

ZÁMEK V OBLACÍCH

Maximální velikost skupiny	8
Obtížnost	těžká
Zkušenosti	ZO1, ZO2



V pohádkách, vyprávěných malým drakům, se povídá o zámku v oblacích, kde je každý posouzen a otestován. A pokud, POKUD je shledán hodným, tak i po zásluze odměněn. Nachází se na tom nejbělejší oblaku na nebi, za sedmero horami a řekami. Každý z draků jej někdy hledal, ale všichni bez úspěchu. Avšak sem tam někdo vypráví o zlatém paláci na načechraném obláčku a o zkouškách, které musel postupovat. Nikdo ale neví, jak se tam dostal. Ta informace je smazána při opuštění, aby pohádka i nadále zůstala pohádkou. A stejně tak je to i s příchodem. Najednou stojíte před zářící bránou ve zdi ze světlého vápence a pod nohama vám víří načechraná cukrová vata. Je to jako chodit po vodní posteli, pokud něco takového draci v jeskyních mají. Brána se otvírá a vstupujete dovnitř. Říká se, že hoden je ten kdož dojde do trůnního sálu a Sluneční král jej nazve bratrem. ČTI ODSTAVEC 1.

1.

Nádvoří je jako z alabastru, vše se leskne jak nové. Nikde ani živáčka, ani vítr nezafouká, ani ptáček nezapípa. Jako by celý svět v úleku ustrnul a čekal na vaše další činy.

Je možné projít do

- maštale ČTI ODSTAVEC 2,
- křídla pro služebnictvo ČTI ODSTAVEC 11,
- nebo panských komnat ČTI ODSTAVEC 16.

Pokud má někdo v družině Dračí pohled, ČTI ODSTAVEC 10.

2.


V maštali několik sloužících obstarává královy koně. Jakmile vstoupíte, oří se vás polekají a začnou strachy ržát a vyhazovat. Stájníci na vás naběhnou s vidlemi a pokusí se vás vyhnat.

Buď

- s nimi můžete bojovat ČTI ODSTAVEC 3,
- nebo je zkusit přemluvit, že nejste nepřátelé ČTI ODSTAVEC 12.

3.

Boj 4× Vidlák

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

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

Po vítězném boji můžete

- vyjít vraty do zahrad ČTI ODSTAVEC 17,
- dveřmi na nádvoří ČTI ODSTAVEC 1,
- podél hradby a po schodech nahoru ČTI ODSTAVEC 4,
- nebo po schodech dolů skrz ocelovou mříž ČTI ODSTAVEC 13.

4.

Na hradbách máte majestátní výhled, ale mimo zámek je jen mlha, takže vás po chvíli omrzí. Když se otočíte k zámku, můžete obdivovat nádhernou architekturu, jakou jste zatím nikdy neviděli. Jakoby toto sídlo někdo vytvaroval pouhou myšlenkou do nejkrásnějšího a nejvíce oku lahodícího celku. Přemýšlíte, kdo to asi tak byl, až se vám z toho zamotá hlava.

Každý si hodte kostkou a přičtěte RES. Pokud máte výsledek alespoň 11, získáváte do konce tohoto příběhu +1 MAGIE. Pokud máte 10 a méně, ztrácíte do konce příběhu -1 MAGIE.

Až se vynadíváte, můžete odejít dolů


- po schodech a podél zdi ČTI ODSTAVEC 2,
- po hradbách do věže ČTI ODSTAVEC 5,
- nebo někam dolů strmým a slizkým schodištěm ČTI ODSTAVEC 22.

5.

Věž je plná zbrojného lidu, který zoufale brání to, co je nahoře. Což vás však nemůže zastavit, protože právě něco pečlivě strážného zde hledáte. Plivnete si tedy do pařátů a vydáte se nahoru po schodech, ať už vám v cestě stojí kdokoliv ČTI ODSTAVEC 6.


6.

Boj 2× Dav vesničanů, 2× Mág



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

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



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.

Po vítězném boji se konečně dostanete na vrchol věže. Těla obránců jako koberec pokrývají schody a krev zurčí dolů proudem, jako by snad vznikl nový, děsivý tok. V horní komnatě nenaleznete krále, jak jste doufali, ale vystrašenou princeznu, která s hrůzou slyšela křik svých poddaných, kteří položili své životy při její obraně. Na chvíli se tedy zastavíte a odpočinete si. Pochutnáte si na pečínce, která je skutečně výtečná, jak už se na takovou vzácnou delikatesu sluší. Utřete si tlamy do potrháných krajkových šatů, které ještě voní jejím parfémem, a pokračujete dál

- po schodech dolů do zahrady ČTI ODSTAVEC 17,
- po hradbě dál do zámeckého komplexu ČTI ODSTAVEC 4,
- nebo po strmém slizkém schodišti někam dolů ČTI ODSTAVEC 22.

7.

Boj Barbar, Válečník s mečem, Černý rytíř

 <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>Válečník s mečem Vitalita: 4 Houževnatost: 5 Rezistence: 2 Síla: 4 (fyzický útok)</p> <p>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.</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 se moc nerozhlížíte, protože kdykoliv by se mohly otevřít dveře a další parta hrdinů by se vám mohla pokusit načechrat šupiny. Dál pokračujete buď

- vzhůru po kamenném schodišti ČTI ODSTAVEC 4
- nebo dveřmi dál do zámku ČTI ODSTAVEC 8.

8.

Vstupujete do rytířské chodby, nebo jak jinak nazvat širokou síň, po celé délce lemovanou stojícími nehybnými zbrojemi. Představa, že by se brnění najednou mohla začít hýbat a ze všech stran vás napadnout, vás nijak netěší. Dokonce jedno z nich rozbijete na kusy, jen abyste se přesvědčili, že v něm není nikdo schovaný. Síň má pouze jeden východ, a tak k němu spěcháte, jelikož už chcete být na konci své dobrodružné pouti. Avšak nic není zadarmo v tomto zámku plném překvapení. Poslední dvě obrněné sochy se najednou pohnuly, vystoupily z řady a zcela synchronně vám zastoupily cestu. Budete s nimi muset bojovat na život a na smrt.

Boj 2× Válečný lord

 <p>Válečný lord Vitalita: 17 Houževnatost: 15 Rezistence: 15 Síla: 17 (fyzický útok)</p> <p>Když má ztratit život, přenesete toto zranění na jiného hrdinu s nejnižší houževnatostí. Pokud je takových hrdinů více, vybere toho s nejvyšším počtem životů.</p>

Po vítězném boji můžete konečně vstoupit do trůnního sálu ČTI ODSTAVEC 9.

9.

Král čeká, sedíc majestátně na velkém, vyřezávaném trůnu. V jedné ruce masivní žezlo, kterým by se v případě nutnosti dala drakovi rozbít hlava, v druhé zlaté jablko. Přivítá vás s uznalým kývnutím. „Tedy jste došli až sem. Doufám, že to byl pro vás nevšední zážitek, protože se vidíme naposledy.“ Slyšíte v jeho hlase hrdost, než se začne, stejně jako zbytek sálu, rozplývat a mlhavět, až nakonec úplně zmizí a vy se probudíte, dychtiví a zmatení, ve své sluji.

Zde příběh končí, všichni získáváte 1 zkušenost (ZO1). Pokud máte v držení 1 ZLATÝ EMBLÉM, získáváte 1 zkušenost (ZO2) navíc. Pokud máte v držení 2 a více ZLATÝCH EMBLÉMŮ, získáváte 2 zkušenosti (ZO2, ZO3) navíc.

10.

Nad každým průchodem vidíš se třpytit magickou značku. Pokud chceš, kdykoliv při výběru cesty se podívej do odstavce 25 abys zjistil, jaká značka je nad kterým. ČTI ODSTAVEC 1.

11.

V kuchyni několik služebných připravuje královskou hostinu. Vašeho příchodu se vůbec nezaleknou, naopak, hlavní kuchařce zasvítí oči a zapřáhne vás do práce. Sice je chcete sežrat, ale ta ženská od rány vám dá za uši a už rozpalujete oheň pod kotlem. Práce vám odsýpá a vlastně máte pocit dobře vykonané práce, když na stole leží vyrovnaných tučet táců z různými pochutinami. Tratní taky nejste, kuchařka vás bohatě za vaši pomoc pohostí.

Do konce příběhu máte +1 HOU a -1 RES.

Křídlo můžete opustit buď

- zpět na nádvoří ČTI ODSTAVEC 1,
- do zahrad ČTI ODSTAVEC 17,
- nebo průchodem do šlechtických komnat ČTI ODSTAVEC 16.

12.

Dá to práci, ale nakonec stájníky přesvědčíte, že jim nechcete ublížit a naopak jste tu ku pomoci. Tu oni rádi přijmou, protože prý mají problém na pastvinách u zahrad, kde někdo krade královy koně. Takový úkol vám přijde vhodný a spravedlivý, a tak se vydáte velkými vraty do zahrad. ČTI ODSTAVEC 17.

13.

Ve vězení je spousta zamčených cel a v nich vyzábíl a zarostlí chlapi, co vás začnou prosit, abyste je pustili ven, že nechtějí zemřít hladu zavření za ocelovými mřížemi. Samozřejmě je zde i hlavní hlídač a jeho peruť stráží, kterým by se takové chování pranic nelíbilo. Můžete

- vězně pustit ČTI ODSTAVEC 14,
- nebo je nechat shnit ČTI ODSTAVEC 19.

14.

Boj Křižák velitel, 4x Křižák, Mág

**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.

**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.

**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.

Po vítězném boji proti strážným, kteří naprosto nesouhlasili s propuštěním zajatců, jste pootvírali zamřížované dveře jednotlivých cel a pak chvíli poslouchali díky vděčných propuštěných hrdlořezů, kteří v zápětí všichni vzali roha v cestě ven ze zámku.

Dál pokračujte dveřmi a kamennou chodbou a

- schody vzhůru do útrob zámku ČTI ODSTAVEC 15,
- nebo tajnou chodbou, které jste si náhodou všimli, někam kde je vlhko ČTI ODSTAVEC 22.

15.

Než se nadějete, natrefíte na kasárna, která se jen hemží všemožnými žoldněři chystajícími si zbraně kvůli tomu nepořádku na zámku. Jak tam svoji tlamu strčíte, vrhnou se na vás jako smečka hladových vlků. ČTI ODSTAVEC 7.

16.

Šlechtické komnaty jsou luxusně opulentní, plné vzácných uměleckých děl, starožitností a na stojanech postavených rezavých zbrojí. Strážce na vás rozhodně nekoukají spokojeně, naopak tasí zbraně a násilí je nevyhnutelné ČTI ODSTAVEC 21.

17.

V zahradách je krásně. Slunce žhne jak pominuté, všude je zeleň bohatě zdobená květy různých barev. Procházíte kolem pečlivě udržovaných záhonů, k odpočinku nabádajících altánků, umně tvarovaných fontán, dokonce na chvíli spokojeně bloudíte v keřovém bludišti. Nakonec vás ale úpěnlivé zaržání zavede na vedlejší louku, kde se prohání královi plnokrevníci. Nehoní se ale jen tak ze zábavy, v patách mají skupinu lapků. Odkážete si, abyste upoutali pozornost, a pak si na mizery zkusíte došlápnout ČTI ODSTAVEC 18.

18.

Boj 4× Hobit s krátkým mečem, Čaroděj, Elf, Trpasličí válečník, 2× Válečník s mečem



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.



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.



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 uklidníte zachráněné koně a vděční stájníci vám věnují ZLATÝ EMBLÉM.


Zahrady opustíte buď

- zpět do maštale ČTI ODSTAVEC 2,
- vyšlápněte nahoru k vysoké kamenné věži ČTI ODSTAVEC 5,
- nebo dřevěnými dveřmi do jednoho z křídel zámku ČTI ODSTAVEC 11.

19.

Vězně jste nepustili, ale strážé vás stejně nechtějí nechat projít. Když se vaším směrem zalesknou hroty sudlic a pík, zkoušíte se s nimi domluvit. Ostrá diskuse následně přejde v hádku a ta zase v neštěstí, když jeden ze strážných omylem zavadí o páku a dveře všech kobek se rozletí a v nich stanou sice neozbrojení, ale zato rozzuření recidivisté.

Boj 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 vás strážé berou jako přátele a pustí vás. Dál pokračujete

- dveřmi a kamennou chodbou a schody vzhůru do útrob zámku ČTI ODSTAVEC 15,
- nebo tajnou chodbou, které jste si náhodou všimli, někam kde je vlhko ČTI ODSTAVEC 22.

20.


Boj Černokněžník, Čaroděj, Mág, Mágův učeň.



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).



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 v hábitu zabitých naleznete ZLATÝ EMBLÉM. Kobky můžete opustit

- jižním schodištěm ČTI ODSTAVEC 16,
- severním schodištěm ČTI ODSTAVEC 4
- nebo západním schodištěm ČTI ODSTAVEC 5.

21.

Boj 3× Černý rytíř



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 můžete odejít

- hlavním vchodem do slunečního světla ČTI ODSTAVEC 1,
- vedlejším vchodem do jiného křídla, odkud je cítit vůně oběda ČTI ODSTAVEC 11,
- nebo dolů strmým a slizkým schodištěm ČTI ODSTAVEC 22.

22.

Schodiště vás zavede do zatuchlých kobek, které jsou špinavé, vlhké a prostě odporné natolik, že tu nedrží ani lidské vězně. Za pevnými, ocelovými vraty však smutně sedí velká ropucha a žalostně naříká. Když otevřete dveře, úpěnlivě vás žádá, abyste ji vysvobodili, nejen ze zajetí, ale i z hrozných kleby, jež na ni byla uvalena. Stačí jeden polibek a promění se v krásnou princeznu a konečně se zbaví té ošklivé podoby, která ji tak trápí.

Můžete princeznu buď

- políbit ČTI ODSTAVEC 23,
- nebo jejímu přání nevyhovět ČTI ODSTAVEC 24.

23.

Políbili jste nechutnou ropuchu neočekávajíc valný výsledek, ale šance odstranit prokletí z princezny je příliš lákavá. Mlaskne to, zableskne se a místo ropuchy najednou v cele skutečně stojí princezna a se slzami v očích vám děkuje a žehná za záchranu. Stoicky přijmete její díky, ale když se chystá opustit místo svého utrpení, nevěřícně obrátíte oči vsloup a pak ji s chutí zbaštíte. Každý ví, že prokleté jídlo není zdravé.

Všichni si vylečte ztracené životy do úrovně vaší VIT.

Kobky můžete opustit

- jižním schodištěm ČTI ODSTAVEC 16,
- severním schodištěm ČTI ODSTAVEC 4
- nebo západním schodištěm ČTI ODSTAVEC 5.

24.

Slizkého obojživelníka políbit odmítnete. Zakleté princezny jsou jen v pohádkách. Žába se ale urazí a jedním gestem zabouchne ty pevné dveře, kterými jste do kobky vešli. Ani vaše nadlidská síla nic nepomůže, nehnou se ani o píď. Nepomohlo ani, když jste drzou žabu rozdupli po podlaze na krvavé šlemy. Dlouho se snažíte dveře uvolnit, dokud ten halas a tartas nepřivolá skupinku inkvizitorů, kteří rozhodně nemají radost a pokusí se vás zneškodnit. ČTI ODSTAVEC 20.



25.

- odstavec 1: 2 – pes, 11 – ruka, 16 – koruna
- odstavec 11: 1 – ruka, 17 – pes, 16 – koruna
- odstavec 3: 1 – ruka, 17 – pes, 4 – koruna, 13 – slunce
- odstavec 21: 1 – ruka, 11 – ruka, 22 – pes
- odstavec 4: 2 – pes, 5 – koruna, 22 – pes
- odstavec 18: 2 – pes, 5 – koruna, 11 – ruka
- odstavec 14: 22 – pes, 15 – slunce
- odstavec 19: 22 – pes, 15 – slunce
- odstavec 23: 16 – koruna, 4 – koruna, 5 – koruna
- odstavec 6: 17 – pes, 4 – koruna, 22 – pes
- odstavec 20: 16 – koruna, 4 – koruna, 5 – koruna
- odstavec 7: 4 – koruna, 8 – slunce