

Zanim ruszycie

Witaj drogi podróżniku. Zadań tutaj jest bez liku. Weź latarkę humor dobry no i ruszaj, bo przed tobą jest nawała zadań, by odszukać... „**Czekoladowego Grała**”!!!

Swoją podróż racz rozpocząć, kiedy kury spać już spoczną, kiedy ciemno się już robi, kiedy upiór się sposobi, kiedy kosa o kamienie ostrzy i napręży cienie. Kiedy kurant czas wybije, ruszaj by ratować szyje. By ułatwić wam zadanie niechaj się godzina stanie 22:30. **Go on.** (xD)

By rozpocząć udaj swoje kroki marne w te odmęty czarne:

Dwie są wieże wiedzy złączone krużgankiem. Ty możesz tu chodzić tylko z kagankiem. Kiedy **młody** bakalarz po wiedzę przychodzi. Do **starej wieży** po nauki **na początku** chodzi. A na samym szczycie, gdy nogi zmęczone patrzysz na wprost i widzisz... **Te wrota** – to one otworzą dzisiejsze wyzwania. Tam musisz rozpocząć gry nocnej starania. Tam imię otrzymasz oraz nowe życie. Noś je zawsze widoczne i z dumą rozgłaszaj. Kiedy stracisz imię karę spotkasz srogą. Wszyscy wiedzą, że tego zrobić już nie mogą???

a. Imiona dziewczyn

- Żyłka, Cirzpisza, Chwalimira, Ciecirada, Miłochna, Niedomira, Pężyрка, Radochna, Rzepicha, Tomiłka

b. Imiona męskie

- Bożydar, Nielub, Niemoj, Gniewomir, Myślimir, Zdziczest, Jutrowuj, Domażyр/Dużożyр, Słup

Odczytajcie zagadki i sami zobaczcie, czy zgadniecie, gdzie znajdują się poszczególne gry lokacje...

1. Teraz zacznij odliczanie, by rozpocząć to wyzwanie. **Trzy, dwa, zero.** Wiesz już wszystko. Ruszaj więc do punktu szybko. Trubadurzy świat swój mają, tylko na was tam czekają. Tylko jedna trupa na raz komediantów czas umili. Jak was przyjdzie więcej, będziecie się nudzili.
2. Czarny kaptur, o swe życie, jeśli mądrą masz drużynę teraz drżycie. Kat swój fach zna doskonale. Na nic wszystkie wasze żale. Tu topory ostre, tam są miecze proste. Tam ciężary wszelkie. **Tu pot strumieniami** z nieszczęśników płynie. Jeśli wygrasz z katem może nikt nie zginie? I uważaj młoda głowo, bo kat wybuchowy i jak przegra czasem też ucina głowy!
3. Według starych podań umysłów ostoja, gdzie grupa druidów o wiedzy mówiła. Tutaj wszelkie plany i projekty powstawały, które wiedzę najmłodszym dostarczać wciąż miały. **Pokój Najjaśniejszy**, jeśli dobrze jarzysz szybko znajdziesz i zdolność pokarzesz. Dzisiaj to pieczara od dwóch chwil zajęta. Przez plemię jaskiniowców dla siebie przejęta. To plemię brutalne, lecz dla równowagi mają dla was napary odwagi. Żarna mielą dzielnie aż skry w górę lecą. Teraz tylko iskry wiedzę napojem podniecą... nieco xD.
4. W zamczysku jak wiecie nie wszystko się świeci. Są sale balowe, bawialne, galowe. Są też sale tortur, gdzie młodzi adepci strasznie pokutują słuchając słów pepci... xD. Wśród tych zakamarków znajdziecie **podziemia**, gdzie dla „nocnych marków” ukryte zlecenia. Swą siedzibę znaleźli beztroscy malarze co wam karzą zrobić ooooo.... To się okaże.
5. To miejsce okryte jest cieniem milczenia. Sam nie wiem czemu dałem tam zlecenia. Tam też uważaj drogi mój wędrowcze. To nie jest miejsce na Twe jęki owcze. To miejsce znane w tej wieży już nowej. Tu liczne wzory, kwasy i zasady. Tu nikt nie idzie tylko dla zabawy. Tu ruch jednostajny oraz prawo ŁOMA xD. Lepiej tu nie wchodzić, kiedy w mózgu „słoma”. Teraz naukowcy prowadzą badania. Doświadczenia rozliczne i... inne działania
6. Teraz już nie wiem co pisać i jak. Kiedy słów na opis tej lokacji brak. No dobrze zacznijmy od tego! Jak wiecie. Wiedźmy i wiedźmini są w prawdziwym świecie. Robią swoje złoty i

splatają sploty. **Niedaleko stoły dwa zielone stoją**, lecz one nie są wiedźm owych ostoją. Nasi bohaterzy przy „kotłach” siadają i wiedzę rozliczną ze świata zbierają. I chociaż wielu uważa, że świat przestarzały. Dookoła mają sprzęt swój doskonały. Szybko i wartko wszystko wyszukują. A że w chmurze bujają??? Tym się nie przejmują. Do tego

7. Aż z dalekich krajów zamorskich ostoi, kupcy dziś przybyli, aby nabyć soli. Zdrożeni są bardzo i **głodni jak wilki**. Nie czekali długo ani jednej chwili. Trzeba zjeść coś dobrego, upichcić, uwarzyć. Przy okazji smaków zamorskich rozżarzyć. Udaj się do nich a może cię spotka na te smaki malutka ochotka
8. W odmętach pradawnych, historii odległej, przybyli Tatarzy w walce bardzo biegli. Zabili ludność pocięli w kawałki. I nie są to jakieś ludowe przechwałki. To plemię okrutne, lecz bitne i sprawne. Mają swe sekrety i ćwiczenia dawne. A każdy na koniu jeździ jak marzenie i tylko szum hal i przestrzeni kochają szalenie. Znaleźli w zamczysku również swą komnatę. **Ogromną, obszerną jak z stepów sonatę**. Odszukaj Tatarów i stawaj tam dzielnie. A docenią odwagę, sprawność i chęci. Aaaa.... Niech opis ten was nie zniechęci.
xD