamente para desbloquear as Vantagens Iniciais para futuras Tentativas na folha de Progresso. Isto pode ser feito a qualquer momento durante a Resolução da Tentativa, mesmo enquanto ganha Pratas das cartas de Nível.
  - Prata é um recurso limitado, e você nunca pode ter mais do que 10 Pratas.
- **Receba Essência:**
  - 1 Essência: para cada Artefato desbloqueado durante esta Tentativa.
  - 3 Essências: se os jogadores concluíram o mapa pela primeira vez.
  - Os jogadores usam a Essência adquirida para desbloquear novos Mystlings na Folha de Progresso para as Tentativas futuras. Isto pode ser feito a qualquer momento durante a Resolução da Tentativa.
  - Essência é um recurso limitado, e você nunca pode ter mais do que 6 Essências.
- Deixe todas as Cartas de Artefato perto da reserva de Artefatos desbloqueados. Eles estão disponíveis para a próxima Tentativa.
- Devolva todas as Cartas de Ação, de Nível e outros componentes para seus respectivos baralhos. Nada é mantido para Tentativas futuras com exceção dos bônus e desbloqueios marcados na Folha de Progresso.

### Salvando o Jogo (opcional)

Após cada Acampamento, você pode optar por salvar o jogo e voltar para ele mais tarde. Para salvar o jogo, siga os seguintes passos:

- Cada jogador coloca seu baralho na bandeja de Mystling.
- Os jogadores colocam suas Pratas e Essências na bandeja de Mystling. Se vocês jogaram com Escuridão, coloquem também todo o  não curado na bandeja.
- Pegue uma quantidade de  igual à quantidade de Chefes derrotados e coloque-as na bandeja de Mystling (como um lembrete de onde você encerrou o jogo).
- Coloque o resto dos componentes na caixa.

## Voltando a uma Tentativa Salva

Para voltar a um jogo salvo, siga esses passos:

- Prepare os componentes do jogo como descrito na Preparação da Tentativa.
- Cada jogador pega seu baralho de Ação salvo da bandeja de Mystling, junto com as Cartas de Ajuda, de Atributos e de Habilidade.
- Cada jogador pega todas as suas Pratas e Essências da bandeja de Mystling e as coloca em sua área de jogo.
- Os jogadores escolhem em conjunto uma quantidade de Artefatos desbloqueados igual à quantidade de espaços de Artefato disponíveis.
- Cada jogador pega uma carta de Artefato e a coloca em sua área de jogo, exibindo o lado da Conquista.
- Coloque a  no mapa no espaço de Acampamento onde o jogo foi encerrado (1º se o jogador já tiver 1 , ou 2º se ele tiver 2 ). Depois, descarte todas as  da sua bandeja de Mystling.

### Atalhos

Este modo permite que os jogadores comecem no 1º ou 2º Acampamento. Isto só é possível se cada um dos Mystlings escolhidos tiverem caixas suficientes marcadas. Você segue as regras normais da Preparação de Tentativa com as seguintes exceções:

- Você não pode jogar com as Regras da Escuridão.
- Se você tiver 1 caixa marcada, coloque a  no Acampamento 1, pegue 3 Cartas de Mistério, resolva a seção superior delas, uma de cada vez, e depois descarte-as.
- Se você tiver 2 caixas marcadas, coloque a  no Acampamento 1 ou 2, pegue 3 ou 6 Cartas de Mistério respectivamente, resolva a seção superior delas, uma de cada vez, e depois descarte-as.

### Compatibilidade com Expansões

Mystlings de todas as expansões podem ser utilizados no modo Roguelite. Escreva seus nomes na Folha de Progresso Roguelite em espaços vazios. Perto do nome deles, escreva o custo de Essência que você encontra em suas Cartas de Nível. Depois, adicione essas cartas de Nível ao resto das Cartas de Nível do jogo base.



# REGRAS AVANÇADAS

As regras abaixo são utilizadas em Cenários futuros. Leia apenas quando encontrar um termo desconhecido pela primeira vez.

## Combate Aleatório

Combates Aleatórios usam cartas de Nível para uma preparação aleatorizada. No começo do jogo, o baralho de Combate Aleatório está vazio, não há nenhuma carta de Nível atrás da divisória do Combate Aleatório. O Diário de Aventuras muitas vezes te instruirá a adicionar cartas de Nível aos Combates Aleatórios. Quase todo Mystling que você não Domou acabará em um Combate Aleatório, para que você tenha uma chance de Domá-los com Essência (durante o passo de Explorar o mapa de Locais) ou encontrá-los novamente em Combates Aleatórios.

Você provavelmente verá as seguintes instruções com relação aos Combates Aleatórios:

- **Adicione a carta de Nível X aos Combates Aleatórios:** pegue o baralho de cartas de Nível, encontre a carta mencionada e coloque-a atrás da divisória do Combate Aleatório.
- **Prepare um Combate Aleatório:** pegue todas as cartas atrás da divisória de Combate Aleatório, embaralhe-as e saque 2 delas (se houver apenas 1 carta no baralho de Combates Aleatórios, saque essa carta). Depois, escolha uma das cartas sacadas e prepare um Combate utilizando os componentes listados na carta de Nível, seguindo todas as regras de Preparação do Combate.
- **Prepare um Combate Aleatório, adicionando X à reserva de Inimigos a escolher:** após sacar 2 cartas de Combate Aleatório, adicione a carta mencionada do baralho de Nível às cartas sacadas para escolha. Escolha uma delas e prepare um Combate.

Depois do Combate Aleatório, a parte inferior da Carta de Arena lhe instrui a ir ao Script 200 do seu Cenário atual (por exemplo, se você estiver jogando um Cenário com todos os Scripts que começam com a letra A, você deve ir para o Script A200). Depois, o Diário de Aventuras usa a informação na carta de Nível (Domado, Enciclopédia de Mystlings) para te dar as cartas certas.

### Cartas de Nível



Cada Carta de Nível de Mystling possui:

1. **Nível do Mystling (I-V):** descreve o quão poderoso é o Mystling. Algumas vezes esse nível é utilizado no passo de Navegar no Mapa-Múndi e no modo Roguelite.
2. **Custo de Essência do Mystling:** informa quanta Essência você tem que gastar para Domar um Mystling durante o passo de Navegar no Mapa-Múndi.
3. **Elemento do Mystling.**
4. **Cartas de Mystling:** informa quais componentes devem ser utilizados durante os Combates Aleatórios ou no modo Roguelite.

## Cartas de Corrupção e Grande Corrupção

Desde o Eclipse, os elementos estão desbalanceados e muitos *Mystlings selvagens estão corrompidos pela influência intensificada de um deles ou mais.*

As Cartas de Corrupção deixam seu Combate um pouco mais difícil e são utilizadas para aumentar a força dos Mystlings mais fracos que você encontrar no jogo, ampliando os atributos deles. As regras de Grande Corrupção são as mesmas, mas elas só são utilizadas em jogos 2.

Quando você for instruído a "Adicionar X Cartas de Corrupção neste Combate", pegue todas as Cartas de Corrupção, saque a quantidade indicada aleatoriamente e anexe-a na folha de Inimigo. Cartas de Corrupção aumentam os atributos do Inimigo. Embaralhe as Cartas de Corrupção utilizadas de volta no baralho após o Combate.

2: Na Preparação do Combate, tanto no Diário de Aventuras quanto nas Cartas de Nível, você verá "2 Grande Corrupção: X". Isto significa que você deve encontrar uma Carta de Grande Corrupção específica e anexá-la à Folha do Inimigo. Devolva a Grande Corrupção utilizada para o baralho depois do Combate.

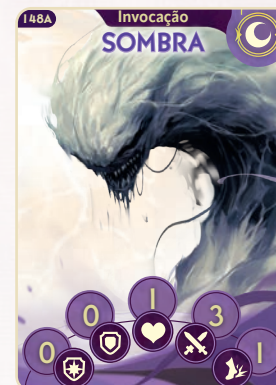


## Invocações

As Invocações são adversários mais fracos e mais simples utilizados por alguns Inimigos. Eles só são utilizados por Inimigos e nunca pelos Mystlings do jogador. Mesmo quando você Domar um Inimigo que utilize Invocações, você simplesmente coloca fichas Elementais sem utilizar as regras de Invocação. As Invocações são representadas pelas suas Cartas de Atributos individuais e fichas Elementais colocadas na Arena.

### Regras de Invocações:

- Você pode tratar as Invocações como um adversário para o propósito de quaisquer efeitos que causem ✖.
- As Invocações não podem receber nenhuma ficha de Condição.
- Tanto você quanto o Inimigo não podem se mover para ou através de um espaço com uma Invocação.
- Invocações não agem sozinhas, elas sempre seguem as regras na Carta de Habilidade do Inimigo.
- Somente Habilidades de Inimigos ou as regras da Preparação colocam as Invocações na Arena.
- Quando houver mais do que uma Invocação na Arena, você pode escolher a ordem em que as Invocações serão ativadas.
- Cartas de Corrupção e Grande Corrupção não são aplicáveis às Invocações.



Carta de Atributos de uma Invocação. Ela pode ser identificada pela etiqueta Invocação acima de seu nome.

## Fichas de Condição

Cada Mystling descarta 1 ficha de Condição de cada tipo ao final de seu turno. Quando você/o Inimigo causar uma Condição, coloque a ficha na folha de Mystling do Inimigo/seu Mystling. Ignore as fichas que excederem o limite de fichas de Condição.



**Queimadura (máx. 5):** antes de descartar a Queimadura, sofra 1 ✖ para cada ficha.



**Lentidão (máx. 1):** afeta as ações Corra/Recue/Mova. O valor de 1 é reduzido para 1 e não pode ser ampliado por modificadores de 1.

Por exemplo, se um Inimigo com 3 1 fosse "Correr +2" afetado por Lentidão, ele moveria apenas 1 espaço.

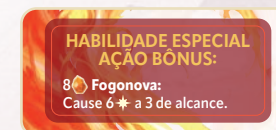


**Fraqueza (máx. 1):** os Ataques são reduzidos para 1 e não podem ser ampliados por modificadores ✖.

Por exemplo, se o seu Mystling com 3 ✖ fosse realizar um "Ataque +2" ✖ impactado por Fraqueza, seu valor de Ataque seria considerado como apenas 1. Com este efeito, ele causa 1 ✖ em um adversário com 0 1.



**Silêncio (máx. 1):** Mystlings Silenciados não podem usar Habilidades Especiais e nem Ações Bônus Elementais. O Inimigo Silenciado não resolve sua Habilidade Especial e não descarta cartas dos seus espaços.





## Missão de Combate

Essas Missões só podem ser concluídas durante o Combate. Você só pode concluir a Missão de Combate de um Mystling quando você usar esse Mystling no Combate.

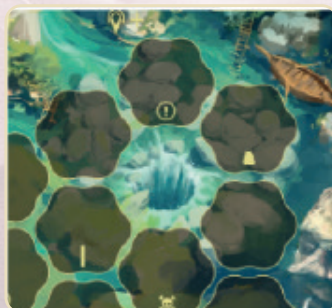
As condições para a conclusão estão listadas na frente da carta. Depois do Combate, se você cumpriu as condições, vire a carta de missão para o outro lado (B). Isto revelará uma versão exaltada da Carta de Atributos ou de Habilidade para seu Mystling. A partir de agora, use essa carta (Atributos ou Habilidade) como sendo a Carta do seu Mystling. Coloque a carta substituída atrás da divisória de Removidas.



Uma Carta de Missão de Combate e o Alukah Jovem Exaltado no outro lado desta carta.

## Cartas e Mapas de Arena

- Existe um espaço vazio no **Mapa de Arena 05** (veja abaixo). Nem você nem o Inimigo podem se mover para, ou ser colocado neste espaço. Fichas também não podem ser colocadas nem serem movidas para este espaço. Contudo, você pode contar este espaço ao calcular o alcance. Este espaço não bloqueia os efeitos que precisam de linha de visão.



- Atacando o Terreno:** algumas Cartas de Arena colocam fichas / que podem ser alvos de seus Ataques/efeitos que causam . Você pode tratar essas fichas como adversários para todos os propósitos desses efeitos. Essas fichas não podem receber fichas de condição. Causar Dano com (Drenar) em um Terreno não Cura seu Mystling.

Por exemplo, se você “Causar 2 e Fraqueza a todos os outros Mystlings (inclusive nos aliados) a qualquer alcance”, você deve causar dano nas fichas, mas ignore a aplicação da Fraqueza nelas.

- Inimigo Atravessando Terreno:** quando o Terreno na Arena tiver que ser descartado quando alguém se mover para seu espaço, os Inimigos o atravessam seguindo as regras normais de movimento (o Terreno é descartado). Porém, quando as regras do Terreno dizem que um “Inimigo não pode se mover para ou ser colocado em um espaço com um Terreno”, os Inimigos tratam os espaços com esses Terrenos como bloqueados e se movem ao redor dele (escolhendo o caminho mais curto).
- Em Linha:** alguns efeitos só podem ser utilizados em linhas a partir de um espaço com seu Mystling. Uma linha é uma série de espaços conectados na Arena em uma linha reta. Aliados bloqueiam efeitos em linha. Efeitos que causam em linha, causam esse dano ao adversário mais próximo que esteja na linha escolhida. Algumas regras de Carta de Arena podem bloquear efeitos em linha. Alguns efeitos podem lhe dizer para mover/correr em linha. Resolva esses movimentos seguindo as regras normais, mas você/o Inimigo deve se mover em uma linha escolhida.



O Emberling Jovem usou uma Carta de Ação Projétil para “Causar 4 a qualquer alcance em linha”. O jogador escolhe a linha exibida no exemplo acima e causa 4 ao Windraiser.



## CRÉDITOS

Dedicado à memória de Łukasz Orwat, o melhor de nós. Que um dia nos encontremos novamente.

**Diretor Criativo:** Kamil ‘Sanex’ Cieśla

**Conceito do Jogo:** Kamil ‘Sanex’ Cieśla, Marcin Świerkot

**Design do Jogo:** Andrzej Betkiewicz, Wojciech Frelich, Kamil ‘Sanex’ Cieśla

**Modo Roguelite:** Jan Truchanowicz

**Desenvolvedor Líder:** Wojciech Frelich

**Testes e Desenvolvimento:** Andrzej Betkiewicz, Wojciech Frelich, Michał Stachowiak, Adrian Krawczyk, Wiktoria Ślusarczyk, Wojciech Zieliński, Jan Truchanowicz

**Testes Adicionais:** Paweł Samborski, Tomasz Zawadzki, Michał Lach, Ernest Kiedrowicz, Filip Tomaszewski, Paulina Włodarczyk, Ariel Kowalski, Szymon Kulka, Michał Plata, Przemysław Wójcik, Patrycja Marciniak, Łukasz Jach, Natalia Makówka, Zuzanna Banasiak, Franciszek Stępniewski-Janowski, Timo Kandolin, Jeffrey Campbell, Diego García, Kristian Levensen, Sean Nyikos, Jeremy Freeman, Cora Freeman, Tymon Hatala, Manuel Campos, Jakub 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

**Livro de Regras:** Wojciech Frelich

**Design Narrativo:** Andrzej Betkiewicz

**Roteiro:** Marcin Mortka, Andrzej Betkiewicz

**Revisão & Edição:** Dan Morley, Tyler Brown, Matt Click

**Direção de Arte:** Patryk Jędraszek, Kamil ‘Sanex’ Cieśla

**Design Gráfico:** Adrian Radziun, Michał Stachowiak, Karolina Łaski-Getka, Aleksandra Fajlert, Łukasz Styrna, Michał Lechowski, Angelika Kajmowicz

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

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

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

**Produção:** Olga Baraniak, Jacek Szczypiński, Anna Czajka, Witold Chudy, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz, Jacek Pyszcze

**Consultor do Jogo:** Michał Oracz, Krzysztof Piskorski

**Agradecimentos Especiais:** 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

**Edição brasileira:** MeepleBR

**Editor:** Renato J. Lopes

**Tradutor:** João José Gois

**Revisão:** Romir G. E. Paulino

**Diagramação:** Kaique Messias

Glyp Games LTDA. Rua Manoel Pires de Moraes, 18 - Sala 03.

Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP.

**CNPJ:** 53.273.552/0001-30.

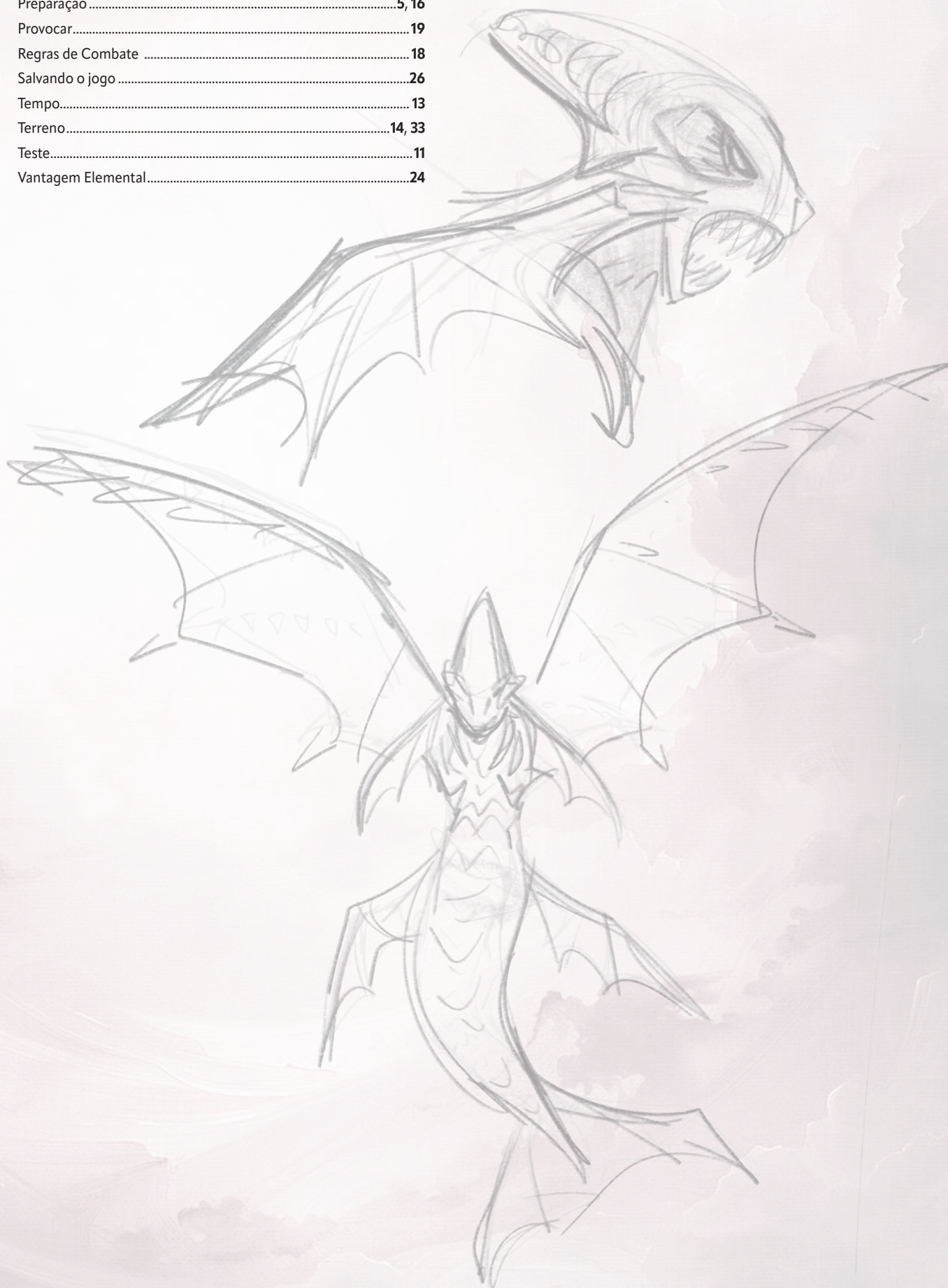
**SAC:** atendimento@meeplebr.com  
meeplebr.com



# ÍNDICE

|                                       |        |
|---------------------------------------|--------|
| Ação Bônus .....                      | 19, 20 |
| Alcance .....                         | 18     |
| Alvo .....                            | 22     |
| Arena:                                |        |
| • Carta .....                         | 14     |
| • Limpar .....                        | 25     |
| • Mapa .....                          | 14     |
| Ataque .....                          | 19     |
| Avançada .....                        | 7, 26  |
| Bandeja de Mystling .....             | 7      |
| Bloquear/Desbloquear .....            | 13     |
| Booster .....                         | 26     |
| Carta de Ação .....                   | 7, 18  |
| Carta de Ataque Inimigo .....         | 22     |
| Carta de Atributos .....              | 15     |
| Carta de Habilidade .....             | 15     |
| Carta de Habilidades do Inimigo ..... | 15     |
| Carta de Nível .....                  | 32     |
| Cause .....                           | 19     |
| Cenário .....                         | 5      |
| Combate .....                         | 16     |
| Combate Aleatório .....               | 25, 32 |
| Condições .....                       | 32     |
| Construção do Baralho .....           | 7      |
| Corrupção .....                       | 32     |
| Cura .....                            | 9      |
| Dano .....                            | 9      |
| Diário de Aventuras .....             | 8      |
| Domando .....                         | 25     |
| Enciclopédia de Mystlings .....       | 25     |
| Equipamento .....                     | 10     |
| Essência .....                        | 9      |
| Exploração .....                      | 12     |
| Fadiga .....                          | 9, 22  |
| Ficha de Decisão .....                | 8      |
| Fichas Elementais .....               | 24     |
| Folha de Status .....                 | 8      |
| Grande Corrupção .....                | 32     |
| Habilidade Especial .....             | 15     |
| Inventário .....                      | 5, 26  |
| Invocações .....                      | 32     |
| Item .....                            | 10, 11 |
| Mapa de Locais .....                  | 12     |
| Mapa-Múndi .....                      | 5, 26  |
| Melhoria .....                        | 18     |
| Missão .....                          | 6, 33  |
| Mova .....                            | 18     |
| Passivo .....                         | 18     |
| Poder .....                           | 9, 20  |
| Prata .....                           | 9      |

|                          |        |
|--------------------------|--------|
| Preparação .....         | 5, 16  |
| Provocar .....           | 19     |
| Regras de Combate .....  | 18     |
| Salvando o jogo .....    | 26     |
| Tempo .....              | 13     |
| Terreno .....            | 14, 33 |
| Teste .....              | 11     |
| Vantagem Elemental ..... | 24     |





# TAGS DE AVENTURA

- **Abra o Mapa X:** ache o Mapa correto no Livro de Locais e coloque-o na área de jogo.
  - **Coloque a ficha A no espaço X / Coloque a ficha B no espaço X:** coloque uma ficha de Aventura exibindo o lado A ou B no espaço correspondente no Mapa. Não mova as fichas que já estiverem no Mapa a menos que seja instruído de outra forma.
  - **Coloque X em sua frente:** pegue o componente mencionado (por exemplo, uma ficha Elemental) e coloque-o à sua frente, perto das suas Cartas de Segredo e Itens.
  - **Coloque X na bandeja de Mystling:** coloque o componente mencionado em um dos compartimentos. Até o final do Cenário atual, este componente está associado ao Mystling nesse compartimento.
- Observação:** É possível que exista mais componentes no compartimento de Mystling do que Cartas de Mystling e de Ação: Marcadores de Poder 🍌, Dano ✖, entre outros.
- **⌚** mova a ficha de Tempo um espaço para baixo. Se a ficha de Tempo estiver no espaço mais baixo, coloque-a na Carta de Segredo na base da trilha de Tempo em vez disso. Quando for instruído a ⌚ e a ficha de Tempo estiver na Carta de Evento, ignore essa progressão de tempo.
  - **Comece a Exploração:** feche o Diário de Aventuras e comece a explorar o Mapa de Locais (veja as regras do Mapa de Locais). Utilizado quando você entra numa área nova no Mapa de Locais.
  - **Configure 🍌/⌚ em X:** coloque o marcador de Tempo com o lado vermelho ou azul para cima no espaço mencionado da trilha de Tempo.
  - **Continue a Exploração:** feche o Diário de Aventuras e continue a Exploração pelo Mapa.
  - **Descarte a Carta de Segredo X:** devolva o Segredo mencionado ao baralho de Segredo. Se o Segredo que você tiver que descartar ainda não tiver sido revelado (estava virado para baixo), não revele-o. Mantenha as cartas no baralho de Segredo em ordem crescente.
  - **Encerre a Exploração:** descarte todos os componentes do Mapa de Locais e feche o Livro de Locais.
  - **Escolha entre:** escolha uma das opções apresentadas e resolva seu efeito. Leia todas as opções e suas consequências antes de decidir. Você não pode escolher uma opção se não cumprir seus requisitos indicados em parênteses.
  - **Faça o Teste e veja o resultado abaixo:** resolva o Teste seguindo as regras de Teste (veja a página 11).
  - **Ganhe a parte X do status Y:** pegue a Folha de Progresso e marque a parte X do status "Y". Se você já tiver o status mencionado, ignore-o.

Empatia  1 ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8

Folha de Progresso com a parte 2 do status "Empatia" já marcado.

- **Receba:** 🍌 pegue 🍌 e coloque-o no compartimento do Mystling escolhido. Você pode dividir o 🍌 recebido entre seus Mystlings como quiser, a menos que o Diário de Aventuras lhe instrua de outra forma. **Cada Mystling pode ter no máximo 10 🍌.**
- **Receba a Carta de Segredo X:** encontre o Segredo correto no baralho de Segredo, leia suas instruções e coloque-a em sua frente. Se a carta for um fragmento de mapa (chamada de sobreposição), coloque-a no Mapa de forma que sua ilustração esteja correta. Não há limite

a quantos Segredos você possa ter ao mesmo tempo. Se você já tiver o Segredo mencionado, ignore-o.

- **Receba Equipamento:** saque a carta do topo do baralho de Equipamentos e deixe-a à sua frente. **Você pode ter até 2 Cartas de Equipamento ao mesmo tempo.** Se você receber um Equipamento quando já tiver 2, você tem que usar ou descartar um dos 3 imediatamente.
- **Receba Fadiga:** pegue 1 Carta de *Fadiga* da caixa e adicione-a ao baralho de ação de um dos seus Mystlings. Você pode escolher qual Mystling a recebe colocando as Cartas de Fadiga em seu compartimento de Mystling. Se não houver Cartas de Fadiga disponíveis, sofra 5 ✖ em vez disso.
- **Receba Item:** saque a carta do topo do baralho de Itens e deixe-a à sua frente. Sempre que o baralho de Itens se esgotar, pegue todas as cartas do descarte de Itens e crie um novo baralho de Itens. Alguns Itens devem ser usados imediatamente. **Você pode ter até 3 Itens ao mesmo tempo.** Se você receber um Item quando já tiver 3, você tem que usar ou descartar um dos 4 imediatamente.
- **Se você tiver um Mystling X:** às vezes o Diário de Aventuras verifica quais Mystlings estão lhe acompanhando (apenas aqueles na bandeja de Mystling contam para essas verificações).

**Por exemplo:** "Sofra 6 ✖ (se você tiver um Mystling de 🌀, sofra apenas 3)". Isto significa que você sofrerá 6 ✖ mas se você tiver um Mystling de 🌀 (na bandeja de Mystling) você sofrerá apenas 3 ✖.

- **Sofra:** ✖ pegue ✖ e coloque-o no compartimento do Mystling escolhido. Você pode dividir o ✖ sofrido entre seus Mystlings como quiser, a menos que o Diário de Aventuras lhe instrua de outra forma. Você não pode escolher um Mystling para sofrer ✖ se isso resultar em ele igualar ou superar sua ❤. Se seus dois Mystlings tiverem muito ✖, ignore quaisquer ✖ excedentes.
- **Vá para o Script X:** abra o Diário de Aventuras na página com o Script mencionado e siga suas instruções. Quando você entrar em um Script, você tem que seguir todas as instruções descritas nele.



# TAGS DE COMBATE

Essas são as palavras-chave nas Cartas de Ação, Cartas de Habilidade e Cartas de Habilidade do Inimigo. Elas se aplicam tanto para você quanto para o Inimigo. Elas também estão listadas nas Cartas de Auxílio.

- **Alcance:** o alcance máximo de um(a) efeito/ação. Ações e efeitos sempre podem visar espaços que estejam mais perto do que o alcance máximo.
- **Ataque:** se o adversário estiver ao alcance 1 do Mystling que estiver atacando, cause  igual ao  do atacante. Reduza este  pela  do adversário até o mínimo de 0. Quando um efeito lhe permitir Atacar mais do que um adversário (por exemplo, "Ataque cada adversário que esteja em um espaço  ou  a qualquer alcance") resolva os Ataques um de cada vez na ordem que você quiser.

**Observação:** Alguns efeitos podem modificar o alcance ou valor dos seus Ataques.

Por exemplo, se a carta disser para você: "Ataque +1  ao alcance 2", ela substitui as regras de Ataque descritas acima e lhe permite resolver um Ataque a um Inimigo ao alcance 2. Além disso, este Ataque causa 1  a mais.

- **Ative:** este efeito só pode ser utilizado uma vez por turno. Ignore todos os efeitos de Ativar após o primeiro. Quando você Ativar, resolva outra carta dos seus espaços (não ganhe  deste espaço) e descarte-a. Depois, pare de resolver a carta que causou a Ativação e descarte-a. Quando o Inimigo Ativar, vire a Carta de Ataque Inimigo que causou o efeito Ativar para baixo e depois resolva a carta de Inimigo mais de cima, seguindo todas as regras normalmente (a Habilidade Especial só é resolvida uma vez, depois de resolver o Ativar).

Os seus efeitos de Ativar, assim como os do Inimigo, só podem ser resolvidos uma vez por turno.

: Quando um Inimigo Ativar, seu alvo pode mudar. Isto também se aplica à Habilidade Especial, já que ela verifica o alvo atual.

- **Cause X  ao alcance Y:** se o adversário estiver dentro do alcance mencionado, cause  igual ao valor de . Subtraia isso pela  do adversário até o mínimo de 0. Para efeitos que dizem que "Para cada (...) cause X ", some todo o  e só depois disso você subtrai pela  do adversário. Quando um efeito lhe permitir causar dano a mais do que um adversário (por exemplo, "Cada adversário sofre 2  para cada Tremor  ao alcance 2 deles") cause esses  a um Inimigo de cada vez, na ordem que quiser. Alguns efeitos podem dizer que "o Adversário sofre X ...". Trate esses efeitos igual ao efeito de causar  no que diz respeito a todas as regras.
- **Corra:** a Corrida do Inimigo é resolvida de maneira parecida com o Movimento do seu Mystling. Durante a Corrida, o Inimigo sempre se move para um espaço mais perto de você (ou seja, tentando terminar ao alcance 1 de você, se possível), usando a menor quantidade de movimentos possíveis. Quando um Inimigo Correr e ele já estiver dentro do Alcance 1 de você, ele não se move. Se existirem vários espaços para cumprir esta condição, você pode escolher para qual desses espaços o Inimigo Correrá.
- **Cure X:** descarte X  da sua folha de Mystling. Se o Inimigo receber Cure X, descarte essa quantidade de  da folha de Inimigo.
- **Descarte X:** descarte um componente específico. Se você tiver menos que X do componente em questão, descarte tudo que tiver. Quando um efeito lhe disser para descartar mais do que uma carta, você decide em qual

ordem elas serão descartadas (exceto na Interrupção). Ao descartar mais do que uma carta do topo do seu baralho, você deve resolvê-las uma de cada vez, na ordem em que elas forem sendo descartadas.

Por exemplo, "Descarte 2  " significa descartar 2  da sua folha de Mystling e colocá-los na reserva de .

- **(Drenar):** Ataques e efeitos que causam  com (Drenar), Curam seu Mystling pela quantidade de  final que foi aplicado ao adversário. Contudo, você não pode Curar  que excedam a  do adversário. Você não pode Curar através de (Drenar) atacando Terrenos.

Por exemplo: "Cause 3  (Drenar)". Seu adversário só tem 1  sobrando. Ele sofre 3 , mas você só Cura 1.

- **Espaço X:** se esta carta estiver no espaço X, você resolve um efeito adicional. Cartas resolvidas fora da sua trilha (por exemplo, usando a Ação Bônus Elemental Aceleração Aérea) não estão em nenhum espaço e seu valor de espaço é considerado como 0.

Por exemplo: a carta tem o efeito: "Ganhe 1 . Espaço 3: Ganhe 2 ". Se esta carta estiver no espaço 3, você ganha 1  e depois mais 2 .

- **Gaste X:** quando você gastar X, você deve ter essa quantidade de X. Se as instruções lhe pedirem para que "Gaste 2  para Ativar" e você só tiver 1 , você não poderá ativar este efeito.

- **Interrompa X:** descarte as X cartas mais à direita da trilha do adversário (a partir do espaço numerado mais alto com uma carta). Raramente, Interromper pode fazer com que o jogador tenha 0 cartas no passo 2 do seu turno. Neste caso, o turno do jogador termina imediatamente.

- **Mova:** verifique o valor de  do Mystling e mova para um espaço adjacente até X vezes (onde X é igual ao seu valor de ). Você move um Mystling um espaço por vez, mas em uma ação de Movimento, você pode se mover vários espaços. Alguns efeitos durante o jogo podem modificar seu Movimento. Quando você for instruído para que "Mova +1 ", considere seu valor de movimento como sendo 1 maior para este movimento.

- **(Perfurar X):** este efeito ignora X da  /  do adversário.

**Exemplo:** Ataque (Perfurar 3), ignora 3  durante o Ataque.

- **Procure X:** olhe X cartas do topo do seu baralho, escolha 1 e coloque-a no topo do baralho. Depois, coloque as outras no fundo do baralho na ordem que quiser. Se seu baralho tiver menos cartas do que o valor da Procura, olhe quantas cartas for possível (não reembalhe seu baralho).

- **Purifique X:** descarte X fichas de Condição de uma folha de Mystling. Uma ficha Queimadura 3 conta como 3 fichas separadas. Purificar lhe permite descartar qualquer tipo de fichas de Condição. Purifique Fraqueza/Lentidão/Silêncio/Queimadura só lhe permite descartar uma ficha de Condição específica.

- **Receba:** você pode receber , , Fichas Elementais, Fichas de Condição e . Para receber X, coloque essa quantidade na Folha do Mystling.  ou  não afetam os efeitos de receber . Ao receber Fichas Elementais (exemplo, "Receba 1 Gelo "), coloque essa quantidade de Fichas Elementais na sua folha de Mystling. Você não pode receber mais Fichas Elementais do que seu limite de fichas permite. Se isso for acontecer, ignore o efeito. Ao receber  ou uma ficha de Condição, coloque-as na sua folha de Mystling. Ao receber , trate isso como se fosse o efeito cause  em você e subtraia esse valor pela sua .

- **Recue:** o Recuo do Inimigo é resolvido de maneira parecida com o Mova do seu Mystling. Durante o Recuo, o Inimigo sempre se move para um espaço mais distante de você (ou seja, um espaço que tenha o maior alcance possível a você), usando a menor quantidade possível de movimento. Quando o Inimigo Recuar e ele já estiver no espaço mais distante possível, ele não se move. Se existirem vários espaços para cumprir esta condição, você pode escolher para qual desses espaços o Inimigo Recuará.

- **Remova uma carta do jogo:** se esta for uma Carta de Ação, devolva esta carta para atrás da divisória de Cartas Desbloqueadas. Você pode utilizá-la de novo em Cenários futuros. Se for uma Carta de Fadiga, devolva esta carta ao baralho de Fadiga.

- **Resolva:** ao resolver uma carta, você deve seguir todas as instruções nela de cima para baixo, da esquerda para a direita. Depois que resolver todos os efeitos em uma carta, coloque-a no descarte. Uma carta que já foi resolvida não pode mais ser afetada por outra carta (ela não pode ser descartada, Ativada, etc). Em alguns casos, você resolve mais do que uma carta ao mesmo tempo (exemplo, quando você Ativa uma carta). Nesses casos, tanto a carta que causou a Ativação quanto a carta Ativada são consideradas como "sendo resolvidas" e não podem ser afetadas por nenhum outro efeito.

- **Teletransporte X:** coloque a figura de um Mystling em um espaço vazio ao alcance X. Isto não é um Movimento. A ficha Lentidão não afeta o Teletransporte. Um Inimigo pode Teletransportar em sua direção ou para longe de você. Resolva-o de forma parecida com as regras de Corrida/Recuo (o Inimigo quer terminar mais perto/mais longe de você).

-        : resolva os efeitos Inimigos após este ícone apenas se o seu Mystling (  : o Alvo atual do Inimigo) tiver um Elemento que combine com o ícone exibido (isto também se aplica ao Elemento secundário).

Resolva os efeitos das suas Carta de Ação após este ícone somente se o Inimigo tiver um Elemento que combine com o ícone exibido (isto também se aplica aos Elementos secundários).