

# ÁEL



## HŮL SVĚTLA POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Útočný hod hrdiny



## MAGICKÁ BARIÉRA POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Před útočným hodem monstra

**Hodte kostkami:** Výsledek hodu udává, o kolik méně zranění utrpí Áel v tomto kole boje.



**Poznámka:** I v případě boje proti elitnímu monstru s imunitou (viz Pravidla hry, str. 31) monstrem způsobí zranění menší o uvedenou hodnotu.



## ROZJÍMÁNÍ

Časování: Permanentní

Za každý spotřebovaný bod pohybu si Áel vyléčí 1 zranění.

**Teleport:** Při teleportaci se nespotebovávají body pohybu, takže při něm se léčit nelze.

**Elementál ohně:** Při vstupu na pole ovlivněné jeho schopností si můžete vybrat, zda se bude Áel léčit předtím, než utrpí příslušné zranění, nebo potom.



## OBCHODNICE

Časování: Při provádění akce obchod

Vyberte si jednu z možností:

- ♦ Snižte cenu 1 předmětu či služby (léčení, vyložení osobní destičky nebo učení) o 1 zlatý do minima 0.

**Poznámka:** Efekt nelze kombinovat s jiným efektem umožňujícím snížit cenu.

- ♦ Můžete až 2x navíc zdarma vyměnit nabídku.



## PAPRSEK SVĚTLA

Časování: Útočný hod hrdiny



## MĚSÍČNÍ BERLA

Časování: Útočný hod hrdiny

Podle výsledné síly útoku se případně snižuje síla následujícího útoku monstra v tomto boji o 2.



## SMLOUVÁNÍ

Časování: Mimo boj v obchodní lokaci

Pevná akce: Obchod

Vyberte si obě nebo jednu z možností:

- ♦ Proveďte akci obchod.
- ♦ Snižte cenu 1 předmětu nebo náklady učení 1 schopnosti o 2 zlaté do minima 1.



### Poznámky:

Efekt nelze kombinovat s jiným efektem umožňujícím snížit cenu.

Po využití schopnosti k provedení akce obchod můžete nejprve provést libovolný počet obchodních transakcí, a až poté využít slevu na nákup předmětu.

Lze využít hned po naučení se této schopnosti.



## KLIDNÁ CHŮZE

Časování: Mimo boj

Áel získá 2 body pohybu.



## TRÝZEŇ

Časování: Po útočném hodu hrdiny

Je-li výsledná síla útoku Áel alespoň 9, Áel uštědří 1 zásah navíc a vyléčí si 1 zranění.



## OŠETŘENÍ

Časování: Mimo boj / ve Fázi léčení hrdiny

**Hodte kostkami:** Výsledek hodu udává, kolik zranění si Áel vyléčí.



## OCHRÁNCE

Časování: Před útočným hodem monstra

**Hodte kostkami:** Výsledek hodu udává, o kolik se snižuje síla útoku monstra.



## LÉČENÍ

Podmínka: Sada zbroje o min. 3 dílech

Časování: Mimo boj / ve Fázi léčení hrdiny

Áel si vyléčí 2 zranění.



## 15 VYLEPŠENÝ GAAR

**Časování:** Kdykoli použijete Gaar, během akce boj i mimo ni

Za tento žeton Gaaru přičtete nebo odečtete 4 místo 2. Musíte opakovat hod jednou kostkou jako obvykle, poté můžete použít další žetony Gaaru dle obvyklých pravidel.

Při použití v boji nemůže hráč-monstrum použít žádný další žeton Gaaru, který by ovlivnil tento hod (ani při použití trvajícího efektu zlaté karty Ovládnutí duše).

**Poznámka:** Efekt nemá vliv na žetony Gaaru použité dříve.



## 15 BOŽSKÁ PÉČE

**Podmínka:** Sada zbroje o min. 4 dílech

**Časování:** Mimo boj / ve Fázi léčení hrdiviny

Áel si vyléčí 2 zranění, výsledek následujícího hodu Áel se zvyšuje o 2.



## 18 IMPLOZE

**Časování:** Útočný hod hrdiviny



## 18 HŮL HVĚZD

**Časování:** Útočný hod hrdiviny

Podle výsledné síly útoku si Áel případně vyléčí 1 zranění.



## 21 DRAHOKAMY BOHŮ

**Časování:** Kdykoli bez omezení

Aktivujte všechny svoje neaktivní žetony drahokamů na destičkách vybavení.



## 21 BLESK

**Časování:** Útočný hod hrdiviny



## 25 POSVÁTNÉ BRNĚNÍ

**Časování:** Před útočným hodem monstra

**Hod'te kostkami:** Výsledek hodu udává, o kolik méně zranění Áel utrpí.



**Poznámka:** I v případě boje proti elitnímu monstru s imunitou (viz Pravidla hry, str. 31) monstrum způsobí zranění menší o uvedenou hodnotu.

## 30 HVĚZDNÝ RITUÁL

**Časování:** Útočný hod hrdiviny

Podle výsledné síly útoku si Áel případně vyléčí příslušný počet zranění.



## 35 POŽEHNÁNÍ BOHŮ

**Časování:** dle znovu využití destičky

Znovu využijte efekt jedné své využití destičky schopnosti (kromě Hvězdného rituálu a Božského zásahu). Daná destička zůstává nadále využitá.



## 40 BOŽSKÝ ZÁSAH

**Časování:** Útočný hod hrdiviny

