

# NEBEZPEČNÁ KŘIŽOVATKA

Maximální velikost skupiny	5
Obtížnost	střední
Zkušenosti	NK1, NK2



1.

V tomto kraji draky nemají příliš v lásce. Stojíte na rozdělení vaší cesty a ani z jednoho směru nemáte dobrý pocit. Dnes bude slunce zapadat rudě a vy doufáte, že to nebude vaše krev. Ale jste na lovu pokladů pro svoji hromadu doma ve slují a není nic, co by vás mohlo zastavit. Snad.




- Pokud chcete použít cestu doleva, ČTI ODSTAVEC 2;
- pokud doprava, ČTI ODSTAVEC 10.

2.

Nalevo se cesta klikatí údolím mezi kopci. Sluníčko svítí, tráva se zelená a mírné svahy na obou stranách vybízejí k tomu se natáhnout jak širocí, tak dlouzí, a pořádně se vyválet v trávě. Naneštěstí máte práci, takže postupujete dál. Za zatáčkou vám v cestě stojí Magická kohorta a chystá se na střet, ČTI ODSTAVEC 3.

3.

*Boj Čaroděj, Mág, Mágův učeň*

 <p><b>Čaroděj</b> 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><b>Mág</b> 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><b>Mágův učeň</b> 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>
---	---	---

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 4.

4.

Na chvíli vyjedete na louky a v dálce vidíte cestu kudy byste šli, kdybyste odbočili vpravo. Je možné se na ni ještě dostat. Mezi vámi je nějaká vesnice, ale co je to pár drnohryzů, aby vám bránilo ve vytouženém směru.

- Můžete změnit směr putování a zkusit se dostat na cestu v druhém směru, ČTI ODSTAVEC 5;
- nebo pokračovat ve svém současném směru, ČTI ODSTAVEC 7

5.

Prořítíte se vesnicí jako velká voda. Lidé křičí, děti piští, slepice se rozlétají na všechny strany, ženy lomí rukama. Než vás mohl někdo zastavit, už jste měli palisádu za sebou. Avšak bez komplikací se to neobešlo a v cestě máte nastoupenou místní domobranu, ČTI ODSTAVEC 6.

6.

Boj 2× Jezdec na koni, 4× Vidlák, 1× Lučištník

**Jezdec na koni**

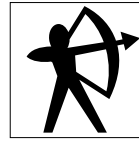
Vitalita: 6  
 Houževnatost: 2  
 Rezistence: 2  
 Síla: 3 (fyzický útok)

Vesničan jedoucí na koni. Prakticky předkrm a hlavní jídlo v jednom. Zabití jezdce na koni přidá všem zraněným drakům jeden život.

**Vidlák**

Vitalita: 2  
 Houževnatost: 1  
 Rezistence: 1  
 Síla: 2 (fyzický útok)

Vesničan vyzbrojený ostrými vidlemi. Mnoho nevydrží, ale umí tě bodnout.

**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.

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 15.

7.

Na konci cesty je zbořená hláska, snad se skrytým pokladem. Její nejlepší léta jsou dávno pryč, stěny jsou pobořené a porostlé slézem, vyraženou bránou se prohání meluzína a stěny budov se rozpadají pod vlivem přírodních sil. Naneštěstí na nádvoří sedí u ohně skupina ozbrojenců, kteří nemíní dát svůj lup jen tak. ČTI ODSTAVEC 8.

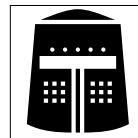
8.

Boj 4× Křižák, Černý rytíř

**Křižák**

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

Křižáci 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.

**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.

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 9.

9.

Jak si tak rozdělujete kořist, co jste museli udělat pro jeho získání je vlastně malicherné. Hlavní je, že jste dosáhli svého cíle.


*Toto je konec příběhu. Všichni získáváte 2 zkušenosti (NK1, NK2).*

10.

Vpravo vstupuje cesta do neproniknutelného lesa. Nikde ani živáčka, jen datel někde v dálce bubnuje do stromů. Když náhle se ozve klapot kopyt a vstříc vám jede skupina rytířů. Sklopené hledí, kopí připravené k úderu. Sotva vás vidí, pobídnou koně ostruhami a vyrazí vám vstříc. ČTI ODSTAVEC 11.

11.

*Boj 3× Rytíř na koni*

	<b>Rytíř na koni</b> Vitalita: 15 Houževnatost: 8 Rezistence: 8 Síla: 8 (fyzický útok)
Díky svému mimořádně dlouhému kopí tě jeho úspěšný útok připraví rovnou o dva životy místo jednoho.	

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 12.

12.

Na chvíli vyjedete z lesa a v dálce vidíte cestu po které byste šli, kdybyste se na rozcestí vydali vlevo. Je možné se na ni ještě dostat. Mezi vámi je nějaká vesnice, ale co je to pár drnohryzů, aby vám bránilo ve vytouženém směru.


- Můžete změnit směr putování a zkusit se dostat na cestu v druhém směru, ČTI ODSTAVEC 13;
- nebo pokračovat ve svém současném směru, ČTI ODSTAVEC 15.


13.


Prořítíte se vesnicí jako velká voda. Lidé křičí, děti piští, slepice se rozlétají na všechny strany, ženy lomí rukama. Než vás mohl někdo zastavit, už jste měli palisádu za sebou. Avšak bez komplikací se to neobešlo a v cestě máte nastoupenou místní domobranu. ČTI ODSTAVEC 14.

14.

*Boj 2× Jezdec na koni, 4× Vidlák, 1× Lučištník*

	<b>Jezdec na koni</b> Vitalita: 6 Houževnatost: 2 Rezistence: 2 Síla: 3 (fyzický útok)
Vesničán jedoucí na koni. Prakticky předkrm a hlavní jídlo v jednom. Zabití jezdce na koni přidá všem zraněným drakům jeden život.	

	<b>Vidlák</b> Vitalita: 2 Houževnatost: 1 Rezistence: 1 Síla: 2 (fyzický útok)
Vesničán vyzbrojený ostrými vidlemi. Mnoho nevydrží, ale umí tě bodnout.	

	<b>Lučištník</b> 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.	

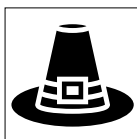
Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 7.

15.

Na konci cesty je stará věž, snad se skrytým pokladem. Stojí stále hrdě, stěny jako z alabastru, ostrá špice září v zapadajícím slunci všemi barvami. Snad jen břečťan drže obrůstající všechny strany a vetché dveře prozrazují, že se jedná o relikvii, jehož sláva již dávno vyhasla. Naneštěstí v horních patrech sídlí skupina potulných kouzelníků a veese počítá lup, který měl být po právu váš. ČTI ODSTAVEC 16.

16.

Boj Čaroděj Dobroděj, Čaroděj, Mág, 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.

**Čaroděj**

Vitalita: 6

Houževnatost: 3

Rezistence: 3

Magie: 6 (magický útok)

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

**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 (útoky).

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 9.