

# Honba za pokladem

Drak Bairanax



## 1. fáze

Z bitvy o poklady severní spouště uletěl drak s velkou částí pokladu. Nejspíš si jej odnesl do své skrýše, aby sním navýšil svou hromadu, na které bude odpočívat a lízat si rány, utřené v boji.

Jestli chcete ten poklad ... chcete ten poklad? Chcete ten poklad! Musíte zjistit kam s ním drak odletěl. K tomu potřebujete zjistit, co je to za draka. Protože byl drak zraněný, potřísnil kraj svou vlastní krví, když nabíral výšku, aby uletěl vaším šířím. Posbírejte krápě zasklé krve, které ulpěly na všech známých lokacích.

Jestli jich najdete alespoň několik ( 5, 10, x ) vyhledejte některou z potulných postav \* a zeptejte se jestli by vám dokázala říct něco o tom, komu ta krev patřila.

Pospěšte si, dokud je drak oslabený. První urvou největší díl pokladu, samozřejmě pokud draka porazí.

Draka chrání příšery

\*Potulné postavy jsou cizí postavy, které potkáte na cestách a nevypadají zrovna jako útočící příšera, můžete se jich na ledacos zeptat, mohou vám poradit, nebo vás dokonce něčemu naučit.

Říst z dračí krve dokáže pouze **vřdma**. Knihovnice, mudrci i osud je na ni odkáže ... “ To bohužel není v mých silách, ale zkuste vřdmu.” Poustevník, by mohl projevit nadšení nad dračí krví a prozradit jim, že ví o dracích hodn, ale jakému drakovi patřila tahle poznat nedokáže. Blázen je pošle za kterýmkoli z ostatních dle vlastního výběru.

**Vřdma** - “ Přinesli jste dračí krev, to je vzácná surovina, kdepak jste k ní přišli ? A zajímá vás jestli umím říst z krve? Hm je úplně ztvrdlá, první by nebyla?” “ To bude drahé ... ( mohla by chtít jídlo nebo groše) “Dejte mi tu krev, ořaruji ji tak, aby jste z ní, s trochou inteligence, dokázali vyříst, co potřebujete sami .” A vymění kameny za pytlíček se skládáčkou v

barv? jejich národa.\* “V tomto kouzelném pytlíku, je vše, co potřebujete ke ?tení z draží krve, dovíte se, co to bylo za draka, ale o dracích já nic nevím, na to budete muset najít jiného odborníka.” ... Ale jestli byste měli zájem o něco dalšího, můžu vám nabídnout ... “

Měla by se ujistit, ze kterého národa jsou a třeba nechat pozdravovat jejich krále nebo pronést něco všev?doucího.

Trandhuil -Elfové - zelené š?rky od gleitu \*

Starostka Neneke - Lidé - modré gleity

Durin - Trpaslíci - ?erve gleity

Feanor - Arnor - žluté gleity

Pak jim doporučí donést pytlík do království a poradit se s ostatními, a říct jim, že je král ur?it? odm?ní.

Král by měl hrdiny odm?nit zkušenostma

Kdyby p?išla jiná skupina stejné národnosti, v?dma jim ?ekne, že už jejich národ potřebné informace získal a že pro něj nemá žádné další ... ale může jim samoz?ejm? nabídnout něco jiného ...

## 2. fáze

Se jménem Draka, které poskládají z jeho krve vyhledají mezi potulnými postavami tu, která se v dracích vyzná. Knihovnice, osud i mudrc by je měli odkázat na poustevníka. Blázen na kohokoli jiného, krom? v?dmy ( ta už jim totiž ?ekla, že o dracích nic neví).

**Poustevník** se všeobecn? o dracích rozpovídá, ale konkrétn? tady na Bairanax si nebude moct vzpomenout, ale poradí jim (**možná po nich bude něco malého chtít, jídlo**), aby šli do knihovny a vyp?j?ili si bestii?, že jsou v něm jednotliví draci zaznamenáni.

## 3. fáze

V knihovně se do?tou, že Bairanax pochází z ostrova Tol Narthad.

**2) připravit do knihovny list se seznamem draku a jejich míst odpocinku. Hraci si v něm vyhledají sami.**

**V?dma.** Jméno ostrova se nachází už asi jen na starých mapách. Všechny staré mapy byly v truhle, kterou odnesli sk?eti, v domnění, že je v ní poklad, nechali za sebou stopy, které sm??ovaly k dungeonu.

( říct hrá?m, že mají u vstupu říct, co jdou hledat, aby jim strážci dungeonu vysv?tlily pravidla )

## 4. fáze

**Dungeon** – V dungeonu budou na stromech na h?ebí?cích rozv?šené klí?ky (m?že jich být mnoho), max skupina 4 hrdin? se snaží najít co nejvíc klí?k? a truhlu d?ív, než je strážci dungeonu vy?adí a truhlu otev?ít. Když se dotýkají truhly jsou pro strážce neviditelní a strážci prochází pátrat zp?t do chodeb.

**Mají jim strážci říct, co mají d?lat, nebo je nechat, a? na to p?íjdou sami?**

Mapy budou v ruli?ce p?evázané provázkem v **barv? národ?**, hrdinové berou jen svoji.

Truhla může být v dungeonu od začátku, jako rekvizita, akorát by na nad ní měl být nápis NEODNÁŠT! Ty klí?e by tam mohly viset už d?ív, dobrodruh?m, kteří zatím nehledají mapu je třeba vysv?tlit, že sm?jí sbírat pouze drobné poklady na

zemi).

V truhle najdou i lahvičku Galadriel, která jim zajistí bezpečný odchod? (Příšery by mohly zahrát bolestivé oslepení). Lahvička by působila pouze v dungeonu a u východu by ji museli vrátit. PM: bezpečný odchod bude asi lepší. Budto lahvičku, nebo mít truhlu u východu

Příšery převezmou od hráčů klíče, Znovu zamknout truhlu a rozvší klíčky, ten správný hlouběji do dungeonu? (Příšery mohou převzít klíčky i lahvičku od hrdinů hned po scéně s oslepením a začít vše zase obnovovat, ještě než se hrdinové z bludiště vymotají)

Když skupina neuspěje? Musí znova na začátek a začít se pokud tam už čeká další skupina.

**Platí poplatek? Omezit čas pátrání? Když hrdinové zemřou, musí se jít do města oživit?**

Mapu nemusí získat všechny skupiny, mohou se přidat k tomu, co ví kam jít, ale začít se až nakonec.

## 5.fáze

Je v legendě o Bairanaxovi výslovně řečeno, že je to ostrov bez lodí nepřístupný? (Vážně by neměl být ten text tak dlouhý, aby tato informace nezanikla). Aby nemusel zasahovat osud s poznámkou "Chystáte se na ostrov? A loď máte?" Opravdu bychom nechtěli posouvat závěrečnou bitvu, protože někdo dorazí k jezeru bez lodí. Taky si říkám jestli půjde pohlídat, aby neměly národy oproti sobě velké spoždění, a aby se k závěrečné bitvě zvládli dostavit?

PM: lode by nemely byt nutnost, at prave neni riziko prodleni. Spis by mely dat nejakou vyhodu.  
Například: nestvury budou mít normalně bojiste +10/+0. Když máte loď, mají bojiste +6/+0

V podstatě to tedy znamená, že lode budou mít vždy, ale za prostředky si mohou poridit **DOBRE LODE.**

1 Loď má nosnost 4 pasažéry. ... (Co když převážíš golema? :)

Revize ?. 1

Vytvořeno 2026-04-12 18:04:49 UTC uživatelem Admin

Aktualizováno 2026-04-12 18:04:49 UTC uživatelem Admin