

ÄEL



STAB DES LICHTS STARTPLÄTTCHEN

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



MAGISCHE BARRIERE STARTPLÄTTCHEN

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Monsters



Würfelwurf des Helden: Die Gesamtzahl der Verletzungen, die Äel in dieser Kampfunde zugefügt werden, wird entsprechend dem Ergebnis gesenkt.

Hinweis: Wirkt selbst gegen Elitegegner mit Immunität (siehe Spielanleitung, Seite 31).



INNERE EINKEHR

Zeitpunkt: Permanenter Effekt



Für jeden (für die Bewegung) ausgegebenen Bewegungspunkt wird 1 Verletzung geheilt.

Hinweis bzgl. Teleportation: Teleportation kostet keine Bewegungspunkte und löst somit nicht den Heilungseffekt dieses Plättchens aus.

Hinweis bzgl. Feuerelementare: Bei einem Zug auf ein Feld, das von einem Feuerelementar beeinflusst wird, wählt der Spieler, ob die Heilung vor oder nach der Verletzung abgehandelt wird.



HÄNDLERIN

Zeitpunkt: Während einer Handelsaktion



Der Spieler wählt eine der folgenden Optionen:

- Der Kaufpreis eines Gegenstandes oder einer Dienstleistung (Heilung, Aufdecken oder Verbesserung) wird um 1 Gold auf einen Mindestpreis von 0 Gold gesenkt.
Hinweis: Dieser Effekt kann nicht mit einem anderen preissenkenden Effekt kombiniert werden.
- Zusätzlich zu den Standardregeln bzgl. des Änderns des Angebots kann das Angebot bis zu zwei weitere Male kostenlos geändert werden.



LICHTSTRAHL

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



STAB DES MONDES

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



Entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden wird zusätzlich der Kampfwert des Monsters während des nächsten Monsterangriffs in diesem Kampf um 2 gesenkt.



FEILSCHEN

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes an einem Handelsort



Aktion: Handel

Der Spieler handelt einen oder beide der folgenden Effekte ab:

- Eine Handelsaktion ausführen.
- Der Kaufpreis eines Gegenstandes oder der Verbesserung einer Fähigkeit wird um 2 Gold auf einen Mindestpreis von 1 Gold gesenkt.

Hinweise:

Dieser Effekt kann nicht mit einem anderen preissenkenden Effekt kombiniert werden.

Der Spieler kann eine beliebige Anzahl von Händeln durchführen, bevor er die Preissenkung nutzt.

Diese Fähigkeit kann direkt nach der Verbesserung von „Feilschen“ während einer laufenden Handelsaktion genutzt werden.



LEICHTFÜSSIGKEIT

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes



Der Spieler erhält 2 Bewegungspunkte.



SCHMERZSTRAHL

Zeitpunkt: Nach dem Angriffswurf des Helden



Wenn der endgültige Kampfwert des Helden 9 oder mehr beträgt, fügt er dem Monster 1 zusätzlichen Schaden zu und heilt 1 Verletzung.



WUNDVERSORGUNG

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes / Während der Heldenheilungsphase



Würfelwurf des Helden: Der Held heilt Lebenspunkte entsprechend dem Ergebnis.



MAGISCHER SCHUTZ

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Monsters



Würfelwurf des Helden: Der Kampfwert des Monsters wird entsprechend dem Ergebnis gesenkt.



HEILUNG

Voraussetzung: Rüstungsset aus 3 oder mehr Teilen



Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes / Während der Heldenheilungsphase

Der Held heilt 2 Lebenspunkte.



15 STARKES GAAR

Zeitpunkt: Sobald Gaar zur Änderung des Würfelwurfs benutzt wird, sowohl während als auch außerhalb eines Kampfes

Dieses Gaar erhöht oder senkt das Ergebnis des Würfelwurfs um 4 (anstatt der üblichen 2). Der Spieler muss trotzdem (wie gewohnt) einen Würfel neu werfen. Er kann weitere Gaarmarker verwenden, diese aber ändern das Ergebnis wie gewohnt um 2.

Wenn starkes Gaar im Kampf verwendet wird, kann außerdem der Monster-Spieler keine Gaarmarker mehr verwenden, um seinen aktuellen Wurf zu ändern (auch nicht durch Verwendung der „Seelenkontrolle“-Goldkarte).

Hinweis: Alle Gaarmarker, die bereits gespielt wurden (bevor „Starkes Gaar“ verwendet wurde), sind nicht betroffen.



21 BLITZ

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



25 HEILIGE RÜSTUNG

Zeitpunkt: Vor dem Angriffswurf des Monsters

Würfelwurf des Helden: Die Gesamtzahl der Verletzungen, die Ael in dieser Kampfrunde zugefügt werden, wird entsprechend dem Ergebnis gesenkt.



Hinweis: Wirkt selbst gegen Elitegegner mit Immunität (siehe Spielanleitung, Seite 31).

15 SHIIS HEILUNG

Voraussetzung: Rüstungsset aus 4 oder mehr Teilen

Zeitpunkt: Außerhalb eines Kampfes / Während der Heldenheilungsphase

Der Held heilt 2 Lebenspunkte, und das Ergebnis des nächsten Würfelwurfs wird um 2 erhöht.



30 STERNENRITUAL

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Der Held heilt zusätzlich Lebenspunkte entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden.



35 SHIIS SEGEN

Zeitpunkt: Der Zeitpunkt der durch „Shiis Segen“ verwendeten Fähigkeit

Der Spieler wählt eine seiner erschöpften Fähigkeiten (außer „Sternenritual“ und „Heiliger Pfeil“) und handelt deren Effekt wie gewohnt ab. Das Plättchen bleibt erschöpft.



18 IMPLOSION

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



18 STAB DER STERNE

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden

Der Held heilt zusätzlich Lebenspunkte entsprechend dem endgültigen Kampfwert des Helden.



40 HEILIGER PFEIL

Zeitpunkt: Angriffswurf des Helden



21 HEILIGE EDELSTEINE

Zeitpunkt: Jederzeit

Alle inaktiven Edelsteine auf Ausrüstungsplättchen werden auf ihre aktive Seite gedreht.

