

BRAŇTE POKLAD

Maximální velikost skupiny	8
Obtížnost	těžká
Zkušenosti	BP1, BP2, BP3



Zvědové přinesli neblahé zprávy. Drzí hrdinové se rozhodli zaútočit na vaši jeskyni a uzmout si něco z nastřádaných pokladů. Dorazí v několika vlnách, připraveni zvítězit, nebo zemřít. Vaše pokladnice má dva hlavní vchody, jeden budete bránit vy, druhý musí obhospodařit vaši pohůnci. Vždy jen určete, kde chcete stát, oni se pokusí zastat zbytek.

Můžete bránit

- přední vchod ČTI ODSTAVEC 17,
- nebo zadní vchod ČTI ODSTAVEC 18.

1.

Zatímco jste bojovali u předního vchodu, vaši pohůnci se vypořádali s vetřelci u zadního, takže se ani jediný nedostal dovnitř.

Před další vlnou můžete bránit

- přední vchod ČTI ODSTAVEC 19,
- nebo zadní vchod ČTI ODSTAVEC 20.

2.

U zadního vchodu jste se o vše postarali, avšak vaši pohůnci u předního nedokázali soupeře zastavit a několik jich proběhlo dovnitř, kde si nabrali 2 zlaté trofeje, než utekli spokojeně domů.

Před další vlnou můžete bránit

- přední vchod ČTI ODSTAVEC 19,
- nebo zadní vchod ČTI ODSTAVEC 20.

3.

U zadního vchodu jste se o vše postarali, avšak vaši pohůnci u předního nedokázali soupeře zastavit a několik jich proběhlo dovnitř, kde si nabrali 4 zlaté trofeje, než utekli spokojeně domů. ČTI ODSTAVEC 7.

4.

Zatímco jste bojovali, vaši pohůnci se vypořádali s ostatními vetřelci a ani jediný nepronikl dovnitř.

Před další vlnou můžete bránit

- přední vchod ČTI ODSTAVEC 24,
- stropní komín ČTI ODSTAVEC 25,
- nebo zadní vchod ČTI ODSTAVEC 26.

5.

Zatímco jste bojovali, vaši pohůnci se vypořádali s ostatními vetřelci. Několik jich ale prorazilo dovnitř, kde si nabrali 2 zlaté trofeje, než utekli spokojeně domů.

Před další vlnou můžete bránit

- přední vchod ČTI ODSTAVEC 27,
- stropní komín ČTI ODSTAVEC 28,
- nebo zadní vchod ČTI ODSTAVEC 29.

6.

Zatímco jste bojovali u předního vchodu, vaši pohůnci se vypořádali s vetřelci u zadního, takže se ani jediný nedostal dovnitř. ČTI ODSTAVEC 7.

7.

Ze shora se ozval rachot a spustilo se několik provazů. Další vlna bude kromě předního a zadního vchodu útočit i komínem ve stropě.

Před další vlnou můžete bránit

- přední vchod ČTI ODSTAVEC 21,
- stropní komín ČTI ODSTAVEC 22,
- nebo zadní vchod ČTI ODSTAVEC 23.

8.

Zatímco jste bojovali, vaši pohůnci se vypořádali s ostatními vetřelci. Několik jich ale prorazilo dovnitř, kde si nabrali 2 zlaté trofeje, než utekli spokojeně domů.

Před další vlnou můžete bránit

- přední vchod ČTI ODSTAVEC 24,
- stropní komín ČTI ODSTAVEC 25,
- nebo zadní vchod ČTI ODSTAVEC 26.

9.

Zatímco jste bojovali, vaši pohůnci se vypořádali s ostatními vetřelci. Několik jich ale prorazilo dovnitř, kde si nabrali 4 zlaté trofeje, než utekli spokojeně domů.

Před další vlnou můžete bránit

- přední vchod ČTI ODSTAVEC 27,
- stropní komín ČTI ODSTAVEC 28,
- nebo zadní vchod ČTI ODSTAVEC 29.

10.

Zatímco jste bojovali, vaši pohůnci se vypořádali s ostatními vetřelci. Několik jich ale prorazilo dovnitř, kde si nabrali 2 zlaté trofeje, než utekli spokojeně domů. ČTI ODSTAVEC 15.

11.

Zatímco jste bojovali, vaši pohůnci se vypořádali s ostatními vetřelci. Několik jich ale prorazilo dovnitř, kde si nabrali 4 zlaté trofeje, než utekli spokojeně domů. ČTI ODSTAVEC 15.

12.

Zatímco jste bojovali, vaši pohůnci se vypořádali s ostatními vetřelci. Několik jich ale prorazilo dovnitř, kde si nabrali 1 zlatou trofej, než utekli spokojeně domů.

Před další vlnou můžete bránit

- přední vchod ČTI ODSTAVEC 24,
- stropní komín ČTI ODSTAVEC 25,
- nebo zadní vchod ČTI ODSTAVEC 26.

13.

Zatímco jste bojovali, vaši pohůnci se vypořádali s ostatními vetřelci a ani jediný nepronikl dovnitř.

Před další vlnou můžete bránit

- přední vchod ČTI ODSTAVEC 27,
- stropní komín ČTI ODSTAVEC 28,
- nebo zadní vchod ČTI ODSTAVEC 29.

14.

Zatímco jste bojovali, vaši pohůnci se vypořádali s ostatními vetřelci a ani jediný nepronikl dovnitř. ČTI ODSTAVEC 15.

15.

Pokud jste bránili svůj poklad nedostatečně a hrdinové vám ukradli víc, než 8 zlatých trofejí, získáváte 1 zkušenost (BP1). Pokud jste přišli o 8 trofejí a méně, získáváte 2 zkušenosti (BP1, BP2). Dále máte možnost se utkat s posledním protivníkem. Je to nepovinné a příběh zde můžete ukončit. Pokud se ale rozhodnete pokračovat, už není cesty zpět.

- Zde můžete příběh ukončit a získat svoji odměnu,
- v opačném případě ČTI ODSTAVEC 30.


16.

Ubránili jste svůj poklad proti ultimátnímu hubiteli draků.

Zde příběh končí, získáváte 1 zkušenost (BP3) navíc.

17.

Boj Dav vesničanů




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

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

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 1.


18.

Boj Lučištník, Válečník s mečem, Válečnice s bičem




Lučištník
 Vitalita: 3
 Houževnatost: 1
 Rezistence: 3
 Síla: 5 (fyzický útok)

Při souboji se lučištník schovává v zadní řadě, takže na něj nelze přímo útočit, dokud jsou naživu jiní hrdinové než lučištníci. Plošná kouzla však fungují normálně.



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 parátem 🌪️, kdy na kostce padlo 1–3, tak obdrží o jedno zranění méně.

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 2.

19.

Boj Černý rytíř**Černý rytíř**

Vitalita: 8
 Houževnatost: 5
 Rezistence: 5
 Síla: 5 (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.

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 6

20.

Boj 5× Jezdec na koni**Jezdec na koni**

Vitalita: 6
 Houževnatost: 2
 Rezistence: 2
 Síla: 3 (fyzický útok)

Vesničan jedoucí na koni. Prakticky předkrm a hlavní jídlo v jednom. Zabití jezdce na koni přidá všem zraněným drakům jeden život.

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 3.

21.

Boj Rytíř na koni**Rytíř na koni**

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

Díky svému mimořádně dlouhému kopí tě jeho úspěšný útok připraví rovnou o dva životy místo jednoho.

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 8.

22.

Boj Čaroděj, 5× Mág

**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.

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 4.

23.

Boj 3× Křižák

**Křižák**

Vitalita: 6
 Houževnatost: 6
 Rezistence: 3
 Síla: 6 (fyzický útok)

Křižáci jsou vybaveni velkými štíty. Veškeré útoky na něj, kdy při hodu kostkou padla 1 nebo 2, zcela vykryje štítem a vyhne se tak jakémukoli zranění nebo efektu.

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 12.

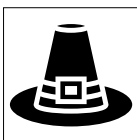
24.

Boj Černý rytíř, 2× Čaroděj Dobroděj, Mág

**Černý rytíř**

Vitalita: 8
 Houževnatost: 5
 Rezistence: 5
 Síla: 5 (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.

**Čaroděj Dobroděj**

Vitalita: 10
 Houževnatost: 3
 Rezistence: 8
 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.

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 9.

25.

Boj Křižák velitel, 3× Křižák**Křižák velitel**

Vitalita: 9
 Houževnatost: 7
 Rezistence: 4
 Magie: 6 (magický útok)

Velitel křižáků má bonus +1 k houževnatosti i rezistenci za každého křižáka ve skupině.

**Křižák**

Vitalita: 6
 Houževnatost: 6
 Rezistence: 3
 Síla: 6 (fyzický útok)

Křižáci jsou vybaveni velkými štíty. Veškeré útoky na něj, kdy při hodu kostkou padla 1 nebo 2, zcela vykryje štítem a vyhne se tak jakémukoli zranění nebo efektu.

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 5.

26.

Boj 3× Rytíř na koni**Rytíř na koni**

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

Díky svému mimořádně dlouhému kopí tě jeho úspěšný útok připraví rovnou o dva životy místo jednoho.

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 13.

27.

Boj Černokněžník, Barbar, Mág**Černokněžník**

Vitalita: 16
 Houževnatost: 0
 Rezistence: 12
 Magie: 18 (magický útok)

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

**Barbar**

Vitalita: 18
 Houževnatost: 10
 Rezistence: 0
 Síla: 18 (fyzický útok)

Když jeho životy dosáhnou nuly, hoď si kostkou: 1 barbar umírá; 2–4 zuřivost na jedno kolo; 5–6 zuřivost na dvě kola. Zuřivý barbar útočí jako normálně, nelze jej ale nijak zranit a je imunní proti efektům, které by mu zabránily v akci. Po uplynutí zuřivosti umírá.

**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.

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 10.

28.

Boj 4x Elf**Elf**

Vitalita: 13
 Houževnatost: 7
 Rezistence: 8
 Magie: 12 (magický útok)

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

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 11.

29.

Boj Válečný lord, Čaroděj Dobroděj**Válečný lord**

Vitalita: 17
 Houževnatost: 15
 Rezistence: 15
 Síla: 17 (fyzický útok)

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

**Čaroděj Dobroděj**

Vitalita: 10
 Houževnatost: 3
 Rezistence: 8
 Magie: 10 (magický útok)

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

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 14.

30.

Boj Hloupý Honza**Hloupý Honza**

Vitalita: 20
 Houževnatost: 20
 Rezistence: 20

Honza vládne velkou silou a má magický meč. Na každého draka si vybere buď fyzický (síla 20) nebo magický (magie 20) útok podle toho, který z dračích obranných atributů je nižší. Pokud si u nějakého z draků nemůže vybrat, na daného draka nezaútočí.

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 16.