

ELFÍ ZÁMEČEK

Maximální velikost skupiny	5
Obtížnost	střední
Zkušenosti	EZ1, EZ2



Ze všech ras na světě jsou elfové nejchutnější, nejsou moc výživní ale zato mají bylinkovou příchut' a pěkně křupnou mezi zuby. A ječí tak vysokými hlásky, že je není slyšet! Prostě samé výhody, nebo ne? Elfové jsou tajnůstkářští a mocní válečníci a je potřeba se mít na pozoru, ale když už jsi se dozvěděl, kde je hledat, tak by bylo škoda toho nevyužít...

ČTI ODSTAVEC 1

1. POHÁDKOVÝ ZÁMEČEK

Když jsi letěl dva a půl dne, což jsi proložil nepohodlným šlofičkem na mechu, říkal sis, jestli nejsi blázen, že jsi se sem vydal. Nedělal si z tebe starší drak šprtouchlata? Ale nakonec jsi to uviděl: Pohádkový zámek uprostřed divokých lesů, tak jak to mají elfové rádi. Blížíš se k záměčku a uvažuješ co dál.

- Radši přistanu kousek dál a přiblížím se po zemi. ČTI ODSTAVEC 2
- Naletím na ně pěkně od vrchu! ČTI ODSTAVEC 3

2. PO ZEMI

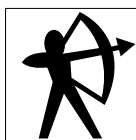
Přistaneš na vhodné mýtince a vydáš se k záměčku po svých. Nejspíš jsi udělal dobře, když si všimneš lučištníků bránících věže. Díváš se, kudy se dostat dovnitř.

- Hlavní branou a s veškerou slávou, no ne? ČTI ODSTAVEC 5
- možná se tam dá dostat i odněkud zezadu? ČTI ODSTAVEC 7

3. NÁLET!

S radostí a větrem pod křídly se řítíš k malému a neškodnému záměčku! Užíváš si moc a sílu, když si uvědomíš lehké píchnutí... Samozřejmě, elfové nejsou hloupí, postavili strážě! Na každé ze čtyř věží sedí lučištníci a střílí po tobě šípy!

Souboj 8x Lučištník



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.

Vypadáš sice jako jehelníček, ale ty zatracené lučištníky jsi zvládnul! ČTI ODSTAVEC 4

4. NÁDVOŘÍ


Jsi na nádvoří, všude kolem krásné kolonády patrového záměčku, fontánky, stromy, no prostě hnus, žádné zlato, pořádný strop jeskyně a vůbec žádné ovce. A ještě ta květinová vůně. No fuj! Můžeš se vydat do všech směrů a do dvou pater...

- Na sever přízemí. ČTI ODSTAVEC 8
- Na sever patro. ČTI ODSTAVEC 9
- Na východ přízemí. ČTI ODSTAVEC 10
- Na východ patro. ČTI ODSTAVEC 11
- Na jih přízemí. ČTI ODSTAVEC 6
- Na jih patro. ČTI ODSTAVEC 12
- Na západ přízemí. ČTI ODSTAVEC 13
- Na západ patro. ČTI ODSTAVEC 14
- Už toho mám dost, poletím pryč. ČTI ODSTAVEC 15

5. HLAVNÍ BRÁNA

Skočíš na cestu k hlavní bráně a obezřetně se blížíš blíž, když si všimneš, že vedle brány, hezky ve stínu sedí dva elfové!

Souboj 2× Elf

	<p>Elf Vitalita: 13 Houževnatost: 7 Rezistence: 8 Magie: 12 (magický útok)</p>
<p>Elf má bonus +1 k magii (útoku) za každého dalšího elfa ve skupině.</p>	

Tak tohle celkem bolelo! Ty elfy samozřejmě, dojdeš k bráně a zjistíš, že je jen přivřená a zajištěná elfím střežičkem, aby se nezabouchla. Neváháš a vklouzneš dovnitř. ČTI ODSTAVEC 6

6. VSTUPNÍ CHODBA


Vlezl jsi do vstupní chodby, jenom vznosnější a takové víc špičato-ušaté. Vůbec nic tady není. Kam dál?

- Na sever. ČTI ODSTAVEC 4
- Na východ ČTI ODSTAVEC 16
- Na západ ČTI ODSTAVEC 17
- Na jih ČTI ODSTAVEC 23

7. ZADNÍ DVÍŘKA

Opatrně obejdeš zámeček a přiblížíš se k němu zezadu. Všimneš si malých dveří v zadní stěně, které vedou rovnou k potůčku. Přijdeš k nim a rozhodneš se je prozkoumat, když se se smíchem otevrou a ven vyběhnou dvě děvečky, kdyby tě uviděly a nahlásili, vrhne se na tebe celý zámeček!

Souboj 2× Válečnice s bičem


	<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>	

Otřeš si tlamu o trávu a posloucháš, ale zdá se, že poplach nikdo nevyhlásil. Opatrně se rozhlédneš a pak vklouzneš dovnitř. ČTI ODSTAVEC 8

8. KUCHYNĚ

Vlezi jsi do místnosti a ihned tě přes čumák praštily vůně. A našťvaný kuchař – půlčík! Tohle musí být kuchyně...

Souboj 1× Hobit



Hobit s žihadlem

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

Hobit s krátkým mečem, který ve tmě občas svítí. Není moc velký ani silný, ale nezkoušej mu pokládat hádanky. Díky své mrštnosti nemůže být zasažen útokem, který cílí na všechny hrdiny.

Dal jsi půlčíkovi co proto, taková jednohubka bodne. Rozhlédneš se po kuchyni a rozhodneš se ochutnat ze všech hrnců.

Doplň si jeden život.

Rozhlížíš se, kam dál.


- Na jih ČTI ODSTAVEC 4
- Na západ ČTI ODSTAVEC 18
- Na sever ČTI ODSTAVEC 22

9. DÁMSKÝ SALÓNEK

Vstoupíš do místnosti vybavené v ženském stylu, pastelově růžové tapety a květiny. A na sofa uprostřed odpočívá princezna! A elfí!

Získáváš princeznu! Snědl jsi ji a cítíš se mnohem lépe!

Pokud už jsi princeznu získal, vrhne se na tebe místo toho 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.

Ale kam teď?

- Na západ ČTI ODSTAVEC 21
- Na jih ČTI ODSTAVEC 4
- Na Východ ČTI ODSTAVEC 11

10. STÁJE

Vlezeš dovnitř a natáhneš vůni zpotených koňských těl. Ale bohužel tu najdeš jen jednoho a ještě pohublého. Ale svačinka je svačinka.

Doplň si jeden život.


Kam odtud?

- Na západ ČTI ODSTAVEC 4
- Na jih ČTI ODSTAVEC 16

11. VELKÝ SÁL

Vstoupíš do Velkého sálu, zdá se, že tady to žije, tedy žijí tady 3 elfové, kteří se na tebe vrhnou!

Souboj 3× Elf

	<p>Elf Vitalita: 13 Houževnatost: 7 Rezistence: 8 Magie: 12 (magický útok)</p>
<p>Elf má bonus +1 k magii (útoku) za každého dalšího elfa ve skupině.</p>	

Po boji zjistíš, kudy se odsud dá odejít.

- Na severozápad ČTI ODSTAVEC 9
- Na západ ČTI ODSTAVEC 4
- Na jih ČTI ODSTAVEC 19

12. KUŘÁRNA

Vlezeš do místnosti a hned se lekneš, že jsi v mámině jeskyni, když si ji našel a ona vzteky zadýmala, že nebylo nic vidět! Ale pak se nadechneš kouře z doutníků, cigaret a dýmek.

Hod' si kostkou!

- Padlo 1–3 ČTI ODSTAVEC 24
- Padlo 4–5 ČTI ODSTAVEC 25
- Padlo 6 ČTI ODSTAVEC 27

13. HALA V PŘÍZEMÍ

Vstoupíš do místnosti u paty honosného schodiště, kde vystrašíš dva majordomy leštící sochy na zábradlí. Pošlapal jsi jim vytřenou podlahu, připrav se na smrt!

Souboj 2× Vesničan

	<p>Vesničan Vitalita: 1 Houževnatost: 1 Rezistence: 1 Síla: 1 (fyzický útok)</p>
<p>Obyčejný vesničan, bojí se tě více než ty jeho.</p>	

Po krátkém a krvavém boji (někdo bude muset zase vytírat), se rozhleďneš kam dál...

- Po schodech nahoru. ČTI ODSTAVEC 14
- Na východ. ČTI ODSTAVEC 4
- Na jih. ČTI ODSTAVEC 17

14. HALA V PATŘE

Ocitl jsi se v místnosti nad schody, byť krásnými, ale pochybuješ, že by se ti hodili do jeskyně. Je odsud několik východů...

- Po schodech dolů. ČTI ODSTAVEC 13
- Na východ. ČTI ODSTAVEC 4
- Na jih. ČTI ODSTAVEC 20
- Na sever. ČTI ODSTAVEC 21

15. KONEC


Vznášíš se nad zámečkem a jeho hořící střechy tě nadnášejí výš a výš a dál...

Toto je konec dobrodružství. Pokud jsi získal princeznu, získáváš 2 zkušenosti (EZ1, EZ2).

16. STRÁŽNICE

Vlezeš do místnosti a zjistíš, že se jedná o strážnici. Ale naštěstí tady je jenom jeden strážný.

Souboj 1× 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.

Dostal jsi elfa, jen co si femurem vybereš kousky ze zubů, přemýšlíš kam dál.

- Na sever. ČTI ODSTAVEC 10
- Na západ. ČTI ODSTAVEC 6

17. POKOJ PRO SLUŽEBNICTVO

Vlezl jsi do ubytovny pro služebné, ale zdá se, že nejsou líné a běhají po práci a tak tu žádnou nenajdeš. Vedou odsud dvoje dveře.

- Na sever ČTI ODSTAVEC 13
- Na západ ČTI ODSTAVEC 6

18. SPIŽÍRNA

Tady to ale voní! A kolik je tady dobrot! Teda je tu i spousta zeleného nepořádku, ale stejně, zvěřina je zvěřina! Nemůžeš odolat a napeš se, co hrdlo ráčí.

Doplň si až 3 životy. Hod kostkou a za každého draka přičti 1, pokud je výsledek víc než 7, je spižírna vybraná a příště tu naleznáš už jen prázdnou místnost.

ČTI ODSTAVEC 8

19. PÁNSKÝ SALÓNEK

Vstoupíš do pánského salónu, je plný trofejí, loveckých i malých portrétků. Na židli tu sedí našťavaně se tvářící Mág se svými učni!

Souboj 1× Mág, 3× 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).

Magie ti naposledy zapraská mezi šupinami a ty se rozmyslíš, kudy pryč z místnosti.

- Na západ ČTI ODSTAVEC 12
- Na sever ČTI ODSTAVEC 11

20. PÁNSKÁ LOŽNICE

Vstoupíš do ložnice. A jéje, přímo in flagranti! Ten elfí lord vážně nevypadá vesele... A vypadá nebezpečně...

Souboj 1× Válečný lord, 2× Válečnice s bičem



Válečný lord

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

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



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

Poté, co si vylížeš rány a okoušeš kosti těch protivných nepřátel, začneš přemýšlet kam jít dál.

- Na sever ČTI ODSTAVEC 14
- Na východ ČTI ODSTAVEC 12

21. DÁMSKÁ LOŽNICE

Něco ti říká, že bys možná měl zaklepat, ale nakonec přeci jen vpadneš dovnitř. A překvapivě najdeš dámskou ložnici. Perfektně ustlanou postel, květiny a další zbytečnosti používané humanoidy. Vedou odsud dvoje dveře.

- Na východ ČTI ODSTAVEC 9
- Na jih ČTI ODSTAVEC 14

22. ZA ZADNÍMI DVEŘMI

Vyskočíš ven a nadechneš se čerstvého vzduchu. Potůček, stromy idylka, zkrátka nic pro draka. Radši odsud pryč.

- Půjdu se podívat dovnitř! ČTI ODSTAVEC 8
- Konečně vzduch, už mě to nebaví a půjdu domů! ČTI ODSTAVEC 15

23. PŘED BRANOU

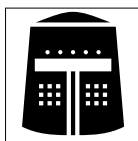
Protáhneš se ven a užíváš si vzduchu bez divných elfích květinových vůní. Dokonce tě i přejde ospalost a únava. Zamyslíš se co dál.

- Vlezeš dovnitř. ČTI ODSTAVEC 6
- Konečně vzduch, už mě to nebaví a půjdu domů! ČTI ODSTAVEC 15

24. HODIL JSI 1-3

Protáhneš se dovnitř a v hustém kouři narazíš na několik prázdných stoliček, až vzadu u stěny narazíš na lehce zhuleného rytíře! A ještě k tomu černého!

Souboj 1× 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.

Poté, co jsi ho porazil se kouř lehce rozptýlí a ty si konečně prohlídneš místnost. ČTI ODSTAVEC 28

25. HODIL JSI 4-5

V oblacích kouře máš pocit, že jsi někoho vyrušil... Vypadá to na nějaký dlouho očekávaný dýchánek!

Souboj 10× Hobit, 1× Čaroděj Dobroděj



Hobit s žihadlem

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

Hobit s krátkým mečem, který ve tmě občas svítí. Není moc velký ani silný, ale nezkoušej mu pokládat hádanky. Díky své mrštnosti nemůže být zasažen útokem, který cílí na všechny hrdiny.



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.

Celkem tě mrzí, že jsi na tenhle dýchánek nedostal pozvání. Kouř se lehce rozptýlí a ty si konečně prohlídneš místnost. ČTI ODSTAVEC 28

26. MAGIČ ŠMAJDALF!

Rozhodneš se zaútočit na největšího kouzelníka, co kdy žil! Napřáhneš pařát k úderu a tvoje tlapa projde Šmajdalfovým tělem jako dýmem? Najednou se ti zatmí před očima a padáš na tlamu. Poslední co slyšíš než ztratíš vědomí je: „Ty dnešní děti!“

Ztratil jsi všechny životy.

Toto je konec dobrodružství! Dojdi za svým oblíbeným organizátorem Celohry a pochlub se.



27. HODIL JSI 6

Dým se kroutí a víří a skoro máš pocit, že v něm vidíš tvary... Kroužek... Půlčík s mečem... Trpaslík se sekerou... Lod? Posuneš se kousek dál a uprostřed místnosti nalezneš velkého magiče Šmajdalfa! I se svojí kouzelnou fajfkou! Sedí v houpacím křesle a podřimuje. Což mu nebrání kouřit jako fabrika...

- Je sám a chrápe, tak na něj! ČTI ODSTAVEC 26
- S čaroději, ani spícími si není radno zahrávat. ČTI ODSTAVEC 28



28. KUŘÁRNA BEZ KOUŘE

Kouř se, jako mávnutím kouzelného proutku, rozptýlí a ty si můžeš prohlídnout kuřárnu vybavenou pohodlnými stoličkami. A všechny východy.

- Na sever. ČTI ODSTAVEC 4
- Na východ ČTI ODSTAVEC 19
- Na západ ČTI ODSTAVEC 20