

DRAL



REZAVÝ MEČ POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Útočný hod hrdiny



ZBĚSILÝ VÝPAD

Časování: Mimo boj

Přesuňte Drala na pole s neporaženým monstrem nebo do doupěte elitního monstra až o 3 pole v přímé linii. Schopnosti elementálů se aplikují jako obvykle. Musíte mít k dispozici pevnou akci boj a po vstupu na dané pole s ní zahájit boj proti tomuto monstři či elitnímu monstři.



Přesun nesmí vést skrz jiné monstři a schopnost nelze využít, stojí-li Dral ve středu speciálního dílku. Síla útoku monstra se v prvním kole boje snižuje o 2.



PROSPEKTOR JEN V SÓLOVÉ A KOOPERATIVNÍ HŘE

Časování: Mimo boj na poli naleziště

Pevná akce: Těžba

Doberte si 2 destičky surovin místo 1. Jednu si nechte, druhou odhďte.



Poznámka: V této akci těžba nelze využít efektu důlního vozíku.



PROSPEKTOR JEN VE HŘE 2 AŽ 4 HRÁČŮ

Časování: Mimo boj na poli naleziště

Pevná akce: Těžba

Nemusíte platit 1 zlatý hráči či hráčům, jejichž žetony interakce leží na tomto poli.



ÚHYB

Časování: Po útočném hodu monstra

Síla útoku monstra se snižuje o 2.



PRŮZKUMNÍK

Časování: Mimo boj

Vyberte si jednu z možností:

- Dral získá 1 bod pohybu.
- Tajně si prohlédnete 2 vrchní karty libovolného balíčku karet monster a vraťte je zpět v libovolném pořadí navrch a/nebo dospod.



OSTNATÝ KYJ

Časování: Útočný hod hrdiny



ZUŘIVOST

Časování: Po útočném hodu hrdiny

Výsledná síla útoku Drala se zvyšuje o 1, Dral ušetří 1 zásah.



ZASTRAŠENÍ

Časování: Při provádění akce obchod

Můžete snížit cenu 1 předmětu či náklady učení 1 schopnosti o 2 zlaté do minima 1.



Poznámka: Efekt nelze kombinovat s jiným efektem umožňujícím snížit cenu.



VÝDRŽ

Permanentní efekt: Dral má k dispozici 1 vak navíc (viz Pravidla hry, str. 27). Platí, i když je destička využita.



Mimo boj: Využijte destičku, aby Dral získal 1 bod pohybu navíc.



MEZEK

Podmínka: Sada zbroje o min. 3 dílech

Permanentní efekt: Dral má k dispozici 2 vaky navíc (viz Pravidla hry, str. 27). Platí, i když je destička využita.



Mimo boj: Využijte destičku, aby Dral získal 1 bod pohybu navíc.



HALAPARTNA

Časování: Útočný hod hrdiny



VYDÍRÁNÍ

Časování: Při provádění akce obchod

Můžete snížit cenu 1 předmětu o 5 zlatých do minima 2, reputace Drala se snižuje o 1.



Poznámka: Efekt nelze kombinovat s jiným efektem umožňujícím snížit cenu.

15 ŠIROKÝ MEČ

Časování: Útočný hod hrdiny



18 PROTIÚTOK

Podmínka: Sada zbroje o min. 3 dílech

Časování: Po útočném hodu monstra



Síla útoku monstra se snižuje o 4. Dral ušetří 1 zásah ve stejném okamžiku, kdy utrpí zranění způsobené monstrem. Dral může zemřít současně s porážkou monstra. Proveďte všechny kroky pro smrt hrdiny i monstra v boji.

18 LOVEC

Časování: Mimo boj

Vyberte si jednu z možností:

- ♦ Dral získá 2 body pohybu.
- ♦ Tajně si prohlédnete 3 vrchní karty libovolného balíčku karet monster a vraťte je zpět v libovolném pořadí navrch a/nebo dospod.



21 RVÁČ

Časování: Před útočným hodem hrdiny

Podle výsledné síly útoku případně Dral ušetří příslušný počet zásahů navíc a případně se snižuje síla následujícího útoku monstra v tomto boji o 2.



21 VRHACÍ SEKYRA

Časování: První rána



25 ŠÍLENSTVÍ

Časování: Po útočném hodu hrdiny

Je-li výsledná síla útoku Drala 0-8, Dral ušetří 3 zásahy navíc a síla následujícího útoku Drala v tomto boji se snižuje o 3.



30 VÁLEČNÁ SEKYRA

Časování: Útočný hod hrdiny



35 ZBĚSILOST

Časování: Po útočném hodu hrdiny

Je-li výsledná síla útoku Drala alespoň 9, Dral ušetří 4 zásahy navíc a utrpí 2 zranění (ať je monstrem poraženo nebo ne).



Poznámky:

Porazí-li Dral monstrem nebo draka a v důsledku této schopnosti zemře, i tak obdrží příslušnou odměnu.

Zemře-li Dral v důsledku této schopnosti, aniž by monstrem porazil, vraťte kartu monstra navrch balíčku a postupujte, jako by zemřel mimo boj, viz Pravidla hry, str. 25.

40 ZABIJÁK

Časování: Útočný hod hrdiny

