

Honba za pokladem

Drak Bairanax



1. fáze

Z bitvy o poklady severní spoušť uletěl drak s velkou částí pokladu. Nejspíš si jej odnesl do své skrýše, aby sním navýšil svou hromadu, na které bude odpouštět a lžat 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 šípem. Posbírejte křepku je zaschlé 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 úrvou nejvyšší díl pokladu, samozřejmě pokud draka porazí.

Draka chrání píšery

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

Říct 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 poše 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 říct z krve? Hm je úplně ztvrdlá, první by nebyla?” “ To bude drahé ... (mohla by chtít jídlo nebo groše) “Dejte mi tu krev, ořaduji ji tak, aby jste z ní, s trochou inteligence, dokázali vyříct, 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 bestiář, 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 hráčům, 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 (může 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 m?že být v dungeonu od začátku, jako rekvizita, akorát by na nad ní m?l být nápis NEODNÁŠT! Ty klí?e by tam mohly viset už d?ív, dobrodruh?m, kte?í zatím nehledají mapu je t?eba vysv?tlit, že sm?jí sbírat pouze drobné poklady na zemi).

V truhle najdou i lahvi?ku Galadriel, která jim zajistí bezpe?ný odchod? (P?íšery by mohly zahrát bolestivé oslepení). Lahvi?ka by p?sobila pouze v dungeonu a u východu by ji museli vrátit. PM: bezpečný odchod bude asi lepší. Budto lahvičku, nebo mít truhlu u východu

P?íšery p?evezmou od hrá?? klí?e, Znovu zamknout truhlu a rozv?sí klí?ky, ten správný hloub?ji do dungeonu? (P?íšery mohou p?evzít klí?ky i lahvi?ku od hrdin? hned po scénce s oslepením a začít vše zase obnovovat, ještě než se hrdinové z bludišt? vymotají)

Když skupina neusp?je? Musí znova na začátek a začít se pokud tam už ?eká další skupina.

Platí poplatek? Omezit ?as pátrání ? Když hrdinové zem?ou, musí se jít do m?sta oživit?

Mapu nemusí získat všechny skupiny, mohou se p?idat k t?m, co ví kam jít, ale začít se až nakonec.

5.fáze

? Je v legend? o Bairanaxovi výslovn? ?e?eno, že je to ostrov bez lodí nep?ístupný? (Vážn? by nem?l být ten text tak dlouhý, aby tato informace nezanikla). Aby nemusel zasahovat osud s poznámkou “Chystáte se na ostrov? A loď máte?” Opravdu bychom necht?li posouvat záv?re?nou bitvu, protože n?kdo dorazí k jezeru bez lodí. Taky si ?íkám jestli p?jde pohlídat, aby nem?ly národy oproti sob? velké spožd?ní, a aby se k záv?re?né bitv? zvládli dostavit?

PM: lode by nemely byt nutnost, at prave neni riziko prodleni. Spis by mely dat nejakou vyhodu.
Například: nestvury budou mít normalne bojiste +10/+0. Kdyz mate loď, maji bojiste +6/+0

V podstate to tedy znamena, ze lode budou mít vzdy, ale za prostredky si mohou poridit **DOBRE LODE.**

1 Lo? má nosnost 4 pasažéry. ... (Co když p?evážíš golema? :)

Revize ?. 1
Vytvořeno 2026-04-12 18:05:00 UTC uživatelem Admin
Aktualizováno 2026-04-12 18:05:00 UTC uživatelem Admin