

# STARÁ TRPASLIČÍ PEVNOST

Maximální velikost skupiny	8
Obtížnost	těžká
Zkušenosti	RP1, RP2



1.

Všichni ví, že trpaslíci jsou nejhorší nepřátelé draků, protože s nimi soupeří o všechny poklady světa. Proto je jen spravedlivé, aby si draci některé ukořistěné drahocennosti vzali zpět. V téhle pevnosti musí být zlata habaděj a proto jste se rozhodli ji vzít šturmem a nehledět na to, kolik fousáčů budete muset cestou roztrhat.


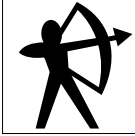

- Pokud chcete prozkoumat horní patra, ČTI ODSTAVEC 2,
- pokud chcete prozkoumat přízemí, ČTI ODSTAVEC 13,
- pokud byste raději šli po schodech dolů, ČTI ODSTAVEC 20.

2.

Horní patra slouží jako zbrojnice a kasárna. Možná proto je zde ozbrojených a nepřátelsky naladěných vousáčů spousta. Budete se s nimi muset utkat. ČTI ODSTAVEC 3.

3.

*Boj 3× Trpasličí válečník, 2× Lučištník, Mág*

 <p><b>Trpasličí válečník</b>  Vitalita: 14  Houževnatost: 6  Rezistence: 4  Síla: 10 (fyzický útok)</p> <p>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.</p>	 <p><b>Lučištník</b>  Vitalita: 3  Houževnatost: 1  Rezistence: 3  Síla: 5 (fyzický útok)</p> <p>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.</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>
---	---	---

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 4.

4.

Nic tu není. Jen zbroje, ocel, železo. Zbraně. Pche. Prkotiny. Hračky pro děti. Kdo potřebuje sekeru, když může chrlit oheň? Poklady je třeba hledat jinde.

- Můžete se poohlédnout v přízemí ČTI ODSTAVEC 13,
- nebo sejít po schodech do podzemí ČTI ODSTAVEC 20.

5.

Vousáci se řehtají, až se za břicha popadají a ačkoliv jejich výsměch pálí jako oheň, zvítězili fěr.




*Do konce Lokace máte studem sníženou HOU a RES o 2.*

Už na nic nečekáte a jdete hledat jinam.

- Můžete prozkoumat horní patra ČTI ODSTAVEC 2,
- nebo po schodech sejít do podzemí ČTI ODSTAVEC 20.

6.



Boj Trpasličí král, 6× Trpasličí válečník, 2× Mág

 <p><b>Trpasličí král</b> Vitalita: 18 Houževnatost: 10 Rezistence: 5 Síla: 12 (fyzický útok)</p> <p>Dokud je trpasličí král naživu, všichni ostatní trpaslíci mají +3 k houževnatosti i rezistenci.</p>	 <p><b>Trpasličí válečník</b> Vitalita: 14 Houževnatost: 6 Rezistence: 4 Síla: 10 (fyzický útok)</p> <p>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.</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>
---	---	---

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 8.

7.

Boj Trpasličí král, 4× Trpasličí válečník

 <p><b>Trpasličí král</b> Vitalita: 18 Houževnatost: 10 Rezistence: 5 Síla: 12 (fyzický útok)</p> <p>Dokud je trpasličí král naživu, všichni ostatní trpaslíci mají +3 k houževnatosti i rezistenci.</p>	 <p><b>Trpasličí válečník</b> Vitalita: 14 Houževnatost: 6 Rezistence: 4 Síla: 10 (fyzický útok)</p> <p>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.</p>
--	--

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 8.

8.

Boj to byl lýtý, ale zvítězili jste. Ozvěna se nese velkou síní, ale není to jen ozvěna. I nové tóny se přidávají k rachotu. K zemi padají vzpěry, ocelové nosníky se tříští, roztavené železo se valí proudem. A navrch ze stropu padají stále větší kusy klenby. Evidentně jste se příliš rozmáchli a vaše šarvátka vám zanedlouho shodí pevnost na hlavu. Jedinou možností je útek. ČTI ODSTAVEC 9.

9.

Stojíte pod schody, země se vám třese pod nohama a všude se valí popadaná suť. Ještě pár minut a skončíte zaživa pohřbení.

- Můžete hledat východ v přízemí ČTI ODSTAVEC 10,
- nebo ve vyšších patrech ČTI ODSTAVEC 18.

10.

Známou cestou jste se propletli přízemím a míříte k východu, avšak zarazíte se, protože vám v cestě stojí početná skupina elfů. Jsou po zuby ozbrojeni a vypadají odhodlaně. Stojí přesně mimo pevnost, ale abyste se dostali ven, musíte přes ně projít. ČTI ODSTAVEC 19.

## 11.

Nakonec jste si pokladů neodnesli co by se za nehet vešlo. Jediné, co vás utěšuje, je, že všichni ti protivní pidižvíci do jednoho zemřeli a kdo ví, kolik svých bratrů draků jste pomstili.

*Toto je konec příběhu, všichni získáváte 2 zkušenosti (RP1, RP2).*

## 12.

Probili jste se ven a za sebou nechali jen trosky a potrhaná těla bez života. Sice jste bez pokladu, ale život je, jak má být. Ať elfové, nebo trpaslíci, všichni se před vámi musí mít na pozoru!

*Toto je konec příběhu, Všichni získáváte 1 zkušenost (RP1).*

## 13.

Procházíte chodbami a sály, které jsou hezky zařízené. Skoro až netrpaslicky. Občas se rozlehne cinkání a tlumený hluboký zpěv. Jdete za zvukem až dorazíte do sálu, kde desítky velmi starých trpaslíků hrají loto.

- Buď se můžete přidat do hry ČTI ODSTAVEC 14,
- nebo se do staříků můžete pustit zuby drápy ČTI ODSTAVEC 21.

## 14.

Dali jste se s důchodci do hry a rázem pochopili, že tohle nebude jednoduchá výhra v kapse.

*Hodte si za družinu kostkou. Pokud máte Dračí pohled, Okouzlení nebo Blýskavé šupiny, přičtete +2. Pokud je výsledek alespoň 5, vyhráli jste, jinak vás staříci ve své oblíbené hře stáhli z kůže.*

- Pokud jste dokázali zvítězit, ČTI ODSTAVEC 15,
- pokud vás čekala prohra, ČTI ODSTAVEC 22.

## 15.

Vyhráli jste a trpasličí důchodci vás bodře poplácávají po zádech, a vůbec jim nevádí, že jste z rodu draků. Naopak, jako cenu pro vítěze vám nabídnou špínu na místního krále, který se o ně beztak nestará a snížil finance na klub válečných veteránů. Podle nich si Grórin IV. barví vlasy na šedo, protože je příliš mladý, aby mohl být trpasličím králem. Ale stařečci si tyhle věci pamatují. Návdavkem ještě přidají popis pastí v nižších patrech. Obohaceni o nabyté znalosti opouštíte přízemí a hledáte dál.

- Můžete prozkoumat horní patra pevnosti ČTI ODSTAVEC 2,
- nebo sejít po schodech do podzemí ČTI ODSTAVEC 23.

## 16.

Trpasličí král se svojí gardou vás nenechá odejít bez boje za to, že jste bez pozvání vtrhli do jeho panství. Je to značná síla protivníků, která tu proti vám stojí. Buď se pusťte do boje, nebo nejdřív povězte, co jste se o Grórinovi dozvěděli.

- Pokud víte na krále nějaké kompromitující informace, ČTI ODSTAVEC 17,
- jinak se nevyhnete boji ČTI ODSTAVEC 6.

## 17.

Po vašem skandálním odhalení lze v obličejích mnohých trpaslíků vidět velké znechucení. Několik jich dokonce ukáže králi prostředníček a zmizí mezi hutěmi. Zbytek křečovitě sevře v rukách zbraně a připraví se k boji. ČTI ODSTAVEC 7

## 18.


Zběsile lítáte po horních patrech a hledáte okno dost velké, abyste se jím protáhli. Hlavou se vám honí, proč jste nešli hlavním východem, stejně jako cestou dovnitř. Nakonec toho má pevnost už plné zuby a celá se zhroutí. Na hlavu vám padne mnoho tun kamení a pohřbí vás pod sutí. Bojujete o život, abyste se dostali ven na světlo. Tlapami hrabete jako šílení, stále zoufaleji, jak vám v plicích dochází vzduch.

*Každý si hodte kostkou a přičtěte HOU. 1 je automatický neúspěch. Pokud je součet 13 a menší, ztrácíte 4 životy.*

- Pokud jste přežili, vyhrabete se na světlo s možností žít další den. ČTI ODSTAVEC 11
- Pokud ne, vaše ostatky zetlejí v troskách pevnosti, kterou jste na sebe shodili.

## 19.

Boj 5× Elf

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

Po vítězném boji ČTI ODSTAVEC 12

## 20.


Spodní patra jsou umně vytesaná v černé skále. Odněkud z dálky se line podivná rudá záře. Nikde ani živáčka, asi proto si nedáváte pozor a dost vás překvapí, když to najednou cvakne a ze zdi vyjedou nabroušené oštěpy.

*Každý si hodí kostkou a přičte HOU. Pokud je výsledek méně než 12, ztrácíte 2 životy.*

ČTI ODSTAVEC 23

## 21.

Boj 2× Trpasličí válečník

	<b>Trpasličí válečník</b> 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 vyhraném boji se chvíli poflakujete mezi padlými těly, ale nic zajímavého nenajdete.

- Můžete buď prozkoumat horní patra ČTI ODSTAVEC 2,
- nebo sejít po schodech do podzemí ČTI ODSTAVEC 20.



## 22.

Prohra je hořká pilulka na zkousnutí a trpasličí výsměch vás rozpaluje do běla. Buď to snesete, nebo si to se staříky vyříkejte.

- Pokud ve vzteku celý domov důchodců zničíte, pokračujte na ČTI ODSTAVEC 21,
- pokud dokážete uznat, že jste prohráli právem, pokračujte na ČTI ODSTAVEC 5.



## 23.

Dorazíte do srdce pevnosti. Z jedné strany žhnou rozjeté hutě, z druhé strany se majestátně tyčí sochy minulých králů tohoto města, lemující trůnní sál a za ním, alespoň doufáte, i pokladnici. V cestě vám však stojí Vládce vousáčů se svojí věrnou gardou. ČTI ODSTAVEC 16.