

TAESIRI

TEMNÉ OSTŘÍ POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Útočný hod hrdiny



ELAEGRIS POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Mimo boj

Doberte si 1 stříbrnou kartu.



Poznámka: V sólové a kooperativní hře nepřidávejte stříbrnou kartu do stříbrné zásoby.

MRAZIVÁ HŮL POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Po útočném hoďu monstra

Síla útoku monstra se snižuje o 4.



2 TEMNÉ POUTO

Časování: Před útočným hoďem monstra

Podle výsledné síly útoku monstra se zvyšuje síla následujícího útoku Taesiri v tomto boji.



Poznámka: Efekt v prvním rozsahu čísel se vyhodnotí i v případě, že je výsledná síla útoku monstra záporná.

2 MRAZIVÝ DOTEK

Časování: Útočný hod hrdiny



4 KNIHA MOCI

Časování: Permanentní efekt

Po porážce monstra (vč. Sabotéra, Komplicky, Sopečného démona atd.) položte svůj žeton hrdiny na tuto destičku (i na použitou). Zde ležící žetony můžete použít takto:

- Odhoďte 2 a výsledek hoďu za hrdinu se zvyšuje o 3. V boji Po útočném hoďu hrdiny navíc Taesiri ušetří 1 zásah navíc.
- V boji Po útočném hoďu hrdiny odhoďte 3 a Taesiri ušetří 4 zásahy navíc.



4 LEDOVÝ ŠÍP

Časování: Útočný hod hrdiny



6 KLIDNÁ CHŮZE

Časování: Mimo boj

Taesiri získá 2 body pohybu.



6 SPÁNEK

Časování: Permanentní efekt

Na této destičce je 1 políčko pro esenci vzduchu a 1 pro esenci ohně. Můžete je sem kdykoli položit.

Leží-li zde esence, příslušná schopnost elementála na Taesiri nepůsobí.

Esence odsud nelze odhodit. Pokud tuto destičku přesunete zpět do své zásoby destiček vedle desky hrdiny, esence vraťte do obecné zásoby.

Esence na této destičce se při závěrečném vyhodnocení nepočítají.



9 STAROBYLÉ VĚDĚNÍ

Časování: Mimo boj

Hoďte kostkami: Výsledek hoďu udává, který žeton pevné akce si případně můžete vzít a položit na svou desku hrdiny (případně na 4. pole pro ně):

- Je-li výsledek hoďu 7-10, vezměte si žeton akce těžba.
- Je-li výsledek hoďu alespoň 11, vezměte si žeton akce obchod.

Poznámka: Nelze použít, máte-li všechna 4 pole pro žetony pevných akcí na desce obsazená.



9 ELEMENTALISTKA

Časování: Mimo boj

Na této destičce je po 1 políčko pro každou esenci. Můžete je sem kdykoli položit.

Můžete teleportovat Taesiri na pole s elementálem odpovídajícím esenci, která zde leží.

Esence odsud nelze odhodit. Pokud tuto destičku přesunete zpět do své zásoby destiček vedle desky hrdiny, esence vraťte do obecné zásoby.

Esence na této destičce se při závěrečném vyhodnocení nepočítají.



12 LEDOVÁ SMRŠŤ

Časování: První rána

Monstrum, které je cílem útoku, musí odhodit 1 žeton Gaaru (ze své zásoby, nikoli ze zásoby hráče, který ho ovládá).



12 ELAEMORFÓZA JEN V SÓLOVÉ A KOOPERATIVNÍ HŘE A HŘE 2 HRÁČŮ

Časování: Mimo boj

Doberte si 1 zlatou kartu za 2 stříbrné karty místo 4.

Poznámka: V sólové a kooperativní hře nepřidávejte zlatou kartu do zlaté zásoby.



12 PSYCHICKÁ POUTA JEN VE HŘE 3 A 4 HRÁČŮ

Časování: Příprava boje, po určení hráče-monstra

Hráčem-monstrem se stáváte vy, zdraví Taesiri se snižuje o 6 a doberte si 1 zlatou kartu. Platí, i když Taesiri v důsledku tohoto efektu zemře. V tom případě postupujte, jako by zemřela mimo boj (viz **Pravidla hry**, str. 25).

Kartu ovládání zamíchejte zpět do balíčku, resp. vraťte příslušnému hráči (v případě převzetí kontroly nad monstrem).



Jedná se o speciální útočnou schopnost, která se místo Fáze útoku hrdiny používá ve Fázi útoku monstra.

Podle výsledné síly útoku monstra Taesiri ušetří příslušný počet zásahů ve stejném okamžiku, kdy utrpí zranění způsobené monstrem. Taesiri může zemřít současně s porážkou monstra. Proveďte všechny kroky pro smrt hrdiny i monstra v boji.

Pozor! Pokud tyto zásahy nezpůsobí porážku monstra, celá následující Fáze útoku hrdiny odpadá! Boj pokračuje dalším kolem dle obvyklých pravidel.

15 ZOTAVENÍ

Časování: Mimo boj / ve Fázi léčení hrdiny

Hoďte kostkami: Výsledek hodu udává, kolik zranění si Taesiri vyléčí.



Poznámky:

Použil-li hráč-monstrum efekty stříbrných či zlatých karet působících na hrdinu (Prokletí, Posílení či Běsnění), vyhodnotí se v následující Fázi útoku hrdiny v tomto boji.

Efekt v prvním rozsahu čísel se vyhodnotí i v případě, že je výsledná síla útoku monstra záporná.

15 LEDOVÉ KOPÍ

Časování: Útočný hod hrdiny



30 UMLČENÍ

Časování: Před útočným hodem hrdiny

Hráč-monstrum nesmí v následující Fázi útoku monstra v tomto boji použít žetony Gaaru ani chaosu (k zahrání stříbrných či zlatých karet).



18 LEDOVÝ LUK

Časování: Útočný hod hrdiny



35 LEDOVÁ BOUŘE

Časování: Útočný hod hrdiny



18 ZAKLÍNÁNÍ

Časování: Před útočným hodem monstra

Síla útoku monstra se snižuje o 3 a Taesiri utrpí o 1 zranění méně.



40 KRVAVÁ OBĚŤ

Časování: Před útočným hodem monstra

Jedná se o speciální útočnou schopnost, která se místo Fáze útoku hrdiny používá ve Fázi útoku monstra.



21 RITUÁLNÍ DÝKA

Časování: Útočný hod hrdiny

Podle výsledné síly útoku si případně doberte 1 stříbrnou kartu a Taesiri si případně vyléčí příslušný počet zranění.



Poznámka: V sólové a kooperativní hře nepřidávejte stříbrnou kartu do stříbrné zásoby.

21 KLENOTNICE


Časování: Mimo boj

Položte libovolný drahokam, který váš hrdina vlastní, na políčko pro libovolný drahokam na libovolné destičce vybavení.



Poznámky:

Použil-li hráč-monstrum efekty stříbrných či zlatých karet působících na hrdinu (Prokletí, Posílení či Běsnění), vyhodnotí se v následující Fázi útoku hrdiny v tomto boji.

Zemře-li monstrem díky efektu , postupujte jako při standardní smrti monstra.

Efekt v prvním rozsahu čísel se vyhodnotí i v případě, že je výsledná síla útoku monstra záporná.

25 SPÁR TEMNOTY

Časování: Před útočným hodem monstra

