

# BLUDIŠTĚ SMRTI

Obtížnost	brutální
Vážnost	velká
Věhlas	velká
Zkušenost	žádná



Stojíte na prahu Bludiště smrti, legendárního podzemního komplexu, na jehož konci podle zvěstí předávaných z draka na dráče po celé generace, má nacházet bájný zlatý pohár vzkříšení, artefakt nezměrné síly, který svému nositeli propůjčuje moc nad životem a smrtí. A navíc je celý ze zlata, vykládaný drahými kameny jako Svatováclavská koruna, skutečný skvost a chloubka každého dračího pokladu. Samozřejmě, zatím se nikomu nepodařilo projít až na konec, získat cenu pro sebe, a ve zdraví se dostat ven. To však nebrání vám, těm nejodvážnějším z nejodvážnějších, abyste byli první. Nejdřív se ale musíte proplést bludištěm chodeb plných nepřejících nepřátel, kteří se vás budou snažit zastavit. A jakmile se jednou spustí poplach, bude jich víc a víc.

*Pokaždé, když budete mít bojové střetnutí, podívejte se do seznamu bojů a použijte další v pořadí. Seznam začíná v odstavci 34.*

Přicházíte z jihu do komplexu. ČTI ODSTAVEC 1

## 1.

Přicházíte na křižovatku, kde se potkávají 4 chodby. Ve stínech vidíte obrysy postav, které na vás čekají.

*Očekává vás BOJ.*

Po vítězném boji můžete odejít

- chodbou na sever ČTI ODSTAVEC 14,
- chodbou na západ ČTI ODSTAVEC 19,
- chodbou na východ ČTI ODSTAVEC 20,
- nebo chodbou na jih ČTI ODSTAVEC 17.

## 2.

Přicházíte na křižovatku, kde se potkávají 4 chodby. Ve stínech vidíte obrysy postav, které na vás čekají.

*Očekává vás BOJ.*

Po vítězném boji můžete odejít

- chodbou na sever ČTI ODSTAVEC 3,
- chodbou na západ ČTI ODSTAVEC 14,
- chodbou na východ ČTI ODSTAVEC 22,
- nebo chodbou na jih ČTI ODSTAVEC 21.

## 3.

Přicházíte na křižovatku tří chodeb. Jedna jde ze severu na jih a k ní se připojuje jedna z východu. Ze stropu kape voda v nepříjemném staccatu a někde z dálky je slyšet podezřelé cinkání. Křižovatka je prázdná. Můžete odejít

- chodbou na sever ČTI ODSTAVEC 4,
- chodbou na jih ČTI ODSTAVEC 2,
- nebo na východ ČTI ODSTAVEC 5

## 4.

Přicházíte na křižovatku, kde se potkávají 4 chodby. Ve stínech vidíte obrysy postav, které na vás čekají.

*Očekává vás BOJ.*

Po vítězném boji můžete odejít

- chodbou na sever ČTI ODSTAVEC 26,
- chodbou na západ ČTI ODSTAVEC 7,
- chodbou na východ ČTI ODSTAVEC 25,
- nebo chodbou na jih ČTI ODSTAVEC 3.

## 5.

Přicházíte na křižovatku, kde se potkávají 4 chodby. Ve stínech vidíte obrysy postav, které na vás čekají.

*Očekává vás BOJ.*

Po vítězném boji můžete odejít

- chodbou na sever ČTI ODSTAVEC 24,
- chodbou na západ ČTI ODSTAVEC 3,
- chodbou na východ ČTI ODSTAVEC 6,
- nebo chodbou na jih ČTI ODSTAVEC 23.

## 6.

Přicházíte do místnosti která slouží jako strážnice. Všude se válí postele a bedny s osobními věcmi, na některých odpočívají jejich majitelé, kteří hned vyskočí na nohy a připraví se k boji.

*Očekává vás BOJ.*

Po vítězném boji se vraťte, protože z místnosti není jiný východ, kromě několika střílnových oken, kterými se stejně neprotáhnete. ČTI ODSTAVEC 5

## 7.

Přicházíte na křižovatku, kde se potkávají 4 chodby. Ve stínech vidíte obrysy postav, které na vás čekají.

*Očekává vás BOJ.*

Po vítězném boji můžete odejít

- chodbou na sever ČTI ODSTAVEC 8,
- chodbou na západ ČTI ODSTAVEC 9,
- chodbou na východ ČTI ODSTAVEC 4,
- nebo chodbou na jih ČTI ODSTAVEC 16.

## 8.

Přicházíte na křižovatku, kde se potkávají 4 chodby. Ve stínech vidíte obrysy postav, které na vás čekají.

*Očekává vás BOJ.*

Po vítězném boji můžete odejít

- chodbou na sever ČTI ODSTAVEC 10,
- chodbou na západ ČTI ODSTAVEC 28,
- chodbou na východ ČTI ODSTAVEC 27,
- nebo chodbou na jih ČTI ODSTAVEC 7.

## 9.

Přicházíte na křižovatku, kde se potkávají 4 chodby. Ve stínech vidíte obrysy postav, které na vás čekají.

*Očekává vás BOJ.*

Po vítězném boji můžete odejít

- chodbou na sever ČTI ODSTAVEC 29,
- chodbou na západ ČTI ODSTAVEC 30,
- chodbou na východ ČTI ODSTAVEC 7,
- nebo chodbou na jih ČTI ODSTAVEC 11.

## 10.

Přicházíte do místnosti, která slouží jako jídelna. Všude jsou stoly a lavice z pevného, dubového dřeva a za některými sedí hrdinové a jedí pozdní snídani. Jakmile vás spatří, zahodí lžice a misky, chopí se zbraní a vrhnou se na vás.

*Očekává vás BOJ.*

Po vítězném boji se vraťte, protože z místnosti není další východ, kromě kuchyně s kuchtíky. ČTI ODSTAVEC 8

## 11.

Přicházíte na křižovatku tří chodeb. Jedna jde ze severu na jih a na ni se ze západu připojuje další. Na podlaze leží zaschlé zbytky nějakého předešlého návštěvníka. Nebo snad obránce? Rezavé skvrny jsou roztahané po celé šířce křižovatky, ale ze živých obránců zde nikdo není. Můžete odejít

- chodbou na sever ČTI ODSTAVEC 9,
- chodbou na jih ČTI ODSTAVEC 13,
- nebo na západ ČTI ODSTAVEC 12.

## 12.

Přicházíte na křižovatku, kde se potkávají 4 chodby. Ve stínech vidíte obrysy postav, které na vás čekají.

*Očekává vás BOJ.*

Po vítězném boji můžete odejít

- chodbou na sever ČTI ODSTAVEC 31,
- chodbou na západ ČTI ODSTAVEC 15,
- chodbou na východ ČTI ODSTAVEC 11,
- nebo chodbou na jih ČTI ODSTAVEC 32.

## 13.

Přicházíte na křižovatku, kde se potkávají 4 chodby. Ve stínech vidíte obrysy postav, které na vás čekají.

*Očekává vás BOJ.*

Po vítězném boji můžete odejít

- chodbou na sever ČTI ODSTAVEC 11,
- chodbou na západ ČTI ODSTAVEC 33,
- chodbou na východ ČTI ODSTAVEC 14,
- nebo chodbou na jih ČTI ODSTAVEC 18.

## 14.

Přicházíte na křižovatku tří chodeb. Jde ze západu na východ a z jihu se na ni připojuje další. Na stěně visí lidská kostra přibodnutá zlomeným mečem ke skále. Můžete odejít

- chodbou na západ ČTI ODSTAVEC 13,
- na východ ČTI ODSTAVEC 2,
- nebo na jih ČTI ODSTAVEC 1

## 15.

Přicházíte do místnosti, kde to cinká, řinčí a duní. Všude jsou dřevění a slámoví cviční draci, někteří popálení, jiní prošpikovaní šípy, další posekaní. Na několika z nich si tu cvičí svůj um pár hrdinů, kteří, jakmile vás spatří, nepohrdnou možností si své čerstvě nabitě schopnosti vyzkoušet na živých cílech.

*Očekává vás BOJ.*

Po vítězném boji se vraťte, protože ze cvičiště nevede další východ. ČTI ODSTAVEC 12

---

16.

Narazili jste na pevné dveře, jsou celé z pevného dubového dřeva, obité železem, pevně zasazené do portálu, který střeží. Jisté je, že zde stojí už věky, a že nejedem vetřelec si na nich polámal drápy. Co je to však proti vám, když už jste se probojovali sem. Netrvá to příliš dlouho, zatímco rána za ránou dopadá a dřevo se pomalu prohýbá, až se zcela provalí dovnitř a ve zdi zůstanou jen napevno zasazené obruče. Uvnitř je pokladnice, plná různých krásných věcí, které by se jistě hodily do vaší sbírky. Vaše oči však visí na velkém poháru vykládaném rubíny, který se leskne jako sluneční kotouč. Pro něj jste přišli a bez něj neodejdete. Když jej vezmete do spárů, na tváři vám zahraje spokojený úsměv. Teď už jen se odtud dostat. Získáváte ZLATÝ KALICH. Pokračujte zpět, protože z pokladnice není žádný další východ. ČTI ODSTAVEC 7

---

17.

No a jste venku, před vámi se otvírá zalesněné údolí pod majestátním horským štítem, kudy jste sem vstoupili.

- Pokud nemáte ZLATÝ KALICH, ještě jste nesplnili, pro co jste přišli, ČTI ODSTAVEC 1.
  - Pokud máte ZLATÝ KALICH, gratulujeme. Vaše dobrodružství končí úspěchem. Sice nedostáváte žádné zkušenosti, ale o vašem činu se jistě bude ještě dlouho v dračí komunitě hovořit.
- 

18.

Chodba jde na jih a pak se bez odbočky zatáčí na východ. ČTI ODSTAVEC 1

---

19.

Chodba jde na západ a pak se bez odbočky zatáčí na sever. ČTI ODSTAVEC 13

---

20.

Chodba jde na východ a pak se bez odbočky zatáčí na sever. ČTI ODSTAVEC 2

---

21.

Chodba jde na jih a pak se bez odbočky zatáčí na západ. ČTI ODSTAVEC 1

---

22.

Chodba jde na východ a pak se bez odbočky zatáčí na sever. ČTI ODSTAVEC 5

---

23.

Chodba jde na jih a pak se bez odbočky zatáčí na západ. ČTI ODSTAVEC 2

---

24.

Chodba jde na sever a pak se bez odbočky zatáčí na západ. ČTI ODSTAVEC 4

---

25.

Chodba jde na východ a pak se bez odbočky zatáčí na jih. ČTI ODSTAVEC 5

---



26.

Chodba jde na sever a pak se bez odbočky zatáčí na západ. ČTI ODSTAVEC 8



27.

Chodba jde na východ a pak se bez odbočky zatáčí na jih. ČTI ODSTAVEC 4



28.

Chodba jde na západ a pak se bez odbočky zatáčí na jih. ČTI ODSTAVEC 9



29.

Chodba jde na sever a pak se bez odbočky zatáčí na východ. ČTI ODSTAVEC 8



30.

Chodba jde na západ a pak se bez odbočky zatáčí na jih. ČTI ODSTAVEC 12



31.

Chodba jde na sever a pak se bez odbočky zatáčí na východ. ČTI ODSTAVEC 9



32.

Chodba jde na jih a pak se bez odbočky zatáčí na východ. ČTI ODSTAVEC 13



33.

Chodba jde na západ a pak se bez odbočky zatáčí na sever. ČTI ODSTAVEC 12


## 34.

Boj 4× Válečník s mečem, 4× Válečnice s bičem



### Válečník s mečem


Vitalita: 4  
Houževnatost: 5  
Rezistence: 2  
Síla: 4 (fyzický útok)

Běžný válečník vybavený mečem a štítem. S tím to umí asi nejlíp. Pokud je vystaven útoku dechem , kdy na kostce padlo 1–3, tak obdrží o jedno zranění méně.



### Válečnice s bičem

Vitalita: 4  
Houževnatost: 2  
Rezistence: 5  
Magie: 4 (magický útok)

Krom štítu má i masivní bič. Masivní ohnivý bič. Pokud je vystavena útoku pařátem , kdy na kostce padlo 1–3, tak obdrží o jedno zranění méně.

## 35.

Boj 2× Černý rytíř, 4× Kušník



### Černý rytíř

Vitalita: 11  
Houževnatost: 8  
Rezistence: 8  
Síla: 15 (fyzický útok)

Čím více je černý rytíř zraněný, tím nebezpečnější je. Pro něj je to jen škrábnutí. Za každý chybějící život má černý rytíř +1 k síle (útok), houževnatosti i rezistenci.



### Kušník

Vitalita: 8  
Houževnatost: 10  
Rezistence: 10  
Síla: 10 (fyzický útok)

Proti jeho průrazným strelám tě chrání pouze jedna třetina tvé houževnatosti a nefungují šupiny. Dokud jsou naživu jiní hrdinové než lučištníci a kušníci nelze na ně přímo útočit a nefungují na ně ani plošná kouzla.

## 36.

Boj Křížák velitel, 6× Křížák, 3× Arcikněž



### Křížák velitel

Vitalita: 9  
Houževnatost: 14  
Rezistence: 15  
Magie: 16 (magický útok)

Velitel křížáků má bonus +1 k houževnatosti i rezistenci za každého křížáka ve skupině. Zasažený drak má -1 k houževnatosti a rezistenci do konce příběhu.



### Křížák

Vitalita: 6  
Houževnatost: 8  
Rezistence: 8  
Síla: 15 (fyzický útok)

Křížáci jsou vybaveni velkými štíty. Veškeré útoky na něj, kdy při hodě kostkou padla 1–4, zcela vykryje štítem a vyhne se tak jakémukoli zranění nebo efektu.



### Arcikněž

Vitalita: 10  
Houževnatost: 5  
Rezistence: 20  
Magie: 11 (magický útok)

Kromě klasického magického útoku, arcikněž ve svém tahu vyléčí všem zraněným hrdinům (včetně sebe) 2 životy.

37.

Boj 2× Černokněžník, 2× Mág, 2× Mágův učeň, Čaroděj Dobroděj, Vrah

**Černokněžník**

Vitalita: 16  
 Houževnatost: 0  
 Rezistence: 15  
 Magie: 18 (magický útok)

Dokud je naživu, nelze během souboje používat regeneraci ani léčebné schopnosti (transfuze ale použít lze).

**Mág**

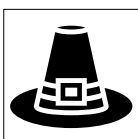
Vitalita: 6  
 Houževnatost: 3  
 Rezistence: 6  
 Magie: 7 (magický útok)

Pokud někomu ve skupině hrdinů chybí nějaký život, mág ve svém tahu místo útoku přidá všem zraněným hrdinům (včetně sebe) jeden život. Hrdinové nemohou mít více životů než jakou mají vitalitu.

**Mágův učeň**

Vitalita: 3  
 Houževnatost: 1  
 Rezistence: 3  
 Magie: 5 (magický útok)

Dokud je učeň naživu, všichni ostatní Mágové, Čarodějové, Dobrodějové i Černokněžníci mají bonus +1 k magii (útoku).

**Čaroděj Dobroděj**

Vitalita: 13  
 Houževnatost: 3  
 Rezistence: 15  
 Magie: 10 (magický útok)

Úspěšný útok Dobroděje ti nesebere žádný život, ale na chvíli tě zaměstná. Ve svém následujícím tahu nemůžeš provést žádnou akci.

**Vrah**

Vitalita: 10  
 Houževnatost: 5  
 Rezistence: 6  
 Síla: 17 (fyzický útok)

Čím větší skupina nepřátel, tím lépe se mezi nimi umí vrah schovat a tím snadněji někomu zabodne dýku do zad. Za každého draka ve skupině má vrah bonus +1 k síle (útoku). Dokud je v boji, draci nemohou používat pravou spodní schopnost.

38.

Boj 7× Rytíř na koni

**Rytíř na koni**

Vitalita: 15  
 Houževnatost: 8  
 Rezistence: 8  
 Síla: 18 (fyzický útok)

Při hodu na iniciativu vždy hodí šestku. Díky svému mimořádně dlouhému kopí tě jeho úspěšný útok připraví rovnou o dva životy místo jednoho, v prvním kole dokonce o tři.

39.

Boj 3× Asasín, Vrah 2× Arcikněž

**Asasín**

Vitalita: 10  
 Houževnatost: 5  
 Rezistence: 6  
 Síla: 17 (fyzický útok)

Čím větší skupina nepřátel, tím lépe se mezi nimi umí asasín schovat a tím snadněji někomu zabodne dýku do zad. Za každého draka ve skupině má asasín bonus +1 k síle (útoku). Dokud je v boji, draci nemohou používat levou spodní schopnost.

**Vrah**

Vitalita: 10  
 Houževnatost: 5  
 Rezistence: 6  
 Síla: 17 (fyzický útok)

Čím větší skupina nepřátel, tím lépe se mezi nimi umí vrah schovat a tím snadněji někomu zabodne dýku do zad. Za každého draka ve skupině má vrah bonus +1 k síle (útoku). Dokud je v boji, draci nemohou používat pravou spodní schopnost.

**Arcikněž**

Vitalita: 10  
 Houževnatost: 5  
 Rezistence: 20  
 Magie: 11 (magický útok)

Kromě klasického magického útoku, arcikněž ve svém tahu vyléčí všem zraněným hrdinům (včetně sebe) 2 životy.



40.

Boj Trpasličí král, 5× Trpasličí válečník, Černokněžník

**Trpasličí král**

Vitalita: 18  
 Houževnatost: 16  
 Rezistence: 12  
 Síla: 12 (fyzický útok)

Dokud je trpasličí král naživu, všichni ostatní trpaslíci mají +3 k houževnatosti i rezistenci.

**Trpasličí válečník**

Vitalita: 14  
 Houževnatost: 14  
 Rezistence: 16  
 Síla: 10 (fyzický útok)

Malý, ale nebezpečný válečník s kladivem připravený zemřít za svého krále. Pokud je zraněn fyzickým zraněním, okamžitě vede na původce zranění fyzický útok o síle rovné jeho houževnatosti.

**Černokněžník**

Vitalita: 16  
 Houževnatost: 0  
 Rezistence: 15  
 Magie: 18 (magický útok)

Dokud je naživu, nelze během souboje používat regeneraci ani léčebné schopnosti (transfuze ale použít lze).

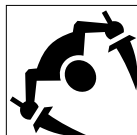
41.

Boj 4× Barbar, Asasín

**Barbar**

Vitalita: 18  
 Houževnatost: 18  
 Rezistence: 0  
 Síla: 18 (fyzický útok)

Za každých 5 chybějících životů má +1 k síle (útoku). Když utrpí zranění, hoď si kostkou: 2–4 zuřivost na jedno kolo; 5–6 zuřivost na dvě kola. Zuřivý barbar je imunní proti efektům, které by mu zabránily v akci a vymaní se ze všech dračích efektů.

**Asasín**

Vitalita: 10  
 Houževnatost: 5  
 Rezistence: 6  
 Síla: 17 (fyzický útok)

Čím větší skupina nepřátel, tím lépe se mezi nimi umí asasín schovat a tím snadněji někomu zabodne dýku do zad. Za každého draka ve skupině má asasín bonus +1 k síle (útoku). Dokud je v boji, draci nemohou používat levou spodní schopnost.

42.

Boj Válečný lord, 2× Kněz, Čaroděj Dobroděj, Dav vesničanů, 2× Černý rytíř

**Válečný lord**

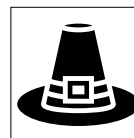
Vitalita: 17  
 Houževnatost: 17  
 Rezistence: 17  
 Síla: 17 (fyzický útok)

Když má ztratit život, přeneše toto zranění na jiného hrdinu s nejnižší houževnatostí. Pokud je takových hrdinů více, vybere toho s nejvyšším počtem životů.

**Kněz**

Vitalita: 4  
 Houževnatost: 3  
 Rezistence: 7  
 Magie: 2 (magický útok)

Pokud některému z hrdinů chybí nějaký život, místo útoku vyléčí sobě a hrdinovi s nejvíce chybějícím počtem životů 2 životy.

**Čaroděj Dobroděj**

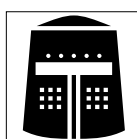
Vitalita: 13  
 Houževnatost: 3  
 Rezistence: 15  
 Magie: 10 (magický útok)

Úspěšný útok Dobroděje ti nesebere žádný život, ale na chvíli tě zaměstná. Ve svém následujícím tahu nemůžeš provést žádnou akci.

**Dav vesničanů**

Vitalita: 10  
 Houževnatost: 1  
 Rezistence: 1  
 Síla: 10 (fyzický útok)

Pokud má dav ztratit nějaké životy, ztratí vždy pouze jeden.

**Černý rytíř**

Vitalita: 11  
 Houževnatost: 8  
 Rezistence: 8  
 Síla: 15 (fyzický útok)

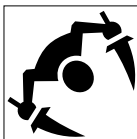
Čím více je černý rytíř zraněn, tím nebezpečnější je. Pro něj je to jen škrábnutí. Za každý chybějící život má černý rytíř +1 k síle (útoku), houževnatosti i rezistenci.

43.

Boj *Válečný lord*, 3× *Asasín*, 2× *Čaroděj*, 2× *Mág*, 2× *Mágův učeň***Válečný lord**

Vitalita: 17  
 Houževnatost: 17  
 Rezistence: 17  
 Síla: 17 (fyzický útok)

Když má ztratit život, přeneše toto zranění na jiného hrdinu s nejnižší houževnatostí. Pokud je takových hrdinů více, vybere toho s nejvyšším počtem životů.

**Asasín**

Vitalita: 10  
 Houževnatost: 5  
 Rezistence: 6  
 Síla: 17 (fyzický útok)

Čím větší skupina nepřátel, tím lépe se mezi nimi umí asasín schovat a tím snadněji někomu zabodne dýku do zad. Za každého draka ve skupině má asasín bonus +1 k síle (útoku). Dokud je v boji, draci nemohou používat levoúspodní schopnost.

**Čaroděj**

Vitalita: 6  
 Houževnatost: 3  
 Rezistence: 3  
 Magie: 6 (magický útok)

Čaroděj tě při úspěšném útoku připraví o dva životy místo jednoho.

**Mág**

Vitalita: 6  
 Houževnatost: 3  
 Rezistence: 6  
 Magie: 7 (magický útok)

Pokud někomu ve skupině hrdinů chybí nějaký život, mág ve svém tahu místo útoku přidá všem zraněným hrdinům (včetně sebe) jeden život. Hrdinové nemohou mít více životů než jakou mají vitalitu.

**Mágův učeň**

Vitalita: 3  
 Houževnatost: 1  
 Rezistence: 3  
 Magie: 5 (magický útok)

Dokud je učeň naživu, všichni ostatní Mágové, Čarodějové, Dobrodějové i Černokněžníci mají bonus +1 k magii (útoku).

44.

Boj *Válečný lord*, 5× *Elf*, *Vrah***Válečný lord**

Vitalita: 17  
 Houževnatost: 17  
 Rezistence: 17  
 Síla: 17 (fyzický útok)

Když má ztratit život, přeneše toto zranění na jiného hrdinu s nejnižší houževnatostí. Pokud je takových hrdinů více, vybere toho s nejvyšším počtem životů.

**Elf**

Vitalita: 13  
 Houževnatost: 20  
 Rezistence: 10  
 Magie: 12 (magický útok)

Elf má bonus +1 k magii (útoku), houževnatosti a rezistenci za každého dalšího elfa ve skupině.

**Vrah**

Vitalita: 10  
 Houževnatost: 5  
 Rezistence: 6  
 Síla: 17 (fyzický útok)

Čím větší skupina nepřátel, tím lépe se mezi nimi umí vrah schovat a tím snadněji někomu zabodne dýku do zad. Za každého draka ve skupině má vrah bonus +1 k síle (útoku). Dokud je v boji, draci nemohou používat pravouúspodní schopnost.

45.

Boj 2× *Válečný lord*, *Arcikněž***Válečný lord**

Vitalita: 17  
 Houževnatost: 17  
 Rezistence: 17  
 Síla: 17 (fyzický útok)

Když má ztratit život, přeneše toto zranění na jiného hrdinu s nejnižší houževnatostí. Pokud je takových hrdinů více, vybere toho s nejvyšším počtem životů.

**Arcikněž**

Vitalita: 10  
 Houževnatost: 5  
 Rezistence: 20  
 Magie: 11 (magický útok)

Kromě klasického magického útoku, arcikněž ve svém tahu vyléčí všem zraněným hrdinům (včetně sebe) 2 životy.

46.

Boj 2× Černokněžník, 2× Čaroděj Dobroděj, 2× Mág, 4× Mágův učedník, Sam Křepelka

**Černokněžník**

Vitalita: 16  
 Houževnatost: 0  
 Rezistence: 15  
 Magie: 18 (magický útok)

Dokud je naživu, nelze během souboje používat regeneraci ani léčebné schopnosti (transfuze ale použít lze).

**Čaroděj Dobroděj**

Vitalita: 13  
 Houževnatost: 3  
 Rezistence: 15  
 Magie: 10 (magický útok)

Úspěšný útok Dobroděje ti nesebere žádný život, ale na chvíli tě zaměstná. Ve svém následujícím tahu nemůžeš provést žádnou akci.

**Mág**

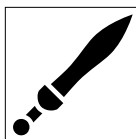
Vitalita: 6  
 Houževnatost: 3  
 Rezistence: 6  
 Magie: 7 (magický útok)

Pokud někomu ve skupině hrdinů chybí nějaký život, mág ve svém tahu místo útoku přidá všem zraněným hrdinům (včetně sebe) jeden život. Hrdinové nemohou mít více životů než jakou mají vitalitu.

**Mágův učedník**

Vitalita: 3  
 Houževnatost: 1  
 Rezistence: 3  
 Magie: 5 (magický útok)

Dokud je učedník naživu, všichni ostatní Mágové, Čarodějové, Dobrodějové i Černokněžníci mají bonus +1 k magii (útok).

**Sam Křepelka**

Vitalita: 15  
 Houževnatost: 16  
 Rezistence: 16  
 Síla: 15 (fyzický útok)

Díky své mrštnosti nemůže být zasažen útokem, který cílí na všechny hrdiny. Dokud je naživu, ostatní hrdinové nemohou být zraněni ani ovlivněni žádnou dračí schopností či útokem. Proti pavoukům má dvojnásobnou sílu.

47.

Boj Chytrý Honza, 2× Smrdicí démon

**Chytrý Honza**

Vitalita: 20  
 Houževnatost: 21  
 Rezistence: 21

Na každého draka si vybere buď fyzický (síla 23) nebo magický (magie 23) útok podle toho, který z dračích obranných atributů je nižší. Úspěšný útok tě připraví o dva životy místo jednoho. Pokud mu na začátku jeho tahu chybí život před útokem si dva obnoví.

**Smrdicí démon**

Vitalita: 19  
 Houževnatost: 12  
 Rezistence: 12  
 Magie: 15 (magický útok)

Po útoku (ať už úspěšném nebo ne) ztratí všichni draci jeden život a on sám 2 životy získá. Dokud je v boji, nefunguje drakům regenerace.

48.

Boj 2× Válečný lord, 3× Barbar, Smrdicí démon

**Válečný lord**

Vitalita: 17  
 Houževnatost: 17  
 Rezistence: 17  
 Síla: 17 (fyzický útok)

Když má ztratit život, přenese toto zranění na jiného hrdinu s nejnižší houževnatostí. Pokud je takových hrdinů více, vybere toho s nejvyšším počtem životů.

**Barbar**

Vitalita: 18  
 Houževnatost: 18  
 Rezistence: 0  
 Síla: 18 (fyzický útok)

Za každých 5 chybějících životů má +1 k síle (útok). Když utrpí zranění, hoď si kostkou: 2–4 zuřivost na jedno kolo; 5–6 zuřivost na dvě kola. Zuřivý barbar je imunní proti efektům, které by mu zabránily v akci a vymaní se ze všech dračích efektů.

**Smrdicí démon**

Vitalita: 19  
 Houževnatost: 12  
 Rezistence: 12  
 Magie: 15 (magický útok)

Po útoku (ať už úspěšném nebo ne) ztratí všichni draci jeden život a on sám 2 životy získá. Dokud je v boji, nefunguje drakům regenerace.

49.

Boj 4× Černokněžník, 2× Arcikněž, Pipin

**Černokněžník**

Vitalita: 16  
 Houževnatost: 0  
 Rezistence: 15  
 Magie: 18 (magický útok)

Dokud je naživu, nelze během souboje používat regeneraci ani léčebné schopnosti (transfuze ale použít lze).

**Arcikněž**

Vitalita: 10  
 Houževnatost: 5  
 Rezistence: 20  
 Magie: 11 (magický útok)

Kromě klasického magického útoku, arcikněž ve svém tahu vyléčí všem zraněným hrdinům (včetně sebe) 2 životy.

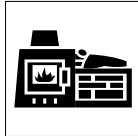
**Pipin**

Vitalita: 12  
 Houževnatost: 15  
 Rezistence: 15  
 Síla: 3 (fyzický útok)

Díky své mrštnosti nemůže být zasažen útokem, který cílí na všechny hrdiny. Dokud je naživu, není možné hrdiny zbavit tahu.

50.

Boj 3× Chytrý Honza

**Chytrý Honza**

Vitalita: 20  
 Houževnatost: 21  
 Rezistence: 21

Na každého draka si vybere buď fyzický (síla 23) nebo magický (magie 23) útok podle toho, který z dračích obranných atributů je nižší. Úspěšný útok tě připraví o dva životy místo jednoho. Pokud mu na začátku jeho tahu chybí život před útokem si dva obnoví.