

# MAELDUR

## OHNIVÁ HŮL POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Útočný hod hrdiny



## 2 PÁN PORTÁLŮ

Časování: Mimo boj

Vyberte si jednu z možností:

- ◆ Teleportujte Maeldura na kterýkoli portál na mapě.
- ◆ Teleportujte Maeldura na sousedící pole.



**Poznámka:** Lze využít i ve scénáři „Hrozba jménem Mirrezil“ v situaci, kdy událost nedovoluje využít portály.

## 2 OBCHODNÍK

Časování: Při provádění akce obchod

Vyberte si jednu z možností:

- ◆ Snižte cenu 1 předmětu či služby (léčení, vyložení osobní destičky nebo učení) o 1 zlatý do minima 0.  
**Poznámka:** Efekt nelze kombinovat s jiným efektem umožňujícím snížit cenu.
- ◆ Můžete až 2x navíc zdarma vyměnit nabídku.



## 4 OHNIVÝ ŠÍP

Časování: Útočný hod hrdiny



## 4 ZACÍLENÍ

Časování: Po jakémkoli hožu za hrdinu

Výsledek hožu se zvyšuje o 2.



## 6 HOŘÍCÍ RUCE

Časování: Útočný hod hrdiny



## 6 SOUSTŘEDĚNÍ

Podmínka: Sada zbroje o min. 4 dílech

Časování: Po jakémkoli hožu za hrdinu

Výsledek hožu se zvyšuje o 4.



## 9 OHNIVÁ KOULE

Časování: Útočný hod hrdiny



## 9 OCHRÁNCE

Časování: Před útočným hodem monstra

**Hoďte kostkami:** Výsledek hožu udává, o kolik se snižuje síla útoku monstra.



## 12 ALCHEMISTA

Časování: Kdykoli bez omezení

Vyberte si jednu z možností:

- ◆ Vezměte si 1 léčivý lektvar z obecné zásoby.
- ◆ Vezměte si 1 žeton Gaaru ze společné zásoby.



## 12 SFÉROCHODEC

Časování: Mimo boj

Vyberte si jednu z možností:

- Teleportujte Maeldura až o 2 pole.
- Teleportujte Maeldura na libovolnou obchodní lokaci.

Pamatujte: Hrdinu lze přemístit na lokaci věží drakobijců, pouze pokud jsou všechna 3 okolní pole osvobozená.



## 15 IMPLOZE

Časování: Útočný hod hrdiny



## 15 SOPEČNÁ HŮL

Časování: Útočný hod hrdiny

Podle výsledné síly útoku se případně zvyšuje síla následujícího útoku Maeldura v tomto boji.



## 18 INFERNO

Časování: První rána



## 18 BLESK

Časování: Útočný hod hrdiny



## 21 EXTRAKCE

Časování: Permanentní efekt

Odstraňte 1 drahokam z destičky vybavení. Můžete ho ihned umístit na jinou destičku vybavení, prodat ho (pokud právě provádíte akci obchod), nebo ho uložit do vaku či na příslušné pole na desce hrdiny. Jeho stav (aktivní/neaktivní) se nemění.



## 21 VYLEPŠENÝ GAAR

Časování: Kdykoli použijete Gaar, během akce boj i mimo ni

Za tento žeton Gaaru přičtete nebo odečtete 4 místo 2. Musíte opakovat hod jednou kostkou jako obvykle, poté můžete použít další žetony Gaaru dle obvyklých pravidel.

Při použití v boji nemůže hráč-monstrum použít žádný další žeton Gaaru, který by ovlivnil tento hod (ani při použití trvajícího efektu zlaté karty Ovládnutí duše).

**Poznámka:** Efekt nemá vliv na žetony Gaaru použité dříve.



## 25 POSILA

Časování: Před útočným hodem hrdiny

Podle výsledné síly útoku případně Maeldur ušetří uvedené zásahy navíc.



## 30 POSÍLENÝ LEKTVAR

Časování: Kdykoli použijete léčivý lektvar

Tento léčivý lektvar vyléčí 3 zranění navíc.



## 35 KULOVÝ BLESK

Časování: Útočný hod hrdiny



## 40 OHNIVÁ BOUŘE

Časování: Útočný hod hrdiny

