

DRAGON ECLIPSE

ESCLARECIMENTO OFICIAL

A edição brasileira de Dragon Eclipse chegou ao Brasil com algumas diferenças na organização de seus componentes em relação às versões oferecidas pela editora original Awaken Realms. Esta reorganização, no entanto, só pode ser identificada ao recebermos o produto final. Com isso, considere as informações abaixo.

1. Livreto “Comece Aqui!” / Abra e Jogue
Correção de terminologia: página 2
No passo 21, na relação de cartas do
Booster 2, onde se lê:
Arremesso de Pedregulho
leia-se:
Arremesso de Rocha.

21. Você criará “Boosters” inserindo as cartas destes pacotes nos 10 envelopes idênticos. Depois disso, cada envelope de booster deve ter 12 cartas dentro dele. As cartas na sua frente estão preparadas de forma a facilitar esse processo: pegue as cartas u
quizer evitar spoil
as 12 do topo, col
e repetindo esse
sempre pode con
corretamente ver

• **Booster 2: Aéreo (2), Luz Imortal (2), Momento Tectônico (2), Bomba Hidráulica (2), Fúria Incandescente (1), Incendiar (1), Fragmento de Gelo (1), Arremesso de Pedregulho (1).**

Observação: Os
ainda precisa inserir outras cartas de ação nos envelopes com cartas específicas no próximo passo. Posicione os envelopes da esquerda para a direita na sua mesa para facilitar os próximos passos.

• **Booster 1: Anoitecer Drenador (2), Explosão (2), Maré Variável (2), Erupção Vulcânica (2), Agarrão Geocinético (2), Travessia com o Vento (1), Luz Maleável (1).**

• **Booster 2: Aéreo (2), Luz Imortal (2), Momento Tectônico (2), Bomba Hidráulica (2), Fúria Incandescente (1), Incendiar (1), Fragmento de Gelo (1), Arremesso de Pedregulho (1).**

Orientações sobre os passos 19 a 23: página 2
Devido a uma mudança na montagem do jogo, seguindo orientações da Awaken Realms, os passos 19 a 23 do livreto “Comece Aqui!” não devem ser realizados.

O processo de preparação foi simplificado. Todos os boosters já estão prontos e organizados dentro dos 10 pacotes lacrados, eliminando a necessidade do manuseio detalhado descrito nesses passos.

Para preparar seu jogo, basta abrir os pacotes lacrados e distribuir o conteúdo entre os envelopes disponíveis. As cartas já se encontram organizadas conforme a estrutura prevista originalmente.

Essa alteração afeta apenas a preparação inicial dos boosters. As demais instruções e regras do livreto permanecem inalteradas.

19. Abra os pacotes 4.1 e 4.2 *Booster de Cartas de Ação*. Remova as cartas separadoras da frente e do verso desses baralhos. Crie uma pilha: coloque as cartas do pacote 4.2 no fundo e as cartas do pacote 4.1 no topo, para que a carta *Travessia com o Vento* esteja visível.

20. Ache os 10 Envelopes de Booster e coloque-os em sua frente.

21. Você criará “Boosters” inserindo as cartas destes pacotes nos 10 envelopes idênticos. Depois disso, cada envelope de booster deve ter 12 cartas dentro dele. As cartas na sua frente estão preparadas de forma a facilitar esse processo: pegue as cartas uma de cada vez do topo do baralho. Se quiser evitar spoilers, você pode dividir as cartas pegando as 12 do topo, colocando-as em um envelope de booster e repetindo esse processo até que o pacote acabe. Você sempre pode confirmar se os envelopes estão preparados corretamente verificando a lista a seguir.

Observação: Os envelopes não estão numerados e você ainda precisa inserir outras Cartas de Ação nos envelopes com cartas específicas no próximo passo. Posicione os envelopes da esquerda para a direita na sua mesa para facilitar os próximos passos.

• **Booster 1: Anoitecer Drenador (2), Explosão Solar (2), Maré Variável (2), Erupção Vulcânica (2), Agarrão Geocinético (2), Travessia com o Vento (1), Luz Maleável (1).**

• **Booster 2: Aéreo (2), Luz Imortal (2), Momento Tectônico (2), Bomba Hidráulica (2), Fúria Incandescente (1), Incendiar (1), Fragmento de Gelo (1), Arremesso de Pedregulho (1).**

• **Booster 3: Restauração (2), Descarte a Fragilidade (2), Erupção de Chamas (2), Durapele (2), Tempestade (2), Maldição Sobre Nós (1), Velocidade de Zéfito (1).**

• **Booster 4: Esfera Elemental (2), Das Sombras (2), Campo Lamacento (2), Partícula Sonora (2), Chuva de Cinzas (2), Egide da Luz (1), Armadura Fragmentada (1).**

• **Booster 5: Lenha (2), Pisotear (2), Ralo Faminto (2), Túnel de Vento (2), Brilho Ofuscante (2), Combustão (1), Torrente Errática (1).**

• **Booster 6: Lança Flamejante (2), Vegetação Espinhosa (2), Aura Mórbita (2), Golpe do Vendaval (2), Brilho Abrasador (2), Sorrateiro (1), Mergulhar (1).**

• **Booster 7: Véu da Tempestade (2), Bolhas Opalescentes (2), Frequência Ajustada (2), Escudão Crescente (2), Ataque ao Céu (2), Custo de Sangue (1), Veias da Terra (1).**

• **Booster 8: Tormenta de Vinhas (2), Sucumba à Escuridão (2), Baixa Frequência (2), Aguas Turbulentas (2), Tentáculos Caçadores (2), Ralo de Fogo (1), Fotossíntese (1).**

• **Booster 9: Pacto Obscuro (2), Vento Favorável (2), Brilho Separador (2), Abraço da Tempestade (2), Barreira de Fogo (1), Magnetismo (1), Aguas Eternas (1), Abraço Líquido (1).**

• **Booster 10: Fluxo Laminar (2), Luz Interior (2), Sombras Disruptivas (2), Chamas Crescentes (1), Conectado à Armadura (1), Percepção Etérea (1), Evocar Fragilidade (1), Infusão Luminosa (1), Inferno Agrádel (1).**

22. Abra o pacote com as Cartas de Ação brilhantes (pacote 5). Posicione a pilha de cartas viradas para cima, garantindo que a carta *Furor* seja a primeira.

23. Coloque as cartas brilhantes nos seguintes envelopes de booster. Existe apenas 1 cópia de cada carta. Ao terminar, o pacote 5 deve estar vazio.

• **Booster 1: Furor**

• **Booster 2: Portais Oscuros.**

• **Booster 3: Tempestade Colorida.**

• **Booster 4: Ataque de Trovão.**

• **Booster 5: Paciência da Natureza.**

• **Booster 6: Maré Insondável.**

• **Booster 7: Extinção Ardente.**

• **Booster 8: Gambito da Ventania.**

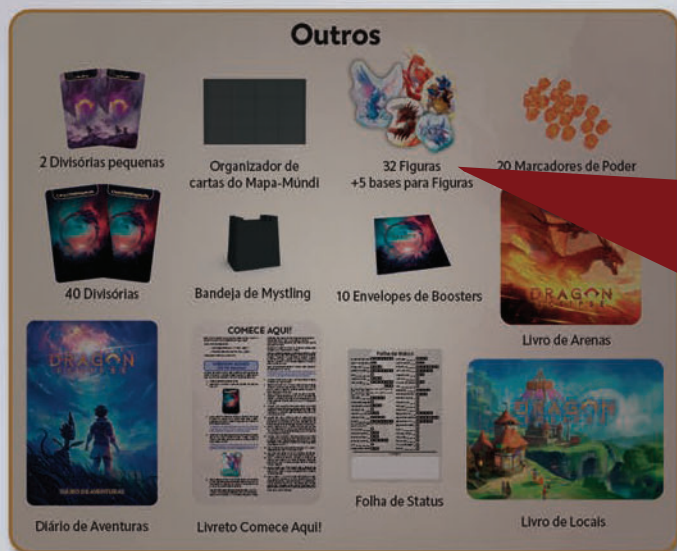
• **Booster 9: Pancada Destruidora.**

• **Booster 10: Cascata Revitalizante.**

2. Livro de Regras

Componentes — página 3




A seção “Outros” apresenta os componentes 32 Figuras +5 bases para Figuras. Nesta edição do jogo vieram apenas dez figuras e nenhuma base, porém elas não têm utilidade, pois foram substituídas pelas miniaturas da Edição Especial. As que estão na caixa, acabaram ficando por estar no mesmo punchboard dos marcadores elementais, não tendo função no jogo.



Componentes da Edição Especial — página 3

A seção “Componentes da Edição Especial” apresenta os componentes correspondentes à versão oferecida durante a campanha de financiamento coletivo. Na edição comercial brasileira, apenas as miniaturas e os envelopes dos boosters estão incluídos na caixa do jogo como extras.

Os seguintes componentes apresentados nessa seção não estão incluídos:

-  O fichário da Enciclopédia de Mystlings;
-  As páginas organizadoras da Enciclopédia de Mystlings;
-  Os marcadores elementais de acrílico.



Essas correções afetam somente a relação de componentes. As demais regras do jogo permanecem inalteradas.