

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 kartu do stříbrné zásoby.

MRAZIVÁ HŮL POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Po útočném hodu monstra

Síla útoku monstra se snižuje o 4.



LEDOVÝ ŠTÍT POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Po útočném hodu monstra

Taesiri utrpí o 2 zranění méně. Při následujícím útoku hrdiny v tomto boji navíc od síly útoku hrdiny odečtete 3.



OSLEPENÍ POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Před útočným hodem monstra
Hráč-monstrum může v tomto kole boje používat jen jednu kostku.



2 TEMNÉ POUTO

Časování: Před útočným hodem 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



3 TEMNÁ MAGIE

Časování: Po útočném hodu hrdiny

Odhoďte žeton Gaaru a přičtete si ke své síle útoku 3. Navíc ušetříte 1 zásah.



3 DRAHOKAMY ZLA

Časování: Mimo boj / kdykoli během boje

Odhoďte jakýkoli drahokam, vezměte si žeton Gaaru a vylečte si 1 bod zdraví (i při použití mimo fázi léčení hrdiny). V tomto nebo následujícím útoku monstra v tomto boji navíc Taesiri utrpí o 1 zranění méně.



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 hodu za hrdinu se zvyšuje o 3. V boji Po útočném hodu hrdiny navíc Taesiri ušetří 1 zásah navíc.
- V boji Po útočném hodu 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.

8 DÉMONOLOGIE

Časování: První rána

Odhoďte stříbrnou kartu a Taesiri při prvním útoku monstra v tomto boji utrpí o 2 zranění méně. Také v závislosti na své síle útoku ušetříte monstru daný počet zásahů.



8 DRAČÍ ŘEMDIH

Časování: Útočný hod hrdiny

Po hodu: Můžete odhodit stříbrnou kartu a k síle tohoto útoku hrdiny přičíst 3.



9 STAROBYLÉ VĚDĚNÍ

Časování: Mimo boj

Hod'te kostkami: Výsledek hodu udává, který žeton pevné akce si případně můžete vzít a položit na svou desku hrdiny (případně na 4. pole pro něj):

- Je-li výsledek hodu 7-10, vezměte si žeton akce těžba.
- Je-li výsledek hodu 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 políčku 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 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).



15 ZOTAVENÍ

Časování: Mimo boj / ve Fázi léčení hrdiny

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



15 LEDOVÉ KOPÍ

Časování: Útočný hod hrdiny



18 LEDOVÝ LUK

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.



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.



25 SPÁR TEMNOTY

Časování: Před útočným hodem monstra

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.



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.

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).



35 LEDOVÁ BOUŘE

Časování: Útočný hod hrdiny



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.

Podle výsledné síly útoku monstra Taesiri ušetří příslušný počet zásahů ve stejném okamžiku, kdy utrpí zranění způsobené monstrem. ☠ znamená, že monstrem je poraženo (bez ohledu na jeho zbývající vitalitu a platí všechna pravidla pro porážku monstra). 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.



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.

| **Příklad:** Můžete položit rubín na políčko pro safír.

