

ALHARAM

Maximální velikost skupiny	5
Obtížnost	střední
Zkušenosti	AL1, AL2, AL3



Je tmavá noc, stojíte před podivným chrámem, ze kterého dle nejnovějších zvěstí pochází nějaký nový druh mágů a drakobijců se svítícími holemi, kteří kosí draky jedním pohledem. To nemůžete nechat jen tak. ČTI ODSTAVEC 1.

1.

Vstupujete do chrámu, vypadá spíše jako pyramida, ale to je vlastně úplně jedno. Všude je tma, asi na noc zhášejí světla. Kdo se tu má u všech všudy vyznat! Ne, nesmíme tu křičet, ještě by na nás přišli, a to by byl konec. Raději ani nebudeme moc svítit, co kdybychom tím vzbudili nějakého nočního hlídače. A jakže to tu vlastně vypadá? Normální vstupní místnost a za ní chodba, která vede doleva i doprava. Co teď?

- Jít vlevo, ČTI ODSTAVEC 10
- Jít vpravo, ČTI ODSTAVEC 14
- Zůstat na místě a chvíli naslouchat, ČTI ODSTAVEC 24

2.

Dostali jste se do kruhové místnosti, odkud by se dalo jít do čtyř směrů, ale z chodby vlevo od vás se ozývá hlasitý, trochu hádavý rozhovor minimálně dvou osob. Tam by se vydal leda blázen.

- Rovně, ČTI ODSTAVEC 11
- Vpravo, ČTI ODSTAVEC 4
- Raději se vrátit, ČTI ODSTAVEC 16

3.

Jdete chodbou, která se stáčí tu mírně vlevo, tu zase mírně vpravo. Kdyby to alespoň bylo pravouhlé, jak je drak zvyklý z města, ale tohle jsou tak divné úhly, že jeden zakrátko jen přibližně tuší, co bylo původně rovně. Náhle chodba vyústila do velké místnosti – snad nějaké skladiště – kde je hromada beden a odněkud zepředu se ozývá tlumené chrápání.

- Plížit se vlevo, ČTI ODSTAVEC 5
- Plížit se vpravo, ČTI ODSTAVEC 21
- Opatrně se vydat za zdrojem chrápání, ČTI ODSTAVEC 15

4.

Překvapivě jste narazili na celkem strmé schodiště, které vede dolů. Ústí do chodby, která se stáčí vlevo a posléze opět vlevo. Jak jí procházíte, po pravé straně je spousta malých dveří, které určitě někam vedou.

- Vejít do prvních dveří, které půjdou otevřít, ČTI ODSTAVEC 8
- Pokračovat chodbou, ČTI ODSTAVEC 9
- Raději se vrátit, ČTI ODSTAVEC 23

5.

Je to dobré, nikdo si vás nevšiml, chrápání se ozývá dál. Chodba se překvapivě stočila vpravo a po nějaké době opět vpravo. Jak jí procházíte, po levé straně je spousta malých dveří, které určitě někam vedou.

- Vejít do prvních dveří, které půjdou otevřít, ČTI ODSTAVEC 8
- Pokračovat chodbou, ČTI ODSTAVEC 23
- Raději se vrátit, ČTI ODSTAVEC 9






6.

Chodba se po pár metrech prudce stáčí a vede na pozvolné stoupavé schodiště. Až tak překvapivé to není, ale na schodech hlídkuje malá skupinka.

Čeká tě souboj, hod' si kostkou:

1–3: 2× Lučištník, 1× Válečník s mečem;

4–6: 2× Lučištník, 1× Válečnice s bičem

	<p>Lučištník Vitalita: 3 Houževnatost: 1 Rezistence: 3 Síla: 5 (fyzický útok)</p> <p>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.</p>
	<p>Válečník s mečem Vitalita: 4 Houževnatost: 5 Rezistence: 2 Síla: 4 (fyzický útok)</p> <p>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.</p>
	<p>Válečnice s bičem Vitalita: 4 Houževnatost: 2 Rezistence: 5 Magie: 4 (magický útok)</p> <p>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.</p>

Vystoupali jste do – nazvěme to prvním patrem – a chodba se opět stáčí zpět a vede do /kruhové místnosti dosti podobné té, co byla o patro níž.

- Jít vlevo, ČTI ODSTAVEC 11
- Jít rovně, ČTI ODSTAVEC 4
- Jít vpravo, ČTI ODSTAVEC 16

7.

Co by se tak dalo v kantýně hledat jiného, než něco na zub. Instinktivně jste došli k výdejnímu pultu, kde ovšem nikdo není. Je tu alespoň skleněná truhla na něco, co by se dalo přirovnat bagetám. Jak se k nim ale dostat? Pokud máte Klíč, můžete ho použít. Pokud máte Páčidlo, můžete jej použít. V obou případech dostanete Bagetu a použitý předmět ztrácíte. Pokud nemáte ani jeden z výše uvedených předmětů, je nám líto, ale jen smutně koukáte na vysněný proviant.

Až vás to přestane bavit, ČTI ODSTAVEC 2

8.

Konečně místnost, která vypadá alespoň trochu normálně, vězení. V jedné z cel sedí viditelně hladový vězeň. Pokud máte Bagetu, můžete ji vyměnit za Tušení.

- Vrátit se a jít vlevo, ČTI ODSTAVEC 23
- Vrátit se a jít vpravo, ČTI ODSTAVEC 9

9.

Chodba vyústila do velké místnosti – snad nějaké skladiště – kde je hromada beden a odněkud zleva se ozývá tlumené chrápání. Přímou proti vám je vidět průchod do další místnosti, kam by se s trochou štěstí dalo doplížit.


- Raději se vrátit, ČTI ODSTAVEC 5
- Plížit se rovně, ČTI ODSTAVEC 21
- Opatrně se vydat za zdrojem chrápání, ČTI ODSTAVEC 15

10.

Jdete chodbou a přemýšlíte, co tu vlastně pohledáváte. Chtělo by to něco zničit. Ale ne jen tak ledacos, něco pořádného, aby místní sekta už nemohla nic provádět. Kdyby se tu jeden alespoň vyznal! Každý normální hrad má dole šatlavu a nahoře trůní místnost, ale tahle pyramida? Kdo ví...


Cestu vám zastoupila hlídka.


Souboj: 1× Válečník s mečem, 2× Mág



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.



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.

Chodba ústí do kruhové místnůstky, odkud se dá jít do všech směrů. Ze široké chodby, kterou jste přišli, tu vlevo i vpravo odbočují dvě užší.

- Jít vlevo, ČTI ODSTAVEC 12
- Jít rovně, ČTI ODSTAVEC 3
- Jít vpravo, ČTI ODSTAVEC 6

11.


Tak tohle je opravdu bomba! Dostali jste se do místnosti, ze které se dá pravděpodobně ovládat celý chrám a nikdo to tu nehlídá. Kdyby tu nebylo všechno v cizím jazyce, jeden by se tu možná i vyznal. Pokud snad máte Tušení, jak se to tu ovládá, směle do toho. Jinak bych na to být vámi nesahal, protože tím akorát můžete něco vymňouknout. Na druhou stranu, pokud máte Páčidlo, určitě se na to bude dát použít. Když si s ním v této místnosti trochu pohrajete, těžko říct, jestli se někomu ještě někdy podaří v chrámu něco provádět.

- Použít Tušení, ČTI ODSTAVEC 13
- Použít Páčidlo, ČTI ODSTAVEC 22
- Raději se vrátit, ČTI ODSTAVEC 20

12.

Bylo by divné vejít do chrámu, zahnout v pravoúhlých chodbách 2× vlevo a myslet si, že to povede dlouho rovně. Na druhou stranu je tu žebřík, po kterém se dá lézt nahoru. Nejdřív ale bude nutné odstranit stráž.


Souboj: 1× Mág, 2× Mágův učeň



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 (útok).

Jak tak po něm šplháte, zdá se vám, že je tu ještě větší tma, než byla prve – zřejmě jen technická šachta. Lezete nahoru, žebřík se zdá být bez konce, teplota mírně stoupá. Náhle žebřík končí a je tu spíše plazivá šachta.

- Plazit se šachtou, ČTI ODSTAVEC 17
- Porozhlédnout se tu, ČTI ODSTAVEC 18
- Raději se vrátit a jít jinudy, ČTI ODSTAVEC 19

13.

Podarilo se vám úspěšně sabotovat chrám, od místních mágů a drakobijců snad bude na chvíli pokoj.



Toto je konec příběhu. Všichni získáváte 1 zkušenost (AL1). Pokud jste si odnesli z chrámu Tušení, získáváte další 1 zkušenost (AL2) navíc. Pokud kromě Tušení máte i Páčidlo, získáváte ještě 1 zkušenost (AL3) navíc.


14.

Jdete chodbou a přemýšlíte, co tu vlastně pohledáváte. Chtělo by to něco zničit. Ale ne jen tak ledacos, něco pořádného, aby místní sekta už nemohla nic provádět. Kdyby se tu jeden alespoň vyznal! Každý normální hrad má nahoře trůní místnost a dole šatlavu, ale tahle pyramida? Kdo ví...

Cestu vám zastoupila hlídka.

Souboj: 1× Válečník s mečem, 2× Čaroděj

	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.	

	Čaroděj Vitalita: 6 Houževnatost: 3 Rezistence: 3 Magie: 6 (magický útok)
Čaroděj tě při úspěšném útoku připraví o dva životy místo jednoho.	

Chodba ústí do kruhové místnůstky, odkud se dá jít do všech směrů. Ze široké chodby, kterou jste přišli, tu vlevo i vpravo odbočují dvě uží.

- Jít vlevo, ČTI ODSTAVEC 6
- Jít rovně, ČTI ODSTAVEC 3
- Jít vpravo, ČTI ODSTAVEC 12

15.

Přikrčení jako kočky se plížíte směrem ke zdroji zvuku. Napětí by se dalo krájet. Co je to za nápady, jít takhle vstříc průšvihů? Blížíte se blíže a blíže, až zpoza jedné krabice konečně spatříte dřímajícího strážného. Chudák usnul ve stoje, opřený o zeď, ale ruku má na zbraní. S tím nebude radno si zahrávat. Rozhlížíte se, co dál. Jít směrem k němu je hloupost, takže se můžete dát vlevo nebo vpravo. Jak se tak rozhlížíte, povaluje se tu na jedné bedně Páčidlo. To se bude určitě hodit. Potichu jste si ho vypůjčili a teď rychle pryč.

Pokud jste zde již byli, žádné Páčidlo pochopitelně nenajdete a jen jste si přišli prohlédnou spícího strážného.


- Plížit se vlevo, ČTI ODSTAVEC 5
- Plížit se vpravo, ČTI ODSTAVEC 21

16.

Dostali jste se do velké místnosti, která za denního provozu slouží pravděpodobně jako kantýna. Ústí sem tolik chodeb, že by si člověk nevybral. Určitě centrální místnost celého chrámu, protože jíst potřebuje každý. Jedna chodba je dominantní a to je ta, co máte přesně za zády.

Bohužel je zde také stráž.

Souboj: 3× Mágův učeň



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).

- Porozhlédnout se zde, ČTI ODSTAVEC 7
- Vydát se tou chodbou, ČTI ODSTAVEC 2


17.

Plazíte se šachtou. Je to celkem nepohodlné a zdaleka to není tak nehlukné, jak byste si představovali. Pokud tato šachta slouží jako odvětrávání ubikací, tak už je v chrámu určitě nejvyšší pohotovost a všichni pátrají po vetřelcích. Náhle vaši pozornost přiláká nápis napsaný (snad ne krví) na stěně.

Šramot, praskání a vůbec nehezke zvuky. Cítíte, jak padáte dolů. Dopad byl dosti tvrdý, ale nic vážného se vám nestalo. Vysoukali jste se ze zbytků toho, co snad dříve byla technická šachta, rozhodně ale nebyla koncipována na zatížení drakem – spíše se v ní měl pohybovat jen nějaký servisní pacholek. Hledíte nahoru, kde ve stropě ční díra a z trubek uniká nějaký plyn. Nu což, stejně jste tu chtěli udělat nějakou sabotáž.

Rachot přilákal hlídku.

Souboj 1× Černokněžník



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).

Rychle ČTI ODSTAVEC 16.

18.

Vypadá to jako technická šachta a opravdu to technická šachta je. Po stěnách je hromada trubek, které i přes destruktivní sklony raději poškozovat nebudete. Mohlo by to být nebezpečné, jenom byste na sebe upoutali pozornost a stejně ani nemáte čím je zničit. Nicméně, pod jednou trubkou se něco leskne. Při bližším pohledu zjistíte, že je to Klíč. Berete si ho, třeba se bude časem hodit. Zespoda se náhle začal ozývat šramot. Teď už není cesty zpět, musíte se plazit šachtou.

ČTI ODSTAVEC 17.

19.

Vrátili jste se do kruhové místnosti. Jít zpátky ke vstupu by bylo zbytečné, lepší bude se konečně rozhodnout a vyrazit nějakým směrem, než jen přešlapovat na místě.

- Jít rovně, ČTI ODSTAVEC 6
- Pokračovat širokou chodbou, ČTI ODSTAVEC 3
- Jít zpět do šachty, ČTI ODSTAVEC 12

20.


Dostali jste se do kruhové místnosti, odkud by se dalo jít do čtyř směrů, ale z chodby vpravo od vás se ozývá hlasitý, trochu hádavý rozhovor minimálně dvou osob. Tam by se vydal leda blázen.

- Rovně, ČTI ODSTAVEC 16
- Vlevo, ČTI ODSTAVEC 4
- Raději se vrátit, ČTI ODSTAVEC 11

21.


Před dveřmi postává hlídka.

Souboj 1× Čaroděj Dobroděj, 2× Mágův učeň



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.



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).

Vešli jste do místnosti, kde je hromada určitě velmi důležitých přístrojů. Jsou to docela velké potvory, některé vydávají hučivé zvuky, jiné blikají a některé dokonce obojí. Ideální místo pro sabotáž! Máte-li Tušení, co dělat, použijte jej, v opačném případě vám nezbude než se vrátit, odkud jste sem přišli, a přemýšlet, co dál.




- Použít Tušení, ČTI ODSTAVEC 13
- Plížit se chodbou vlevo, ČTI ODSTAVEC 3
- Plížit se chodbou rovně, ČTI ODSTAVEC 9
- Plížit se chodbou vpravo, ČTI ODSTAVEC 15

22.

Očividně účinná metoda. Ze zařízení se zakouřilo a všude se rozblíkala červená světla. Ve stěně se otevřely úzké dveře, kde světélkují zelené šípky. Bude jistě rozumné vydat se tudy, zvláště když se z ostatních stran ozývá dusot mnoha nohou, který rozhodně nezní přátelsky.

V cestě je jen drobná překážka v podobě několika postav.

Souboj 1× Čaroděj, 1× Mág, 2× Mágův učeň

 <p>Čaroděj Vitalita: 6 Houževnatost: 3 Rezistence: 3 Magie: 6 (magický útok)</p> <p>Čaroděj tě při úspěšném útoku připraví o dva životy místo jednoho.</p>	 <p>Mág Vitalita: 6 Houževnatost: 3 Rezistence: 6 Magie: 7 (magický útok)</p> <p>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.</p>	 <p>Mágův učeň Vitalita: 3 Houževnatost: 1 Rezistence: 3 Magie: 5 (magický útok)</p> <p>Dokud je učeň naživu, všichni ostatní Mágové, Čarodějové, Dobrodějové i Černokněžníci mají bonus +1 k magii (útok).</p>
---	---	---

ČTI ODSTAVEC 13.

23.

Došli jste ke strmému schodišti, které vede nahoru. Vyústilo do kruhové místnosti, odkud by se dalo jít do čtyř směrů, ale z chodby přímo proti vám se ozývají kroky. Začíná tu být celkem rušno.

- Vlevo, ČTI ODSTAVEC 16
- Vpravo, ČTI ODSTAVEC 11
- Raději se vrátit, ČTI ODSTAVEC 4

24.

Tak tu stojíte, nic neděláte a posloucháte. Chrám, který se na první poslech zdál tichý jako hrobka (vždyť tak i vypadá), vlastně vydává spoustu zvuků. Jednou za čas se ozve vzdálené dunění, občas nějaký vzdálený šramot či útržek rozhovoru a pořád je tu slyšet podivné hučení. To čekání nahání spíše hrůzu a před vámi je pořád ta chodba, která vede buď vlevo nebo vpravo.

- Jít vlevo, ČTI ODSTAVEC 10
- Jít vpravo, ČTI ODSTAVEC 14
- Zůstat na místě a ještě chvíli naslouchat, ČTI ODSTAVEC 1