



ZÁKEŘNÝ DRAKOBÝL

Baron Pupek se vzteká a leje a stříká kolem sebe lektvar z Drakobýlu, aby ho draci více poslouchali.

+1 Boj. pro Baronovy draky

S0001Z628A\HC24



SKŘETÍ HRŮZA

Skřeti jsou hrozní a Pupek obzvlášť. Huláká, smrdí a vztekle křičí na své draky. Hrozí jim Drakobýlem a všemožně se vás snaží odehnat a zastrašit.

- 1 Boj. pro Dračí Letku

S0001Z628A\HC24



SIRNÉ GEJZÍRY

Vlétli jste nad ostrov sirných gejzírů. Otrávený vzduch a hrozný puch vám motá hlavou. Rychle pryč.

- 2 Obr. a Boj. pro všechny elementy draků mimo Jedové a Ohnivé Draky



S0001Z628A\HC24



STÍNY DRAČÍCH KŘÍDEL

Nad vámi krouží hejno divokých vodních draků. Baron a jeho draci se bojí dalších útočníků. Musí tak svou pozornost rozdělit mezi svou letku a divoké hejno.

Hod 1K6 na zásah:

1-3 oplátí ti útok dle pravidel.

4-5 útok ti NEOPLATÍ.

6 dle pravidel souboje.

S0001Z628A\HC24



DRAK V NESNÁZÍCH

Nešťastného divokého Plamáka spláchla při lovu ryb velká vlna. Bojuje seč mu síly stačí, ale mohl by jsi mu pomoci.

Můžeš poslat jednoho draka na pomoc. Toto kolo nemůže hrát. Na konci kola můžeš statečnému drakovi přidat

+1 ODVAHA. (může překročit základní hodnotu)

NEZAPOMEŇ, že když ti v Letce chybí 2 draci prohrál jsi!

Tzn. pokud se ti v tomto kole spáší drak a uletí, pronásledování Pupka je u konce.

S0001Z628A\HC24



STOUPAVÉ PROUDY

Rychlý stoupavý proud vzduchu Dračí Letku vynesl do výšky. Díky tomu získáváš lepší pozici k pronásledování.

+2 Boj. pro Dračí Letku

S0001Z628A\HC24



DOBŘE POČASÍ

Jasná obloha, příznivý vítr a skřeti letka v dohledu.

Normální průběh kola.

S0001Z628A\HC24



POLOJASNO

Na obloze sem tam mráček, sluníčko příjemně hřeje a vítr vám vane do zad. Den jako stvořený k pronásledování skřetů.

Normální průběh kola.

S0001Z628A\HC24



POLOJASNO

Na obloze sem tam mráček, sluníčko příjemně hřeje a vítr vám vane do zad. Den jako stvořený k pronásledování skřetů.

Normální průběh kola.

S0001Z628A\HC24