

Matemág (HT)

Název:	Matemág
Typ:	Osobní quest
Pro hráče:	Vidíš svět jako soubor vzorců a čísel. Ve snu jsi požíval hvězdy i kroky nepřítele. Tvé myšlení může mít rovnováhu světa. Nejdříve vyjisti svou mysl meditací ve svatyni.
Pro organizátory:	<p>Při startu: popis questu Po meditaci ve svatyni kartička questu s extra listy papíru a tužka. Kartička questu: Najdi odpovědi na tyto otázky:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Máš kouzlo, které zraní celkem za 20ž. Kolik může zabít maximálně kostlivců?2. Bojovníci Petrus a Pavlos mají tesáky, plátové zbroje, štítů a helmy.. Na kostkách jim vždy padne hodnota 3. Stojí proti nim Uruk-Hai. Dokáží souboj vyhrát bez akce pomoc?3. Horský lev bojuje s šesti vlky. Mají kostky, na kterých jim vždy padne hodnota 3. Jsou lstiví a pomáhají si. Dokáže lev vyhrát? <p>Odpovídi si můžeš spočítat, když si v soubojích zapíšeš, jaké mají příšery vlastnosti. Až budeš odpovědi mít, vyhledej osud.</p> <p>Kartička dovednosti: Není místo pro náhodu Můžeš zahrát jednou za souboj na začátku soubojového kola. Toto kolo budou na všech kostkách nepřítel padat pouze hodnoty 3.</p>
Průběh:	Hráč dostane kartičku questu, na které má otázky. Pro ty musí zjistit, jaké vlastnosti mají konkrétní příšery. Konkrétně jde o kostlivce (7 životů), Uruk Hai (O? 7), horský lev (7/7 15ž) a vlk (3/2 5ž). Odpovědi jsou: 1. 3, 2. Ne, 3. Ne. Osud odpovědi zkontroluje a předá odměnu.
Odměna:	20 xp, Dovednost Není místo pro náhodu

Revize ?. 1

Vytvořeno 2026-04-12 18:05:02 UTC uživatelem Admin

Aktualizováno 2026-04-12 18:05:02 UTC uživatelem Admin