



MISTROUSKÁ TELEPORTACE

Ignorujte všechna další
zranění v tomto bojovém
tahu hráče.



ZMRAZENÍ

Hráč utrhá 4 zranění.

Během příštího bojového tahu hráče:
Nelze zvýšit úroveň Štítu, (Mágové
nemohou budovat Ochranu, ale mohou
si zvýšit úroveň Energie).



UYBUCHUJÍCÍ ENERGIE

Hráč sníží úroveň svého Štítu/Energie
na 0 a utrhá 4 zranění.



BÍLÁ ZIMA

Hráč utrhá 4 zranění a sníží si úroveň
libovolné vlastnosti o 1.



EREDIN NA KONI

Umístěte Eredina na koni do hry
jako první nestvůru úrovně III a
doberte si pouze žeton lokace.
Během bojového tahu každého
hráče mohou hráči způsobit
maximálně 5 zranění.

MAGICKÁ TLAKOVÁ ULNA

Hráč odhodí 1 náhodnou kartu ze své
ruky (v případě prázdné ruky: svrchu
svého balíčku) a utrhá 4 zranění.

20



EREDIN NA KONI

- I** Eredin je nemilosrdný válečník bojující velkým mečem, ale kromě něj ovládá i magii.

Během prvního bojového tahu nestvůry: Nestvůra způsobí o 2 zranění méně.

- II** Příchod Divokého honu často předchází kvílení neúprosné beann'shie, zvěstovatelky něčí náhlé či násilné smrti.

Po vytvoření balíčku života: Doberte si 1 kartu ze svého balíčku.

- III** Jezdci divokého honu cestují mezi světy pomocí specializovaných mágů zvaných navigátoři, ti ale mohou najednou přepravit jen malou skupinu jezdců.

Během prvního bojového tahu nestvůry: Odhodte 1 libovolný nepoužitý lektvar, abyste ignorovali všechny efekty kromě zranění.

- IV** Eredin je velitelem Dearg Ruadhri, známých také jako Rudí jezdci – elitní jízdy elfů Aen Elle. Je znám i pod přezdívkou Krahujec.

Před vytvořením balíčku života: Doberte si 1 lektvar.

- V** Eredin a jeho družina se pohybují mezi světy, čímž dali vzniknout legendám o divokém honu.

Při boji s Eredinem budete první na tahu.

- VI** Jezdci divokého honu jsou oděni do zbrojí ve kterých připomínají přízraky, a sám Eredin nosí přílbu ve tvaru koruny.

1x za boj: Snižte svou úroveň Štítu (Mág: Energii) o 1, abyste způsobili 2 zranění.

