25 A-5 Výstup na Ledovou stěnu

Návaznosti: Sežehlý vrch – #34

Požadavky: žádné

Cíl: Všichni hrdinové musí uniknout východem a.

Prolog:

Měděné hory se k vám nechovají zrovna přívětivě. Jakmile překonáte průsmyk, začne se počasí znatelně kazit. A čím více na sever putujete, tím jeho krutost roste a batohy na vašich zádech tíhnou. Do kostí vám proniká chlad. A to se teprve vydáváte vzhůru po svahu Ledové stěny.

Po žádné obrovité, okřídlené bestii zatím není ani vidu, ani slechu. Zanedlouho začnete pochybovat o tom, jestli všechna ta námaha vůbec stála za to. Snad tisíckrát jste pomysleli na návrat, na hřejivou záři krbu v hostinci U Spícího lva.

V tom však zaslechnete cosi nezvyklého. Vaše uši v kvílení větru zachytí ještě něco jiného, něco nepřirozeného. Není to hlasité – možná že nakonec jde přeci jenom o vichr prohánějící se nějakou úzkou štěrbinou mezi skalami. Ale i tak je to podivné. Znovu se pohnete kupředu, když vtom spatříte psovlky. Okamžitě vyrazí směrem k vám. Bílá barva jejich kožešiny splývá s vločkami sněhu, vířícími v poryvech větru.

Zvláštní pravidla:

Efekt scénáře: Do balíčku modifikátorů všech hrdinů přidejte dvě karty -1.

Únik se zdaří, jestliže všichni hrdinové stojí na východu a nebo se vyčerpali ve chvíli, kdy na východu a stáli. Jestliže se kterýkoli z hrdinů vyčerpá a nestojí při tom na východu a, scénář končí vaší porážkou.

Díly plánu:

K2a
N1a
G2a

Psovlk

Drásající drak

Plivající drak

Poklad (1x)

Omračující a zraňující past (4x)

Balvan (6x)

Veliké balvany (4x)

1

Nakonec se vám podařilo psovlky pobít – sníh naštěstí nebyl tak hluboký, aby vám překážel v pohybu. Když už si myslíte, že boj nadobro skončil, ozve se znovu ten vřískavý zvuk. Tentokrát však zní nedaleko. Napnete zrak do sněhové bouře a konečně spatříte matné červené obrysy ženoucí se k vám.

Epilog:

Každá buňka vašeho těla zoufale touží po odpočinku. Svalit se do sněhu a chvilku si oddechnout. Ale víte, že byste už nevstali... že by vás rudé drápy rozsápaly na kusy. Takže navzdory všemu dál ztěžka zdoláváte úbočí hory. Nakonec vás draci přeci jen přestanou pronásledovat a před vámi se objeví vrcholek.

Čím více se k němu blížíte, tím je vítr klidnější. Po vichru tam dole ženoucím štípající ledové krystalky jde o vítanou změnu. Dostali jste se nad úroveň mraků. Vzduch je zde řídký, ale počasí poměrně mírné. Naskytne se vám tak krásný výhled na obrovitého okřídleného ještěra usazeného na jednom z rozeklaných balvanů.

„Vítejte na mé hoře, neohrožení dobrodruzi." Mocný, skřípavý hlas vycházející z tvorovy tlamy vás překvapí svou výřečností.

„Vůbec mě netěší, že jste se ocitli v tak bezvýchodné situaci. Ale už jste tady a vaše možnosti jsou bohužel omezené. Zatím nejsem nijak zvlášť hladový, takže bych se možná nechal přesvědčit, abych vás ušetřil. Pokud však budete souhlasit s tím, že mi pomůžete s jednou maličkostí."

„Skupina nějakých savvasů mě přemohla ve spánku a vyjmula jednu z mých ohňových žláz. Zřejmě ji chtějí studovat. Nemohu strpět, aby jim taková urážka prošla bez trestu, takže bych velice ocenil, kdybyste ji v jejich městě našli a přinesli mi ji zpět. A při tom jich samozřejmě co nejvíce zabili." Jeho drápy rozezleně zabubnují o kamenný hřad. 33

„Nebo pokud toužíte naplnit otřepané klišé," povzdechne si plaz hlasitě, „můžete mě prostě napadnout. Zabít draka, zachránit princeznu a všechno tohle."

„Akorát že já tu žádnou princeznu nemám. A nejsem žádná saň z pohádek – jen obyčejný drak, který je na tomhle světě už pěkných pár věků a netouží svůj život ukončit zrovna v tento krásný den. Takže jestli zaútočíte, budu se bránit a nejspíš to budete vy, kdo dnes zemře." 34

Nové lokace:

Savvasská zbrojnice 33 (A-7),
Sežehlý vrch 34 (A-4)

Úspěch družiny:

Dračí záležitost

☐# 26 D-15 Prastará nádrž

Návaznosti: Gloomhaven

Požadavky: Dýchání pod vodou (globální) nebo Cesta rozvalinami (družina) SPLNĚNO

Cíl: Očistěte všechny vodní pumpy.

Prolog:

Voda se zakalí a potemní jako zatažená noční obloha. Nedohlédnete ani na vlastní ruce prodírající se pomalými tempy studenou vodou. Zanedlouho ale v dálce před sebou zahlédnete slabé světlo. Z posledních sil plavete směrem, odkud přichází. Světlo se zvětší, zjasní a vy se konečně vynoříte na hladině smrduté vody, vděční, že můžete opět dýchat skutečný vzduch.

Vaše úleva ale nemá dlouhého trvání. Ve stínech podél zdí se pohybují mátožné postavy a spolu s nimi také cosi neforemného, zeleného a slizkého. Vytáhnete se na břeh a s čvachtáním se postavíte na nohy. Sotva popadajíce dech tasíte zbraně, připraveni na další bitvu.

Zvláštní pravidla:

Efekt scénáře: Do balíčku modifikátorů všech hrdinů přidejte tři karty prokletí .

1

Stopa zkaženosti vás dovedla k poslední místnosti sklepení. Doufáte, že se zbytkem protivníků rychle skoncujete. Místo toho se ale vyděšeně zarazíte na prahu další místnosti.

V její zadní části probíhají od podlahy až ke stropu čtyři vodovodní trubky. Není pochyb o tom, že jde o potrubí dodávající vodu celému městu. Trubky jsou však obalené jakousi černou, svíjející se hmotou, která otravuje vodu proudící skrz. Jakmile překročíte práh místnosti, část tmavé masy se odlepí od potrubí a steče na podlahu. Během chvilky se vytvaruje do podoby malých, bachratých rarachů s ústy plnými špičatých zubů.

Další nepřátele – hordu démonů a nemrtvých – také nevítáte zrovna s otevřenou náručí.

Zvláštní pravidla:

V místnosti se nachází tolik pump, kolik hrdinů se účastní scénáře. Pro jeho úspěšné splnění musí být všechny očištěny. Kterýkoli z hrdinů, jenž stojí vedle pumpy, se může rozhodnout místo použití své spodní schopnosti odhodit danou kartu schopnosti, aby pumpu očistil. Při hře se dvěma hrdiny se pumpy nachází na polích s vodou a. Při hře se třemi hrdiny se pumpy nachází na polích s vodou a a b. Při hře se čtyřmi hrdiny se pumpy nachází na polích s vodou a, b a c. Na konci každého kola každá nevyčištěná pumpa přivolá jednoho běžného černého raracha.

Epilog:

Když skončí všechno to zabíjení a sténání, pokrývá stěny i podlahu vrstva černého slizu. Naštěstí už ta ohavná hmota přestala pulzovat. Na bezduché zbytky zbavené přítomnosti temnoty by teď měl stačit obyčejný kýbl s hadrem.

32 L-11 Prachnivějící les

Návaznosti: žádné

Požadavky: Ve jménu Hlasu (družina) SPLNĚNO

Cíl: Odhalte díl G, zabijte všechny nepřátele, kteří se objeví a ukořistěte poklad.

Prolog:

Čím více se přibližujete k místu, kde má být ukryta první z nádob Hlasu, tím více porost řídne a chřadne. Mezi stromy již vidíte rozpadající se dřevěnou stavbu se zborcenými zdmi, zpola strávenými hnilobou, která jako by prosakovala do jejího okolí. Stromy a rostlinstvo, které ji obklopují, vypadají stejně bezútěšně a nemocně jako budova samotná.

Podle toho, co vám tvrdil Hlas, se tu usadila sekta agresivních trýznitelů, kteří si své území velmi bedlivě střeží. Sem přichází jen ti, kteří si opravdu hodně přejí zemřít.

Jenže nezbývá než vykopnout dveře a najít kdesi uvnitř trýznitelského hnízda nádobu, pro kterou jste přišli. Podařilo se vám najít boční vchod, který nejspíš nebude zcela bezpečný, ale umožní vám vyhnout se tomu největšímu odporu.

Epilog:

Ukázalo se, že trýznitele není tak snadné přemoci, ale nakonec zemřeli stejně jako kterýkoli jiný nepřítel. Cítíte, jak se vám hnilobný rozklad toho místa začíná vsakovat do kostí. Neváháte a obrátíte doupě vzhůru nohama, dokud nenajdete malý hliněný hrnec, který vám Hlas ve své vizi ukázal.

Když ho zvednete, mysl se vám zaplní Hlasem. „Dobře! Ano, výborně! Tihle nájezdníci byli jen jedním ze strážců, kteří mi měli zabránit v odchodu. Nyní vám zjevím místo, kde naleznete druhou nádobu. (33) Přineste, prosím, tyto nádoby zpět ke mně. Bohatě se vám odvděčím.“ (40)

Nové lokace:

Savvasská zbrojnice (33) (A-7),
Prastaré obranné systémy (40) (F-12)

Díly plánu:

H2b
I1a
L1b
A4a
G2b

Trýznitelský nájezdník

Obří zmije

Ďas z hlubin

Černý rarach

Poklad (1x)

Krvácivá a zraňující past (6x)

Otrávená a zraňující past (3x)

Hnízdo (3x)

Obrovské balvany (1x)

Veliké balvany (4x)

Stůl (2x)

☐# 34 A-4 Sežehlý vrch

Návaznosti: Výstup na Ledovou stěnu – #25

Požadavky: Dračí záležitost (družina) SPLNĚNO a Pomoc drakovi (globální) NESPLNĚNO

Cíl: Zabijte prastarého draka.

Prolog:

S mohutným, hrdým drakem usazeným na skále před vámi již není o čem diskutovat. Jestliže vás žádá o pomoc, bude za tím určitě něco nekalého. Ani ti draci, které jste potkali předtím, k vám nebyli nijak laskaví. Odhodlaně se chopíte zbraní.

„Takže tohle je vaše volba?“ vzdychne drak. „Nu, myslím, že bych ještě mohl něco pojíst, pokud na tom trváte.“ Tvor dlouze natáhne vzduch do plic.

Zvláštní pravidla:

Prastarý drak zabírá všechna tři pole překážky, na které sedí. Může-li bytost zacílit na kterékoli z těchto polí, může zacílit i na prastarého draka a prastarý drak může jako výchozí pole pro účely cílení svých útoků použít kterékoli ze tří polí překážky.

Prastarého draka není možné donutit k pohybu nebo jakékoliv změně pozice. Překážky, na kterých hřaduje, nelze zničit.

Bossova zvláštní schopnost 2:

Prastarý drak vyvolá dva zefýry, představované očíslovanými žetony, a poté přeletí na další hřad z kamenů v následujícím pořadí: a, b, c a poté znovu a.

Zefýry nelze nijak zranit. Každé kolo provedou těsně před tahem prastarého draka akci „Pohyb 2, útok H“.

Epilog:

Z tlamy obrovitého draka se ještě jednou a naposledy ozve ostré zavřísknutí, při němž tuhne krev v žilách. Poté se jeho šupinaté tělo zřítí z kamenného hřadu dolů na udusanou, zasněženou zem. Zdá se, že tvor ještě žije, přestože je jeho dech mělký a přerývavý.

„Krvežízniví a tupí. Nevím, proč bych měl očekávat víc,“ zachroptí drak. „Blahopřeji vám k hvězdnému úspěchu. Jistě vás při triumfálním návratu domů prohlásí za hrdiny, ozdobí zlatými věnci a hedvábnými plášti. Obtěžkají vás dary a pět tisíc...“

Drakův sípavý šepot zeslábne a pak se ztratí i jeho dech. Co dodat. Drakovy sarkastické předpovědi se samozřejmě nenaplnily. Poté, co se ohlásíte u gloomhavenské stráže a vylíčíte jim své činy, dostane se vám skromné odměny, kterou připojíte k nedlouhému seznamu pokladů, jež jste našli na sežehlém vrchu.

Globální úspěch:

Drakobijci

Ztracený úspěch družiny:

Dračí záležitost

Odměna:

Každému 20 zlaťáků
Reputace +2
Blahobyt +1

Díly plánu:

L2a
L3b

Drásající drak

Plivající drak

Prastarý drak (boss)

Poklad (1x)

Hnízdo (4x)

Obrovské balvany (3x)

☐# 60 B-15 Alchymistická laboratoř

Návaznosti: Gloomhaven

Požadavky: Velký úkol „Hledání léku“

Cíl: Ukořistěte všechny poklady. Poté musí všichni hrdinové uniknout vchodem.

Sliz

Obří zmije

Psovlk

Drásající drak

Plivající drak

Poklad (1x)

Znehybňující ✖ a matoucí ? past (2x)

Hnízdo (1x)

Knihovna (4x)

Prolog:

S útrobami doutnajícími vztekem dorazíte na Univerzitu. Jsi odhodlán vzít té úskočné quatrylce její život i svůj lék, který jsi tak dlouho hledal. Když se však se svou družinou přiblížíš k budově alchymistického oddělení, zaskočí vás intenzivní zápach kouře. Rozběhnete se, ale když k ní dorazíte, je již celá v plamenech.

Pohledem pátráte ve shromážděném davu po zrádné quatrylce, když v tom ji spatříte, jak vyděšeně vybíhá ven z budovy. Zmocníte se jí dřív, než si vás vůbec stačí všimnout. Na tváři se jí objeví výraz překvapení a strachu.

„Jako by dnešek nebyl už dost špatný,“ naříká, když jí chytíte za límec. „Já vím, já vím. Poslala jsem vás do toho lesa, aby vás roztrhala divá zvěř. Ano, samozřejmě, že jste naštvaní. Neobviňuji vás, ale jestli chcete ten lék, utíká vám čas.“

Ukáže prstem k hořícím dveřím. „Prováděla jsem pokusy. Podávala jsem tu rostlinu zkušebním subjektům. Pak jeden ze slizů najednou vzplanul a způsobil tenhle úžasný táborák. Jestli chcete ty plody, jsou tam uvnitř. V klecích s mými pokusnými subjekty.“

Zemí otřese výbuch a ze dveří se vyvalí klubko plamenů. Bez rozmýšlení quatrylku pustíte a vběhnete do hořící budovy. Přece nenecháte plameny zmařit všechno vaše úsilí!

Díly plánu:

12b
G2b
B1a
B2a
B3a
B4a

72 H-12 Slizký háj

Návaznosti: žádné

Požadavky: žádné

Cíl: Zničte všechny stromy a zabijte všechny slizy.

Návrh scénáře: Mathew G. Somers

Prolog:

„Prosím, pojďte dál," vyzve vás radní Greymare a posadí se za svůj stůl. „Váš přítel Dominik mne požádal o pomoc. Sepisuje prý nějakou knihu o korupci mezi vojáky a má obavy, aby z nemilosti armády neskončil v řetězech pod Pevností duchů. Zařídit to pro mě nebude snadné. Ale možná, že se na vás usměje štěstí, jelikož já pro vás mám stejně náročný úkol, na který se skvěle hodíte."

„Až donedávna jsem měl v Mrtvolese dobré pozemky, které mi pravidelně přinášely úrodu ovoce a zeleniny. O kvalitní půdu je tady na severu velký zájem, ale myslel jsem si, že když pozemky budou hlídané a ukryté před nevítanými hosty, dokážu je udržet. Bohužel už více než týden nepřišla od mých správců žádná zpráva. Poslal jsem tam několik mužů, aby to prošetřili, ale ani ti se nevrátili."

Greymare si povzdychne. „Potřebuji někoho schopného, kdo se tam vypraví a zjistí, co se děje. Také by mě potěšilo, kdybyste situaci rovnou dali do pořádku, a já mohl své pozemky znovu využívat. Udělejte to pro mě a já zařídím, že vojáci vašemu příteli nezkřiví ani vlásek, ať už do své knihy napíše cokoli."

Souhlasíte a ihned se vydáte na cestu ke Graymarovým pozemkům v Mrtvolese. Očekáváte, že tam najdete krysáky nebo jinou havěť, se kterou si rychle poradíte. Když však na místo konečně dorazíte, neubráníte se překvapení. Stavení usedlosti pokrývá silná vrstva jakési slizké plísně. Na zemi kolem něj se povaluje několik doběla ohlodaných koster. Jako by to místo bylo opuštěné celé roky, a ne pouhé dny.

Vydáte se podél pásu husté plísně, jenž vás dovede až ke skupince ovocných stromů. Vrstva slizu je tady o poznání silnější. Když do hmoty zaboříte špičku své zbraně, zavlní se a zareaguje. Pak celý sad náhle, bez nejmenšího varování, ožije nepřátelskými tvory.

Zvláštní pravidla:

Na konci každého kola strom přivolá jeden sliz v následujícím pořadí: strom (a), strom (b), strom (c) a opět strom (a). Sliz je běžný při hře se dvěma hrdiny, běžný každé liché kolo a elitní každé sudé kolo při hře se třemi hrdiny nebo elitní při hře se čtyřmi hrdiny. Pokud je některý ze stromů zničen, není v kole, ve kterém by zničený strom přivolal sliz, žádný sliz přivolán.

Každý ze stromů má H x (3 + ÚS) zdraví.

Epilog:

Když se poslední strom zřítí k zemi, zelená plíseň pokrývající půdu se křečovitě zavlní. Možná se vám to jen zdá, ale jako byste téměř slyšeli její křik.

Pak všechen sliz náhle zhnědne a nadobro znehybní. Nejste si jistí, jestli na téhle půdě ještě někdy něco vyroste, ale hrozba je odstraněna. Snad to bude stačit k tomu, aby Graymare splnil svou část dohody.

Odměna:

Reputace +1
Blahobyt +1

Díly plánu:

M1b
L3a
L2b

Sliz

Lesní rarach

Obří zmije

Balvan (6x)

Keř (6x)

Kmen (3x)

Strom (3x)