

SKOLDUR



KLADIVO POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Útočný hod hrdiny

Před hodem: Můžete spotřebovat 1 žeton Dwurtu, Skoldur ušetří 1 zásah navíc.



DŘEVĚNÝ ŠTÍT POČÁTEČNÍ DESTIČKA

Časování: Po útočném hoďu monstra

Síla útoku monstra se snižuje o 3 a síla následujícího útoku Skoldura v tomto boji se snižuje o 2.



0 ŠTOLA

Časování: Mimo boj na poli naleziště

Můžete teleportovat Skoldura až o 4 pole na jiné pole naleziště.



0 LOVEC POKLADŮ

Časování: Mimo boj na lokaci poklad, kde neleží váš žeton hrdiny

Vyberte si jednu z možností:

- Leží-li na daném poli alespoň 1 žeton jiného hrdiny, doberte si 1 destičku. Na dané pole následně položte svůj žeton hrdiny jako obvykle. Již umístěný žeton hrdiny na poli zůstává.
- Neleží-li na daném poli žádný žeton hrdiny, doberte si 2 vrchní destičky pokladů z příslušného sloupečku. Na dané pole následně položte svůj žeton hrdiny jako obvykle.



Poznámka: Ve scénáři Hrozba jménem Mirrezil platí, že pokud spřádá hrdina obrannou magii na poli se dvěma žetony hrdinů, zůstane na tomto poli jen jeho žeton hrdiny. Zbylé žetony položte na desku průběhu hry / obchodu pod počítadlo kol. Zohlední se při závěrečném vyhodnocení jako obvykle.

2 POSELSTVÍ

Časování: Mimo boj, po provedení akce boj nebo těžba

Vezměte si 1 žeton Dwurtu.



2 MISTR TĚŽBY

Časování: Mimo boj na poli naleziště

Pevná akce: Těžba

Můžete navíc spotřebovat 1 žeton Dwurtu a vzít si drahokam typu odpovídajícího destičky, kterou jste právě v rámci akce těžba získali.

Příklad: V rámci akce těžba jste získali surový rubín, můžete spotřebovat 1 žeton Dwurtu a vzít si navíc 1 rubín.



Poznámka: Získáte-li surové euthium, můžete si za 1 žeton Dwurtu vzít libovolný drahokam kromě diamantu a démonitu.



4 BOJOVÁ SEKYRA

Časování: Útočný hod hrdiny

Před hodem: Můžete spotřebovat 1 žeton Dwurtu, Skoldur ušetří 1 zásah navíc.



4 MOORGOTŮV OSUD

Časování: Mimo boj

Vyberte si jednu z možností:

- Spotřebujte 2 žetony Dwurtu, aby Skoldur získal 3 body pohybu.
- Hoďte kostkou Dwurtu. Dále se řiďte jejími obvyklými pravidly.



6 MOORGOTOVO DILEMA

Vyberte si jednu z možností:

- Mimo boj:** Skoldur má o 1 bod pohybu navíc a vyléčí si 1 zranění.
- Před útočným hodem hrdiny:** Můžete spotřebovat 1 žeton Dwurtu, aby se výsledná síla útoku Skoldura zvýšila o 2, Skoldur ušetří 1 zásah navíc.



6 VÁLEČNÝ POKŘIK

Časování: Kdykoli

Otočte libovolnou kostku s výjimkou kostky naděje a kostky Dwurtu na protilehlou stranu.

Příklad: Kostku s hodnotou 2 otočte na hodnotu 5.



9 SKRYTÝ PRŮCHOD

Časování: Mimo boj v obchodní lokaci nebo na poli naleziště

Můžete teleportovat Skoldura až o 5 polí na jinou obchodní lokaci nebo pole naleziště.



9 LEHKÁ KUŠE

Časování: První rána

Před hodem: Můžete spotřebovat 1 žeton Dwurtu, síla útoku Skoldura se zvyšuje o 3, síla následujícího útoku monstra v tomto boji se snižuje o 2.



12 VELKÁ PALICE

Časování: Útočný hod hrdiny

Před hodem: Můžete spotřebovat 2 žetony Dwurtu, Skoldur ušetří 3 zásahy navíc.



Podle výsledné síly útoku se případně snižuje síla následujícího útoku monstra v tomto boji o uvedené hodnoty.

12 TRPASLIČÍ ŠTÍT

Časování: Po útočném hoďu monstra

Můžete spotřebať 1 žeton Dwurtu, Skoldur utrpí o 1 zranění méně.

Síla útoku monstra se snižuje o 4 a síla následujícího útoku Skoldura v tomto boji se snižuje o 2.



15 DOBŘE ZABALENO

Časování: Permanentní

Každý váš vak má kapacitu 2 předměty místo 1.



15 VYKOUPENÍ

Časování: Kdykoli

Vyberte si jednu z možností:

- Skoldur si vyléčí 2 zranění poté, co spotřebujete alespoň 1 žeton Dwurtu jiným způsobem. **Například:** Při útoku použijete Kladivo, spotřebujete Dwurt pro jeho dodatečný efekt a využijete tuto schopnost, aby si Skoldur vyléčil 2 zranění.
- Vezměte si 1 žeton Dwurtu.



18 ZDOBENÁ SEKÝRA

Časování: Útočný hoď hrdiny

Před hodem: Můžete spotřebať 1 žeton Dwurtu, Skoldur uštedří 2 zásahy navíc.



18 UKUTÁ SÍLA

Časování: Permanentní efekt

Můžete spotřebať 1 žeton Dwurtu k provedení jednoho z těchto efektů:

- **V boji i mimo boj:** Zvyšte výsledek libovolného hoďu za hrdinu o 4.
- **Po útočném hoďu monstra:** Síla útoku monstra se snižuje o 4.
- **Mimo boj:** Skoldur získá 1 bod pohybu.



21 OBĚŤ BOHŮM

Časování: Mimo boj

Zaplaťte 2 zlaté, aby se reputace Skoldura zvýšila o 1.



21 TĚŽKÁ KUŠE

Časování: První rána

Před hodem: Můžete spotřebať 1 žeton Dwurtu, síla útoku Skoldura se zvyšuje o 4, síla následujícího útoku monstra v tomto boji se snižuje o 3.



25 OBRANNÝ POSTOJ

Časování: Permanentní efekt

Síla každého útoku kteréhokoli monstra se snižuje o 2.



30 VÁLEČNÉ KLADIVO

Časování: Útočný hoď hrdiny

Před hodem: Můžete spotřebať 1 žeton Dwurtu, Skoldur uštedří 1 zásah navíc.



35 GROMIRŮV ŠTÍT

Časování: Po útočném hoďu monstra

Můžete spotřebať 2 žetony Dwurtu, Skoldur utrpí o 3 zranění méně (celkem tedy o 4, viz dále).



Skoldur utrpí o 1 zranění méně a síla následujícího útoku Skoldura v tomto boji se snižuje o 2.

40 DRTIČ LEBEK

Časování: Útočný hoď hrdiny

Před hodem: Můžete spotřebať 1 žeton Dwurtu, Skoldur uštedří 3 zásahy navíc.



Podle výsledné síly útoku Skoldura se případně snižuje síla následujícího útoku monstra v tomto boji o uvedené hodnoty.

