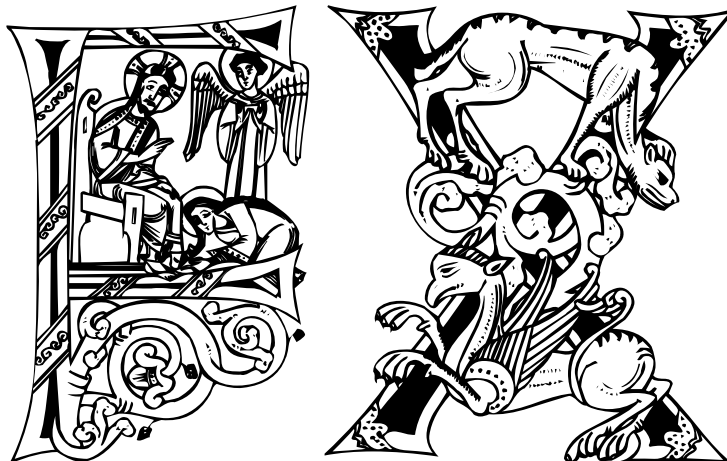


NA STOPĚ

Maximální velikost skupiny	5
Obtížnost	střední
Zkušenosti	FX1, FX2



Fakt, že dračí maso je pro většinu živých tvorů smrtelně jedovaté, hodně pomáhá tomu, že nemáte v přírodě příliš přirozených nepřátel. Kromě lidí se zlatou horečkou. Nicméně když jste se doslechli, že jistá pobřežní restaurace jako svoji široko daleko vyhlášenou lahůdku podává steak z říčního draka, nemohli jste to nechat jen tak. Proto vznikla kárná výprava s cílem zamezit tomuto hroznému dění. Najít podnik nebylo těžké, stojí na důležité křižovatce obchodních stezek a vývěsní štít dává do daleka znát, co se vaří ve zdejším kotli „dobrého“. Stojíte před domem a zvažujete další postup.

- Pokud tam plánujete vpadnout a všechno to do základů vytlout, ČTI ODSTAVEC 1,
- pokud vám přijde že by bylo lepší celou hospodu zpovzdálí vypálit, ČTI ODSTAVEC 2,
- pokud máte pocit, že stačí si počíhat na kuchaře, ČTI ODSTAVEC 3

1.

Vzhledem k tomu, že tohle prokleté hnízdo stejně bude muset lehnout popelem, vpadnete do výčepu jako velká voda. Osazenstvo na vás chvíli překvapeně civí, ale hned se vzpamatují a se zbraněmi v rukách brání svůj život, svůj oběd a svoji oblíbenou vývařovnu. ČTI ODSTAVEC 4

2.

Zvolit opatrnější postup vám přijde zdravé. Místo bezhlavého se vrhání někam prostě celý barák podpálíte a pak se uvidí. ČTI ODSTAVEC 5

3.

Mistrovská je vaše cesta, stín je váš druhý domov. I rozhodnete se prostě sprovodit ze světa kuchaře a vše bude v pohodě. Plížíte se tiše jako lví pšouk a jako liška mazaná, až nakonec si počíháte na postavu v bílé čepici, jak jde pro vodu. ČTI ODSTAVEC 22

4.

Boj Černý rytíř, 2× Křížák, Kněz, 2× Hobit s žihadlem, Čaroděj



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.



Křížák

Vitalita: 6
Houževnatost: 6
Rezistence: 3
Síla: 6 (fyzický útok)

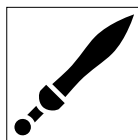
Křížáci jsou vybaveni velkými štíty. Veškeré útoky na něj, kdy při hoďu kostkou padla 1 nebo 2, zcela vykryje štítem a vyhne se tak jakémukoli zranění nebo efektu.



Kněz

Vitalita: 4
Houževnatost: 3
Rezistence: 7
Magie: 2 (magický útok)

Pokud některému z hrdinů chybí nějaký život, místo útoku vyléčí sobě a hrdinovi s největším chybějícím počtem životů 2 životy.



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

Vitalita: 6
Houževnatost: 3
Rezistence: 3
Magie: 6 (magický útok)

Čaroděj tě při úspěšném útoku připraví o dva životy místo jednoho.

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 6

5.

Hořící dřevo vesele praská a po chvíli začnou z oken a dveří vyskakovat plápolající štamgasti. Ti mají však úplně jiné starosti, než se s vámi pouštět do křížku. Zdrhají k řece a skáčou do vody, ať už plavat umí, nebo ne. Vás však zaujme postava utíkající na druhou stranu a odhazující do prachu u cesty bílou zástěru. Pustíte se za ní. ČTI ODSTAVEC 9

6.

Prohledáte barák, ale mezi roztrhanými těly postrádáte to jedno důležité. Kuchař zmizel, jen pootevřené zadní dveře vrzají v průvanu. A ve velkém hrnci vzadu na plotně se vaří něco, z čeho se vám úplně stáhne hrdlo. Celou hospodu pro jistotu zapálíte a pustíte se za uprchlíkem. ČTI ODSTAVEC 9

7.

Nepřijde vám správné někoho tak pochroumaného odsoudit k životu v bolesti, a tak jej z milosti rychle oflambujete, než se pustíte za uprchlíkem. ČTI ODSTAVEC 9

8.

Necháte nebožáka jak je, koneckonců máte důležitější starosti a on si stejně nadělal do kalhot a po vašem výsledku mu příliš prstů nezůstalo. Pustíte se za uprchlíkem ČTI ODSTAVEC 9

9.

Uprchlíka pomalu doháníte, avšak co čert nechtěl, za zatáčkou vyslyšelo jeho volání několik vojáků hradní stráže. Na začátku nevypadali moc přesvědčeně, když nějaký vandrák vykřikuje, bůh ví kolik draků že ho honí, ale jeden pohled na blížící se pohromu jim ztvrdl úsměv na rtech. Než se s nimi popasujete, Kuchař běží dál. ČTI ODSTAVEC 10

10.

Boj 4× Křížák, Křížák velitel



Křížák

Vitalita: 6
Houževnatost: 6
Rezistence: 3
Síla: 6 (fyzický útok)

Křížáci jsou vybaveni velkými štíty. Veškeré útoky na něj, kdy při hodu kostkou padla 1 nebo 2, zcela vykryje štítem a vyhne se tak jakémukoli zranění nebo efektu.



Křížák velitel

Vitalita: 9
Houževnatost: 7
Rezistence: 4
Magie: 6 (magický útok)

Velitel křížáků má bonus +1 k houževnatosti i rezistenci za každého křížáka ve skupině.

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 11

11.

Doběhli jste na rozcestí. Je možné jít vpravo i vlevo a syčák mohl kamkoliv. Na lavičce tu odpočívá nějaký stařeček. Když na něj uhodíte, kudy že uprchlík běžel, poví vám, že to prozradí, když odpovíte na jeho otázku: „Co se vyskytuje jednou v minutě, dvakrát v každém momentě, ale ani jednou v roce?“

Pokud znáte odpověď, napište Ravovi na telefon 737941486 s heslem „Odpověď pro stařečka“. V případě správné odpovědi vás navede.

- Pokud se chcete vydat doleva, ČTI ODSTAVEC 13,
- pokud chcete vyrazit doprava, ČTI ODSTAVEC 17,
- pokud jste dědkovi odpověděli špatně, ČTI ODSTAVEC 23
- a také se můžete na hádanku vykváknout a dědu sníst, v tom případě ČTI ODSTAVEC 27

12.

Prohledáváte mlýn hodně pečlivě, protože je tu skrýší až hanba. Když jste v nejlepším, začne najednou celá budova hořet. Hledáte cestu ven, než se vám to celé zříjí na hlavu. V zoufalství musíte prorazit dostatečně velký otvor vlastním tělem. Plní třísek a ohořelí se dáváte dohromady.

Všichni ztrácíte 10 minus HOU životů.

V dále ale vidíte mizející utíkající postavičku, a tak se opět dáte do pronásledování. ČTI ODSTAVEC 14

13.

Vydáte se doleva, přeběhnete most přes řeku a valíte se do kopce asi k nějakému osídlení, soudě dle kouře a pachu výkalů a kapusty, co začíná nabírat na síle. Najednou potkáte velký větrný mlýn. Vypadá opuštěně, ale zběh by se v něm mohl schovat.

- Pokud chcete prohlédat mlýn, ČTI ODSTAVEC 12,
- pokud chcete běžet dál k osídlení, ČTI ODSTAVEC 18

14.


Tentokrát už vás pohání vztek a tak chudák kuchař nedoběhne daleko. Nakonec mu však nezbyde, než se vám postavit.

Pokud jste sežrali dědečka na rozcestí, přidal se na protější stranu jeho syn Sandál. Pokud jste dorazili pomocníka kuchaře, našla si vás jeho snoubenka Sonya. Pokud jste zabili oba, přidá se k nepříteli Sandál i Sonya.

- Pokud jste nechali žít kuchtíka i dědečka, ČTI ODSTAVEC 15,
- pokud jste nechali žít kuchtíka a sežrali dědečka, ČTI ODSTAVEC 20,
- pokud jste sežrali kuchtíka i dědečka, ČTI ODSTAVEC 26
- a pokud jste uflambovali kuchtíka a dědečka nechali žít, ČTI ODSTAVEC 28

15.

Boj Barbar

	Barbar
	Vitalita: 18 Houževnatost: 10 Rezistence: 0 Síla: 18 (fyzický útok)
Když jeho životy dosáhnou nuly, hoď si kostkou: 1 barbar umírá; 2–4 zuřivost na jedno kolo; 5–6 zuřivost na dvě kola. Zuřivý barbar útočí jako normálně, nelze jej ale nijak zranit a je imunní proti efektům, které by mu zabránily v akci. Po uplynutí zuřivosti umírá.	

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 16

16.

A je to. Kuchař Harold je mrtvý a s ním i tajemství přípravy skvělé dračí flákoty. Konečně si můžete oddechnout s vědomím, že žádný z vašich bratrů či sester neskončí na talíři.

Toto je konec příběhu, všichni získáváte 2 zkušenosti (FX1, FX2).

17.

Vydáte se vpravo. Cesta hezky ubíhá a už se těšíte, jak uprchlíka doženete, když narazíte na velkou skupinu vojáků. Příliš velkou abyste ji zvládli. Než se nadějete, první jednotka se do vás pustí. ČTI ODSTAVEC 24

18.




Na mlýn kašlete a razíte dál. Dorazíte až k městečku. Zkoušíte se dostat dovnitř, ale nenechají vás. Nejdřív vás polejou horkou smůlou, pak posypou peřím, a pak na vás vyběhne trojice obránců.

Do konce lokace máte -2 RES a HOU

ČTI ODSTAVEC 19

19.


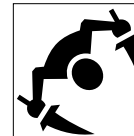
Boj Čaroděj, Mág, Černý rytíř

 <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>Černý rytíř Vitalita: 8 Houževnatost: 5 Rezistence: 5 Síla: 5 (fyzický útok)</p> <p>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.</p>
---	---	---

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 21

20.

Boj Barbar, Asasín

 <p>Barbar Vitalita: 18 Houževnatost: 10 Rezistence: 0 Síla: 18 (fyzický útok)</p> <p>Když jeho životy dosáhnou nuly, hoď si kostkou: 1 barbar umírá; 2–4 zuřivost na jedno kolo; 5–6 zuřivost na dvě kola. Zuřivý barbar útočí jako normálně, nelze jej ale nijak zranit a je imunní proti efektům, které by mu zabránily v akci. Po uplynutí zuřivosti umírá.</p>	 <p>Asasín Vitalita: 10 Houževnatost: 5 Rezistence: 6 Síla: 10 (fyzický útok)</p> <p>Čím větší skupina nepřátel, tím lépe se mezi nimi umí asasín schovat a tím snadněji někomu zabodne dýku do zad. Za každého draka ve skupině má asasín bonus +1 k síle (útok).</p>
---	---

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 16

21.

Tohle město nemá ani páru, co jste zač. Dá se jednoduše usuzovat, že tudy kuchař neproběhl. Ještě zbývá prohledat ten starý mlýn. Hned za ním naleznete podezřelé stopy a vydáte se na honitbu. ČTI ODSTAVEC 14

22.

Na nebožáka skočíte, když točí rumpálem. Úlekem úplně zešednul. Chvilí ho mlátíte, pro jistotu zjišťujete, co ví. Muž kvílí bolestí a svíjí se jak přišlápnutý červ, když mu ukusujete články prstů, připalujete chodidla, či krotíte oběma ušima naráz. Nakonec vyklopí, že on je jen kuchtík a nic neví, ale mistr šéfkuchař se jmenuje Harold. A zrovna v té chvíli někdo úprkem vyrazil ze dveří podniku na druhé straně budovy. Asi slyšel kuchtíkovo naříkání, nebo co.

- Kuchtíka můžete ušetřit ČTI ODSTAVEC 8,
- nebo dorazit ČTI ODSTAVEC 7


23.

Špatná odpověď dědu neuspokojila, takže vás poslal ke všem čertům a musíte si jeden ze směrů vybrat sami.

- Pokud se chcete vydat doleva, ČTI ODSTAVEC 13,
- pokud chcete vyrazit doprava, ČTI ODSTAVEC 17


24.

Boj 5× Lučištník, 5× Válečník s mečem




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.



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.


Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 25

25.

S první skvadronou jste si poradili, ale dorazí další. Navíc dle toho, jak se na vás tvářili, tudy váš cíl neutíkal, protože jinak by nebyli tak překvapení. Nezbyvá vám, než se vrátit na křižovatku a pokračovat druhým směrem. ČTI ODSTAVEC 13


26.

Boj Barbar, Asasín, Arcikněz




Barbar
Vitalita: 18
Houževnatost: 10
Rezistence: 0
Síla: 18 (fyzický útok)

Když jeho životy dosáhnou nuly, hod si kostkou: 1 barbar umírá; 2–4 zuřivost na jedno kolo; 5–6 zuřivost na dvě kola. Zuřivý barbar útočí jako normálně, nelze jej ale nijak zranit a je imunní proti efektům, které by mu zabránily v akci. Po uplynutí zuřivosti umírá.



Asasín
Vitalita: 10
Houževnatost: 5
Rezistence: 6
Síla: 10 (fyzický útok)

Čím větší skupina nepřátel, tím lépe se mezi nimi umí asasín schovat a tím snadněji někomu zabodne dýku do zad. Za každého draka ve skupině má asasín bonus +1 k síle (útok).



Arcikněz
Vitalita: 10
Houževnatost: 5
Rezistence: 20
Magie: 11 (magický útok)

Kromě klasického magického útoku, arcikněz ve svém tahu vyléčí všem zraněným hrdinům (včetně sebe) 2 životy.

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 16

27.

Prostě jste dědka snědli. Cestu vám to najít nepomohlo, ale aspoň jste si zchladili žáhu.

- Pokud se chcete vydat doleva, ČTI ODSTAVEC 13,
- pokud chcete vyrazit doprava, ČTI ODSTAVEC 17

28.

Boj Barbar, Arcikněz

**Barbar**

Vitalita: 18
 Houževnatost: 10
 Rezistence: 0
 Síla: 18 (fyzický útok)

Když jeho životy dosáhnou nuly, hoď si kostkou: 1 barbar umírá; 2–4 zuřivost na jedno kolo; 5–6 zuřivost na dvě kola. Zuřivý barbar útočí jako normálně, nelze jej ale nijak zranit a je imunní proti efektům, které by mu zabránily v akci. Po uplynutí zuřivosti umírá.

**Arcikněz**

Vitalita: 10
 Houževnatost: 5
 Rezistence: 20
 Magie: 11 (magický útok)

Kromě klasického magického útoku, arcikněz ve svém tahu vyléčí všem zraněným hrdinům (včetně sebe) 2 životy.

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 16