

# Info do začátku hry

## Hráři

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

Jestli chcete ten poklad ... chcete ten poklad? Chcete ten poklad! Musíte zjistit kam s ním drak odletí. K tomu potřebujete zjistit, co je to za draka. Protože byl drak zraněný, potřísnil kraj svou vlastní krví, když nabíral výšku, aby uletěl vaším směrem. Posbírejte krávy zaslých 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.

PVP je povoleno od 11:00 a bude vyhlášeno, že je povoleno.

Na příšery neútočí.

Produkce vesnic se nebere.

Roleplaying

Na herním území jsou kapičky draží krve. Potřebujete jich získat co nejvíc.

Oromeho slzy

## Králové

Změna oproti minule! V každém městě si můžete postavit budovy na suroviny, které chcete!

**Co zdraznit dříve před začátkem hry**

Nebrat a neodnášet nic, co není volný poklad (kamínky, mana, jeleni, slzy) a není u toho napsané, že si to můžete vzít nebo přejít.

(hlavně karty lokací a razítka nikdy nebrat!)

Úkoly na Fialových lokacích jsou jen pro děti v doprovodu dospělého.

Vysvětlit jak funguje razítkový arch

# Mocní

# Obchodníci

Ve městě se dá postavit maximálně 9 budov. Ve vesnici se dají postavit maximálně 3 budovy. Každá produkční budova má komu patří a Obchodník dává její produkci přímo k ní.

# Příšery

Určit vedoucí příšeru, pro danou oblast, která bude mít vysíláčku a bude zodpovědná za správu vesnic v té oblasti.

Seznam vesnic s podmínkami obsazení

Pokyny pro dobývání mezi PVP hráči

**Ruiny staré pevnosti - Troskov (5)** CP hraje obyvatele nezávislé vesnice, hrdinové se pokusí převzít správu vesnice, zaplacením smluvního obnosu (něco v rozsahu **dodávka dřeva, kamene nebo vína, xg**) pomocí slíbením vojenské ochrany atd... Pokud se nedohodnou dojde k boji s domobranou.

**Starý lom - Lomná** - stejný scénář jako **Troskov** - ideálně stejné CP

**Úrodné stráně - Skřetomlaty (53)** zakladatelé vesnice budou bojovat s oddílem skřetů.

## Temný hvozd

Doplňovat **vodu hvůzd** na lokaci **Zaniklé město elfích lidí (26)**

**Polom - Ždárka (29)** - (Nachystejte si zásobu šišek do chlebníku a pošlete někoho kdo umí házet (např. Šablík nebo Adam :)). Příšera bude hrát obra. Zakladatelé nové vesnice měli postavit 3 až po 2patrové stavby z přírodnin. Obr se pokusí stavby šiškami shodit. (Může stavby i rozkopnout, nebo se naopak krýt za stromy) Obr má 10 ž skupina 8ž. Když ho stavitelé 10x trefí šiškou, je mrtvý. Hráči pak ještě musí opravit všechny stavby, které obr zničil a odevzdat mu 5 kamenů, aby se jeden z nich mohl prohlásit právoplatným pánem a vybrat daní.

Revize ?. 1

Vytvořeno 2026-04-12 18:04:58 UTC uživatelem Admin

Aktualizováno 2026-04-12 18:04:58 UTC uživatelem Admin