

ZÁKLADNÍ EFEKTY Z BIOLANDIE & TECHLANDIE

Jednorázové efekty



ENERGIE

Získáš tolik energie, kolik je vytočená hodnota. Energii můžeš utratit za použití zbraní.



LÉČENÍ

Hrdina si doplní životy dle hodnoty efektu. Počet životů nesmí přesáhnout maximum uvedené na kartě hrdiny.



ÚTOK NA ZBRAŇ

Útok na libovolnou zbraň nebo efekt soupeře, jehož odolnost je nižší nebo stejná, jako hodnota tvého útoku. Při úspěšném útoku je zbraň rozbita, či efekt zrušen. Lze bránit štítem.



UNIVERZÁLNÍ ÚTOK

Útok na zbraň, odložený efekt nebo hrdinu soupeře. Lze bránit štítem.



ÚTOK NA HRDINU

Útok na hrdinu soupeře. Lze bránit štítem.

Odložené efekty



TRVALÝ ÚTOK NA HRDINU

Automatický útok na hrdinu soupeře na konci každého tvého tahu. Použití odloženého efektu nestojí akci ani energii. Lze bránit štítem.



OBRANNÝ ŠTÍT

Používá se v tahu soupeře k obraně hrdiny nebo zbraně či odloženého efektu. Odečítá se hodnota štítu od hodnoty útoku soupeře. Po použití štítu se vrátí zbraň do výbavy hrdiny. Lze použít více štítů na obranu (buď jednotlivě nebo jejich hodnoty sečíst).



KOMBO

Když máš na konci svého tahu 2 a více odložených kombo efektů, můžeš je odpálit. Sečti jejich hodnoty a zaútoč s nimi na hrdinu, zbraň nebo efekt soupeře. Po odpálení komba se zbraně vrací do výbavy hrdiny a jsou připraveny k použití v dalším tahu. Lze bránit štítem.

Speciální bonusy hrdiny



POŽEHNÁNÍ

Hráč smí přičíst hodnotu bonusu k libovolnému jednorázovému efektu (útok, energii či léčení).



KOMBO BONUS

Zvyšuje hodnotu síly odpáleného kombo efektu.



ODPALOVAČ KOMBA

Pasivní bonus hrdiny. Lze odpálit i pouze jeden odložený kombo efekt (nemusíte mít dva, které jsou normálně potřeba). Hodnotu bonusu přičtete k síle útoku (někdy naopak odečtete).

Na žádný z následujících efektů nelze uplatnit bonus "požehnání"!

CANBALANDIE



CANBALANDSKÝ ÚTOK NA ZBRAŇ

Útok na zbraň nebo na odložený efekt. Jeho hodnota určuje, kolik si musíte sami odečíst životů, aby byl útok úspěšný. Pokud si životy odečtete (v případě vytočení červeného slotu musíte), tak soupeřovu zbraň na 100% rozbijete nebo efekt zrušíte bez ohledu na výši jejich odolnosti. Nelze jej bránit štítem.



CANBALANDSKÝ BOJOVÝ TRIK

Pasivní bonus hrdiny. Jeho hodnota značí, kolik svých životů musíte zaplatit, abyste jej mohli použít. Použití: Když vytočíte červený efekt, můžete jej odmítnout. Získáte akci a energii za jeho vytočení zpět a můžete točit znovu.

VAMPIRIE



VAMPÍRSKÝ KOUSANEC

Speciální útok na hrdinu soupeře. Síla udává, kolik životů vezmete soupeři a kolik přitom získáte energie. Lze bránit štítem. Vždy získáte tolik energie, kolik životů jste soupeři skutečně sebrali (např. po odečtení jeho štítu).



VAMPÍRSKÉ PROKLETÍ ZBRANĚ

Útok na zbraň nebo odložený efekt. Síla útoku musí být stejná nebo vyšší než je odolnost zbraně nebo efektu. Po úspěšném útoku je zbraň soupeře prokleta nebo efekt zrušen. Soupeř může prokletí zbraně zlomit zaplacením 4 akcí a 5 životů. Když to udělá, vysvobodí všechny své prokleté zbraně najednou. Lze bránit štítem.



NOČNÍ VAMPÍRSKÝ ÚTOK

Pasivní bonus u hrdiny večer nebo v noci. Použití: Přímý útok na hrdinu na úplném konci tahu. Nestojí akci a nesouvisí s točením na zbrani. Hodnota udává maximální možnou sílu bonusu a také cenu, kolik za útok musíte zaplatit energií. Pokud máte méně energie než je maximální síla útoku, musíte ji na útok použít všechnu (počet zaplacené energie určuje sílu útoku). Lze bránit štítem.

ZEPPLANDIE



ZEPPLANDSKÝ ŠRAPNEL

Cílem první fáze útoku musí být zbraň nebo odložený efekt. V této fázi může soupeř oslabit útok štítem. Když po první fázi útoku zbude šrapnelu síla (od hodnoty šrapnelu se odečte odolnost cíle a případný štít), může nastat druhá fáze, ve které může být cílem i hrdina. V této fázi již nelze útok bránit štítem.



ZEPPLANDSKÁ PAST

Odkládací efekt. Soupeř se chytí do pasti, pokud vytočí a použije libovolný efekt na zbrani, který má stejnou nebo nižší sílu, než je síla pasti. Síla efektu může být navýšena o bonus hrdiny a teprve poté porovnána s pastí. K odkládacím efektům (např. kombo, trvalý útok, štít) nelze bonus použít. Do pasti nelze chytit pasivní útoky hrdinů ani již vytočené a odložené efekty, ani efekty se zápornou hodnotou či nulou. Soupeř vždy ztratí tolik životů, kolik byla síla efektu, kterým se do pasti chytil (nikoli kolik je síla pasti). Proti pasti nelze použít štít. Všechny odložené pasti hráče vždy sklapnou najednou (řetězová reakce). Každá další past sebere stejně životů jako ta první. Po sklapnutí jsou pasti deaktivovány a zbraně se vrací do výbavy hráče.



MECHANIKOVA SUPERAKCE

Pasivní bonus hrdiny. Hraje se úplně na konci tahu a nestojí energii ani akci. Lze jej využít buď na opravu své zbraně, která má odolnost nižší nebo stejnou, jako je síla tohoto bonusu. Nebo lze využít jako útok na soupeřovu zbraň či efekt (zbraň je rozbita, efekt zrušen). Lze bránit štítem.

Pořadí útoků/efektů na konci kola hráče

1. Trvalý útok na hrdinu
2. Komba
3. Vampírský útok na hrdinu
4. Zeplandská mechanikova superakce