**Smrt Lazara v číslech**

Zaslechl jsem pár vět typu „v DnD4e není možné někoho zabít na jednu ránu“, jako reakci na Lazarovu smrt. Rád bych tento mýtus objasnil a uvedl na pravou míru:

Lazarovy maximální HP jsou 132, bloodied na 66. V souboji s Dreadgardy je postupně 3x zraněn strážci celkově za 51 životů. Klesá na bloodied a Rakshasa v podobě Flo jej „léčí“, na první pohled ale není zjevné, že mu nenavrátí ani jeden život. Následně je Lazar zasažen a zraněn za dalších 13 životů a navíc krvácí, v dalším kole nicméně uspěje v záchraném hodu a je tedy na 63 životech. Flo se jej snaží „léčit“ a měla by mu navrátit více než 66 životů, místo léčení však jen využije jeho zranění k aplikaci jedu, který o chvíli později zraní Lazara za 3d10 životů. Krvácející Lazar se ihned po boji vrhá na ostatky Dreadgarda. Snaží se zastavit průtok moci k Imarovi a neléčí si svá zranění. Rakshaský assasin jej zabraného do rituálu zasáhne zákeřným útokem, proti kterému se nemůže Lazar bránit. Zranění celkově za 2d6 (2W) + 9 + 4d8 (zákeřný útok), dohromady jej zraní za 41 životů + jed v krvi 18 životů (Rakshasa měl špatný den), navíc ale Lazar krvácí 5 ong za kolo. Padá na zem kde v následujícím kole (kolo překvapení) podléhá zraněním.

Nutno dodat, že tento plán Rakshasa vytvořil bleskově během souboje s Dreadgardy. Jeho nenávist a touha po pomstě na Lazarovi jej postavila před nelehkou volbu: využít příležitosti, kdy sis jej nikdo nevšímá a Lazar je oslabený a pomstít se, nebo se držet původního plánu a nepozorovaně se dostat na Akademii. Rakshasa volí první možnost a v následujícím souboji proti zbytku družiny je poražen, zabit a Kimem rozprsknut po místnosti. Život to Lazarovi ale nenavrátilo.

„Tma padne tam, kde zrádce bojí se vstoupit a vlk zatne dráp, cesta změní se a ten, kdo kráčí pod havranem zemře.“