

Dračí Letka a zlý Baron Pupek

Příběhy Dračí Letky se odehrávají ve fantastickém světě Pernu na Dračích ostrovech, kde lidé, elfové a trpaslíci chrání draky před zlými skřety, kteří kradou dračí vejce z hnízd a potom draky trápí hladu a nutí je k přetěžké práci.

Skřeti vaří nedobry léktvar z Drakobýlu a díky němu pak chudáčky draky ovládají.

Dlouho jsi se svými dračími kamarády pátral, až jsi našel jednoho ze skřetích vůdců na Bahenních ostrovech. Právě skřeti Baron Pupek je jeden ze čtyř nejhorších skřetích vládců, který zná recept na tento léktvar.

Pokud se ti podaří Pupka zajmout, skřeti z jeho tlupy už nebudou moci léktvar vařit, protože nejsou dost chytří na to, aby si zapamatovali celý recept.

Puť se do pronásledování a nenech toho zloducha pláchnout!

Dračí Letka a zlý Baron Pupek je karetní hra určená pro jednoho hráče ve věku 7 a více let.

Pokud umíš číst a počítat můžeš být i mladší.

Čas jedné hry 15-30 minut.

Ve spěchu odlétáš se svou Dračí Letkou ze špinavého a horkého Bahenního ostrova. Rychle najdete stoupající proud teplého vzduchu z horkých bahenních jezírek a během stoupání napínáte zrak všemi směry. Skřeti vládce Baron Pupek se před vámi snaží prchnout.

Zlý skřet Baron Pupek, který na tomto ostrově trápil nebohé bahenní draky, prchá před spravedlností a svou Dračí Letkou. Nemělo by být těžké ho spatřit.

Pupek je totiž velmi tlustý a velmi, velmi smradlavý skřet, který díky svému obřimu banděru nemůže jezdit na drakovi. Žádný, ani ten nejsilnější drak, by Barona Pupka totiž neunesl. Tak moc je tlustý.

Skřeti poddaní museli pro Pupka vyrobit speciální leteckou síť ve které si hoví, zatím co další čtyři draci ji nesou. Tak obrovskou věc nepůjde přehlédnout.

Drak na pravém křídle formace vřísknul.

„Táhně je, rychle za ním!“ pobídneš svou letku k pronásledování skřetiho vládce.

Abys mohl Barona chytit, musíte společně s tvými draky odehnat, alespoň dva z jeho draků, kteří nesou síť. Zbývající draci ji samotní neunesou, klesnou k zemi a tam už nebude problém Barona Pupka zajmout a předat ho spravedlnosti.

Dračí Letku tvoří 4 draci a 1 jezdec (Ty), společně jste cvičili na Dračí Akademii.

Posláním Dračí Letky je chránit ostatní draky a obyvatele ostrovů před skřety a jejich lumpárny.

Pernští draci nemluví a jsou to převážně mírumilovná zvířata, někteří draci jsou dokonce býložravci. Draci a dráčky se na ostrovech vyskytují stejně často jako psi a kočky u nás. Jsou různých barev, velikostí a samozřejmě umí chrlet oheň, páru, vodu nebo kameny, podle toho k jakému živlu patří. Ti nejmenší z draků jsou velcí jako kočky a ti největší zase jako slon.

Pokud spolu draci bojují nezpůsobují si vážná zranění. Jejich šupinatá kůže je velmi tvrdá, takže často jejich souboje vypadají nebezpečně, ale každý z draků včas pozná, kdy je jeho soupeř silnější a odvážnější. Jakmile to drak vycítí, vzdá se a odletí mu z cesty.

Cíl hry:

Zajmout Barona Pupka lze tak, že se ti podaří **odehnat minimálně 2 draky** z jeho letky. Jakmile ODVAHA draka klesne na 0 pustí síť a prchne na svobodu.

Časový limit:

Na odehnání baronových draků máš **21 kol (21 karet UDÁLOSTÍ)**. Pokud to nestihneš Pupek a jeho draci dorazí na dohled Skřetích ostrovů kde hlídají skřeti letky. Proti takové přesile nemáš šanci a budeš muset zanechat pronásledování.

Dračí Letka:

Tvoje Dračí Letka se skládá ze 4 draků a 1 jezdce (Ty). Pokud během pronásledování **klesne ODVAHA** některého z tvých draků **na 0 splaší se a odletí**. Pokud ti takto **odletí 2 draci z letky**, ostatní už nebudou chtít pokračovat v pronásledování a vydají se hledat své splašené kamarády. **Hra tímto končí.**

ZÁKLADNÍ POJMY

ODVAHA (OD) – ukazuje hodnotu dračí odhodlanosti bojovat. Pokud Odvaha klesne na 0 drak prchne z boje. V podstatě se jedná o životy, ale jelikož draci nebojují na život a na smrt Odvaha je lepší název.

BOJOVNOST (Boj.) – údaj, který uvádí sílu draka v boji. Bojovnost lze zvýšit díky kartám VYLEPŠENÍ nebo může být upravena i kartami UDÁLOSTI. Porovnáním Boj. proti Obr. zjistíš, který drak v souboji uspěl.

OBRANA (Obr.) – je kombinací drakovi obratnosti a tvrdosti jeho šupin. Obranu lze zvýšit díky kartám VYLEPŠENÍ nebo může být upravena i kartami UDÁLOSTI. Porovnáním Boj. proti Obr. zjistíš, který drak v souboji uspěl.

Hod 1K6 – jedná se o hod jednou šesti stěnou kostkou

KARTY A JEJICH DRUHY

Ve hře Dračí Letka se vyskytuje několik druhů karet rozlišených vzorem a barvou šupin na rubové straně. Každý druh karet může mít svou raritu označenou barvami.

RARITY KARET

SKŘETÍ KARTA – karta s oranžovým okrajem a oranžovým polem názvu karty nebo oranžovým okrajem a **polem názvu v barvách rarity**, jedná se o karty skřetích draků nebo vybavení a s těmito kartami hrdinové Dračí Letky nehrají.

OBYČEJNÁ KARTA – karta s černým okrajem, těchto karet je ve hře většina.

NEOBYČEJNÁ KARTA – karta se zeleným okrajem a zeleným polem názvu karty, na tyto karty lze během hry narazit celkem často.



VZÁCNÁ KARTA – karta s modrým okrajem a modrým polem názvu karty, na tyto karty moc často nenarazíš.

LEGENDÁRNÍ KARTA – karta se žlutým okrajem a žlutým polem názvu karty, na tyto karty narazíš opravdu málokdy.

POJMENOVANÁ KARTA – karta s rudým okrajem a rudým polem názvu karty. Velmi, velmi vzácná karta, která je spíše sběratelská než herní. Pojmenovaní draci nebo předměty jsou tak silné, že mohou narušit herní mechanismus a pronásledování Barona Pupka by za jejich použití nemusela být zábava. Ale klidně si s nimi zahraj, Dračí Letka má být zábava a jednou za čas neuškodí cítit se jako neporazitelný hrdina 😊.

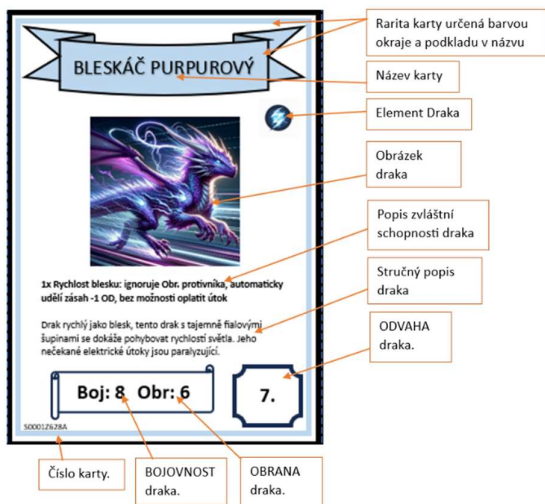


KARTA DRAKA

Základní popis draka a jeho zvláštních schopností, pokud nějaké má. Určuje základní Bojovnost, Obranu a Odvahu každého draka. Kartu Draka doplňuje list do Dračího Deníku, kde najdeš podrobný popis každého z draků.

Letka se skládá ze 4 karet draků.

Tyto karty mohou mít různou raritu.



KARTA UDÁLOSTI

Těchto karet je **pro každou hru 21 v balíčku**. Reprezentují počet kol, které máš na dosížení Barona Pupka. **Jakmile jsou všechny karty otočeny, hra končí.**

Na kartě Události najdeš stručný popis toho, co se děje a jaký vliv to má Dračí nebo Baronovu letku.

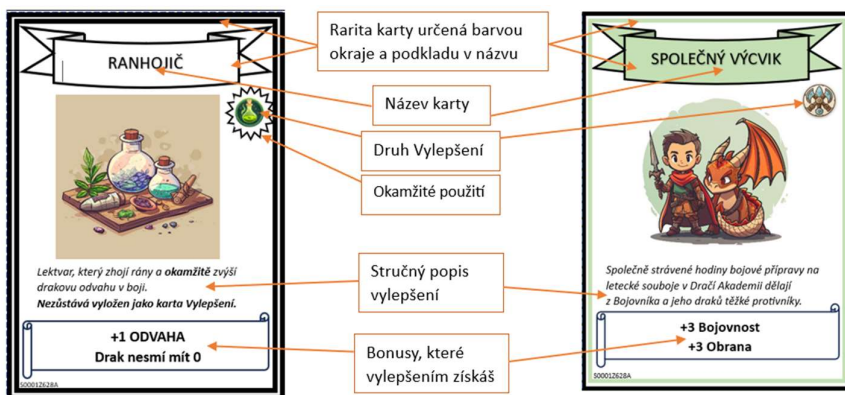
Jedním kolem se rozumí interval mezi otočením a odložením karty Události. Pokud má některá karta Vylepšení 2 použití, rozumí se tím 2 kola. *Některé události umožňují například útočit 2x za kolo tzn. že jde o jedno použití karty Vylepšení.*

Márův Tip: Pro první hraní nebo pro hraní s mladšími letci doporučuji mít v balíčku Události co nejvíce karet „*Polojasno*“ a „*Dobré počasí*“. Díky tomu si lépe zažijete základní pravidla a po pár hrách postupně přidávejte karty s modifikátory. Tím si nejen hru ztížíte, ale i ovládněte a základní balíček vás déle pobaví.

KARTA VYLEPŠENÍ

Těchto karet je ve hře více než si můžeš vzít do jedné hry. Jsou rozděleny na **4 druhy**. Do každé hry si **můžeš vzít 6 karet od každého druhu (4*6=24 karet)**.

Těmito kartami můžeš svým drakům pomoci lépe uspět v pronásledování a vzdušných soubojích. Každý **drak může nést maximálně 2 vylepšení** z toho každé musí být jiného druhu.



DRUHY KARET VYLEPŠENÍ

Do hry si **můžeš vzít 6 karet Vylepšení od každého druhu**. Existují 4 druhy Vylepšení.

- Výzbroj** – speciální zbraň a zbroje určené pro draky
- Lektvary** – masti a elixýry z alchymistických laboratoří
- Manévry** – předem nacvičené formace a manévry

Vyber si jakou specializaci sis zvolil na Dračí Akademii a zjisti jaké užitečné schopnosti a dovednosti si se v akademii naučil.

Zvol si 6 karet od jednoho povolání.

- Bojovník** – nebojácny a neohrožený silák, který se svou letkou pomůže vždy tam, kde je to potřeba. Draci v letce, Bojovníka berou jako svého vůdce, protože nikdy necouvne před žádnou výzvou.
- Hraničář** – znalec draků a života v divočině. Obratný lučištník a lovec. Díky porozumění zvířatům to občas vypadá, že snad umí mluvit s draky. Hraničář je součástí letky. Společně s draky spí, loví i jí.

JAK SESTAVIT BALÍČEK VYLEPŠENÍ

Karty Vylepšení si před hrou **sám vybereš**. Balíček karet Vylepšení **obsahuje 4 druhy po 6 kartách**. Vylepšení jsou v různých raritách.

Pro namíchání balíčku platí jednoduché pravidlo:

Kolik draků od jedné rarity je v Letce, tolik karet stejné rarity mohou mít od každého druhu vylepšení a zbytek do 6 kusů si doberu obyčejnými kartami Vylepšení.

Příklad:


V své letce máš 1x Vzácného drak, 2x Neobyčejného draka a 1x Obyčejného draka. To znamená že si můžeš vybrat:

1x Vzácnou Výzbroj	1x Vzácný Lektvar	1x Vzácný Manévr	1x vzácnou Schopnost
2x Neobyčejnou Výzbroj	2x Neobyčejný Lektvar	2x Neobyčejný Manévr	2x Neobyčejnou Schopnost
3x Obyčejnou Výzbroj	3x Obyčejný Lektvar	3x Obyčejný Manévr	3x Obyčejnou Schopnost

Mám tedy 6 karet Vylepšení od každého druhu, ty zamíchám a vytvořím hromádku Vylepšení.

POUŽITÍ KARET VYLEPŠENÍ

V průběhu hry pak můžeš karty Vylepšení umístit na vybraného draka. Jeden drak unese 2 karty Vylepšení, každá karta musí být jiný druh vylepšení.

Pokud je kolem symbolu Vylepšení značka  působí okamžitě. Kartu s touto značkou můžeš použít na draka ihned a odložíš ji. Tím pádem se nebere, že toto vylepšení drak nese a můžeš použít klidně další kartu vylepšení.

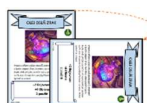
Během svého tahu můžeš umístit všechna vylepšení, která máš v ruce. POZOR na konci kola si, ale můžeš z hromádky líznout jen 1 kartu. Nikdy nesmíš mít v ruce více než 4 karty Vylepšení.

ZNIČENÍ VYLEPŠENÍ

Jakmile drak, který je vybavený Vylepšením zaútočí nebo se brání, bude jeho Vylepšení na konci kola zničeno a z draka jej odložíš. Koncem kola je odložení karty Událost na hromádku otočených karet. Pokud během kola můžeš útočit 2x, použiješ Vybavení 2x a odložíš je až na konci kola.

1 použití = 1 kolo

Některá Vzácná a většina Legendárních vylepšení má 2 použití, místo jednoho. Abyš měl přehled kolik použít ti zbývá můžeš kartu po prvním užití pootočit, tzv. „tapnout“.



Příklady použití vylepšení ve hře:

2 STEJNÁ VYLEPŠENÍ

POUZE 2 KARTY VYLEPŠENÍ, RŮZNÉ DRUHY

2 KARTY VYLEPŠENÍ, RŮZNÉ DRUHY

OKAŽITÝ ÚČINEK LEKTVARU + 2 KARTY VYLEPŠENÍ RŮZNÉ DRUHY

ODLOŽENÁ VYLEPŠENÍ

DRAČÍ LETKA – jak vypadá

Draci létají v letkách, většinou letku tvoří 4 draci a 1 dračí jezdec.

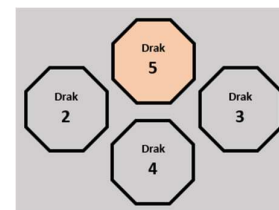
Každý člen letky zná své místo a přesně ví co má dělat.

Vůdce letky (Drak 5) – nejsilnější drak v letce. Drak s nejvyšším Boj. (pokud je Boj. stejná u více draků je Vůdcem drak s nejvyšším součtem Boj. + Obr. + Odvaha), který ji vede a často je to právě on na jehož hřbetu se veze dračí jezdec. (Drak 5 na kartě Barona Pupka)

Pravé a levé křídlo (Drak 2, 3) – tito draci hlídají formaci. Jsou to nejčastěji draci na křídlech formace, kteří se vrhají první do vzdušných soubojů. (Draci 2 a 3 na kartě Barona Pupka)

Ocas (Drak 4) – drak který hlídá ostatním v letce záda. Mívá největší přehled o situaci a dokáže ji mazaně využít. (Drak 4 na kartě Barona Pupka)

Dračí jezdec – většinou se nese na hřbetu vůdce letky. Ovšem zkušený jezdcí jako ty, dokáže během letu přesedat z draka na draka a díky tomu co nejlépe využívat schopnosti každého z členů letky.



PŘÍPRAVA HRY

Na stůl položíš kartu Barona Pupka a vylosuješ nebo vybereš 4 skřeti draky, které rozložíš ke kartě podle čísel. Draka s nejvyšší Bojovností umístíš jako vůdce (Drak 5). Ostatní draky rozmístíš na pozice Křídla (Drak 2, Drak 3) a Ocas (Drak 4).

Před sebe vyložíš 4 karty draků své Dračí Letky. Můžeš je vylosovat nebo sám vybrat.

Co se týče výběru draků jak pro Barona Pupka, tak pro Dračí Letku neexistuje to „správné“ pravidlo. Jde o to, že hlavní je se hrou zabavit. Takže máš spoustu možností, jak letky poskládat.

Márův Tip: Pro začátek skládej letky z **Normálních draků** a zažij si pravidla hry. Později můžeš do balíčku baronových draků přimíchat **Neobyčejné** nebo **Vzácné draky** a vylosovat z nich baronovu letku. Podle toho si pak můžeš také vylosovat nebo vybrat na míru svou Dračí Letku.

Při hraní s mladšími letci doporučuji opačný postup. Menší děti si rády draky vybírají podle vzhledu, jména nebo jiných jim sympatických vlastností. Takže napřed poskládejte Dračí Letku a potom namíchejte z podobných rarit draků letku pro Barona Pupka.

Ideální je, aby v obou letkách byl stejný počet stejných rarit draků.

Příklad: Pokud má Baron 1 **Neobyčejného**, 1 **Vzácného** a 2 obyčejné draky umístí tyto rarity ve stejném počtu i do své letky.

Márův Tip: jako počítadla ODVAHY jednotlivých draků můžeš použít kostky.

Když víš, jací draci letí v tvé letce můžeš si vybrat **24 karet Vylepšení (6 karet od každého druhu).**

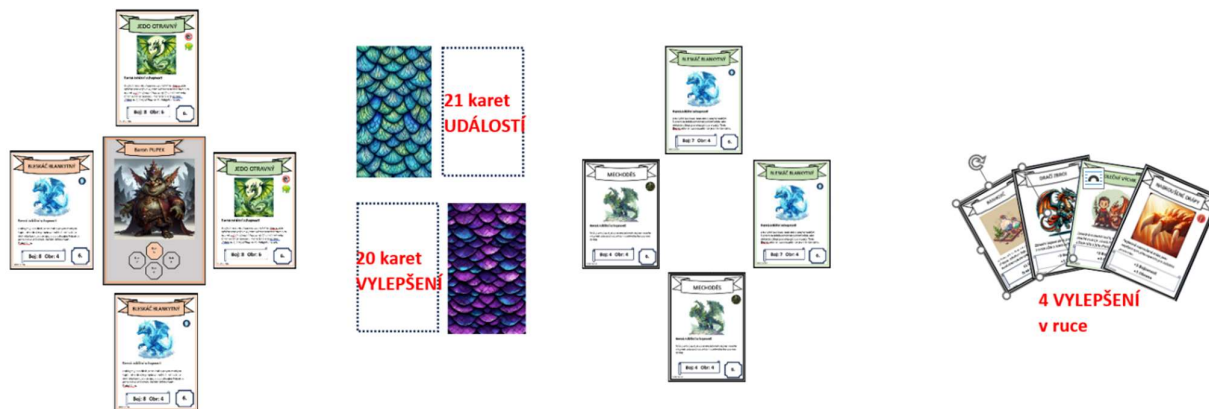
Zachovej počet raritních karet podle počtu a barvy draků ve své letce.

Balíček pořádně zamíchej a **lízni si 4 karty Vylepšení do ruky.** Toto jsou vylepšení, které máš k dispozici na začátku hry.

Na stůl polož hromádku **21 karet Události.**

Márův Tip: zkus zajmout Pupka během 18 kol ;)

Plán rozložení – začátek hry



PRŮBĚH KOLA

1. Otoč kartu Události a přečti si ji, abys věděl, jaká pravidla platí pro toto kolo.
2. Umístí karty Vylepšení na své draky (max. 2 Vylepšení různého druhu pro jednoho draka).
3. Vyber svého útočícího draka.
4. Hod' 1K6 na zásah a zjisti, zda se ti podařilo úspěšně zaútočit.
5. Vyhodnoť zásah a odplatu, nezapomeň na Vylepšení a Události (odečti ODVAHU).
6. Pokud byl útočící drak vybaven Vylepšením odlož karty Vylepšení.
7. Doplň si 1 kartu Vylepšení (v ruce můžeš mít max. 4 karty Vylepšení).
8. Odlož kartu Události na hromádku odložených karet.

Konec kola, pokračuj od bodu 1.

SOUBOJ DRAKŮ

Draci spolu nikdy nebojují na život a na smrt, vždy se snaží svého soupeře zastrážit a zahnat na útěk. Zápas mezi draky sice vypadá tvrdě a nebezpečně, ale nezapomínej, že dračí šupiny jsou nejlepší zbrojí na světě. Jakmile některý z draků stiskne nebo udeří dostatečně silně jeho soupeř ztratí odvahu a k dalšímu boji a uletí pryč.

Souboj mezi draky je rychlou výměnou vzdušných manévřů, náletů a proti útoků.

HOD NA ZÁSAH

Hod 1k6 (hod 1x šesti stěnou kostkou)

1 netrefils – tvůj drak minul cíl a vystavil se útoku vůdce baronovy letky (Drak 5), který může oplátit útok. Odlož karty Vylepšení, které jsi použil v tomto kole pro svého útočícího draka.

2-5 zásah baronova draka – tvůj drak zasáhl cíl (*průběh souboje body 4.-10.*). Pokud je drak s číslem, které ti padlo odehnaný postupuj jako bys hodil 6.

Pravidlo ŠESTKY

Kousanec Baronovi – tvůj drak obratně prolétl formací baronových draků a uštědřil silný úder přímo Pupkovi. Tento mistrný manévř zastraší baronovu letku natolik, že všem jeho drakům odečteš 1 ODVAHU. Karty Vylepšení ti zůstávají do dalšího kola.

Přesný zásah – vyber si, kterého draka zasáhneš. Perfektně mířený nálet na protivníka dle tvého výběru. Takový manévř nikdo nečekal. Překvapený drak ti útok NEOPLATÍ a Karty Vylepšení ti zůstávají do dalšího kola.

Márův Tip: Zvol si na začátku hry. Pro mladší nebo méně zkušené hráče doporučuji Kousanec Baronovi. Pro ostřílené letce a starší hráče je vhodnější Přesný zásah.

PRŮBĚH SOUBOJE

1. Vybereš draka z tvé letky, který bude útočit.
2. Hodiš 1K6 na zásah.
3. Zjistíš, zda se tvému drakovi podařilo zasáhnout cíl.
4. **K Boj. svého draka přičteš karty Vylepšení** a podíváš se, zda na souboj má nebo nemá vliv karta Události
5. Pokud je **hodnota Boj. tvého draka stejná nebo větší než Obr. baronova draka**. Tvůj zásah byl dostatečně silný a **baronův drak přijde o 1 ODVAHU**.
6. Pokud **ODVAHA baronova draka klesla na 0** ihned se vzdá a uletí pryč.
7. Pokud je **ODVAHA baronova draka 1 a víc oplátí ti útok**.
8. **K Obr. svého draka přičteš karty Vylepšení** a podívej se, zda na souboj má nebo nemá vliv karta Události.
9. Pokud je **hodnota Boj. baronova draka stejná nebo větší než Obr. tvého draka**. Zásah byl dostatečně silný a **tvůj drak přijde o 1 ODVAHU**.
10. Pokud **ODVAHA tvého draka klesla na 0** ihned se splaší a uletí pryč.

Příklad souboje:

K útoku jsi si vybral draka: Silný Ledový (Boj. 6, Obr. 3), toho jsi vybavil Vylepšeními



manévř: Klamný cíl (+3 Obr.)



výzbroj: Železné šupiny (+2 Obr.)

Na zásah hodiš 3. Tvůj útok byl úspěšný a podařilo se ti dostat se do souboje s Drakem 3 na pravém křídle baronovy letky, kde letí Bahenní Bodlinatý drak (Boj. 6, Obr.6). Oba draci mají plný počet 6 bodů ODVAHY.

Karta Událost pro toto kolo říká, že kolo probíhá **normálním způsobem**.

Porovnáš tedy Boj. svého Ledového draka s Obr. Bahenního draka.

Ledový Boj.6 = Bahenní Obr. 6. útok byl úspěšný.

Stejný nebo vyšší výsledek znamená, že jsi v souboji vyhrál a Bahenní drak ztratí 1 bod ODVAHY.

Protože Bahennímu drakovi zbývá ještě 5 bodů ODVAHY může ti útok oplátit.

Bahenní Boj. 6 < Ledový Obr. 8 (drakova Obr. 3 + 3 klamný cíl + 2 železné šupiny).

Menší Bojovnost Bahenního draka znamená, že díky Vylepšením se tvůj Ledový ubránil a neztrácí body ODVAHY.

Plán rozložení – možný průběh hry



PRŮBĚH KOLA	VYHODNOCENÍ BOJE	HOD NA ZÁSAH
<ol style="list-style-type: none">1. Otoč kartu Události2. Umísti karty Vylepšení (max. 2 Vylepšení pro jednoho draka)3. Vyber útočícího draka4. Hod 1K6 na zásah5. Vyhodnoť zásah a odplatu (odečti ODVAHU)6. Odlož použité karty Vylepšení7. Dopřít si 1 kartu Vylepšení (v ruce můžeš mít max 3 Vylepšení) <p>Konec kola, pokračuj od bodu 1.</p>	<p>Sečti všechna drakova vylepšení k Boj. a Obr. a přičti bonus nebo odečti postih z karty UDÁLOSTI.</p> <p>Hod 1K6 na zásah a podívej se, zda se drakoví útok podařil. Bojovnost (Boj.) útočníka je větší nebo rovna Obrátlosti (Obr.) bránícího se draka. Je zásah PLATNÝ a obrátce si odečte 1 ODVAHU. Následuje odplata.</p> <p>Boj. ≥ Obr. = -1 ODVAHA Boj. = Obr. = -1 ODVAHA Boj. < Obr. = neúspěšný útok</p>	<p>Hod 1k6</p> <p>1 netrefils vůdce letky (Drak 5) může oplátit útok. Ztráta použitých karet Vylepšení.</p> <p>2-5 zásah baronova draka – pokud je drak s tímto číslem odehnaný postupuj jako bys hodil 6.</p> <p>6 kousanec Baronovi všichni Baronovi draci -1 ODVAHA. Karty Vylepšení ti zůstávají do dalšího kola.</p>

KONEC HRY

ODEHNAL JSI 2 A VÍCE BARONOVÝCH DRAKŮ

jakmile odeženeš alespoň 2 draky z letky Barona Pupka, zbývající draci už nemají dost síly na to, aby udrželi síť s tlustým skřetem ve vzduchu. Klesnou na nejbližší možné místo a dost nešetrně se skřetím vládcem praští o zem.

Ten drakům vyhrožuje, spílá a práská jim nad hlavami bičem, ale je mu to málo platné. Zbývající draci vidí tvou rychle se blížící letku. Na nic nečekají, mávnou křídly a rozlíceného skřetího barona nechají jeho osudu.

Obří veletlustý skřetí vládce je zvyklý, že ho jeho služebníci všude nosí. Tudíž ti nemůže pláchnout. Slabé nožky neunesou baronův grandiozní břich. Tvoji draci popadnou cestovní síť i se zlým skřetem uvnitř a vydají se směrem k základně Dračí Letky, Baron Pupek může prasknout vzteky.

Zvítězil jsi! Zajmout Barona Pupka, to je zásluha hodná medaile a kádě ryb pro tvé dračí přátele.

SPLAŠILI SE TI 2 DRACI A OPUSTILI DRAČÍ LETKU

pokud ti štěstí nepřeje a drakům z baronovy letky se podařilo zahnat 2 z tvých draků, pronásledování končí. Zbytek letky se necítí být dost odvážný a rozhodnou se letět hledat své splašené kamarády.

Draci se řídí pravidlem. Souboj, který nejde vyhrát dnes, by příště mohl dopadnout jinak. Zahroziš směrem k vzdalujícímu se Baronovi Pupkovi a poplácaš svého draka po šupinatém krku. „Pojďme najít naše přátele,“ pobídneš zbytek letky.

Zlý skřet dnes unikl! Ale to nevadí. Příště budeš se svou letkou lépe připravený.

KARTY UDÁLOSTI DOŠLI

jestli jsi otočil všech 21 karet Události a nepodařilo se ti odehnat alespoň 2 draky z letky Barona Pupka, nezbývá ti nic jiného než ho přestat pronásledovat. Právě jste se během zběsilé honičky dostali na dohled Skřetích ostrovů. Draci z tvé letky dál pokračovat nechtějí.

A ty se jim nediviš. Kromě otřesného zápachu nemytých skřetů se vzduch nad ostrovy hemží zlými draky. Draky, kteří dobrovolně pomáhají skřetům při páchání lotrovin. Proti takové přesile nemáte šanci. Pochválíš svou letku za výbornou práci a zamíříte zpět na základnu Dračí Letky.

Sice jsi Pupka nedopadl, ale aspoň jsi mu pořádně prohnal pérka. A hlavně, podařilo se vám vyhnat Pupka z Bahenních ostrovů, kde už nemůže trápit místní Blátoryje a Mechouše.



Dračí Letka Verze 1.2 (05.2024)

Autor: Mára „Azrok“ Navrátil

Testeři a rádci: Ríša a Bertík

Výkonný asistent: Anthropic Claude 3 AI

Ilustrace: Deeplly Vision AI

www.zona628.cz