

ELTREA



ZÁŘÍCÍ RATOLEST POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Útočný hod hrđiny

Během **následujícího** útoku monstra v tomto boji odečtete od síly útoku monstra 2 nebo Eltrea utrpí o 1 zranění méně v závislosti na hrdinově výsledné síle útoku.



OCHOČENÍ POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Příprava boje, než se určí hráč-monstrum

Poté, co na poli s monstrem 1. úrovně provedete akci boj, se můžete pokusit dané monstrum ochočit.

Hoďte si za hrdinu:

- Pokud hodíte 5 či méně, ochočení bylo neúspěšné a boji s monstrem 1. úrovně se nevyhnete. Pokračujte v boji podle obvyklého postupu.
- Jestliže je váš hod v rozmezí 6 a 10, s monstrem 1. úrovně nebojujte. Váš hrdina utrpí 2 zranění, vezmete si 2 stříbrné karty a získáte kořist z pole. Dané pole je až do konce hry považováno za osvobozené. Položte na něj patřičný žeton (hrđiny, obchodu nebo 2 žetony interakce).
- Pokud hodíte 11 či více, s monstrem 1. úrovně nebojujte. Získáte kořist z pole a 1 bod reputace. Dané pole je až do konce hry považováno za osvobozené. Položte na něj patřičný žeton (hrđiny, obchodu nebo 2 žetony interakce).

Pozor: Ve druhém a třetím případě s monstrem nebojujete, a neobdržíte tedy žádnou odměnu za jeho porážku.

Poznámka k režimu Společenstvo: Pokud úspěšně ochočíte monstrum úrovně 1, nezískáte dodatečnou odměnu uvedenou na kartě společenstva jako za poražení nepřátel v řadě.

Poznámka k sólové / kooperativní hře: Do stříbrné zásoby nepřidávejte stříbrné karty.



PŘÍKAZ I POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Časování používané schopnosti fámula

Použijte jednu zvolenou schopnost fámula.



STRÁŽCŮV PRSTEN POČÁTEČNÍ DESTIČKA, PRSTEN

Tuto destičku umístěte na příslušné pole na desce hrdiny. Postupujte podle běžných pravidel pro používání efektů vybavení.



2 CYKLÓN

Časování: Po útočném hodu monstra

Ušetřete monstru 1 zásah. Pak znovu hod'te jednou či oběma kostkami monstra.



2 DRUIDSKÁ HŮL

Časování: Útočný hod hrđiny

Podle výsledné síly útoku hrdiny si navíc při **následujícím** útoku hrdiny v tomto boji přičtete k síle útoku hrdiny 2 body, nebo si vylečte 1 zranění.



4 ŽÍRAVÝ ŠÍP

Časování: Útočný hod hrđiny

Podle výsledné síly útoku hrdiny navíc při **následujícím** útoku monstra v tomto boji od počtu zranění, která Eltrea utrpí, odečtete 1.



4 VOLÁNÍ

Časování: Mimo boj

Zvolte si jednu z následujících možností:

- teleportace do kostela,
- teleportace do libovolného portálu na mapě.



6 PŘÍKAZ II

Časování: Časování používané schopnosti fámula

Použijte jednu zvolenou schopnost fámula. Pokud daná schopnost vyžaduje hod za hrdinu, přičtete k jeho výsledku 1. Pokud daná schopnost navíc také zahrnuje efekt čtyřlístku, efekty se sčítají.



6 SVĚTOBĚH

Časování: Mimo boj

Teleportujte se až o 2 pole. Schopnost Světoběh nelze použít k teleportaci na obchodní lokace a pole setkání.



2 USMĚRNĚNÍ

Časování: Mimo boj na poli s elementálem

Po konfrontaci elementála si vylečte 3 zranění.



9 VZÝVÁNÍ

Časování: Mimo boj

Vzývání můžete použít po odhození žetonu Gaaru. Na dálku konfrontujte libovolného elementála bez jakéhokoli žetonu interakce na jeho poli – Eltreu na daném poli nemusí stát. Svůj žeton interakce na pole položte jako obvykle.



12 PŘÍKAZ III

Časování: Časování používané schopnosti fámula

Použijte jednu zvolenou schopnost fámula. Pokud daná schopnost vyžaduje hod za hrdinu, přičtěte k jeho výsledku 2. Pokud daná schopnost navíc také zahrnuje efekt čtyřlístku, efekty se sčítají.



12 ELFSKÝ MEČ

Časování: Útočný hod hrdiny



15 PROPOJENÍ

Časování: Mimo boj

Teleportujte se na pole, na kterém je váš fámulus.



15 VOSÍ ROJ

Časování: Útočný hod hrdiny

Při následujícím útoku monstra v tomto boji navíc podle výsledné síly útoku hrdiny snižte sílu útoku monstra o příslušný počet bodů.



18 ZEMĚTŘESENÍ

Časování: První rána

Ušetřete monstru 2 zásahy. Při následujícím útoku monstra v tomto boji se síla útoku monstra sníží o 4. Také síla útoku hrdiny se při následujícím útoku hrdiny v tomto boji sníží o 4.



18 OCHRANA

Časování: Před útočným hodem monstra

V tomto kole boje Eltreu utrpí o 3 zranění méně.



Poznámka: Monstrum způsobuje méně zranění i v případě, že se jedná o monstrum s imunitou (viz Pravidla hry, str. 31).

21 PRASTARÉ POUTO

Časování: Mimo boj

Vyberte si jednu z následujících možností:

- ♦ Vylečte si 5 zranění.
- ♦ Teleportace na pole, na kterém se nachází fámulus.



21 MĚSÍČNÍ ČEPEL

Časování: Útočný hod hrdiny

Před hodem: Odhozením zlaté karty můžete získat 1 žeton Gaaru.



25 PŘÍKAZ IV

Časování: Časování používané schopnosti fámula

Použijte jednu zvolenou schopnost fámula. Pokud daná schopnost vyžaduje hod za hrdinu, přičtěte k jeho výsledku 2. Pokud daná schopnost navíc také zahrnuje efekt čtyřlístku, efekty se sčítají. Jestliže pomocí této schopnosti fámula ušetříte alespoň 1 zásah, ušetříte 1 dodatečný zásah.



30 MĚSÍČNÍ OHEŇ

Časování: Útočný hod hrdiny

Před hodem: Eltreu zničí 1 žeton Gaaru nebo chaosu monstra (žeton odhoďte).



35 PŘEMĚNA

Časování: Mimo boj

Teleportujte se kamkoli na mapě kromě obchodních lokací a polí setkání.



40 HŮL OCHRANY

Časování: Útočný hod hrdiny

Před hodem: Odhozením žetonu Gaaru si můžete vyléčit 3 body zdraví.

