

Rytíř Horan

1) **Dvojitý útok.** Při každém boji s nestvůrou můžeš házet oběma kostkami znovu, pokud ti výsledek prvního hodu nevyhovuje. Tuto schopnost je stále možné kombinovat s jinými možnostmi házení kostky, ale vždy má tato schopnost přednost (například teprve po jejím použití můžeš použít kouzlo Trn temnoty a podobně).

2) **Reinkarnace.** Pokud rytíř ztratí jakýmkoli způsobem poslední život, neupadá do bezvědomí jako ostatní hrdinové, ale přenesení se automaticky na libovolnou destičku s léčivou fontánou, úplně se vyléčí a případně zbaví i prokletí.



Drakobijecké brnění

Toto brnění dává **+6** k boji.

Útok **Draka Šmaka** ubírá rytířovi s tímto brněním pouze 1 život, v případě nerozhodného výsledku mu neubírá žádný život.

Barbar Sian

1) **Berserk.** Zranění přivádějí barbara do transu, ve kterém jsou jeho údery silnější. Má-li barbar momentálně **4 nebo 3 životy**, přičti mu k boji **+1**. Má-li **2 nebo poslední život**, přičti **+2**. Při léčení si může zvolit, kolik životů si chce vyléčit a ovlivnit tak svůj bonus za schopnost berserka.

2) **Neúnavnost.** Barbar má velkou výdrž. Pokud barbar porazí nestvůru a nevezme si předmět, který po nestvůře zůstal, může pokračovat ve zbývajících krocích svého pohybu.



Sekera barbarských předků

Tato sekera dává **+5** k boji.

Tato sekera zdvojnásobuje bonus za berserka (**+2** místo +1 při 4 nebo 3 životech, **+4** při 2 nebo posledním životu).

Bojovník Hektor (bratr bojovnice Ariel)

1) **Bojový výcvik.** Pokud při jakémkoli hodu kostkou (s výjimkou hodu na prokletí) padne 1, můžeš hod opakovat.

2) **Zarputilost.** Pokud v boji padne při hodu kostkou 6, může pokračovat ve svém tahu, a to i v případě, že v boji prohrál nebo byl výsledek nerozhodný. Může tak znovu bojovat, nebo pokračovat v pohybu. Limit čtyř kroků však platí nadále.



Sluneční štít

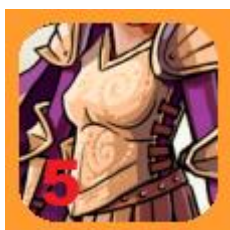
Tento štít dává **+5** k boji.

Hektor s tímto štítem může využívat schopností své sestry **bojovnice Ariel**, i když ta není ve hře.

Bojovnice Ariel (sestra bojovníka Hektora)

1) **Úhybný manévr.** Pokud má přijít v boji o nějaké životy, házej kostkou. Padne-li **1** nebo **2**, o životy přijde. Padne-li **3, 4, 5** nebo **6**, podařilo se bojovnici na poslední chvíli uhnout a o životy nepřijde. V případě, že má přijít o více jak 1 život, počítá se toto zranění vždy o 1 nižší (například dračí útoky ubírají 3 životy, to znamená, že Ariel přijde jen o 2 životy).

2) **Studium protivníka.** Pokud v boji prohraje nebo je výsledek nerozhodný a pokud znovu zaútočí na stejnou nestvůru, připočítává si k boji **+2**. Tuto schopnost nelze využít, pokud mezitím dojde k boji s jiným protivníkem, ale je možné provést jakýkoli jiný krok (třeba se jít vyléčit).



Sluneční pancíř

Toto brnění dává **+5** k boji.

Ariel s tímto brněním může využívat schopností svého bratra **bojovníka Hektora**, i když ten není ve hře.

Čaroděj Bělovous

1) **Magická afinita**. Po použití kouzla nemusíš žeton vyřadit. Toto se netýká kouzla **Portál uzdravení**. Pokud má čaroděj **prokletí Karaku**, musí žetony kouzel samozřejmě vyřadit, protože to znemožňuje využívat speciální schopnosti.

2) **Astrální chůze**. Čaroděj umí procházet zdí a dokáže se pohybovat mezi libovolnými sousedícími destičkami tunelů a místností bez ohledu na to, jestli jsou propojeny chodbou. Tuto schopnost nelze používat při pohybu do neobjevených oblastí.



Hvězdný krystal

Na hvězdný krystal je možné navázat kouzla **Magická střela**, **Mrazivá pěst** nebo **Trn osudu**. Maximálně mohou být navázána **3** kouzla. Výhodou je, že kouzla pak nezabírají žádné místo v inventáři a jsou také chráněna před případným prokletím. Navázání jednoho kouzla stojí 1 krok. Kterékoli z kouzel může čaroděj kdykoli použít, ostatní v krystalu zůstávají.

Svitek čarodějů nelze s kouzly navázanými na krystal kombinovat, ale stále je možné v boji použít například magické střely navázané na krystal a k nim přidat mrazivou pěst vylepšenou o svitek čarodějů, čehož výsledkem bude kouzelnické megakombo!

Černokněžník Xander

1) **Obětování**. Černokněžník si může přidat **+1** k boji za každý obětovaný život. Tuto schopnost je možné použít, i když mu zbývá poslední život, pak ale upadá do bezvědomí podle normálních pravidel.

2) **Záměna**. Černokněžník si může s kterýmkoli z ostatních hrdinů vyměnit pozici na herním plánu. Na aktivaci záměny spotřebuje všechny 4 kroky pohybu a musí se tak pro její uskutečnění rozhodnout na začátku svého tahu. Na cílové destičce ale může vykonat příslušnou akci (například vyléčit se, zvednout ležící předmět nebo odemknout truhlu). Přesune-li černokněžník jiného hrdinu na fontánu léčení, je tento hrdina vyléčen a zbaven prokletí.



Černokněžnický plášť

Kdykoli černokněžník porazí **kostlivce** (kromě **Krále kostlivců**), může si ho přidat jako pomocníka (zůstávají mimo inventář), avšak za cenu toho, že nezíská odměnu v podobě předmětu. V boji přidává každý kostlivec **+2**. Počet kostlivců není omezen, ale každého kostlivce je možné využít v boji pouze jednou a poté je vyřazen.

Černokněžník s pláštěm nemůže využívat schopností **zvířecích přátel**. Má-li nějakého, ten po umístění pláště do inventáře černokněžníka opouští a zůstává na místě.

Paladin Arnwald

1) **Mistr meče.** Paladin je specialista na boj s mečem. Má-li jeden meč, přidává mu k boji **+3** (místo +2). Má-li dva meče, přidávají mu k boji **+7** (místo +6).

2) **Bleskový útok.** Paladin se může za cenu všech čtyř kroků pohybu teleportovat na kteroukoli destičku, na níž se nachází nestvůra, a s touto nestvůrou bojovat. Pokud by prohrál, může si vybrat, kterým směrem ustoupí. Ustoupit může pouze do objevené oblasti.



Meč nočních duchů

Tento meč dává **+5** k boji. Pokud Paladin používá ještě jiný meč, ten mu přidává k boji další +3 jako obvykle.

Tento meč dává paladinovi imunitu vůči **prokletí** (nemusí si házet kostkou).

Zaklínačka Taia

1) **Předtucha.** Zaklínačka má dokonalý přehled o protivnících kolem sebe. Pokud její pohybový krok v daném tahu zapříčiní objevení místnosti a boj s nestvůrou, připočítává si k boji **+1**.

2) **Tkadlec osudu.** Zaklínačka vidí různé možnosti budoucnosti a umí je ovlivnit. Vždy, když objeví novou místnost, vytáhne si z pytlíku s žetony nestvůr a pokladů žetony dva. Jeden si vyber a polož na destičku místnosti, druhý vrať zpátky do pytlíku.



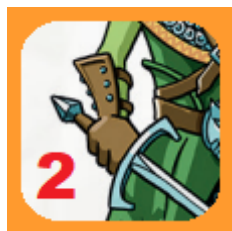
Zaklínačská koule

Zaklínačka dokáže spotřebováním všech 4 kroků pozřít jakoukoli alchymistickou ingredienci, jejíž účinky, jaké by měla v podobě lektvaru z ní vyrobeného, zůstanou navázány na zaklínačskou kouli. Na zaklínačskou kouli mohou být navázány maximálně **3** ingredience. Kteroukoli z nich může zaklínačka kdykoli použít, ostatní v kouli zůstávají.

Lupička Sonja

1) **Útok ze zálohy**. Lupička díky svým trikům vítězí v boji i v případě remízy.

2) **Plížení**. Lupička se umí pohybovat tiše jako kočka a plížit se neviděná stíny. Při objevení místnosti s nestvůrou nebo při vstupu na již objevenou místnost s nestvůrou se můžeš rozhodnout, jestli s ní chceš bojovat nebo ne. Tímto způsobem je možné objevit nebo projít kolem více nestvůr, stejně tak je možné zůstat na konci tahu v místnosti s nestvůrou a nebojovat s ní. Pokud ale na lupičku padne **prokletí**, v následujícím tahu s touto nestvůrou musí bojovat. Pokud lupičku pronásleduje **Tlupa goblinů**, po využití plížení se tlupa zastavuje a zůstává stát.



Lupičské rukavice

Lupičské rukavice dávají **+2** k boji.

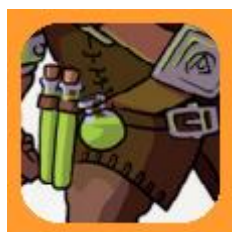
Pokud lupička využije schopnost plížení, může při vstupu na políčko s nestvůrou pokusit se ji okrást. Kradení probíhá stejně jako boj s tím rozdílem, že házíš kostkou třikrát (místo dvakrát), ale nesmíš přitom použít zbraně, ani schopnost útok ze zálohy. Z kouzel můžeš použít **Trn temnoty**, z lektvarů můžeš použít **Lektvar z argonitu**, ze zvířecích přátel je možné využít **ještěrku**, je možné využít také přání hodu další kostkou z džinovy **Kouzelné lampy**. Je-li lupička úspěšná, nestvůra je vyřazena ze hry a získáváš předmět, který dává. Je-li lupička neúspěšná, musí s nestvůrou bojovat, avšak s postihem **-2** k boji. V tomto boji už může použít schopnost útoku ze zálohy. Pokud by v takovém boji lupička prohrála, v příštích tazích se může opět pokusit propížit kolem této nestvůry nebo ji okrást.

Okrást není možné **Tlupu goblinů**, **Džina**, **Krále goblinů** a **Krále kostlivců**. Pokud lupičku doprovází **ještěrka** (zvířecí přítel), může se pokusit okrást i Krále goblinů a Krále kostlivců, čemuž se říká lupičský majstrštyk! Pokud se jí povede okrást Krále goblinů nebo Krále kostlivců, ti po okradení nejsou vyřazeni, ale zůstávají nadále ve hře. Odměnou za jejich okradení je lupičce **10 zlatých mincí**. Znovu je okrást lupička už nemůže.

Alchymista Zubarin

1) **Imunita**. Alchymista si neustálým experimentováním s různými látkami vytvořil imunitu vůči **krysí nákaze**, **pavoučímu jedu** a **upířímu kousnutí**.

2) **Transformace**. Za cenu 1 kroku může transformovat nalezenou **Alchymistickou ingredienci** na příslušný **Lektvar**.



Alchymistický opasek

Lektvary a ingredience není nutné umisťovat do inventáře, ale na opasek. Na opasek se vejde až **6 lektvarů**. Vedle opasku je samozřejmě možné stále používat normální inventář.



Akrobatka Elma

1) **Vrhací dýky.** Akrobatka je mistryně ve vrhání dýk. Všechny dýky může ve svém inventáři umisťovat i do přihrádek určených pro kouzla. V boji pak využívá všechny dýky, která vlastní. Každá dýka má normální sílu **+1**. Dýky se na rozdíl od kouzel při použití neodhazují. Při **prokletí** nesmí akrobatka dýky z polí pro kouzla používat, ani tam další umisťovat.

2) **Sprint.** Namísto běžného pohybu můžeš na začátku svého tahu ohlásit, že akrobatka bude sprintovat. V takovém případě může urazit vzdálenost až 8 destiček objevených tunelů a místností, nesmí však vstoupit do neobjevené oblasti. Během těchto 8 kroků může bojovat s nestvůrou, zvednout předmět nebo se vyléčit, ale platí, že jako obvykle to bude její poslední krok.



Mistrovské vrhací dýky

Síla každé vrhací dýky, kterou akrobatka vlastní, se zvyšuje na **+3**.

Lovkyně Tagira

1) **Léčitelství.** Lovkyně je zvyklá celé dny se toulat sama divočinou a spoléhat se jen na sebe. Umí si vyléčit životy, kysí nákazu, pavoučí jed nebo upíří kousnutí, aniž by se přesouvala na **Portál uzdravení**. Na vyléčení 1 životu nebo jednoho ze jmenovaných postihů spotřebuje 1 krok. Takto dokáže vyléčit životy, kysí nákazu, pavoučí jed nebo upíří kousnutí kterémukoli hrdinovi, se kterým se nachází na stejném políčku. Tato schopnost nefunguje na **prokletí**.

2) **Šestý smysl.** Pokud si při objevování nových tunelů a místností vylosuješ past, můžeš ji vrátit zpět a vylosovat si novou destičku.



Medvědí kožich

Medvědí kožich dává **+2** k boji.

Lektvary zvyšující boj mají dvojnásobný účinek – **Lektvar z kořene mandragory** zvyšuje boj o **+4** (místo o +2). **Lektvar z upířího zubu** o **+8** (místo o +4). Je možné vypít více lektvarů, ale za každý vypitý lektvar lovkyně ztrácí **2 životy**. Lovkyně se vždy může rozhodnout, jestli použije zdvojnásobení účinku.

Hraničářka Galindis

1) **Medvěd**. Hraničářka má po boku věrného zvířecího společníka. Pokud jí v boji padne na kostce **1**, počítá se jako **6**. Padne-li 1 na obou kostkách, počítá se za 6 pouze jedna.

2) **Naslouchání**. Hraničářka má pobýtem v divočině dokonale vycvičené instinkty. Pokud prohlásíš, že hraničářka naslouchá, můžeš za cenu jednoho kroku pohybu prozkoumat sousední novou destičku tunelů, včetně losování žetonu nestvůry z pytlíku, a na takovou destičku nevstoupit. Vstoupit na ni může hraničářka za cenu dalšího kroku pohybu, nebo se může vydat jinam. Naslouchat lze v jednom tahu opakovaně.



Hraničářka nepoužívá žádné artefakty, ale může získat další zvířecí přátele. Žetony zvířecích přátel jsou oboustranné a neumisťují se do inventáře, nýbrž vedle. V daném tahu můžeš použít zvířecího přítele pouze z jedné strany, ale máš-li dva, můžeš je zkombinovat, stejně jako je kombinovat s ostatními schopnostmi. Pokud je tedy žeton otočený na havrana, nemůže použít ještěrku a obráceně, pokud je žeton otočený na vlka, nemůžeš použít sovu a obráceně. Aktivovat zvířecího přítele (otočit žeton) je možné pouze před provedením první akce v daném tahu.



Havran

Pokud hraničářka využije schopnost naslouchání, díky havranovi ji nestojí žádný krok pohybu.



Ještěrka

Ještěrka svou dotěrností umí nepříteli zmást. Padne-li v boji na obou kostkách **1**, obě se počítají za **6**.



Sova

Pokud hraničářka využije schopnost naslouchání a objeví **past**, může ji za cenu ukončení tahu deaktivovat.



Vlk

Je-li vlk aktivován, můžeš v boji házet třemi kostkami, místo dvou. Pokud je aktivována současně ještěrka a na všech třech kostkách padne **1**, za **6** se počítají všechny.