PRŮVODCE PRVNÍ HROU

Tento sešit tě provede přípravou a zahájením hry. Můžeš se tak pustit do hraní, aniž bys musel číst celá pravidla.

V tomto sešitu nalezneš:

- **Pokyny k vybalení hry** – str. 1.
- **První výprava** (120–150 minut) – str. 3.

Nejprve si pročti pokyny k vybalení hry rozepsané dále.

POKYNY K VYBALENÍ HRY

V krabici hry *Dragon Eclipse* na tebe čeká slušná porce balíčků karet. Následující kroky ti přesně popíšou, jak všechno správně vybalit, abys mohl/a co nejdříve hrát.

1. Vyndej všechny balíčky uložené v pořadači na karty.
2. Vybal oddělovače karet. Ty menší prozatím odlož stranou.

3. Otevři balíček *1.1 karty mystlingů*. Neměň jejich pořadí v balíčku. (Pokud by se někdy v budoucnu zpřeházely, seřaď je znovu podle čísel vytištěných v levém horním rohu od nejmenšího po největší.)

   Poznámka: Balíčky vždy obsahují rozdělovací karty s informacemi o tom, co balíček obsahuje a která strana je lícová a která rubová. Balíčky na stůl pokládej vždy lícovou stranou nahoru.

4. Odstraň rozdělovací karty na rubové a lícové straně (můžeš je vyhodit, ve hře se nepoužívají). Polož balíček před sebe lícem nahoru, takže navrchu leží karta s vyobrazením mystlinga *alukah* (strana 1A).

   Poznámka: Každá z karet je v levém horním rohu označená svým vlastním identifikačním kódem. Na lícové straně karty je vedle kódu uvedené písmeno „A". Na rubové zase písmeno „B".

5. Nyní karty pomocí oddělovačů roztřídíš. S každým mystlingem je spojeno několik karet označených v pravém horním rohu či u horního okraje jeho názvem.

   Najdi oddělovač s názvem *Alukah*, vlož ho do pořadače (doporučujeme použít největší přihrádku) a poté za něj ulož všech 5 karet mystlinga *alukah*.

   Poté najdi oddělovač nadepsaný *Mladý alukah*, vlož jej do pořadače (za karty alukaha a jejich oddělovač, který jsi sem umístil/a před chvilkou) a ulož za tento nový oddělovač všech 6 karet mladého alukaha.

   Takto postupuj u všech mystlingů obsažených v balíčku, dokud jej nevyprázdníš.

   Poznámka: Všechny karty pulpina a pinequeaka patří za oddělovač mystlinga *firple*. Vystrašená windraiser (balíček 1.3) patří za oddělovač s názvem *Windraiser*.

   Poté otevři balíček *1.2 karty mystlingů* a proveď opět kroky 4 a 5, dokud nebude balíček prázdný.

   Stejným způsobem roztřiď balíček *1.3 karty mystlingů*, dokud nedojdeš ke kartě 225A (*Poslušná gaiadon*). Vlož ji za oddělovač nadepsaný *Gaiadon*. Následující kartu (226A, *Ochočený vogandr*) vlož za oddělovač *Vogandr*. Kartu krocení *Artios* (227A) vlož za oddělovač *Artios*.

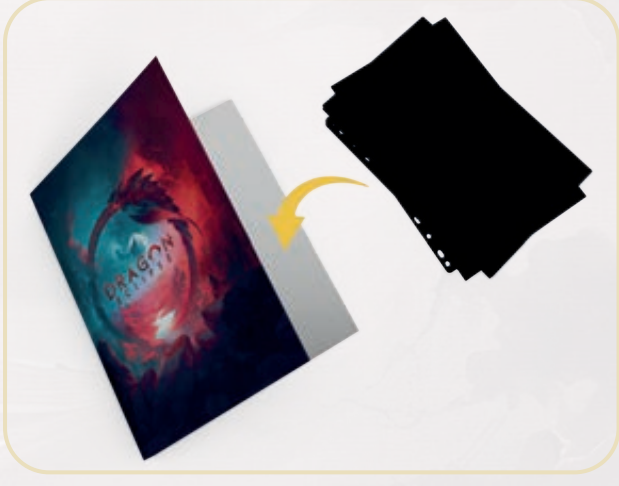
   Nyní by měla být navrchu balíčku karta arény 1 (*Horské borovice*).

6. Nyní do pořadače za všechny karty mystlingů a jejich oddělovače vlož nový oddělovač nadepsaný *Družina*.
7. Najdi oddělovač *Karty arény* a vlož za něj ve vzestupném pořadí všechny karty arény (počínaje kartou arény 1). Nyní by v pořadači měly být všechny karty z tohoto balíčku.
8. Otevři balíčky *2.1*, *2.2* a *2.3 – akční karty mystlingů*. Odstraň z vrchu a zespodu balíčků rozdělovací karty. Balíčky (otočené lícem nahoru) spoj do jednoho: naspod polož karty balíčku 2.3, na ně karty balíčku 2.2 a navrch karty balíčku 2.1.
9. Nyní by měla navrchu výsledného balíčku ležet karta *Měsíčná půlnoc*. Balíček obsahuje akční karty příslušející konkrétním mystlingům. Každému z nich náleží 6 akčních karet označených v pravém horním rohu jeho názvem.
10. Vlož všech *6 akčních karet alukaha* za oddělovač *Alukah* (za všechny karty, které se již za tímto oddělovačem nacházejí). Nyní to samé zopakuj pro každého z mystlingů, dokud nebudou všechny karty z tohoto balíčku v pořadači.
11. Otevři balíčky *3.1* a *3.2 – ostatní akční karty*. Odstraň z vrchu a zespodu balíčků rozdělovací karty. Balíčky (otočené lícem nahoru) spoj do jednoho: naspod polož karty balíčku 3.2 a navrch karty balíčku 3.1.
12. Nyní by měla navrchu výsledného balíčku ležet karta únavy. Balíček obsahuje karty únavy, startovní karty (označené písmenem S), pokročilé karty A (označené písmenem A) a pokročilé karty B (označené písmenem B).
13. Vezmi všech pět karet *únavy* a vlož je do pořadače. Tyto karty se nevkládají za oddělovač.
14. Vezmi všech dvacet startovních karet a odlož je prozatím stranou. Za chvilku z nich budeš sestavovat startovní balíčky.
15. Najdi oddělovač nadepsaný *Pokročilý balíček* a vlož jej do pořadače. Vezmi všech 30 pokročilých karet A (označených písmenem A), zamíchej je a vlož za oddělovač *Pokročilý balíček*.
16. Najdi oddělovač nadepsaný *Nepřístupné karty* a vlož jej do pořadače. Vezmi všech 30 pokročilých karet B (označených písmenem B), zamíchej je a vlož za oddělovač *Nepřístupné karty*.
17. Vezmi si startovní karty, které jsi před chvílí odložil/a stranou. Jak vidíš, je každá karta přítomná ve dvou kopiích. Rozděl tedy karty do dvou identických balíčků po 10 kartách. Toto jsou dva startovní balíčky. Každý z nich by měl obsahovat jednu kopii následujících karet: *Zoufalý útok, Soustředění, Obranný postoj, Bleskový útok, Skok, Útočný postoj, Rychlý výstřel, Výpad, Sprint, Synergie*.

18. Najdi oddělovač nadepsaný *Zpřístupněné karty* a vlož oba startovní balíčky za něj (pokud chceš, můžeš je oddělit rozdělovací kartou). Později se dozvíš, kdy je použít. Nyní by v pořadači měly být všechny karty balíčku 3.1 a 3.2.
19. Vlastníš-li Speciální edici hry, balíčky boosterů by již měly být zabalené. V takovém případě přejdi ke kroku 24. Jinak otevři balíčky *4.1* a *4.2 akční karty: booster*. Odstraň z vrchu a zespodu balíčků rozdělovací karty. Balíčky (otočené lícem nahoru) spoj do jednoho: naspod polož karty balíčku 4.2 a navrch karty balíčku 4.1, takže první viditelnou kartou bude *Větrná chůze*.
20. Najdi v krabici všech 10 obálek boosterů a polož si je před sebe.
21. Budeš do nich vkládat karty z balíčku, a vytvoříš si tak 10 „boosterů" v identických obálkách. Každá z těchto obálek bude nakonec obsahovat 12 karet. Karty v balíčku na stole před tebou jsou připravené tak, aby vše bylo jednoduché – budeš je brát jednu po druhé shora balíčku. Chceš-li se vyhnout spoilerům, můžeš karty rozdělovat tak, že vezmeš 12 vrchních karet, vložíš je do obálky boosteru a to celé budeš provádět tak dlouho, až bude balíček prázdný. Pokud by sis potřeboval/a zkontrolovat, že jsou obálky připravené správně, můžeš jejich obsah porovnat se seznamem níže.

    Poznámka: Obálky nejsou očíslované. Přesto bude v následujícím kroku potřeba vkládat další akční karty do obálek s určitými kartami. Pokládej proto obálky na stůl jednu vedle druhé ve směru zleva doprava. Usnadníš si tak příští kroky přípravy.

    - **Booster 1**: *Vysilující soumrak (2), Sluneční záblesk (2), Pestrý příliv (2), Magmatické krupobití (2), Geokinetické sevření (2), Větrná chůze (1), Tvárné světlo (1).*
    - **Booster 2**: *Náhlý poryv (2), Nesmrtelné světlo (2), Tektonické časování (2), Hydraulická pumpa (2), Planoucí vztek (1), Ohnivá spoušť (1), Ledové střepiny (1), Vrh balvanem (1).*
    - **Booster 3**: *Obrození (2), Zapuzení slabosti (2), Ohnivý polibek (2), Kamenná kůže (2), Bouře (2), Společné prokletí (1), Větrná pěst (1).*
    - **Booster 4**: *Živelný vír (2), Výpad ze stínů (2), Bahnisko (2), Ozvěny kapek (2), Žhavá sprška (2), Světelný štít (1), Odletující štěpiny (1).*
    - **Booster 5**: *Rozdmýchávání ohně (2), Dusot (2), Šlehnutí hladu (2), Větrný tunel (2), Oslepující záře (2), Vzplanutí (1), Bludný proud (1).*
    - **Booster 6**: *Ohnivé kopí (2), Trnitá křoviska (2), Chorobná aura (2), Zákeřný poryv (2), Pronikavý záblesk (2), Číhající stín (1), Střemhlavý skok (1).*
    - **Booster 7**: *Bouřlivý plášť (2), Opaleskující bubliny (2), Naladění (2), Klíčící temnota (2), Útok z nebes (2), Krvavá cena (1), Tepny země (1).*
    - **Booster 8**: *Zelená smršť (2), Úponky temnoty (2), Dlouhé vlny (2), Rozvířené vody (2), Pátrající chapadla (2), Ohnivá koule (1), Fotosyntéza (1).*
    - **Booster 9**: *Temná dohoda (2), Vítr do zad (2), Pronikavý pohled (2), Větrná smršť (2), Ohnivá bariéra (1), Magnetismus (1), Věčné vody (1), Vroucí objetí (1).*
    - **Booster 10**: *Laminární proudění (2), Vnitřní světlo (2), Zákeřné stíny (2), Sílící žár (1), Živé brnění (1), Éterický vhled (1), Přivolání slabosti (1), Zářivý příliv (1), Lahodný žár (1).*
22. Otevři balíček s foilovými akčními kartami a polož jej kartou *Erupce* nahoru.
23. Foilové karty rozděl do obálek boosterů podle seznamu uvedeného na následujících řádcích. Každá karta je přítomna v 1 kopii. Až budeš hotov, měl by být balíček 5 prázdný.
    - **Booster 1**: *Erupce*.
    - **Booster 2**: *Temné portály*.
    - **Booster 3**: *Smršť barev*.
    - **Booster 4**: *Úder blesku*.
    - **Booster 5**: *Trpělivost přírody*.
    - **Booster 6**: *Bezedný příliv*.
    - **Booster 7**: *Pustošivý požár*.
    - **Booster 8**: *Divoký gambit*.
    - **Booster 9**: *Ochromující otřes*.
    - **Booster 10**: *Oživující kaskády*.
24. Otevři balíček *6 ostatní karty*. Odstraň rozdělovací karty na rubové a lícové straně balíčku. Umísti je tak, že na vrchu bude viditelná přehledová karta živlu ohně.
25. Vlož všech 14 přehledových karet do pořadače. Tyto karty se nevkládají za oddělovač.
26. Vlož všech 13 karet neznáma do pořadače. Tyto karty se nevkládají za oddělovač. Balíček 6 by tímto měl být vyprázdněný.
27. Vlož do pořadače oddělovače *Encyklopedie mystlingů* a *Odstraněné*. Prozatím za nimi žádné karty nebudou, objeví se až v průběhu hry. Vlastníš-li Speciální edici, budeš namísto prostoru za oddělovačem *Encyklopedie mystlingů* k ukládání karet používat kroužkový pořadač.
28. Otevři balíček *7 malé karty*. Odstraň rozdělovací karty na rubové a lícové straně balíčku. Polož jej na stůl kartou artefaktu *Bylinný průvodce* nahoru.
29. Vlož do pořadače všech 10 karet artefaktů, 20 karet předmětů, 24 útočných karet nepřítele, 20 karet vybavení, 30 karet úrovně, 6 karet zkaženosti, 6 karet hluboké zkaženosti, 73 karet tajemství a 17 karet mapy světa.
30. Vlož do pořadače malé oddělovače *Inventář* a *Náhodné souboje*. Za těmito prozatím žádné karty nebudou.
31. Roztřiď všechny žetony podle jejich druhu, aby se ti během hry snáze hledaly.
32. Vlastníš-li Speciální edici hry, vlož do kroužkového pořadače encyklopedie mystlingů ve vzestupném pořadí všechna pouzdra na karty.



Gratulujeme! První hra může začít!

Pokud si nyní přeješ rozehrát první scénář (120–150 minut), přejdi k pokynům v oddíle První dobrodružství (na následující straně).

PRVNÍ VÝPRAVA

Následující řádky tě provedou prvním scénářem hry. Seznámíš se s nejdůležitějšími pravidly dobrodružství a ochutnáš první boj (který je součástí prvního scénáře). První dobrodružství můžeš hrát buď sám/sama, nebo ve 2 hráčích. Nejprve si přečti kapitolu Pravidla dobrodružství a poté následuj pokyny pod nadpisem *Zahájení prvního scénáře* (*str. 9*).

- **Pravidla dobrodružství** – str. 3.
- **První boj** – str. 10.

PRAVIDLA DOBRODRUŽSTVÍ

Než se budeš moci pustit do hraní prvního scénáře, musíš se naučit několik pravidel dobrodružství. Přečti si pozorně všechna následující pravidla (*str. 3–9*) a pak následuj pokyny uvedené v závěru této kapitoly.

ÚVOD

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

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

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

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

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

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

Mohli by snad mít hvězdáři pravdu? Určitě ne… Život si plyne svým pokojným a pravidelným tempem, a tak to i zůstane.

Ve hře *Dragon Eclipse* se staneš krotitelem, ochočujícím a cvičícím mystlingy. Jedná se o kooperativní hru hranou v sérii navazujících scénářů, určenou 1 nebo 2 hráčům.

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

Každým scénářem budeš procházet tak dlouho, dokud kniha dobrodružství neoznámí jeho konec. Ačkoli scénář není možné „prohrát", tvá rozhodnutí, stejně jako neúspěchy či úspěchy, budou mít vliv na příběh a výsledek celé kampaně.

Pravidla popisují hru jednoho hráče. Výjimky vztahující se na partie 2 hráčů jsou vždy označené symbolem 2. Hraješ-li sólovou hru, můžeš takto zvýrazněné odstavce přeskakovat.

PRŮBĚH HRY

Každá partie hry *Dragon Eclipse* má tyto 3 fáze: *Před hraním scénáře*, *Průběh scénáře* a *Po odehrání scénáře*. Jelikož pravidla pro první a třetí fázi zatím potřebovat nebudeš, soustředí se tento průvodce na hlavní fázi, tedy *Průběh scénáře*.

PRŮBĚH SCÉNÁŘE

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

- dobrodružství;
- boj.

Tyto části mohou přicházet v různém pořadí. Obvykle tě kniha dobrodružství celým scénářem provede a řekne ti, kdy začít dobrodružství a kdy boj. Samotný scénář končí ve chvíli, kdy v knize dobrodružství dojdeš ke větě „Gratulujeme! Dospěl jsi na konec scénáře."

Dobrodružství

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

Kniha dobrodružství

Sešit knihy dobrodružství obsahuje jak příběh samotný, tak pokyny, které tě povedou hrou. Kniha se skládá ze scénářů, přičemž každý scénář je označený pomocí svého písmene. Scénář se dále dělí na jednotlivé scény označené svým číslem a písmenem daného scénáře.

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

A2

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

Příklad jedné ze scén prvního scénáře.

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

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

Zvol jednu z možností:

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

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

: Žeton rozhodnutí

Hráči se rozhodují společně. Pokud se však nemohou shodnout, použijí žeton rozhodnutí. **Všechna ostatní pravidla pro hraní dobrodružství jsou stejná jako pro hru jednoho hráče.** Veškeré karty tajemství, stříbrňáky, esence, statusy, předměty a vybavení náležejí oběma hráčům společně.

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

Přehled statusů a žetony

Hra zaznamenává tvůj postup pomocí listiny s přehledem statusů. Statusy se často dělí na více částí. Každou z těchto částí je možné během hry získat pouze jednou. Jakmile je některá část statusu jednou označená, znamená to, že ji máš.

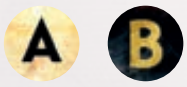
- Fráze **Získáš část X statusu „Y"** znamená, že si máš na listině s přehledem statusů označit odpovídající část určitého statusu (*příklad: Získáš část 2 statusu „Empatie".*).

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

Hra zaznamenává tvá rozhodnutí také prostřednictvím žetonů položených před tebe nebo na mapu lokace.

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

- **Polož před sebe žeton X.** V takovém případě si před sebe polož zmíněnou komponentu – uvedenou stranou nahoru.
- **Polož na pozici Y žeton X**: polož zmíněný žeton (A či B) na správnou pozici na mapě lokace.



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

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

Odměny a postihy

V průběhu dobrodružství budeš získávat mnoho různých odměn (například předměty nebo stříbrňáky) a postihů (jako třeba zranění nebo únavu). Následující řádky uvádějí zkrácený seznam věcí, které můžeš získat. Ucelený výčet najdeš na konci tohoto průvodce na *str. 16*.

Stříbrňáky

Ve světě *Dragon Eclipse* se jako měna používají stříbrňáky. Díky nim můžeš zpřístupnit některé příběhové volby a nakoupit vybavení či předměty.

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

Vybavení

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

Na kartách vybavení najdeš:

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

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

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

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

Symboly

Symboly poskytují výhodu při ověření a během dobrodružství.

Hra používá 4 symboly vybavení:

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

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

Výstroj: představuje lezecké vybavení užitečné při překonávání nebezpečného terénu.

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

Spotřebuj : ihned vyhodnoť vybraný výsledek ověření.

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

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

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

Pravidla použití vybavení:

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

Předměty

Na kartách předmětů nalezneš množství méně významných efektů. Používají se podobně jako karty vybavení, jsou však všednější a méně silné. Předměty se ve hře používají ke dvěma rozdílným účelům: jako drobná pomoc během vyhodnocování ověření a během boje a pak pro mechanismus samotného vyhodnocení ověření.

Na kartách předmětů najdeš:

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

Pravidla pro použití předmětů:

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

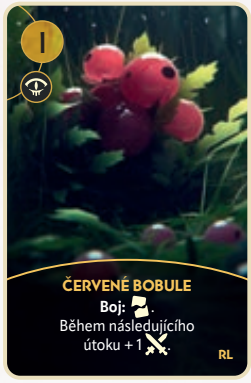
Ověření

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

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

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

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



Tento předmět má hodnotu ověření 1 a jednu .

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

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

Postup při ověřování:

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

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

Ukončíš-li ověřování:

1. Sečti hodnoty všech předmětů odhalených během tohoto ověřování.
2. Použij všechny modifikátory uvedené za frází *Na konci ověření:*.
3. Odlož všechny karty předmětů použité v tomto ověření na příslušnou odhazovací hromádku a vyhodnoť v tabulce ověření výsledek odpovídající hodnotě odhalených karet.

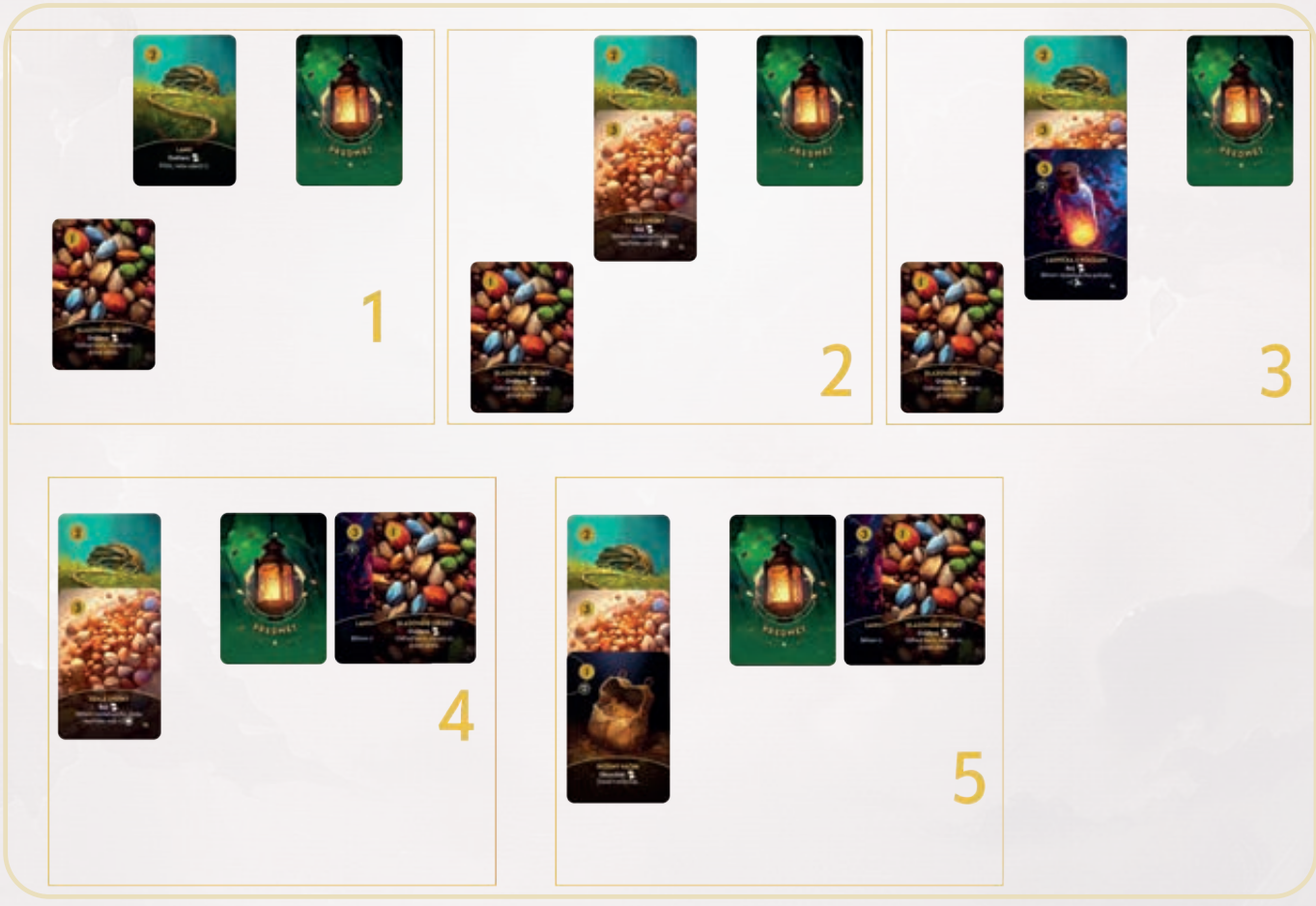
Kdykoli dojdou karty v balíčku předmětů, zamíchej všechny karty na jeho odhazovací hromádce a utvoř z nich nový balíček předmětů.

Ukázka ověření

– Proveď ověření.

Na konci ověření: máš-li alespoň 2 👁, ⌛.

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



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

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

Prozkoumávání mapy lokace

Během hraní scénáře dostaneš příležitost prozkoumat rozmanité lokace.

Každý průzkum začíná krátkou přípravou, popsanou v následujících pokynech:

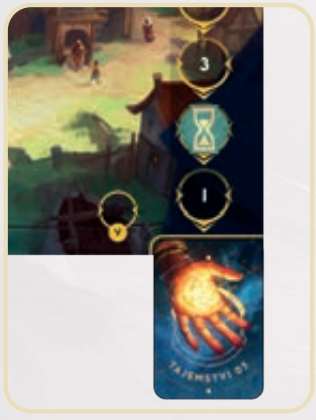
Otevři mapu X: vezmi si knihu lokací a otevři ji tak, aby byla vidět pouze mapa X. Polož si ji na stůl před sebe.

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

Příklad mapy lokace.

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

Umísti na pozici pro událost lícem dolů kartu Tajemství X. Polož / na Y: Vyhledej v balíčku tajemství uvedenou kartu. Polož ji lícem dolů (aniž by ses na ni podíval/a) na pozici pro událost. Poté vezmi žeton času (oboustranný žeton se stejnými přesýpacími hodinami jako má symbol použitý v tomto průvodci) a polož jej na pozici s číslem Y, správnou stranou (červenou či modrou) nahoru.



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

Poté tě kniha dobrodružství vyzve, aby ses „pustil/a do prozkoumávání". Zavři tedy knihu dobrodružství a řiď se pravidly průzkumu.

Pravidla průzkumu

Prozkoumávání neprobíhá v žádných kolech či tazích. Můžeš během něj vykonávat jedinou dostupnou akci – „Přečti si scénu" (viz níže) – tak dlouho, dokud ti kniha dobrodružství nedá jiný pokyn.

Přečti si scénu

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

Scéna uvnitř symbolu knížky.

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

Čtení scén „nic nestojí". Nespotřebovává žádný čas ani jiné zdroje a kniha dobrodružství ti často nabídne možnost danou scénu opustit a vybrat si jinou.

Zvol jednu z možností:

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

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

Čas

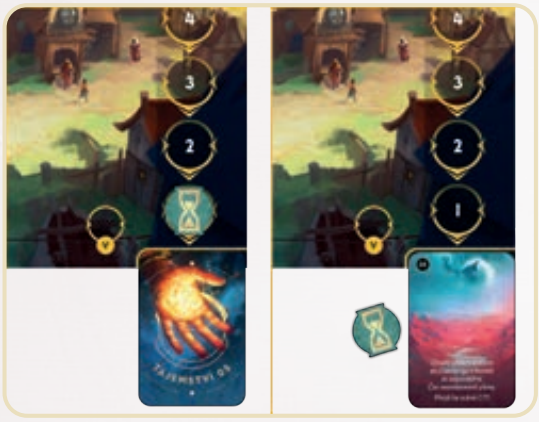
Během průzkumu tě může kniha dobrodružství vyzvat ke spotřebování času . To postupně povede k odhalení karty události, která změní situaci na mapě, nebo dokonce ukončí samotný průzkum.

Pokud dostaneš pokyn k :

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

Kdykoli ti kniha dobrodružství dá pokyn „Pokračuj v prozkoumávání" a žeton času se v tu chvíli již nachází na kartě události, žeton času odhoď, **kartu události otoč a vyhodnoť ji**.

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



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

Z příběhu se dá vytušit, co by se mohlo přihodit, když se karta události aktivuje. Jako nápověda k tomu, zda spěchat, či nespěchat, poslouží i příslušná strana žetonu času.

– aktuální událost ukončí průzkum.

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

Zpřístupnění a znepřístupnění scény

Některá tvá rozhodnutí mohou zpřístupnit nové možnosti, či znepřístupnit ty doposud dostupné.

- **Znepřístupni scénu X**: vezmi si univerzální žeton a polož jej na zmíněnou scénu tak, aby ji zakrýval. Nepřístupné scény nemůžeš číst.
- **Zpřístupni scénu X**: odhoď ležící na uvedené scéně. Tato scéna je znovu přístupná.

Konec průzkumu

Průzkum končí, jakmile narazíš na pokyn „Ukonči prozkoumávání". Máš-li průzkum ukončit, proveď následující kroky:

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

Kniha dobrodružství ti pak řekne, co po ukončení průzkumu dál dělat.

Zahájení prvního scénáře

Nyní, když znáš pravidla dobrodružství, se můžeš vrhnout do hraní prvního scénáře. Přečti si následující řádky, jež tě uvedou do příběhu:

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

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

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

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

Nyní otevři knihu dobrodružství na straně 2, přečti si scénu A0 a vyhodnoť pokyny v ní uvedené. *Průvodce první hrou* můžeš prozatím zavřít.

PRVNÍ BOJ

Tento průvodce prvním bojem ti pomůže s přípravou střetnutí a provede tě všemi kroky boje ve hře jednoho hráče. Většinu potřebných pravidel najdeš zde, některé karty však mohou obsahovat dodatečná upřesnění.

2: Projděte tohoto průvodce společně, i když se následujícího boje bude účastnit jen jeden z vás – sólová hra je v tomto případě velice podobná hře kooperativní, takže poslouží pro výuku stejně dobře. Na konci tohoto průvodce pak naleznete pravidla kooperativní hry a jejich odlišnosti od sólové hry.

Příprava na boj

Příprava mladého emberlinga.

Přípravu boje obvykle popisuje kniha dobrodružství, která ti sdělí, které komponenty máš použít (viz příklad níže). Tento výukový text tě i tak provede krok za krokem celou přípravou.

– Připrav boj
  - **Aréna:** karta **35**, herní plán **2**.
  - **Nepřátelská windraiser:** karty **169** a **170**.
    Poznámka: Za oddělovačem *Windraiser* se nacházejí dva nepřátelé. Nyní budeš bojovat proti „vystrašené windraiser".
  - 2 **Hluboká zkaženost: A**.
  - **Modifikátor:** získáš 1 .
– Zavři knihu dobrodružství a pusť se do boje.

Pokyny k přípravě v knize dobrodružství.

Připrav arénu

1. Vezmi si knihu arén, otevři ji na straně s arénou 2 (tou bez symbolu 2) a polož ji před sebe tak, aby nad ní i pod ní zůstal prostor pro karty.
2. Vedle arény připrav žetony zranění , krystaly energie , žetony živlu a žetony stavu (viz obrázek níže).

3. Na pozici vytištěnou u pravého okraje arény polož kartu arény 35, stranou bez označení PvP nahoru. Karty arény obsahují dodatečná pravidla pro boj (pokud se používají) a odkazy na scény v knize dobrodružství popisující výsledek daného boje. Tato karta arény neobsahuje žádná dodatečná pravidla.

Připrav nepřítele – vystrašenou windraiser

4. Polož figurku windraiser na pole I arény.
5. Vezmi si karty 169 a 170 uložené za oddělovačem *Windraiser*. Všimni si, že jsou oboustranné. Otoč kartu 170 stranou B nahoru (karta 169 by měla být stranou A nahoru) a řiď se pokyny pro přípravu.
6. Vezmi si žeton zvláštní schopnosti a polož jej na číslici u pozice 3 u horního okraje arény.

7. Připrav útočné karty nepřítele (použij ty bez symbolu): 2 se symbolem , 1 se symbolem a 1 se symbolem .

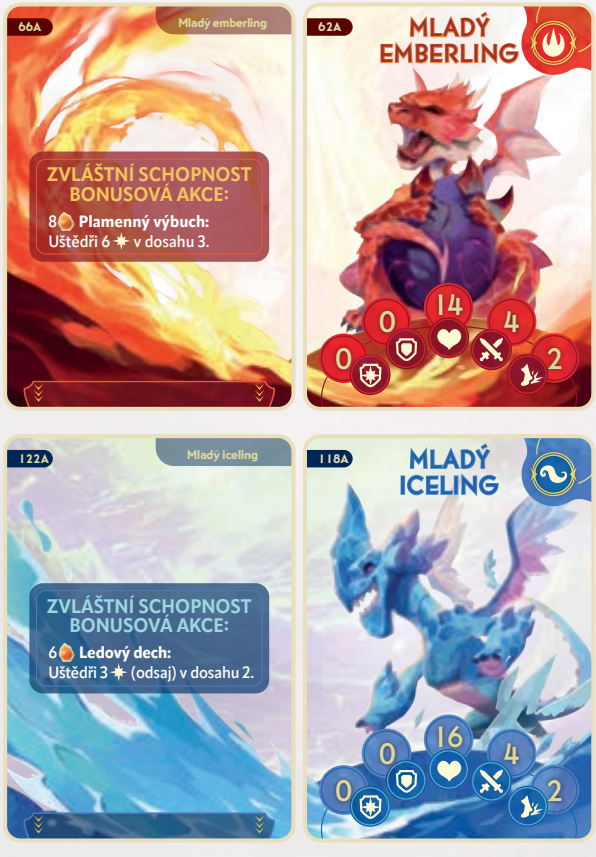
Ve standardním boji bys je zamíchal/a, pro účely tohoto průvodce však bude lepší, když je položíš lícem nahoru tak, aby nahoře ležel symbol , pod ním a naspodu dvojice . Balíček nepřítele polož lícem nahoru (tak, aby byl svrchní symbol viditelný) na neočíslovanou pozici u horního okraje arény.

8. Vyhodnoť uvedená dodatečná pravidla pro přípravu arény: na každé pole s položí 1 tornádo .

Někteří mystlingové v aréně používají žetony živlu, které jim umožní provádět unikátní akce. V tomto případě představují tornáda. Nepřátelé využívají černé strany žetonů živlu a hráčovi mystlingové ty bílé.

9. Nyní kartu 170 otoč zpět na stranu A a polož jak kartu schopností (170A), tak kartu vlastností (169A) nepřítele do levého horního rohu arény hned vedle balíčku nepřítele.

Připrav svého mystlinga – mladého icelinga, nebo mladého emberlinga



10. Polož figurku svého mystlinga (mladého emberlinga, či mladého icelinga) do arény na výchozí pole II.
11. Vezmi si všechny jeho karty uložené v krabičce mystlingů, s výjimkou karty příběhového úkolu (67 či 123). Tu prozatím ponech v krabičce, protože nebude potřeba.
12. Pro mladého emberlinga polož nalevo od arény kartu 62 (stranou A nahoru), pro mladého icelinga na totéž místo umísti kartu 118 (stranou A nahoru).
13. Pro mladého emberlinga k této kartě přilož kartu schopností 66 (starou A nahoru), pro mladého icelinga na totéž místo umísti kartu 122 (stranou A nahoru).
14. Vezmi si přehledovou kartu pro živel tvého mystlinga – pro mladého emberlinga oheň, pro mladého icelinga vodu. Ponech si ji na stole stranou *s bonusovými akcemi* nahoru. Vezmi si taktéž kartu s přehledem bojových termínů.

15. Zbývající karty jsou součástí akčního balíčku tvého mystlinga. Při běžné hře bys je zamíchal, pro účely tohoto průvodce je však **nemíchej**. Místo toho balíček uspořádej tak, aby karty v něm ležely **lícem dolů** v následujícím pořadí (karty oddělené pomocí „/" náležejí emberlingovi/icelingovi – použij pouze tu z karet odpovídající tvému mystlingovi): *Kvap* (navrchu), *Obranný postoj*, *Výpad*, *Synergie*, *Soustředění*, *Rychlý výstřel*, *Útočný postoj*, *Ohnivé čelisti / Vysátí tepla*, *Ohnivý bič / Ledové čelisti* a naspod zbylé karty (v libovolném pořadí). Polož tento svůj akční balíček na vyhrazenou pozici v levém dolním rohu arény.
16. Nyní z něj táhni jednu po druhé akční karty a vyskládej je na očíslované akční pozice napravo od balíčku (počínaje pozicí 4). **Kdykoliv táhneš karty, pokládej je ve směru zprava doleva.** Toto jsou akční karty, jež máš k dispozici pro svůj první tah. Karty by měly zleva doprava ležet v tomto pořadí: *Synergie*, *Výpad*, *Obranný postoj* a *Spěch*.
17. Některé boje mohou mít modifikátory (způsobené obvykle tvými rozhodnutími během příběhu), které upravují výchozí podmínky boje. I tento konkrétní souboj má takový modifikátor:

    Vezmi si jeden krystal energie a polož si jej na kartu svého mystlinga.

Gratulujeme! Nyní jsi připraven/a odehrát svůj první boj!

VYHODNOCENÍ BOJE

Boj ve hře *Dragon Eclipse* představuje konfrontaci v aréně, během níž se protivníci střídají v tazích. V jednom scénáři může hráč podstoupit i vícero bojů.

Každý boj začíná tahem hráče. Výsledkem boje může být prohra, výhra, nebo zkrocení nepřítele.

Chceš-li zvítězit, musíš protivníkovi uštědřit stejný nebo vyšší počet zranění, než činí hodnota jeho zdraví (vystrašená windraiser v našem souboji má 11). Přijde-li tvůj mystling o všechno , boj jsi prohrál/a. Některé nepřátele je možné zkrotit, díky čemuž je získáš na svou stranu a budeš je moci využít při svých dobrodružstvích. O tom se ale dozvíš více v průběhu scénáře. Naši vystrašenou windraiser však zkrotit nejde.

První tah hráče

Svůj tah vyhodnoť v následujících krocích:

1. Využij bonusové akce (volitelné).
2. Vyhodnoť některou z akčních karet.
3. Využij bonusové akce (volitelné).
4. Táhni karty.
5. Ukonči tah a pokračuj tahem nepřítele.

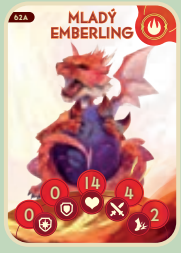
Během svého tahu musíš vyhodnotit akci karty na pozici dle svého výběru. Dále pak můžeš využít nashromážděnou energii k vykonání bonusových akcí uvedených na své přehledové kartě a kartě schopností svého mystlinga. Každou z bonusových akcí můžeš využít jednou za tah, a to před vyhodnocením, či po vyhodnocení akční karty.

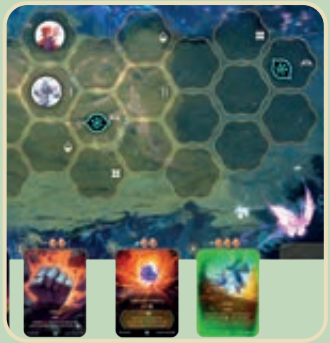
Každá z akčních pozic má nad sebou vytištěný určitý počet krystalů energie, které získáš před tím, než vyhodnotíš kartu ležící na dané pozici. Čím více napravo se pozice nachází, tím více energie můžeš získat, což ti při hraní karet dodává další strategické možnosti. Dejme se tedy do vyhodnocení tvého prvního tahu!

Svou první akci využiješ k tomu, aby ses přiblížil/a k nepříteli a mohl/a v příštím tahu zaútočit.

1. Vyber si tedy čtvrtou pozici s kartou *Kvap*. Vezmi si 3 a polož je na kartu svého mystlinga – výběr karty představuje hlavní způsob, jak během boje získat .

2. Kartu *Kvap* nyní vyhodnoť. Karty vždy vyhodnocuj shora dolů a zleva doprava. Tato karta ti umožňuje se pohnout. Tvůj mystling se může přesunout maximálně o tolik polí, kolik udává hodnota jeho . V tomto případě se tedy může pohnout až o 2 pole. Přesuň svého mystlinga o 2 pole tak, aby se zastavil nad vystrašenou windraiser, stejně jako na ilustračním obrázku.

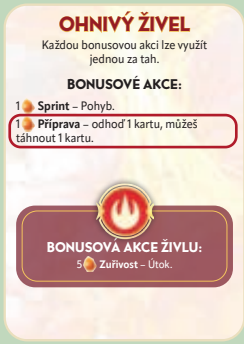




3. Kartu Kvap polož lícem nahoru na odhazovací hromádku (pozice ležící nejvíce vpravo).

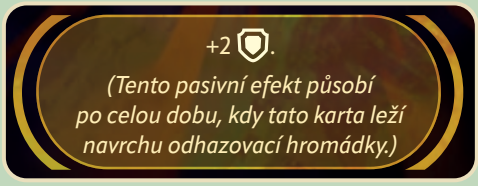
Do plánování svých tahů budeš zvažovat i to, co se nepřítel chystá udělat, až přijde na řadu (jeho úmysly můžeš vidět na jeho kartě schopností a na jeho útočné kartě). Pokud si nejsi jistý/á tím, co tyto akce znamenají, můžeš si přečíst jejich definice na kartě s přehledem bojových termínů. V našem případě se nepřítel chystá zaútočit a uštědřit tvému mystlingovi zranění. Bude tedy dobré se na to připravit!

4. Spotřebuj 1 a využij bonusovou akci **Příprava**.



Odhoď kartu: polož kartu *Obranný postoj* (pozice 3) na odhazovací hromádku. Táhni kartu: posuň karty *Výpad* a *Synergie* doprava (*Výpad* na pozici 4 a *Synergii* na pozici 3), táhni novou kartu a polož ji na pozici 2 (mělo by jít o kartu *Soustředění*).

Odhození znamená pouze odstranění karty z akční pozice – nezískáváš při něm žádnou vytištěnou nad danou pozicí a nevyhodnocuješ efekt dané karty. Odhození je užitečné ve chvíli, kdy se ti karty na pozicích příliš nehodí, nebo má-li odhazovaná karta pasivní efekt, který chceš využít, tak jako tomu je v našem případě!



Po dobu, po kterou bude karta *Obranný postoj* navrchu odhazovací hromádky viditelná, ti bude její pasivní efekt zvyšovat hodnotu obrany. Je to jedna z mnoha cest, jak se můžeš připravit na tah nepřítele.

5. Na konci svého tahu bys obvykle posunul/a zbylé karty na akčních pozicích doprava. Jelikož jsi to ale už provedl v rámci bonusové akce Příprava, není co posunovat. Nyní už zbývá jen doplnit na prázdné pozice nové karty – v našem případě je prázdná pouze jedna pozice, táhni si tedy jednu kartu a polož ji na pozici 1 (měla by to být karta *Rychlý výstřel*). Nezapomeň tento krok provést na konci každého svého tahu.

Nyní přichází na řadu akce nepřítele.

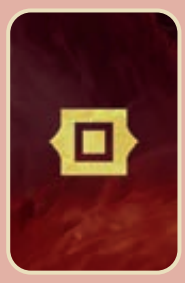
První tah nepřítele

Tah nepřítele spočívá ve vyhodnocení efektů uvedených v tabulce na jeho kartě schopností. To, která ze tří skupin efektů se aktivuje, určuje symbol na útočné kartě nepřítele.

Při vyhodnocování tahu nepřítele proveď následující kroky (které jsou podrobněji rozvedeny dále v textu):

1. Posuň karty. Táhni útočnou kartu nepřítele.
2. Vyhodnoť tuto útočnou kartu nepřítele.
3. Zkontroluj, zda se vyhodnotí zvláštní schopnost.
4. Tah nepřítele končí. Zahaj tah hráče.

Vystrašená windraiser může tvého mystlinga zranit dvěma způsoby: útokem, nebo uštědřením na dálku. Útok se provádí pouze v dosahu 1, což znamená, že se nepřítel musí nacházet na poli sousedícím s tvým mystlingem. Uštědření má vždy uvedený dosah.



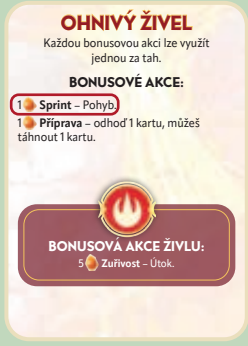
1. Polož svrchní útočnou kartu nepřítele na jeho pozici 1. Podívej se na symbol, který je na této kartě vytištěný, a poté stejný symbol najdi v seznamu symbolů uvedených na kartě 170A (kartě schopností nepřítele) – nepřítel provede akce uvedené vedle tohoto symbolu. Vždy se vyhodnocují všechny efekty spojené s příslušným symbolem, shora dolů a zleva doprava.

2. Nápor znamená, že nepřítel provede pohyb směrem ke tvému mystlingovi. Protože se ale již nachází vedle něj, neudělá nic.
3. Poté vystrašená windraiser zaútočí. Podívej se na její kartu vlastností 169A – číslo uvedené u symbolu udává, kolik zranění utrží tvůj mystling (3). Od této hodnoty je však ještě třeba odečíst tvou hodnotu obrany (která je v našem případě 2, díky pasivnímu efektu karty *Obranný postoj*). Tvůj mystling tedy utrží 1 zranění: vezmi si 1 žeton zranění a polož jej na kartu svého mystlinga.
4. Otoč kartu s na pozici 1 lícem dolů.
5. Zkontroluj, zda se útočná karta nepřítele nenachází nad žetonem zvláštní schopnosti – žádná tam není, takže nepřítel nyní svou zvláštní schopnost nevyhodnocuje.

Gratulujeme! Právě jsi dokončil/a první kolo boje! Povšimni si, že je nyní viditelná nová útočná karta nepřítele, takže víš, co se vystrašená windraiser chystá ve svém příštím tahu provést.

Druhý tah hráče

1. Přišel čas zaútočit! Vyber kartu *Výpad* na pozici 4.
2. Vezmi si za tuto pozici 3 a polož je na kartu svého mystlinga.
3. Vyhodnoť efekt karty *Výpad* – útok. Tvůj mystling má hodnotu 4 a windraiser má obranu 0. Polož na kartu nepřítele 4 zranění.
4. Kartu *Výpad* odhoď.
5. A teď se pokusíme dostat z nepřítelova dosahu. Ten na nás plánuje zaútočit s modifikátorem +2, takže je čas odběhnout co nejdál. Použij tedy bonusovou akci *Sprint* uvedenou na přehledové kartě ohnivého živlu. Spotřebuj 1 a pohni se o dvě pole doprava tak, jak ukazuje obrázek níže.



6. Konec tahu – posuň karty *Synergie*, *Soustředění* a *Rychlý výstřel* doprava a doplň prázdnou pozici novou kartou ze svého balíčku (*Útočný postoj*).

Druhý tah nepřítele

1. Posuň útočnou kartu nepřítele z pozice 1 na pozici 2.
2. Polož svrchní útočnou kartu nepřítele na jeho pozici 1. Podívej se na ni a porovnej její symbol s tabulkou na kartě 170A.
3. Útok +2 znamená, že by windraiser zaútočila a způsobila celkem 5 zranění. Jelikož se ale nenachází v sousedství tvého mystlinga, nezmůže nic.
4. Útok. Tento symbol popisuje výhodu, kterou má windraiser oproti mystlingům se živlem země. Pokud bys hrál/a se zemním mystlingem, provedla by windraiser ještě druhý útok. Tento efekt tedy můžeš přeskočit, protože máš vodního mystlinga (mladého icelinga), nebo ohnivého mystlinga (mladého emberlinga).
5. Otoč kartu s na pozici 1 lícem dolů.

Třetí tah hráče

Následující útok nepřítele bude na tvého mystlinga působit, jen pokud se bude nacházet v sousedství tornáda. V současnosti je tvůj mystling v bezpečí a může zaútočit z odstupu pomocí *Rychlého výstřelu*. Můžeš ale udělat něco ještě lepšího! Místo jednoduchého použití karty *Rychlého výstřelu* a získání pouhých 2 můžeš použít kartu *Synergie*, a získat tak daleko víc .

1. Vyber si kartu *Synergie* na pozici 4.
2. Získáš 3 z její pozice.
3. Vyhodnoť efekt *Synergie* – **Aktivace** znamená, že můžeš vyhodnotit efekt na jiné kartě. Vyhodnoť tedy efekt *Rychlého výstřelu* (neber si žádnou za jeho pozici!).
4. Nepřítel se nachází v dosahu 2, takže se efekt uštědření uplatní.
5. Uštědři nepříteli 2 zranění, zmenšená o hodnotu jeho síly vůle, která je 0. Polož tedy na kartu vystrašené windraiser 2 – mělo by jí zbývat 5.
6. Odhoď kartu *Rychlý výstřel* a poté také kartu *Synergie*.
7. Konec tahu: Posuň karty *Soustředění* a *Útočný postoj* doprava a zaplň prázdné pozice novými kartami ze svého balíčku (*Ohnivé čelisti* a *Ohnivý bič* u mladého emberlinga, případně *Vysátí tepla* a *Ledové čelisti* u mladého icelinga).

Třetí tah nepřítele

1. Posuň útočné karty nepřítele z pozice 1 a 2 o jednu pozici doprava.
2. Polož svrchní útočnou kartu nepřítele na jeho pozici 1. Podívej se na ni a porovnej její symbol s tabulkou na kartě 170A.
3. Tvůj mystling se nenachází v dosahu 1 od tornáda, takže se první efekt neuplatní.
4. Ústup znamená, že se nepřítel přesune co nejdále od tvého mystlinga (použije veškerou svou). V případě více možných cílů tohoto pohybu je rozhodnutí na tobě. Vyhodnoť tento efekt.
5. Otoč kartu s na pozici 1 lícem dolů.
6. Protože se nyní nad žetonem zvláštní schopnosti nachází útočná karta nepřítele, vyhodnoť zvláštní schopnost vystrašené windraiser (je uvedená na kartě 170A). Umísti vystrašenou windraiser na pole s žetonem u pravého okraje herního plánu, jelikož leží nejdále od tvého mystlinga. Přemístění znamená, že daného mystlinga jednoduše umístíš na dané pole. Přemístění se nepovažuje za pohyb.

7. Vezmi všechny použité útočné karty nepřítele a polož je na odhazovací hromádku (pozice napravo od očíslovaných akčních pozic).

Závěrečný tah hráče

Na pozicích se ti nyní objevil nový druh karet! Jde o akční karty spojené s konkrétním mystlingem, které může použít pouze on. Obsahují efekty odpovídající živlu a hernímu stylu daného mystlinga.

Nepřítel se nachází daleko od tebe, takže by bylo dobré připravit se na použití efektů účinkujících na dálku. Boj nyní můžeš vyhrát mnoha různými způsoby, podle toho, který mystling bojuje po tvém boku. Zvláštní schopnost tvého mystlinga stojí hodně energie, nastřádal/a jsi ale dost na to, abys ji využil/a. Odehraj tento tah podle sebe. Pokus se dostat blíž k nepříteli a zasaď mu rozhodující úder použitím své zvláštní schopnosti. Pokud si nejsi jistý/á, že se ti podaří zvítězit během jednoho tahu, zkus to dokázat ve dvou tazích nebo se podívej na naše řešení na str. 15.

Nápověda pro mladého icelinga: Zkus využít bonusovou akci *Proudění*, kterou jsi doposud nevyužil/a.

Pokud se v libovolnou chvíli balíček nepřítele vyprázdní:

1. Vezmi si 1 únavu a polož ji navrch své odhazovací hromádky – karty únavy se po boji neodstraňují. Budou ti po zbytek scénáře překážet v balíčku a lze je odstranit buďto zahráním během boje, nebo různými efekty během dobrodružství.

   Během svého prvního boje si žádné karty únavy neber! Všechno se teprve učíš a nebylo by fér ztěžovat si tím další hraní.

2. **Obnov balíček nepřítele: Zamíchej odhazovací hromádku útočných karet nepřítele a utvoř z nich nový balíček** – útočné karty nepřítele na pozicích neodhazuj.

Konec boje

Pokud se ti podařilo uštědřit protivníkovi dostatek zranění na to, abys jej porazil/a, přijmi naše gratulace! Nyní nastal čas vyhodnotit pokyny uvedené na kartě arény. Podívej se do její dolní části nadepsané „Konec boje“. Jelikož jsi zvítězil/a, můžeš přejít ke scéně A26 v knize dobrodružství. Čekají tě tam informace o tom, jak sklidit arénu, a hlavně pokračování příběhu.

Nyní se rozhodni, zda chceš pokračovat v hraní scénáře, nebo si zkusit právě dobojovaný souboj zahrát znovu podle sebe. Vřele to doporučujeme.

Pokud se do něj pustíš znovu, proveď znovu přípravu popsanou v tomto průvodci, s následujícími dvěma změnami:

- Zamíchej všechny útočné karty nepřítele, aby byl balíček nepřítele náhodný.
- Zamíchej všechny akční karty tvého mystlinga.

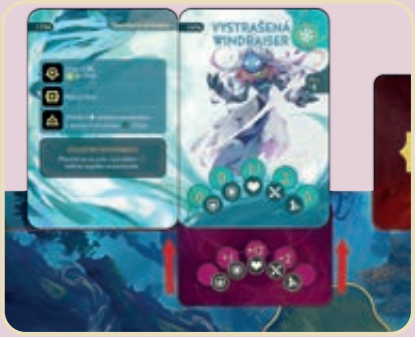
Pravidla pro dva hráče

Každý hráč ovládá svého vlastního mystlinga. Pořadí tahů je v tomto případě lehce odlišné. Nejprve odehraje svůj tah první hráč, po něm druhý hráč a pak nepřítel. Po něm opět hraje první hráč a tak dále. Některé herní komponenty jsou určené výhradně pro hru 2 hráčů (jsou označené symbolem 2). Hráči navíc využívají takzvaný žeton provokace, který v daném tahu označuje cíl pro útoky nepřítele.

Žeton provokace

Příprava

- **Aréna**: použijte arénu označenou symbolem 2. Tato aréna má trochu odlišné rozložení polí a neobsahuje vyhrazené místo pro profil nepřítele.
- **Útočné karty nepřítele**: použijte balíček nepřítele označený symbolem 2, který používá lehce odlišné rozvržení doplněné o informace o zacílení. Mají-li dvě útočné karty pro hru 2 hráčů stejný symbol, neznamená to, že jsou identické. Při přípravě útočného balíčku nepřítele obsahujícího vícero karet se stejným symbolem tyto vybírejte náhodně. *Pokud například připravujete balíček se 2 kartami , vezměte všechny 4 karty se symbolem a náhodně vyberte 2 z nich. Snažte se během přípravy zbylých karet balíčku nepřítele nenahlížet na jejich lícové strany.*
- **Karty hluboké zkaženosti**: vyhledejte kartu hluboké zkaženosti uvedenou v knize dobrodružství a připojte ji k protivníkovi. Karty hluboké zkaženosti vylepšují vlastnosti nepřítele.



- **Výchozí pole**: jeden z hráčů umístí svého mystlinga na výchozí pole II. Druhý hráč umístí svého mystlinga na výchozí pole III. Hráči by měli sedět u protilehlých stran arény.
- **Přehledové karty**: použijte přehledové karty označené symbolem 2.
- **Přiřaďte žeton provokace**: vyberte hráče, který obdrží žeton provokace.

Pravidla

- **Pořadí tahů**: jako první odehraje svůj tah hráč vlastnící žeton provokace, po něm následuje druhý hráč a po něm nepřítel. Následující tah patří znovu hráči s žetonem provokace a tak dále.
- **Předání žetonu provokace:** kdykoli hráč během svého tahu uštědří nepříteli a nevlastní žeton provokace, žeton si od druhého hráče převezme. Během své příští akce se nepřítel (velice pravděpodobně) zaměří na hráče s žetonem provokace. Záměrné využívání tohoto efektu může představovat výbornou taktiku.
- **Prohra**: hráči prohrávají, jestliže má alespoň jeden z jejich mystlingů tolik , kolik činí jeho , nebo více.
- **Prázdný balíček nepřítele:** jakmile se balíček útočných karet nepřítele vyčerpá, bere si kartu únavy pouze hráč s žetonem provokace (bez ohledu na cíl nepřítele).
- **Zacílení nepřítele:** při hře použijte útočné karty nepřítele označené symbolem 2.

  Z karet poznáte, co nepřítel udělá, nebudete však do poslední chvíle vědět, na kterého hráče bude cílit. Cíl se vybírá až po posunutí karet a tažení útočné karty – označuje ho nově odhalená karta navrchu balíčku útočných karet nepřítele. Nepřítel při vyhodnocení svého útoku považuje cíl za svého protivníka. Je-li v nepřítelově efektu uvedeno „každý protivník", vztahuje se efekt na oba hráče (v opačném případě je hráč, který není cílem, všemi akcemi nepřítele ignorován). Cíl může být označen heslem:

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

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

Příkladový řešení posledního kola

Řešení pro mladého emberlinga – zahraj kartu *Ohnivé čelist*: Získáš 2 z její pozice. Přesuň se o 2 pole směrem k nepříteli. Zbylé efekty této karty se neuplatní, protože se nacházíš příliš daleko. Jsi však těsně v dosahu své zvláštní schopnosti s názvem *Plamenný výbuch* – spotřebuj 8 , uštědři 6 zmenšené o nepřítele, která je 0. Úspěšně jsi nepřítele porazil/a!

Řešení pro mladého icelinga – využij bonusovou akci *Proudění*: spotřebuj 4 , přesuň nepřítele o 3 pole směrem ke svému mystlingovi a vyleč si 1 (což znamená, že si z karty mystlinga odhodíš 1 zranění). Zahraj kartu *Vysoký tepla*. Získáš 2 z její pozice. Uštědři nepříteli 2 zmenšené o jeho – polož na kartu vystrašené windraiser 2 zranění . Efekt „(odsaj)" se tentokrát neuplatní, protože je tvůj mystling plně vyléčený. Jinak by si vyléčil tolik zranění, kolik zranění uštědřil. Spotřebuj 6 a využij svou zvláštní schopnost *Ledový déch*, kterou nepříteli uštědříš další 3 . Nepřítel je poražen!

FRÁZE A TERMÍNY POUŽÍVANÉ BĚHEM DOBRODRUŽSTVÍ

Zranění

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

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

Léčení

- Pokud dostaneš pokyn **vyléčit X** mimo boj, odhoď z vybraných mystlingů příslušný počet. Hodnotu léčení můžeš dle svého uvážení rozdělit mezi oba mystlingy.
- Pokud dostaneš pokyn **vyléčit X**, a tví mystlingové mají méně, než činí tato hodnota léčení, využij z ní tolik, kolik můžeš, a zbytek ignoruj.

Únava

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

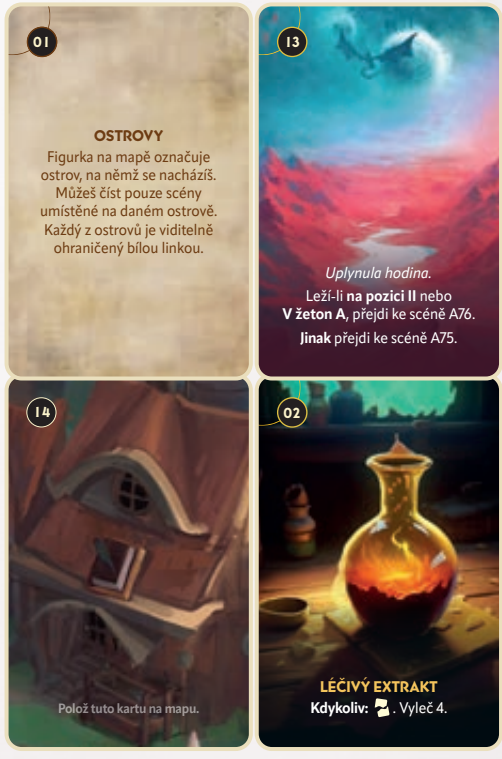
Energie

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

Tajemství

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

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



Příklad různých tajemství: karta pravidla (1), událost (13), překryvná karta (14) a věc (02).