

KAPITÁNI

VOJÁCI

MONSTRA

MONSTRA

PASTI

PENÍZE

POKLAD

VYBAVENÍ

VYLEPŠENÍ

SPECIAL

FINAL BOSS

Magický drak elementů

Agresivní

Hráč hodí 1d6 pro element draka

-  1

 2
- A**

OHĚŇ
- hráč má **-1** AC
-  1

 2
- A**

LEŇ
- hráč má pouze 2 kola útoku
-  3

 4
- A**

ZEMĚ
- drak dostává **-1** DMG

DMG 3 AC 2

DMG 3 AC 5+

Při obdržení poškození
jde rovnou na 5 HP

DMG 4 AC 4

DMG 2 AC 6

Útočí s
nevýhodou

15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Po zabítí draka dostane hráč **KOUZEINÝ DRAHOKAM**

MINI-BOSS

Kamenný ochránce

Agresivní

8
7
6
5
4
3
2
1

Fáze 1: **DMG 4** **AC 3-**

Fáze 2: **DMG 1** **AC 2**

Kamenný ochránce

Agresivní

8
7
6
5
4
3
2
1

Fáze 1: **DMG 4** **AC 3-**

Fáze 2: **DMG 1** **AC 2**

Nemrtvý mág

Agresivní

Fáze 1: **DMG 3** **AC 2**

Útočí s **disadvantage**

Fáze 2: **DMG 0** **AC 7**

Vyvolá **žluté** monstrum, které hráč musí porazit. Poté zůstane na **3 HP**

Fáze 3: **DMG 5** **AC 1**

12	11
10	9
8	7
6	5
4	3
2	1

Nemrtvý mág

Agresivní

Fáze 1: **DMG 3** **AC 2**

Útočí s **disadvantage**

Fáze 2: **DMG 0** **AC 7**

Vyvolá **žluté** monstrum, které hráč musí porazit. Poté zůstane na **3 HP**

Fáze 3: **DMG 5** **AC 1**

12	11
10	9
8	7
6	5
4	3
2	1

Strážce brány

Agresivní

12	11
10	9
8	7
6	5
4	3
2	1

Fáze 1: **DMG 1** **AC 4+**

Po svém útoku aktivuje **past** (bez pokladu)

Fáze 2: **DMG 3** **AC 5+**

Fáze 2: **DMG 3** **AC 4**

Dostává max **1** DMG za útok

Strážce brány

Agresivní

12	11
10	9
8	7
6	5
4	3
2	1

Fáze 1: **DMG 1** **AC 4+**

Po svém útoku aktivuje **past** (bez pokladu)

Fáze 2: **DMG 3** **AC 5+**

Fáze 2: **DMG 3** **AC 4**

Dostává max **1** DMG za útok

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

6

7

8

9

10

6

7

8

9

10

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

VYBAVENÍ

VYLEPŠENÍ

POKLAD

PENÍZE

YOUR SQUAD

▲ KAPITÁN ▲

▲ VOJÁK ▲

8
7
6
5
4
3
2
1

▲ KAPITÁN ▲

▲ VOJÁK ▲

8
7
6
5
4
3
2
1

VYBAVENÍ

VYLEPŠENÍ

POKLAD

PENÍZE

YOUR SQUAD

▲ KAPITÁN ▲

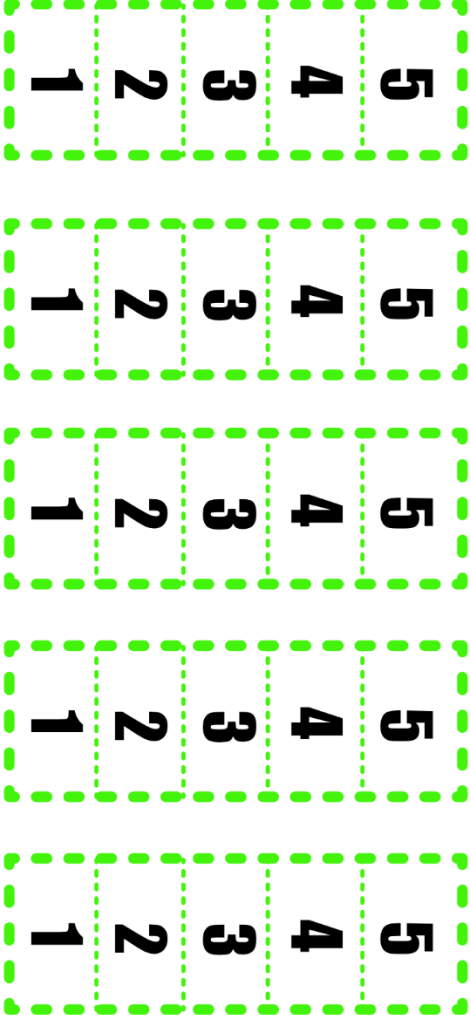
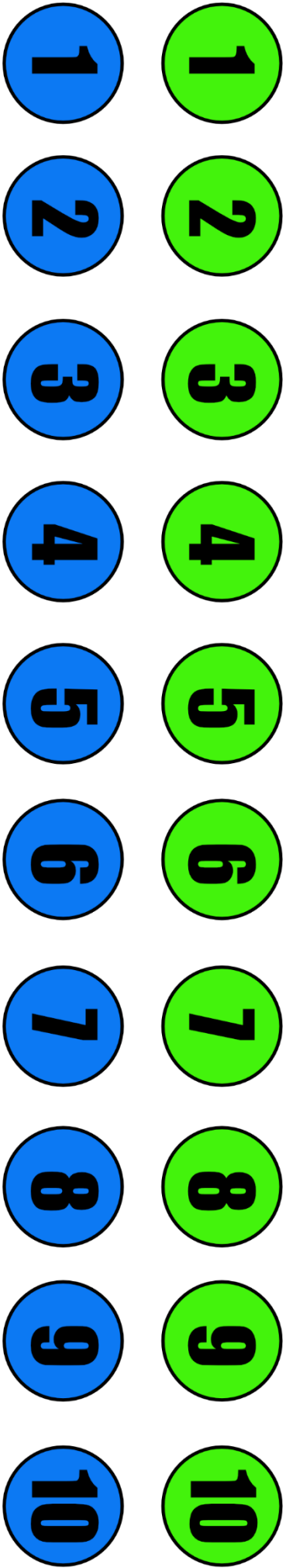
▲ VOJÁK ▲

8
7
6
5
4
3
2
1

▲ KAPITÁN ▲

▲ VOJÁK ▲

8
7
6
5
4
3
2
1



ZELENÁ ADVENTURA

1. Tvá družina vstoupila do chrámu, před nimi se chodba dělí do 2 směrů

A) Pokračovat vlevo – otoč na druhou stranu a přečti bod 1A

B) Pokračovat vpravo – otoč na druhou stranu a přečti bod 1B

ZELENÁ ADVENTURA

2. Vstoupil si do obřadní síně. Na konci si zahlédl třpytící se klíč, ale před ním také monstrum (vytáhni ze zeleného balíčku monster svrchní kartu a monstrum poraz). Po boji získáváš klíč.

1A) Dorazil jsi do táhlé místnosti, na jejímž konci jsou dveře, jaký postup zvolíš?

A) Opatrně zkontrolovat místnost (odevzdej 1 vybavení)

B) Rychle utíkat na druhou stranu (hod kostkou s výhodou, při zásahu obdržíš 2 zranění)

Otoč na druhou stranu a přečti bod 2

1B) Narazil jsi na zatarasenou cestu:

A. Odbouchnout zátaras (vrať 1 kartu dynamit)

B. Prokopat se skrz (hráč musí mít Archeologické nástroje)

C. Zkusit se probořit (házej kostkou, dokud nepadne 6, opakuj znovu v dalším kole)

Otoč na druhou stranu a přečti bod 2.

ŽLUTÁ ADVENTURA

1. Vstoupil jsi do chrámu. Ihned při vstupu do místnosti jsi narazil na příšeru hlídající poklad. (vytáhni ze žlutého balíčku monster svrchní kartu) Dále sis všiml boční chodby, díky které by si se mohl vyhnout boji. Vyber jednu z možností:

A) Bojovat (při poražení obdržíš 1000 zlata)

B) Obejít monstrum

Otoč na druhou stranu a přečti bod 2

2A) Našel jsi zapečetěné dveře, které jde otevřít pouze lidskou krví:

- A. Otevřít dveře (družina ztratí 3 životy) - otoč na druhou stranu a přečti bod 4
B. Najít jinou cestu – vrať se zpátky k bodu 2

2B) Sešel jsi dolů ze schodů, kde na tebe čekala dlouhá chodba plná pastí:

- A. Projít skrz chodbu (z balíčku pastí vytáhni 3 karty a postupně je všechny překonej) - otoč na druhou stranu a pokračuj bodem 3
B. Najít jinou cestu – vrať se zpátky k bodu 2

ŽLUTÁ ADVENTURA

2. Pokračoval jsi do další místnosti, kde se nachází schodiště:
 - A. Jít nahoru – otoč na druhou stranu a přečti bod 2A
 - B. Jít dolů otoč na druhou stranu a přečti bod 2B

3. Došel jsi do místnosti s otráveným plynem (jestliže tvá jednotka nemá plné životy, obdrží teď 1 zranění. Přečti bod 4.

4. Dorazil jsi do místnosti, ve které se na pilíři nachází klíč. Získal jsi klíč.

FINÁLNÍ ADVENTURA

1. Tvá družina vstoupila a ihned na ní vyletěla salva oštěpů, vyber 1 možnost:

- A. Vyhnout se (vrať 1 kartu Úhybný Manévr)
- B. Odrazit útok (hod kostkou, $<5 = 1$ zranění)

Poté otoč na druhou stranu a přečti bod 2

2. Po překonání dveří si došel do obrovské síně, na jejímž konci se tyčí obrovská vrata. Tato vrata mají 6 klíčových děr. Vložil si veškeré své klíče získané z ostatních dobrodružství, avšak 2 klíčové díry zůstaly stále nezaplňené. Síně má také několik vchodů do menších místností. V těchto místnostech se pravděpodobně nachází zbylé klíče.

- A. Vstoupit do 1. komory – otoč na druhou stranu a přečti bod 3A
- B. Vstoupit do 2. komory – otoč na druhou stranu a přečti bod 3B
- C. Vstoupit do 3. komory – otoč na druhou stranu a přečti bod 3C
- D. Vstoupit do 4. komory – otoč na druhou stranu a přečti bod 3D

Po vložení všech klíčů se vrata začali pomalu otevírat a všichni členové družiny se zděšením koukají na nestvůru, která za nimi byla ukryta.

FINÁLNÍ ADVENTURA

2. Propleti si se až do malé místnosti, ve které na tebe čekají další zapečetěné dveře, nyní však neexistuje žádná jiná cesta. Pečeť na sobě ale má více různých znaků:

- A. Zaplať 900 zlata
- B. Vrať 3 karty vybavení
- C. Oběťuj 1 kapitána a jeho družinu

Poté otoč na druhou stranu a přečti bod 3

3A) Malá skrýš monster – ze zeleného balíčku monster vytáhni 3 svrchní karty a následně monstra zabij. Po souboji získáváš klíč. Vrať se zpět k bodu 3.

3B) Velká skrýš monster – ze žlutého balíčku monster vytáhni 2 svrchní karty, vyber monstrem s větším počtem životů a to zabij. Po vyhraném souboji získáváš klíč. Vrať se zpět k bodu 3.

3C) Láвовá podlaha – na konci komory se nachází klíč. Absolvuj 3 hody kostkou pokaždé, kdy je hodnota menší jak 3, utrpíš 1 zranění. Po 4 hodech získáváš klíč. Vrať se zpět k bodu 3.

3D) Vytáhni si 2 karty pastí a 1 zelenou kartu monstra. Nejprve se zbav pastí, poté zabij monstrem. Po vyhraném boji získáváš klíč. Vrať se zpět k bodu 3