



Fantastate



Kooperativní Fantastát - scénář „Moc písmenek“

Útoky na některé obludy mají svá omezení. Pokud souboj s obludou prohrájete, může se vám něco mrzutého přihodit...

	Může na něj útočit pouze ten hráč, který má ze všech hráčů nejméně bodů.
Netopejř	
	Pokud hráč prohraje, vylosuje ze zásoby dvě písmenka. Následně zničí sobě i všem spoluhráčům všechny zbraně a přátele, jejichž název obsahuje tyto dvě vylosovaná písmenka. (Platí celá slova názvů, nikoliv počáteční písmena názvů.)
Vlkodlak	
	Lze na něj útočit pouze s přítelem, který je ze všech přátel hráčů ten nejsilnější (jeho název je složen z nejvíce slov).
Babouk	
	Pokud hráč prohraje, tak u zbraně i přítele ubere jedno písmeno a nahradí jej jiným (pokud písmena nemá, vybere si dvě náhodná ze zásoby). Dokud spoluhráč nepřijde na tato nová písmena v názvu zbraní a přítele, nemůže je používat.
Zombiák	
	Hráči je automaticky proklet pokud se pustí do souboje s Modrým Bubiákem. Každou náповědu tak musí předvést pantomimicky namísto toho, aby slovo vyslovil. S předváděním však musí skončit, jakmile někdo ze spoluhráčů promluví!!!
M. Bubiák	
	Pokud hráč prohraje, je proklet a dokud mu spoluhráče nepřijdou na dvě slova antikouzla, které musí okamžitě vytvořit, zničí každou kartu na kterou vstoupí (kromě karet temného lesa a karet oblud). Také si vezme si dvě náhodná písmena z balíčku.
Ježibaba	
	Pokud hráč prohraje, je proklet a každou náповědu musí kreslit namísto toho, aby slovo vyslovil. S předváděním však musí skončit, jakmile někdo ze spoluhráčů promluví!!!! Jako symbol prokletí si na kartu svého hrdiny položí akční kostku s daným symbolem na vrchu.
Z. Bubiák	
	Hráč má antidoprní prostředek. Vezme si šneka a otočí jej vzhůru nohama, aby bylo jasné, že je „anti“. Položí si k němu dvě písmenka, a dokud spoluhráči nepřijdou co je daný doprní prostředek zač, musí se hrát pohybovat pomocí kostky. Určí směr, kterým chce jít a pote hodí kostkou a posune se o tolik karet, kolik padlo na kostce. Pokud by měl vyjít z hracího plánu, zůstane na krajní straně plánu.
Čači Meduza	
	Příteli hráč přidá jedno náhodné písmeno, toto písmeno představuje něco negativního. Přítel hráče bude mít o jedna nižší sílu dokud spoluhráči nepřijdou na to, co hráč na dané písmeno vymyslel za slovo. Lze na něj útočit jen v případě, že všichni hráči mají alespoň tři body.
Upír	
	Hráč má jednoho „anti“ přítele navíc (zlého raráška, který se umí proměnit v cokoliv živého). Hráč si vezme kartu přítele a otočí jej vzhůru nohama. Položí po něj dvě písmenka, pokud je nemá, vylosuje si dvě náhodné ze zásoby. Dokud spoluhráči nepřijdou na název tohoto zlého přítele, ubírá hráči dvě síly pro každý boj.
Čertisko	
	Prohrajete-li, drak se přesune se šesti sousedními kartami na ostrov. Položte tyto karty stranou mimo herní plán. Figurku si položte na libovolnou kartu, jež sousedí s prázdným místem po přesunutých kartách. Vytvořili jste dračí ostrov. Na dračí ostrov se můžete automaticky přesunout místo svého tahu, jen pokud budete mít pohyb čtyři a vyšší.
Drak	

U z b r u v y o j n r k g w e b u z F a n t a s t a t e m o e n a l v w c m i n j a v n
 x k s c a i z m d p k a v c k l i t z a q t o j c v i o t e d h e w j t x c e i l s b r o q e v
 i k s c a i z m d p k a v c k l i t z a q t o j c v i o t e d h e w j t x c e i l s b r o q e v