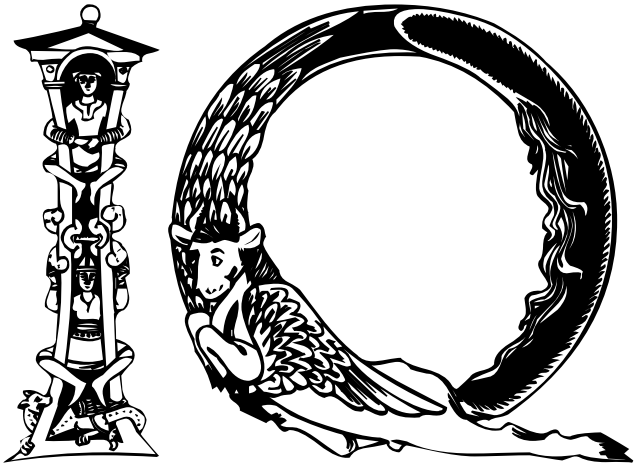
Princezna je v jiném hradu

Maximální velikost skupiny	8
Obtížnost	těžká
Zkušenosti	IQ1, IQ2



Princezna je v jednom ze systému 9 hradů, a protože nevíte ve kterém, a protože jsou zajisté hlídané, nezbývá vám, než je prohledat jeden po druhém. Čti odstavec 1

1.

Hoďte si kostkou (jednou za družinu). 1–2 = 1, 3–4 = 2, 5–6 = 3. Za každou schopnost „Silná křídla“ nebo „Okřídlená stvůra“ přičtěte 1. Výsledek odečtěte od 10 a to číslo hradu prohledejte. Až skončíte s prohledáváním, zopakujte postup, ale výsledek na kostce odečítejte od čísla naposledy prohledaného hradu. Pokud byste se výsledkem měli dostat pod 1, tak prohledávejte hrad 1. Tak pokračujte, dokud princeznu nenajdete. Pro seznam jednotlivých hradů Čti odstavec 28.

2. Hrad 9

Hrad včetně pozemků vypadá udržovaně, ale nikoliv honosně. Rozhodně tu někdo bydlí. Vydali jste se na průzkum vnitřku hradu, vaše kroky se rozléhají chodbami, ale nikde nikdo. Prošmejdili jste celý hrad, avšak jakoby se všichni ztratili. Obydlené místnosti, rozeprané prádlo, nedojedený oběd… jakoby opuštěné ve spěchu. A samozřejmě princezna nikde. Vracíte se ke vchodu, když vás překvapí dusot mnoha kroků. Na křižovatce čtyř chodeb vás obklíčila horda ozbrojených, nebezpečných a naštvaných vesničanů. Cíl vašeho hledání jste ale nenalezli. Čti odstavec 11.

3. Hrad 8

Při vstupu vás překvapí nápis „Anthrax“, protože to je velice zvláštní jméno pro hrad. Uvnitř naleznete řád cudných mladých žen, zcela oddaných službě svým severským bohům. Problémy začnou, když se vydáte zjišťovat, zda se mezi nimi náhodou neschovává princezna, pro kterou jste přišli. Dívky tvrdí, že jsou všechny princezny, ale to se vám nezdá. Vy stojíte pouze o tu jednu jedinou a neopakovatelnou. Rozepře přejde v hádku, hádka v roztržku a než se nadějete, máte na krku hrad plný naštvaných válečnic. Probíhá zde totiž výcvik severské aristokracie na Valkýry. Čti odstavec 18.

4. Hrad 7

Malý hrad s vysokou věží, která se ježí obránci jak dikobraz. Lučištníci vystříleli tolik šípů, že jste se museli naučit bojovat ve stínu a uvnitř se probojovat po točitém schodišti nebyl opět žádný med. Čti odstavec 22.

5. Hrad 6

V mlze utopená zřícenina snad ani nevypadá, že by tam mohl bydlet někdo příčetný. Vše je vlhké, temné a děsivé. Ze všech rohů útočí plíseň a stěny šeptají strašná tejemství. Neumíte si představit, že by zde princezna mohla být, ale světélko v jednom z oken vás pohání k tomu nic nevynechat a nedat kořisti šanci utéci. Vpadnete do osvětlené špeluňky a dveře se za vámi neprodyšne uzavřou. Poustevník se směje a říká, že princezna tu není, ale abyste vyvázli, musíte správně odpovědět na tuto otázku: Jedna cihla váží jedno kilo a půl cihly k tomu. Otázka zní: kolik kilo váží dvě cihly?

- Pokud se místo odpovědi rozhodnete poustevníka sežrat, Čti odstavec 12,
- pokud odpovíte 3 kila, Čti odstavec 19,
- pokud odpovíte 2 kila, Čti odstavec 24,
- pokud odpovíte 4 kila, Čti odstavec 26
- a pokud mu řeknete, že vás hádanky nezajímají, Čti odstavec 15

6. Hrad 5

Vojenská pevnost se nezdá jako nejlepší cíl pro hledání princezny. To vám dojde hned poté, co na nádvoří skončíte obklíčeni rozmanitou skupinou žoldáků, kteří si evidentně dělají zálusk na vaše šupiny a zuby a „parley“ jim nic neříká. Pokud je porazíte, prohledáte důkladně celé opevnění, ale nenaleznete ani princeznin vlásek. Čti odstavec 13.

7. Hrad 4

Krásný a honosný zámek. Vysloveně to správné podhoubí pro princezny. Jakmile se přiblížíte, otevřou se dveře a z nich vyběhne chlápek ve zbroji s nadšeným výrazem ve tváří. Upaluje, až se za ním práší, ke stájím, kde v rychlosti připraví svého oře ke střetu a vyhoupne se na něj. Celou dobu rozjařeně huláká, mává rukama a vůbec jeví nezdravé známky radosti. Pak nechá otevřít bránu a vyřítí se na vás z napřaženým dřevcem, jako by pro něj bylo normální sám útočit na skupinu draků. Pokud jej porazíte, se zármutkem zjistíte, že v zámku žije sám a právě princeznu si chtěl zasloužit skolením draka. Ty pohádky... Čti odstavec 20

8. Hrad 3

Vpadnout do Bradavic asi nebylo úplně košer, ale jsou prázdniny, takže se tu alespoň nepotulují tlupy nezletilých skrčků s hůlkami. Učitelé s vámi ovšem zkouší udělat krátký proces. Pokud zvítězíte, vypálíte školu do základů a jdete hledat princeznu jinde. Smrtelníci by beztak neměli umět kouzlit... Čti odstavec 25.

9. Hrad 2

Rozrazíte dveře a vpadnete do hlavní síně. Okamžitě se na vás upřou oči stovek elfů a trpaslíků, tvořících oživlý obraz, jak úlekem všichni ztuhli. Vybrali jste si evidentně čas, kdy zde probíhá summit mírových jednání mezi špičatými uchy a dlouhovousáči o ukončení stoleté války. Jak na vás všichni civí, situace začíná být značně trapná. Zkoušíte vycouvat, jakoby nic, jeden z vás ale zavadí o u stěny stojící zbroj, která se s rachotem zřítí Elrondovi přímo na hlavu. Ten něco tlumeně zahartusí, ležíc pod hromadou oceli, z ruky mu vyletí blesk a zapálí jednomu ze stařešinů klanu Zlatého korbele fousy. Než bys řekl švec, všichni se pustí do sebe. Taková krvavá jatka, jaká máte před sebou, jste neviděli od té doby, co jste pro zábavu vypálili to provinční městečko do základů. Tady princeznu určitě nenajdete. Zkoušíte vycouvat, ale ven se budete muset probojovat, protože někteří z ranařů se pustili do vás. Čti odstavec 27.

10. Hrad 1

Konečně. Po všech útrapách jste ve věži zahlédli na slunci se lesknout zlaté princezniny vlasy. Vaše cesta bude brzy u konce. Avšak nejdřív je třeba se probít přes tatínka Pana Krále a jeho věrnou gardu, protože za princeznu všichni klidně obětují život. Jak je krásná, jak je hodná. Inu, není se co divit, princezny jsou skutečně unikátní a neopakovatelné. Proto ji taky hledáte. Cítě konec poutě na krku, sebevědomě vstoupíte do hradu, rozhodnuti nenechat se zastavit vůbec ničím. Čti odstavec 14.

11.

Boj 4× Dav vesničanů

Dav vesničanů
Vitalita: 10
Houževnatost: 1
Rezistence: 1
Síla: 10 (fyzický útok)

Pokud má dav ztratit nějaké životy, ztratí vždy pouze jeden.

Po vítězném boji Čti odstavec 1.

12.

Hádanky vás nezajímají, a tak jste pomatelce zkusili sežrat. Než se kolem něj ale sevřely vaše zuby, už jej plivete ven, protože pálí jako deset čertů. „Teď zemřete za naprosté nerespektování pravidel fair play.“ Výhružně zakoulí očima a pustí se do vás. Čti odstavec 21.

13.

Boj Válečný lord, 2× Černý rytíř, 3× Jezdec na koni, Asasín.

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

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

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 (útoku), houževnatosti i rezistenci.

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.

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 1

14.

Boj 2× Rytíř na koni, Čaroděj Dobroděj, 3× Křižák, Křižák velitel, 2× Kněz

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.

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.

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.

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

Velitel křižáků má bonus +1 k houževnatosti i rezistenci za každého křižáka ve skupině.

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 nejvíc chybějícím počtem životů 2 životy.

Po vítězném boji Čti odstavec 16

15.

Odpovíte, že vás hádanky nezajímají. Poustevník se zachechtá, mávne rukou a pod vámi se objeví díra, do které spadnete.

Všichni ztrácíte 12 mínus HOU životů a s nepořízenou se vydáváte hledat dál.

Čti odstavec 1.

16.

Pobití, zakrvácení, ale šťastní se proderete mezi roztrhanými a ohořelými těly králových pohůnků a již beze spěchu stoupáte po schodech do věže. Princezna se vyděšeně choulí v nejvrchnější komnatě, jako štěňátko. Přijdete k ní a povíte jí pravdu. Že kvůli ní jste prošli světa kraj, probili se přes všechny, co vám, stáli v cestě. Jen pro ní. Podělíte se s ní o své nadšení, které vás hnalo dál, o to, jak myšlenka na ni vám dávala naději, když už jste přestávali doufat. Pohladíte ji po hlavičce. Konečně jste spolu. Čti odstavec 17.

17.

Šéfkuchař Chorymón měl pravdu. Tenhle recept má s princeznou docela jiné grády. Dooberete poslední kostičky, utřete zamaštěné tlamy do šatů zesnulé, decentně odříhnete a spokojeně si jdete po svých.

Toto je konec příběhu, všichni získáváte 2 (IQ1, IQ2) zkušenosti.

18.

Boj 6× Válečnice s bičem

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.

Po vítězném boji Čti odstavec 1

19.

Odpovíte že 3 kila. Poustevník se zachechtá, mávne rukou a pod vámi se objeví díra, do které spadnete.

Všichni ztrácíte 12 mínus HOU životů a s nepořízenou se vydáváte hledat dál.

Čti odstavec 1

20.

Boj 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 1

21.

Boj 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).

Samozřejmě že když jste zlého kouzelníka rozsekali, nedozvěděli jste se kde se princezna nachází. Nezbývá vám, než hledat dál. Čti odstavec 1.

22.

Boj 10× 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.

I když všichni bojovali, jako by něco důležitého bránili, princezna ve věži nebyla. Čti odstavec 23.

23.

Boj Křižák, 2× Válečník s mečem, 3× Jezdec na koni

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.

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.

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.

Rozsekali jste v hrádku co se pohnulo, ale princeznu jste nenašli. Čti odstavec 1.

24.

Odpovíte, že 2 kila. Poustevník se zachechtá, mávne rukou a pod vámi se objeví díra, do které spadnete.

Všichni ztrácíte 12 mínus HOU životů a s nepořízenou se vydáváte hledat dál.

Čti odstavec 1

25.

Boj 3× Čaroděj, Čaroděj Dobroděj, 2× Mág, 3× Mágův učeň

Čaroděj

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

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

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.

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 (útoku).

Po vítězném boji Čti odstavec 1

26.

Odpovíte, že 4 kila. Poustevník uznale pokýve hlavou a propustí vás se svým požehnáním.

Při dalším házení v odstavci 1 k výslednému číslu, které budete odečítat, přičtěte 1.

Čti odstavec 1

27.

Boj 3× Elf, 3× Trpasličí válečník

Elf

Vitalita: 13
Houževnatost: 7
Rezistence: 8
Magie: 12 (magický útok)

Elf má bonus +1 k magii (útoku) za každého dalšího elfa ve skupině.

Trpasličí válečník

Vitalita: 14
Houževnatost: 6
Rezistence: 4
Síla: 10 (fyzický útok)

Malý, ale nebezpečný válečník s kladivem připravený zemřít za svého krále. Pokud je zraněn fyzickým zraněním, okamžitě vede na původce zranění fyzický útok o síle rovné jeho houževnatosti.

Po vítězném boji Čti odstavec 1

28.

- Hrad 1 Čti odstavec 10
- Hrad 2 Čti odstavec 9
- Hrad 3 Čti odstavec 8
- Hrad 4 Čti odstavec 7
- Hrad 5 Čti odstavec 6
- Hrad 6 Čti odstavec 5
- Hrad 7 Čti odstavec 4
- Hrad 8 Čti odstavec 3
- Hrad 9 Čti odstavec 2