

Cesta lukostřelce k Hydře

Kdysi dávno se v hlubokých lesích usadila prastará Hydra. Její jedovatý dech zahalil celý kraj strachem a divoká zvířata i nestvůry se staly jejími služebníky. Cesty zarostly, les potemněl a lidé se začali bát vycházet ze svých domovů.

Legenda však praví, že existuje jediná cesta, jak Hydry porazit. Odvážní lukostřelci musí projít její říší, překonat všechny nástrahy a prokázat svou přesnost, odvahu i schopnost spolupracovat. Teprve potom budou hodni postavit se samotné Hydře.

1. Zkouška učně – Slaměný panák

Každý hrdina musí nejprve dokázat, že ovládá svůj luk.

Na okraji lesa stojí starý slaměný terč. Právě zde si kdysi mladí lukostřelci osvojovali základy střelby. Je to první zkouška na cestě – zdánlivě jednoduchá, ale důležitá.

Napni luk, uklidni dech a zamiř.

Vystřel 6 šípů.

2. Lesní lov – Zajíc a Kanec

Jakmile vstoupíš mezi stromy, zaslechneš šustění listů. Zpoza křoví se na okamžik objeví zajíc. O kus dál se ozve praskání větví a z lesa vyjde mohutný kanec.

Zvířata tě zahlédla a chystají se utéct. Pokud se jim podaří zmizet v lese, varuj ostatní tvory před příchodem lukostřelců.

Musíš zasáhnout cíl 2×, než zajíc a kanec utečou.

Pokračuj dál, než se o tvém příchodu dozví celý les.

3. Vlkodlačí zvědové

Cesta tě zavede na skalní výběžek. Na chvíli si odpočineš, když vtom spatříš skupinu vlkodlačích zvěďů Hydry.

Rychle se ukryješ za výčnělek skály a připravíš svůj luk. Nesmíš dovolit, aby tě spatřili a svolali celou nepřátelskou smečku.

Z úkrytu musíš 3× zasáhnout.

Pokud zvědy porazíš dříve, než stačí přivolat posily, můžeš pokračovat hlouběji do lesa.

4. Pavoučí síť

Les je stále temnější a cesta se postupně ztrácí mezi stromy. Najednou zjistíš, že stezku zatarasila obrovská pavučina.

Hluboko v jejím středu číhá obří pavouk a čeká na svou kořist. Jedinou možností je prostřílet si cestu skrz pavučinu.

Musíš však dávat pozor, abys jí nezasáhl.

Z bezpečí pařezu/klády zvedni luk a zamiř na cíl.

Vystřel 4 šípy.

5. Jeskyně netopýrů

Po překonání pavoučí sítě pokračuješ dál, až před tebou vyroste skalní stěna. V ní se otevírá temná jeskyně.

Jakmile vstoupíš dovnitř, uslyšíš šustění křídel. Ze stropu se snášejí hejna netopýrů a tma kolem tebe houstne.

V dálce však zahlédneš pochodeň. Pokud ji dokážeš zapálit, cesta jeskyní se rozzáří a získáš výhodu.

Máš 6 výstřelů.

Pokud se ti podaří zapálit pochodeň, tvá odměna bude **dvojnásobná**.

6. Rozzuřený medvěd

Za jeskyní začíná horská stezka. Když dorazíš k průsmyku, spatříš mohutného medvěda.

Medvěd právě hoduje a tvůj příchod ho vyrušil. Pomalu se zvedne na zadní tlapy a otočí se směrem k tobě.

Nemáš mnoho času.

Začneš ustupovat a snažíš se získat potřebný odstup. Medvěd se však blíží.

Máš 30 sekund a 6 šípů na to, abys ho přesnými zásahy vyplašil.

Pokud uspěješ, průsmyk je volný a cesta k Hydře pokračuje.

7. Hnízdo divokých včel

Za horským průsmykem už cítíš, že se blížíš k území Hydry. Před tebou se však nad cestou houpe obrovský včelí úl.

Rozzuřené včely hlídají své hnízdo a každý neopatrný krok může znamenat jejich útok.

Všimneš si černého středu úlu. Je to vchod do hnízda.

Máš 3 šípy.

Pokud se ti podaří zasáhnout černý střed, vchod do úlu ucpeš a bezpečně si otevřeš cestu dál.

8. Krysy

Za úlem už je les téměř zcela zničený. Na zemi vidíš stopy po nějakém velkém tvorovi, ale zatím netušíš, co tě čeká.

Sehneš se, abys stopy lépe prozkoumal.

Vtom se z úkrytu vyřítí tři krysy!

Lekneš se, ale není čas váhat. Krysy se rozbíhají na všechny strany a snaží se tě obklíčit.

Máš 30 sekund na to, abys je zasáhl.

Po chvíli se vzpamatuješ stejně jako tvoji společníci. Rychle posbíráte věci, které při útoku popadaly, a pokračujete dál.

Už víš, že jsi velmi blízko.

9. Hadí strážce

Cesta je stále více zničená a ušlapaná. Všude kolem jsou stopy po mohutném tvorovi a ve vzduchu je cítit nebezpečí.

Najednou se za keřem objeví obrovský had. Je rychlý, tichý a nebezpečný. Je to obrovský had, který chrání poslední cestu k její skrýši. Zvedneš luk. **Máš pouze 2 pokusy na zásah.** Jestli chceš pokračovat, musíš ho překonat.

10. Finální bitva – Hydra

Konečně dorazíš na vrchol skály. Před tebou se zvedá vůdkyně celé pohromy – mohutná hydra.

Její mohutné krky se kroutí mezi kameny a každá její hlava představuje novou hrozbu. Jenže během předchozích bojů jsi přišel o většinu své munice.

Zůstaly ti pouze 2 šípy. Tentokrát ji nemůžeš porazit sám.

Spoj se s ostatními lukostřelci. Společně musíte přesně mířit a postupně zasáhnout všechny její hlavy. Teprve potom se odhalí její největší slabina – srdce.

Nejprve skolte hlavy Hydry, potom zasáhněte její srdce.

Když padne poslední hlava, její kouzlo se rozplyne.

A pokud se vám podaří Hydry společnými silami porazit, čeká na každého odvážného lukostřelce ještě zvláštní odměna.

Legenda začíná právě zde

Jen ten, kdo projde všemi **devíti zkouškami**, nezalekne se nebezpečí a v poslední bitvě spojí síly s ostatními, může získat titul:

LOVEC HYDRY

A zachránit celé království.