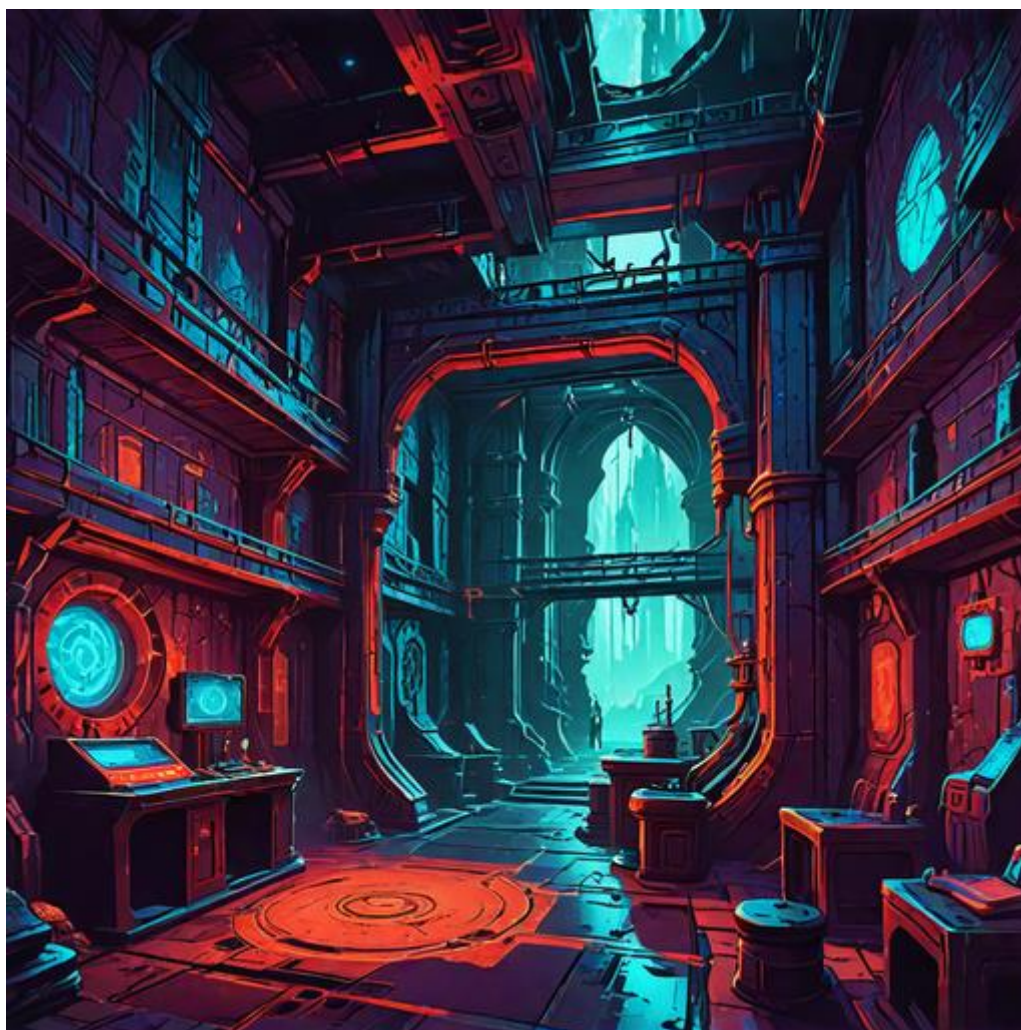


Akademie praktické aplikace heroismu



Obsah

1) Příběh v kostce	2
2) Pozadí příběhu.....	2
3) Úvod pro skupinu	3
4) Předpokládaný průběh dobrodružství	3
5) NPC a monstra.....	15
6) Inventáře	16
7) Mapy a jiné.....	17

Herní žánr: Šílená kobka plná nástrah, politické intriky

Příběh: *Text označený modrou barvou je určen pro skupinu, můžete klidně přechít.*

Obtížnost: Příběh je navržen pro družinu začátečníků na prvních úrovních, lze však použít kdykoliv.

Celková herní doba 3-4 hodiny
Očekávaná sestava 3-5 postav (1. - 2. úroveň)
Lokace kobky na okraji města Pontygrad
Roční období nezáleží

Tajemno, horor a drama

Akce a bojové situace

Vyšetřování a sběr informací

Roleplay a komunikace

Humor a veselé scény

Hádanky a hlavolamy

X				
X	X	X	X	
X	X			
X	X			
X				
X	X	X	X	

1) Příběh v kostce

Na okraji rušného města **Pontygrad** si výstřední **gnóm** Professor Vizzle Wintwizzle zřídil „Akademii praktické aplikace heroismu“ – ve skutečnosti **bizarní** a hlavně zábavně-smrtící **komplex** pod městem ve starých **kobkách**. Jeho výzva je jednoduchá:

Vejdi, přežij, vylez – a získej pohádkovou odměnu.

Stovky dobrodruhů se už **pokusilo**. Mnozí se už nevrátili. Město se baví, sází, a někteří radní už začínají být **znepokojeni**. Ti co přežijí? To už je **jiný** příběh.

2) Pozadí příběhu

Profesor je jen loutka pro malou bohatou skupinu lidí která chce najmout elitní žoldáky. Ty nejchytřejší, nejkurážnější a nejlepší. Jedině tak si postaví vlastní armádu schopných jedinců, kteří by svrhli vládu, aby se oni mohli stát vůdci města. Koneckonců, pokud hrdinové přežijí, samotné je čeká těžké rozhodování. Odměna je až příliš lákavá.

„Výborně. Nejsilnější, nejchytřejší... a zároveň ti, kteří jdou slepě za odměnou. Přesně takové potřebuji.“

3) Úvod pro skupinu

Než začnete, uberte každému **nějaké zlaté** (náklady na cestování + motivace jít do kobky). Pokud jde o one-shot, klidně skipněte na **4b) Vizzle Wintwizzle**

Po několika dnech **úmorného** cestování se konečně dostáváte před **brány** města **Pontygradu**. Proč zrovna toto město, když není **nejblíže**? Několikrát se vám doneslo o zvěstech **bohatství**. Kdosi dobře **platí**, ačkoliv se málokdo **vrací**. Vynaložili jste úsilí **zbytečně**, nebo se vám sázka na nejistotu **vyplatila**. Po kamenných zdech u Jižních slumů stékají poslední kapky vody po **dešti** a vy se chystáte to zjistit.

4) Předpokládaný průběh dobrodružství

4a) Město

Tento úvod existuje jako **záminka** aby se hráči dostali do města a vůbec se do **kobek** testovací laboratoře **nemusí** dostat. Může se dít **cokoliv**, spousta vedlejších questů na vývěsce, problémů a různých úkolů, v tomto dobrodružství bude ovšem hlavní **kobka** + následné **intriky**.

Hráči pravděpodobně budou prvně zjišťovat co se ve městě **děje**, jestli je chcete dostat co **nejdřív** do kobek, vývěsku si zrovna pobrali **jiní** dobrodruzi a zmizeli **kdovíkam** (třeba je pak najdou rozcupované v kobkách). Můžou samozřejmě navštívit **obchodníky** a kováře a podobně, nicméně co nejdřív by se měli dozvědět o **profesorovi** a jeho komplexu. Každý oslovený jim podá nějaké **střípky** (někdo zmíní gnomu, někdo profesora, někdo místo.) Čím víc se budou **blížit** ke správné budově, tím **přesnější** budou informace. Samotný **vstup** je u bran **Novostok**, po **levé** straně od východu. Někdo by jim měl dát **mapku**, viz. 7a)

4b) Vizzle Wintwizzle

V momentě kdy budou hráči na dohled budovy uvidí nějaké vývěsné štíty jako: „**Hrdinství: věda nebo umění?**“ nebo „**Přežij a budeš slavný! (Možná.)**“. Několik občanů si něco šušká a znepokojeně sleduje, jak se skupinka blíží k **ošuntělé** budově. Jakmile hráči zaklepou, ozve se syčení a jakýsi **mechanický pohyb** – dveře se otvírají a za nimi stojí **malý gnóm**. Má dobrou náladu, na očích **brejličky** od sazí a energie na rozdávání.

„Ach, **nová skupina!** Výborně! Další **kandidáti** na nesmrtelnou slávu... nebo tragickou **statistiku**. Přistoupíme k **registraci?**“

Vizzle se bude ptát na jména hráčů, v čem jsou dobří a dále na zvláštní otázky např:

- „Kolik kroků uděláte, než začnete přemýšlet o smyslu života?“
- „Jak se cítíte ke gravitaci?“
- „Alergie na blesky? Na bahno? Na sentimentální hudbu?“
- „Jaký je váš vztah k neviditelným dveřím?“
- „Vydržíte být klidní, když vám někdo říká, že hoříte, i když objektivně nehoříte?“
- „Jak dlouho dokážete ignorovat podezřelé škrábání za zdí?“
- „Představte si, že jste zamčeni v truhle. Kolik procent vaší duše tam zůstane, i když se dostanete ven?“
- „Máte sklony k dramatickému výkřiku, když zjistíte, že jste definitivně uvěznění?“
- „Co uděláte, když vám někdo dá klíč, ale nikde žádné dveře?“
- „Pokud vás mág náhodně promění ve židli, jaký typ dřeva byste preferovali?“
- „Jaký je váš postoj k mostům, které se rozhodnou zmizet bez varování?“
- „Pokud byste měli vyjednávat s příšerou, která zná jen ironii, jaká by byla vaše první slova?“

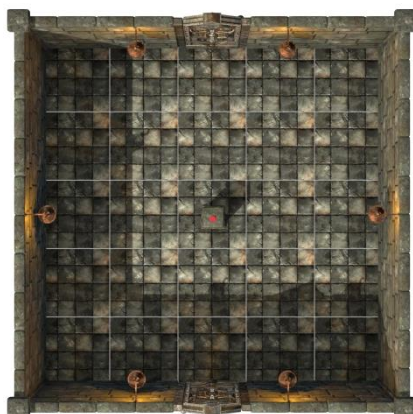
Nakonec se podívá na skupinu, široce se usměje a zvolá: „Dobrá! Už jste **skoro** připraveni! Přesněji, jste připraveni tak, jak je možné být—což znamená, že **vůbec ne!** Vítejte na akademii praktického heroismu! Když přežijete, budete **bohatí**. Když ne... nu, říká se, že památka **padlých** je největší pocta. Tady mi to ještě podepište.“

Hráčům podá pergamen, který bude defakto **smlouvou**, je důležité vypsát mnoho způsobů **úmrtí**. Je možno použít **7b) Smlouva** (V tomto případě čtete sami ať to **nezdržuje**)

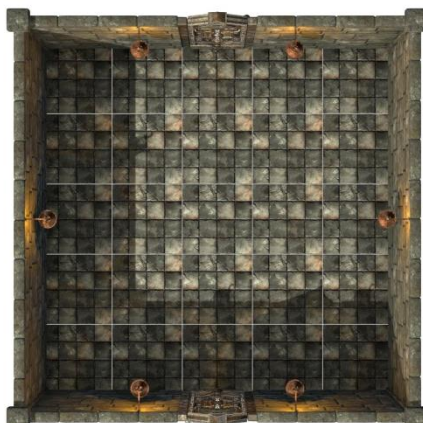
4c) Kobka

Po podepsání smlouvy Vizzle zmáčkne tlačítko a otevřou se dveře působící jako **výtah**, který je sveze kamsi **dolů** do hlubin neznáma. Po chvíli se výtah zastaví a dveře otevřou. Skrze nějaký přístroj **uslyší** hlas Wintwizzla „**Tak jste tady. Hodně štěstí.**“ Taký jim můžete sdělit, že je ten progress **monitorován a nahráván**, když se hráči seknou, může jim Vizzle poradit a dodat že **omylem** zapl tlačítko na mluvení. V přechodové komůrce která se jim odkryla jsou jen druhé **dveře**, jak všichni vlezou do ní, zavřou se za nima výtahové a otevřou protější.

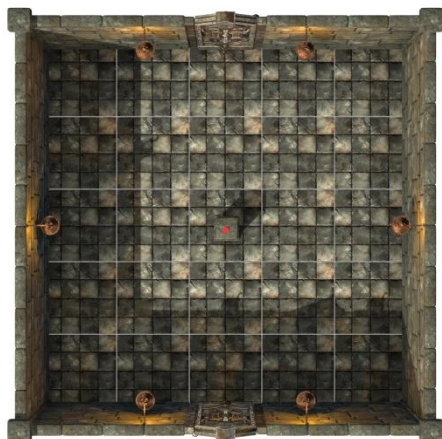
Místnost 1: Uprostřed nevelké a prázdné místnosti je jen podstavec s velkým červeným **tlačítkem**. U něj je nápis **nemačkat**. Na prostější straně jsou dveře. Jediné co hráči musí udělat je **odejít**. Dveře nejsou zamčené. Pokud zmáčkne tlačítko, rozsvítí se první malá **kontrolka** nad dveřmi ze tří. Pokud se rozsvítí všechny, nic se **nestane**.



Místnost 2: Uprostřed místnosti je kovový **autotron (5b) Kovový autotron**. Prozatím nečinný, ale bude se aktivně otáčet na hráče. Naproti jsou **dveře**, zamklé, pokud se pokusí odejít, autotron se **aktivuje** a přijede k danému hráči v rychlosti, udělí 1k6 DMG (+5 k výhodě). Poté bude aktivní (HP 35, ÚČ 5, OČ 5).



Místnost 3: V místnosti je všude spousta různých **klíčů**, dokonce i jeden v klíčové **dírce**. Bohužel nejde otočit a jiné taky nefungují. Řešením je otevřít dveře, když tam **žádný** klíč není.



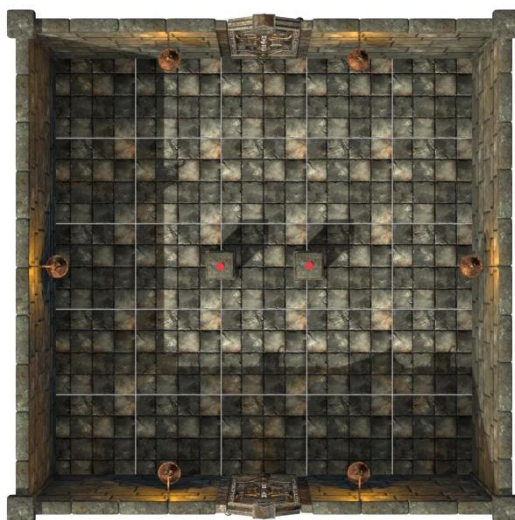
Místnost 4: Uprostřed nevelké a prázdné místnosti je jen podstavec s velkým červeným **tlačítkem**. U něj je nápis **nemačkat**. Na protější straně jsou dveře. Jediné co hráči musí udělat je **odejít**. Dveře nejsou zamčené. Pokud zmáčkne tlačítko, rozsvítí se první malá **kontrolka** nad dveřmi ze tří. Pokud se rozsvítí všechny, **všichni kromě hráče**, který tlačítko zmáčknul po třetí dostanou šok z **blesku** 1k6, který vystřelí ze stropu.



Místnost 5: Plná různého vybavení, uprostřed stojí **truhla**. Všechno jako lavice, židle, dveře apod. je **mimic**. Hráči musí otevřít truhlu kde je vstup **dolů**.

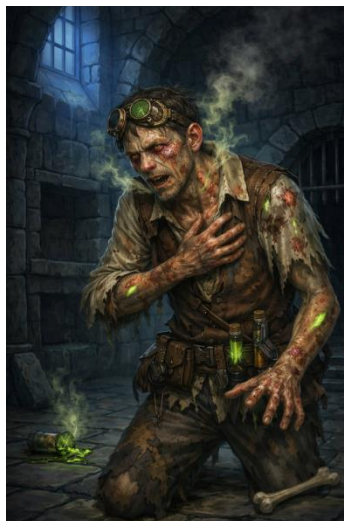


Místnost 6: Hráči mohou bojovat buď s tolika **kovovými autotrony**, kolik je hráčů -2, nebo je nechat hodit 1k10 na náhodného nepřítele. Dveře dál jsou zamklé. Možnosti jsou na **tabuli (7d Monstra)**, které vidí. Je jen na nich, co si zvolí.



Tabule s monstry (Pro PJ)		
1	Parní sliz	Bublající hmota vzniklá nehodou při testování tlakového kotle. Vydává pískání a páru. HP 42, ÚČ 3, OČ 0. Náhodné exploze páry
2	Experimentální hlodavec – model R.42	Krysa s mechanickými částmi. HP 28, ÚČ 6, OČ 4. Elektrické kousance.
3	Mentální projekce neúspěchu	Nemá fyzickou podobu, jde o projekci strachu, všechno se přehazuje na Vůli 8. Jinak dostane 2 DMG. Poté co se "věnoval" všem hráčům, rozplyne se.
4	Kapsulový elementál	Spawne se v krystalu, vyrostle z něj. Mění 4 druhy poškození. (1k4 ohnivé, vodní, zemní a vzdušné kouzla) HP 39, OČ 3, ohnivé, vodní, zemní a vzdušné kouzla
5	Žába	Prostě žába.
6	Degma VII Deformant	Znetvořený člověk na kterém někdo dělal pokusy. HP 14, neútočí, OČ 2, tekutina z boláků může zashánout ostatní, hod na ODO 8
7	Obrněný homunkulus	Opanceřovaný gnom s pružinami a dýkami, skáče na hráče HP 33, ÚČ 4, OČ 6
8	Zorný Kvadroskop	Obří oko s mechanickými částmi HP 32, OČ 1, laser za 1k6
9	Segmentový pavoukomech	Až ho zabijí, z těla mu vyleze 1k6 malých pavoukomechů HP 34, ÚČ 4, OČ 4, jed
10	Mykobot 2.0.	Mechanická houba, poskakující na noze HP 36, ÚČ 4, OČ 5, jedovaté výtrusy - halucinace ODO 10, rozkašlání





Místnost 7: V místnosti jsou **3 sochy**. Jsou identické, ale každá z nich drží něco jiného. Jedna má **pergamen**, jedna **krystal** a jedna kovové **kleště**. Úkolem je vyhrát kámen nůžky papír, čili socha s pergamenem (papírem) musí dostat nůžky atd. Poté se objeví **dveře**, když se sochy rozestoupí.

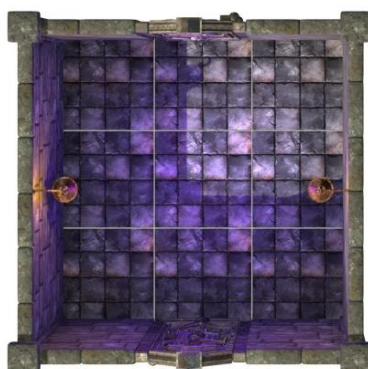


Místnost 8: Dveře v této místnosti jsou **sentientí** a mluví vždy **pravdu**. V místnosti je taky na zdi napsáno, že „**heslo je citrón**“ Problémem je, že to slovo musí říct samy **dveře**. To ovšem nechcou, jsou tam samy a chtěou si **povídat**, proto se budou ptát na jména, příběhy, odkud jdou a vůbec budou **ukecané**. Hráči by se tak měli **zeptat** něco ve stylu „Co je nejkyselejší ovoce,“ nebo „žluté kyselé ovoce je pomeranč, žejo?“



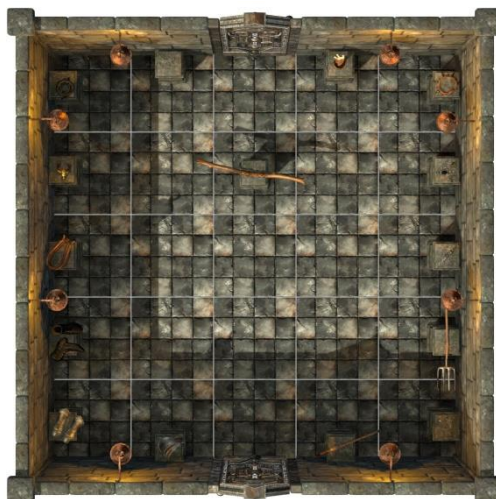
Místnost 9: Je **prázdná**, po vstupu ucítí hráči divný pocit a všem je rozdán **papírek s textem, viz 7c) Prokletí**

Pro dramatický efekt papírky **promíchat** před hráči, aby to „bylo fér a já taky nevěděl.“ Cílem je vytvořit paranoiu, že někdo jiný je. Poté co se někdo „prokleje,“ uslyší **cvaknutí** a dveře do další místnosti se odemknou.



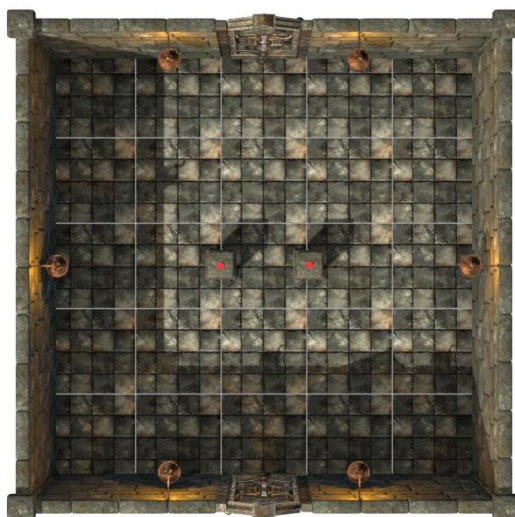
Místnost 10: Nekonečná chodba, která nevede na **konec**. Postupně se objeví **nápis** "musíte se otocit zpět abyste šli vpřed" je potřeba tedy jít **pozpátku**, dokud nenarazí na dveře. Mohou projít.

Místnost 10.5: (Optional, mimo one shot se může vynechat) „Odměňující místnost.“ V místnosti leží několik předmětů na podstavcích, které si hráči mohou **vzít**. Problém je, že jsou všechny **prokleté**. Jakmile si je nasadí, projeví se prokletí, když se rozhodnou je sundat, předmět **zmizí**.



- Rukavice giganta (+2 S) -> Hráč neumí držet malé věci a dělat jemné věci. Vše rozdrtí.
- Boty stínu (+2 Ob) -> Hráč je němý, nemůže mluvit
- Pásek hrdinství (+2 Od) -> Kdekoliv jsou nepřátelé, máš nutnost vběhnout mezi ně a tauntovat je.
- Brýle zvědavce (+2 I) -> Hráč má nutkání vše zkoumat. Neustále.
- Amulet nekonečného monologu (+2 CH) -> Hráč popisuje své akce a myšlenky, i ze spaní.
- Prsten souhlasu (+5 Přesvědčování) -> Hráč neumí říct ne.
- Náprstníky karmické zlodějiny (+5 Krádeže) -> Po každé krádeži zmizne hráči 1k10 stříbrných
- Čelenka léčitele (+5 První pomoc) -> Hráč má nutkání léčit všechny, včetně nepřátel
- Páska hniloby (+5 Výdrž) -> Hráč začne vypadat jako mrtvola
- Nárameník kulturismu (+5 Atletika) -> Hráč začne být namyšlený egoista, vnímá se jako bůh
- Dýka zrady (3/1/1) Pokud hodíš jedničku, dýka automaticky bodne tebe za 1k6
- Vidle paralýzy (5/2/1) Při hodu 6 je cíl paralyzován na 1 kolo, při hodu 1 jsi paralyzován ty
- Kord vampirismu (5/0/2) Každý den, kdy nezabiješ humanoida si ubereš 3 HP
- Reverzní prak síly (X/0/0) Každý den si hodíš 1k10. X = 1k10. Tvé HP se zmenší o X. (neklesne pod 1)
- Sudá hůl (6/0/3) Pokud hodíš sudé číslo, automaticky dostáváš +2. Pokud hodíš liché, ubereš si 2 HP

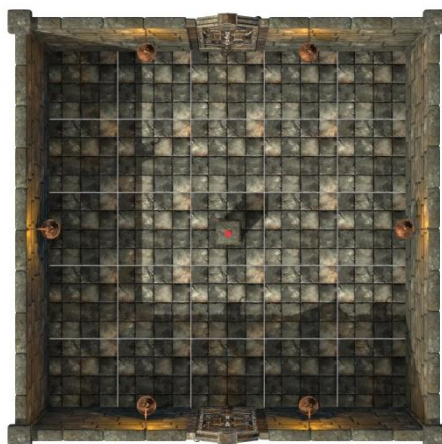
Místnost 11: „Vyber si monstrum“ Identická místnost jako č. 6 jenom je na tabuli **škrtnuté** to, s čím bojovali. Pokud si vybrali autotrony, **mohou** bojovat znovu s autotrony. Dveře jsou samozřejmě **zamklé**, dokud jej nezabijí.



Místnost 12: Hráči najdou 5 lektvarů. Jeden je protilátka. Jeden je jed. Tři jsou neúčinné. Mají vězně, který umírá na otravu. Měli by mu dát správný lektvar. Dveře dál jsou otevřené.



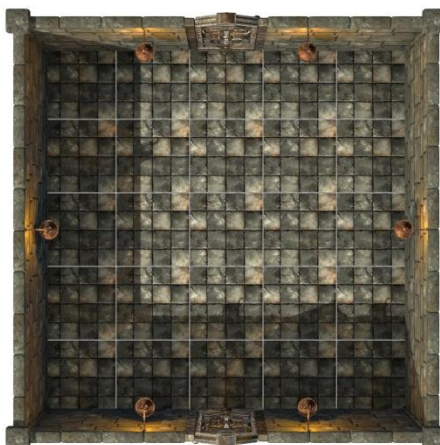
Místnost 13: Obsahuje tlačítko – zmáčkní pro epické **brnění**. Pokud hráč klikne, opět dostanou **ostatní hráči proud** do těla za 1k6 dmg. Opravdu epické brnění. Dveře dál jsou **otevřené** celou dobu.



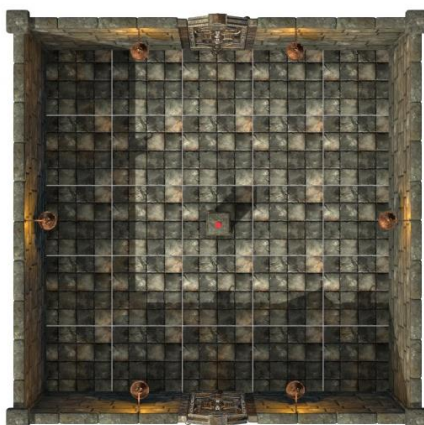
Místnost 14: Knihy jejichž název musí dát dohromady **odpověď** na hadanku. To je slovo **LÁSKA**. V policích by měly být knihy které začínají **počátečními** písmeny odpovědi. „Lotroviny pro děti, Áptocké lesy a háje, Srdce války, Krvežíznivost a vy, Alchymie pro začátečníky.“ Jakmile přijdou na odpověď, musí ji **provést** – třeba obejmout druhého.



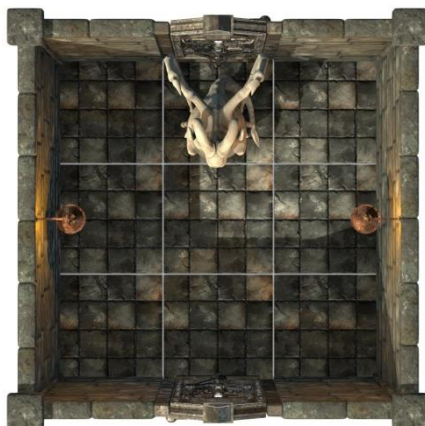
Místnost 15: Regenerující kovoví autotroni, musí být zabiti **naráz** (během jednoho bojového kola), jinak se znovu **zformují**. Dveře se odemknou po jejich **zabití**.



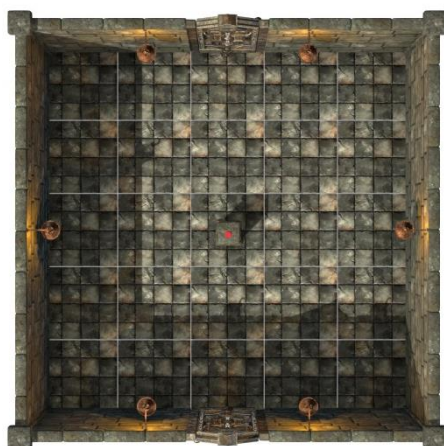
Místnost 16: Jakmile hráči vstoupí, spustí se **časovač**. Cílem je ho nechat **doběhnout**, ale v místnosti je tlačítko, které časovač **zresetuje**. Dveře se **odemknou** po dojetí časovače.



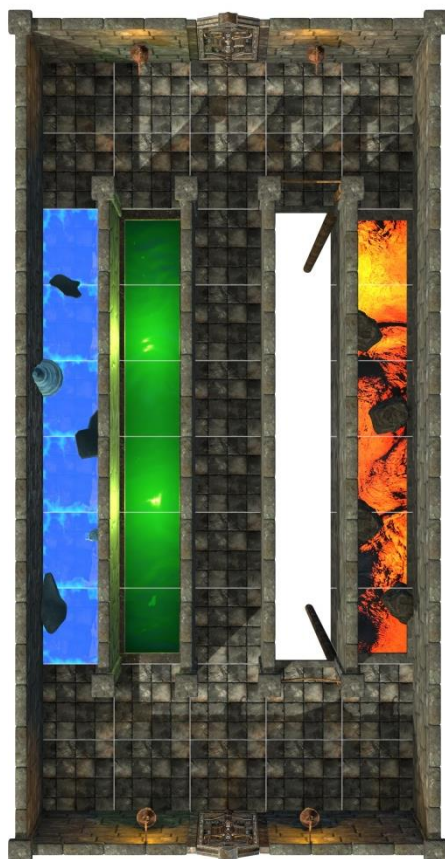
Místnost 17: V této místnosti stojí u dveří kamenný Gargoyle. Blokuje je, takže nejde projít dál. Na všechno řekne hráčům ne. Hráči by teda měli říct něco ve stylu „zavázej dál“



Místnost 18: Uprostřed nevelké a prázdné místnosti je jen podstavec s velkým červeným tlačítkem. U něj je nápis **nemačkat**. Na protější straně jsou **zamklé** dveře. Jediné co hráči musí udělat je 3x **zmáčknout** tlačítko. Snad budou skeptičtí po poslední obdobné místnosti.



Místnost 19: Podlouhlá místnost, v dohlednu na druhé straně je **východ**. Místnost má 5 pásů oddělené **skleněnou** stěnou. Vlevo je láva s kameny, které při troše představivosti tvoří pomyslnou cestu na **skákání**. Vedle je hluboká propast, na dno nejde vidět, ovšem lano napnuté na druhou stranu svádí k **přeručkování**. Prostřední cesta se zdá být **volnou** uličkou k průchodu. Napravo od ní je cosi jako toxická kyselina ze které stoupají výpary, ovšem na pravidelné bázi se z ní vysunují **plošiny** metr na metr. Uplně napravo je sice jen voda, ale led a kry stoupající náhodně z ní dávají tušit, jak je opravdu **zmrzlá**. Vtip je v tom že ty 4 zle vypadající věci jsou jen **iluze**. V prostřední cestě jsou různé **pasti**, nášlapné desky, slzný plyn, beranidlo a cirkulárka.



Mistnost 20: V místnosti vše vypadá **noblesně**. Taky tam jsou dveře které hráči vrazí **pěstí** za 1 DMG a řeknou mu, že je hulvát, pokud někdo přijde a hned se bude **snažit** otevřít. Hráč na ně musí **zaklepat** a být **zdvořilý**, poté ho pustí.



Mistnost 21: V místnosti je na zdi napsaná **hádanka**: „*Jsem to co zůstane, když Slunce **zajde**, ten kdo se **nedívá**, snadněji mě **najde***“ Odpověď na hádanku je **tma**, musí se vše zhasnout a dveře se s cvaknutím otevřou.



Místnost 22: Místnost s výtahem.

V případě **oneshotu** – sedí tam **posel/asistent** spolu s třemi autotrony, který doručil peníze a gratuluje k výhře. Případně tam může být sám **Vizzle**.

V případě **kampaně** tam může být někdo, kdo se nechce představit, ovšem vypadá **movitě** a nabízí mnohem více peněz, když se mu **upíšou**, protože jsou tak dobří.



5) NPC a monstra

5a) Vizzle Wintwizzle

Excentrický gnom, velice chytrý, vždy nosí **brejličky**. Zatímco si myslí že pořádá pokusy a **testy**, je jen malou **loutkou**.



5b) Kovový autotron

Kovový, uměle stvořený konstrukt. Na zádech má slabinu v podobě parního kotle.

HP: 35, ÚČ 5, OČ 5



5c) Mimic

Maskován jako kniha, lektvar, poleno v krbu i kabát. Cokoliv co je v místnosti č. 5. Menší předměty nechávám čistě 1k6 DMG, větší (jako třeba křeslo) 1k6 + 3. Jen hráče kousnou, pak jdou zase zpět k nečinnosti, takže nejde o typický souboj.

5d) Kamenné dveře

Velice přátelské. Nezranitelné. Vždy mluví pravdu. Neútočí.



5e) Kamenný gargoyle

Na všechno říká ne a dělá pravý opak. Neútočí.



5d) Obyvatelé Pontygradu

Farmáři, děti, etc – lze náhodně použít – Marie, Bruncvik, Škoba, Pipi, Lojzin, Raduza, Kazimír, Vojcek, Pepan, Hilda, Světobor, Andula, Erik, Batlun, Lerina, Majzák, Gabra, Houfal, Neduka

6) Inventáře

Dobrodružství je zamýšleno spíš jako one-shot, nenutí tedy hráče příliš něco kupovat.

7) Mapy a jiné

7a) Mapa Pontygradu



7b) Smlouva

Akademie Praktické Aplikace Heroismu, pod záštitou **Profesora Vizzle Twinvizzla**, tímto stanovuje následující podmínky:

1. Účastník bere na vědomí, že vstupem do podzemních prostor pod městem Pontygrad:

- Se dobrovolně vystavuje **smrtnému nebezpečí**.
- Je si vědom, že **rozkousání, proměna v něco jiného, ztráta duše a nekontrolovaná teleportace do neznáma** jsou platné a pravděpodobné možnosti.
- Souhlasí s tím, že jeho **ostatky mohou být vědecky analyzovány**, pokud budou vůbec nalezeny.

2. Možné způsoby úmrtí zahrnují (ale nejsou omezeny na):

- **Rozdrcení padajícím mechanismem**, který „by měl fungovat správně“.
- **Náhlé vzplanutí** v důsledku spontánního magického přepětí.
- **Pozření něčím, co nemá mít zuby, ale přesto je má.**
- **Ztrátu paměti až do bodu, kdy účastník zapomene, že existuje**, což je technicky vzato horší než smrt.
- **Proměnu v něco jiného**, například židli, zrcadlo nebo koncept melancholie.

3. Odměna za úspěšné dokončení zkoušky:

- Významná finanční odměna ve výši **100 zlatých** na osobu
- Šance, že se účastník **stane legendou**, pokud bude jeho smrt dostatečně zajímavá.

4. Účastník podepisuje s plným vědomím, že:

- Pokud po dokončení zkoušky **získá nečekané schopnosti nebo prokletí**, musí si s tím poradit sám.
- Může kdykoliv **ukončit zkoušky zvoláním slova ABRAXAMUS** bez nároku na odměnu.
- Jeho proces v podzemních prostorech bude **zaznamenáván**.

Podpis účastníků: *(Místo pro jméno, podpis a případné poslední slova účastníka.)*

7c) Prokletí

Nejsi prokletý. Kdyby se tě ptali ostatní, trvej na tom že nejsi. Ještě tu dám nějaké kecy aby si ostatní mysleli, že třeba právě ty čteš papírek s kletbou. Drž vážný obličej. Ještě chvilku ať je to plus minus vyvážené. Gřbřbrbřbřbř žet pes les prdel běs pivo pizza . Asi dobrý. Zahod', vrať, nebo zmuchlej papírek

Nejsi prokletý. Kdyby se tě ptali ostatní, trvej na tom že nejsi. Ještě tu dám nějaké kecy aby si ostatní mysleli, že třeba právě ty čteš papírek s kletbou. Drž vážný obličej. Ještě chvilku ať je to plus minus vyvážené. Gřbřbrbřbřbř žet pes les prdel běs pivo pizza . Asi dobrý. Zahod', vrať, nebo zmuchlej papírek

Nejsi prokletý. Kdyby se tě ptali ostatní, trvej na tom že nejsi. Ještě tu dám nějaké kecy aby si ostatní mysleli, že třeba právě ty čteš papírek s kletbou. Drž vážný obličej. Ještě chvilku ať je to plus minus vyvážené. Gřbřbrbřbřbř žet pes les prdel běs pivo pizza . Asi dobrý. Zahod', vrať, nebo zmuchlej papírek

Nejsi prokletý. Kdyby se tě ptali ostatní, trvej na tom že nejsi. Ještě tu dám nějaké kecy aby si ostatní mysleli, že třeba právě ty čteš papírek s kletbou. Drž vážný obličej. Ještě chvilku ať je to plus minus vyvážené. Gřbřbrbřbřbř žet pes les prdel běs pivo pizza . Asi dobrý. Zahod', vrať, nebo zmuchlej papírek

Nejsi prokletý. Kdyby se tě ptali ostatní, trvej na tom že nejsi. Ještě tu dám nějaké kecy aby si ostatní mysleli, že třeba právě ty čteš papírek s kletbou. Drž vážný obličej. Ještě chvilku ať je to plus minus vyvážené. Gřbřbrbřbřbř žet pes les prdel běs pivo pizza . Asi dobrý. Zahod', vrať, nebo zmuchlej papírek

Nejsi prokletý. Kdyby se tě ptali ostatní, trvej na tom že nejsi. Ještě tu dám nějaké kecy aby si ostatní mysleli, že třeba právě ty čteš papírek s kletbou. Drž vážný obličej. Ještě chvilku ať je to plus minus vyvážené. Gřbřbrbřbřbř žet pes les prdel běs pivo pizza . Asi dobrý. Zahod', vrať, nebo zmuchlej papírek

Nejsi prokletý. Kdyby se tě ptali ostatní, trvej na tom že nejsi. Ještě tu dám nějaké kecy aby si ostatní mysleli, že třeba právě ty čteš papírek s kletbou. Drž vážný obličej. Ještě chvilku ať je to plus minus vyvážené. Gřbřbrbřbřbř žet pes les prdel běs pivo pizza . Asi dobrý. Zahod', vrať, nebo zmuchlej papírek

7d) Monstra

Tabule s monstry (Hráči)	
1	Parní sliz
2	Experimentální hlodavec – model R.42
3	Mentální projekce neúspěchu
4	Kapsulový elementál
5	Žába
6	Degma VII Deformant
7	Obrněný homunkulus
8	Zorný Kvadrooskop
9	Segmentový pavoukomech
10	Mykobot 2.0.