

NĚKDO NÁS SLEDUJE

Maximální velikost skupiny	8
Obtížnost	těžká
Zkušenosti	UG1, UG2



Zatímco odpočíváte ve své sluji spravedlivým odpočinkem po dobře stráveném dni stráveném počítáním svého pokladu, probudí vás šramot, jak se zlatý pohár valí dolů z hromady zlaťáků. Vytrhne vás to, protože myšlenka na to, jak si někdo brousí zuby na váš poklad, je dotěrná a těžko se jí zbavuje. Samozřejmě to může být jen myš, ale jeden drak nikdy neví...

- Pokud si neumíte představit, kdo by se odvážil přijít a spíte dál, ČTI ODSTAVEC 1,
- pokud podezřelým směrem jen plivnete trochu ohně k odehnání dotěrných škůdců, ČTI ODSTAVEC 10.
- Pokud raději celou jeskyni prohledáte, ČTI ODSTAVEC 17.

1.

Při myšlence na to, jaký blázen by si troufnul na skupinu draků se jen pousmějete a opět se oddáte náruči Morfeově. ČTI ODSTAVEC 5.

2.

Plameny vyšlehnou, ozve se vyjeknutí a něco těžkého se valí z hory zlaťáků směrem k východu.

- Pokud jste se zahráním vetřelce spokojeni a opět upadnete do spánku, ČTI ODSTAVEC 1,
- pokud vám to přijde podezřelé a raději se podíváte ven, ČTI ODSTAVEC 3.

3.

Když se nad tím tak zamýšlíte, asi by bylo lepší se přeci jen kouknout ven, co se to tam děje. Ne, že byste se báli o své bezpečí, ale nějaký nezdoba by mohl přijít s nápadem si něco štípnout pro sebe, zatímco se oddáváte zaslouženému odpočinku. Neochotně se tedy vyhrabete na nohy a vydusáte z jeskyně ven.

- Pokud chcete venku zkusit najít stopy po uprchlíkovi, ČTI ODSTAVEC 4,
- pokud vám přijde logičtější se pořádně rozhlédnout ze skalního ostrohu nad vchodem do jeskyně, ČTI ODSTAVEC 13.

4.

Po chvíli hledání naleznete v trávě stopy mířící k nedalekému remízku. Co nejtíšeji se tam vydáte. Mezi stromy byste svou přítomnost stejně neutajili, takže do remízku vtrhnete jako velká voda. Dovalíte se k ohništi s hořícím ohýnkem kolem něhož sedí a leží několik osob a překvapeně se chápají po zbraních. Nečekali vás, rychlost vašeho vpádu nedala jejich elfí hlídce příliš času k varování, nicméně několik šípů si cestou svůj cíl našlo.

Všichni ztrácíte 1 život. V tomto boji budou mít všichni hrdinové kvůli překvapení -2 ke všem atributům kromě Vitality.

ČTI ODSTAVEC 7

5.

Ze spánku vás probudí šramot. Překvapeně zíráte, jak do vaší jeskyně napochodovala skupina dobrodruhů, kývla na sebe a vyrazila s bojovým pokřikem na vás.

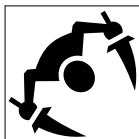
Kvůli vašemu překvapení máte postih -1 ke všem atributům v následujícím boji.

ČTI ODSTAVEC 8

6.

Na syčáka zasyčíte, že si nejspíš nadělal do kalhot, upustil, co měl v ruce a opřekot vyběhl z jeskyně ven, nejspíš směrem k nejbližšímu lazebnictví. Spokojeně se usklíbnete a jdete spát. ČTI ODSTAVEC 5

7.

Boj *Asasín, Barbar, Arcikněz, Černokněžník, Válečný lord***Asasín**

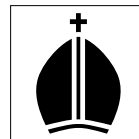
Vitalita: 10
 Houževnatost: 5
 Rezistence: 6
 Síla: 10 (fyzický útok)

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 (útoku).

**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.

**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).

**Válečný lord**

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

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

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 21

8.

Boj *Asasín, Barbar, Arcikněz, Černokněžník, Válečný lord***Asasín**

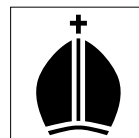
Vitalita: 10
 Houževnatost: 5
 Rezistence: 6
 Síla: 10 (fyzický útok)

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 (útoku).

**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.

**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).

**Válečný lord**

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

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

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 9

9.

Konečně jsou všichni nepřátelé mrtví a váš poklad přestal být v ohrožení. Poplácáte se navzájem po ramení, protože hubením podobně silných hrdinů děláte službu celé dračí komunitě. Spát jdete spokojeně a s myšlenkou, že možná by bylo dobré nainstalovat nějaké pasti.

Toto je konec příběhu, všichni získáváte 1 zkušenost (UG1).

10.

Opatrnosti není nikdy nazbyt, ale zase vstávat kvůli falešnému poplachu se vám skutečně nechce. Změříte vzdálenost a frknete správným směrem ohnivý dech z jedné nozdry. Dost na odehnání myši, málo na roztavení vašeho těžce vydřeného zlata. ČTI ODSTAVEC 2

11.

Slídíte a čenicháte po celé jeskyni, abyste toho ničiče spánku dopadli.

Hodte si kostkou a přidejte nejvyšší RES v družině. Pokud máte alespoň 13, je to úspěch.

- Pokud máte úspěch, ČTI ODSTAVEC 18,
- pokud neúspěch, ČTI ODSTAVEC 12.

12.

Ať se snažíte sebevíce, nikoho jste nespátřili. Ať už to je kdokoliv, je velice opatrný. Vaše možnosti jsou v tuto chvíli velice omezené, ale nikoliv zcela vyčerpané. ČTI ODSTAVEC 19.

13.

Neplánujete hledat jehlu v kupce sena, a tak místo toho raději vyletíte na skalní ostroh nad vchodem do jeskyně, kde se posadíte a začnete trpělivě vyčkávat, kdo se znovu zkusí přiblížit. Noc se změní v ráno a to přejde v den. Nikdo se stále neblíží. Skoro plánujete své číhání vzdát, když najednou odněkud přiletí velký kámen a rozdrťí ostroh pod vámi, takže se jako lavina kamení a šupin zřítíte na zem.

Ztrácíte každý 2 životy.

Než se stačíte vzpamatovat, ozve se bojový pokřik a klapot kopyt. V útočné formaci se blíží jednotka jízdních rytířů v těžké zbroji s kopími připravenými k úderu. Za nimi na bojovém voze stojí nějaká blondatá slečna a kdo ví proč ukazuje na vás. Tyhle princezny. ČTI ODSTAVEC 14

14.

Boj 5× Rytíř na koni

	Rytíř na koni 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 24

15.

Ze spánku vás probudí šramot. Překvapeně zíráte, jak do vaší jeskyně napochodovala skupina dobrodruhů, kývla na sebe a vyrazila s bojovým pokřikem na vás.

Kvůli vašemu překvapení máte postih -1 ke všem atributům v následujícím boji.

ČTI ODSTAVEC 16

16.

Boj Barbar, Arcikněz, Černokněžník, Válečný lord.

 <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>Arcikněz Vitalita: 10 Houževnatost: 5 Rezistence: 20 Magie: 11 (magický útok)</p> <p>Kromě klasického magického útoku, arcikněz ve svém tahu vyléčí všem zraněným hrdinům (včetně sebe) 2 životy.</p>	 <p>Černokněžník Vitalita: 16 Houževnatost: 0 Rezistence: 12 Magie: 18 (magický útok)</p> <p>Dokud je naživu, nelze během souboje používat regeneraci ani léčebné schopnosti (transfuze ale použít lze).</p>
 <p>Válečný lord Vitalita: 17 Houževnatost: 15 Rezistence: 15 Síla: 17 (fyzický útok)</p> <p>Když má ztratit život, přenesse toto zranění na jiného hrdinu s nejnižší houževnatostí. Pokud je takových hrdinů více, vybere toho s nejvyšším počtem životů.</p>		

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 9

17.

Maminka říkala, že jste zbytečně paranoidní, než ji nějaký princ rozsekal i v její vlastní sluji na maděru. A proto vyskočíte a pustíte se do zevrubné prohlídky. Jestli tu pobíhá nějaká myš, tak ji najděte! ČTI ODSTAVEC 11

18.

Pozorně se několikrát rozhlédnete a dáváte si dohromady stopy. Prohloubeniny ve zlaťácích. Několik shozených trofejí, které byly ještě včera postavené. Až nakonec neomylně naleznete místo, kde se pachatel schovává. Zvědavě tam nakouknete a hned je jasné, že toto není žádná myš, ale krysa. Lidské velikosti a tvaru. A teď co s ní.

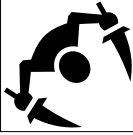
- Pokud jej pro jistotu chcete zničit, pokračujte na ČTI ODSTAVEC 23,
- pokud je vaším cílem jej zahnat a pokračovat ve spánku, jděte na ČTI ODSTAVEC 6.

19.

Zlato nehoří, a tak, v dokonalé synchronizaci, zaplavíte jeskyni ohněm, který vyplní všechny škvíry a skuliny. Chvíli se nic neděje, jen se zármutkem sledujete jednotlivé mince, jak se slévají v beztvarou zlatou hmotu, ale pak se za sloupem ozve výkřik a vyběhne odtamtud člověk planoucí jak fakule. Se zájmem sledujete, jak chvíli bezcílně běhá kolem a pak, chycen v roztaveném kovu jak moucha v medu, zemře a spočine v ryzím hrobě. Tím se situace vyřešila a je čas jít spát. ČTI ODSTAVEC 15

20.

Boj Asasín

	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 (útoku).

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 15

21.

Po ohledání roztrhaných těl si uvědomíte, že to byla družina jistě se zálskem na vaše poklady. Dobře, že jste jim zatnuli tipec předtím, než se dostali na dosah. Naopak, nyní jejich šperky rozšíří vaši sbírku. Vydáte se spokojeně spát, skupina šťastných draků co splnila svůj účel.

Toto je konec příběhu, všichni získáte 2 (UG1, UG2) zkušenosti.

22.

Zlatovláska chutnala navýsost skvěle, princezna se prostě nezapře. Navíc její prosby o život jsou pro vás jako to nejlepší koření.

Celá družina si vyléčí životy do svého maxima.

Následně už není co dělat, a tak jdete spokojeně spát. ČTI ODSTAVEC 5

23.

Na zloděje skočíte s úmyslem jej roztrhat na kusy. I když má ve tváři děs z přesily, která se na něj blíží, tasí zbraň a srdnatě se vám postaví. ČTI ODSTAVEC 20

24.

Boj to byl těžký, ale podařilo se vám přestát. Když dorazíte posledního zraněného, co se snaží odplazit z bojiště, je vám najednou velice těžko, krev z vás stříká a dělají se mžítka před očima. Tu váš kalící se zrak padne na bojový vůz stojící opodál. Koně se dávno utrhly z postrojů a utekly a princezna Zlatovláska na vás, opratě v rukou, třeští vyděšený zrak. Teď je otázka, jak s ní naložíte.

- Pokud ji chcete sníst, pokračujte na ČTI ODSTAVEC 22,
- pokud ji necháte jít, jděte na ČTI ODSTAVEC 25

25.

I přes svůj zbýdačený stav v sobě najdete dost lásky k bližnímu, abyste nechali princeznu Zlatovlásku, největší pochoutku ze všech, odejít. Hodně se to ve vás mele, ale morálka po těžkém boji vítězí. Když vás opouští, prozradí princezna, že v nedalekém remízku se na vás připravuje družina zkušených dobrodruhů a ukáže směr. Vy tedy neleníte a vydáte se k lesíku. Jste ve zbýdačeném stavu, tak problém vyřešíte šalamounsky. Nadechnete se a svým dechem les vypálíte. Obrovský požár chvíli sálá, jako výheň, když se mezi stromy začnou objevovat postavy, popálené, ale ozbrojené.

V příštím boji mají hrdinové o 1 život méně za každých kompletních 5 bodů magie každého z přítomných draků.

ČTI ODSTAVEC 8