

# Ulantíri

Ve hře jsou bytosti, poslové Saurona, bývalí vládcí lidí, později známí jako Nazgulové.

Adúnaphel, ?arod?jka. Sedmá nazgûlka. - nyní vystupuje jako Lesní v?dma.
Ren Ne?istý, Osmý nazgûl, nyní vystupuje jako Šprýma?, Šašek
Ûvatha, ?erný jezdec, devátý nazgûl nyní vystupuje jako Poustevník

Chodí po světě, pozorují hráče a za manu jim nabízí tyto dvě možnosti:

- Vize. Za 1 manu dostane hráč vizi, kde by se mohl najít poklad. Vybíráno náhodně, ?i dle úsudku. Za 3 many je možné požádat o konkrétní vizi.
- Úkoly. Ty nemusí být za manu (ale můžou, dle situace). Dávají hráčům Questy Pokušení. Za splnění questu se získávají speciální odměny a také hvězdičky zlaté karmy. Ty se lepí na glejt.

## Questy pokušení

Tyto úkoly budou zaměřeny na konfrontaci s hráči, spolupráci se zlými nestv?rami, p?ípadně likvidaci hodných nestv?r. Každá odměna s sebou ponese zvýšení **skryté síly** hráče, která bude označena nalepenou hvězdičkou (nebo jiným podobným symbolem) na herním glejtu. Ve skutečnosti se jedná o **korupci**, která bude hráče přetahovat na temnou stranu, je ale důležité o ní mluvit jako o neutrální síle, aby to nebylo příliš nápadné. Tyto odměny se **skrytou silou** jsou rozděleny do tří stupňů a bude je potřeba získávat postupně.

[Seznam questů.](#)

[Seznam odměn](#)

## Různé pravidla a poznámky

Krádeže ?eší Osud. Vyzvedne nálepku a přede slzu hráč

Na konci hry budou bojovat (mají tedy nějakou postavu atd) => mohli by získávat příděly na svou stranu nějak, bestie. Za splnění VIP questu dostanou hráči zlatou hvězdičku (na glejt) a VIP schopnost (kartička, kouzlo, ?erná magie) (PM musí vymyslet). Kdo nasbírá 3 hvězdičky, přechází v záv?rečné bitvě na stranu temna. Kdo dostane 2 ?árky, hodí si na k6 1,2,3,4 => jde k temnu. Kdo má jednu hvězdičku => hod na k6 1,2 jde k temnu. Hvězdičky dostává ten ze družiny, kdo dostane schopnost.

?arod?jové se snaží získat slzy, dávají questy, n?které o tom, jak ukrást slzy ze svatyní. Pro krádež slz rozdávají národní nálepky (trpaslík žlutou, elf zelenou), nálepky se lepí na svatyni, to značí ukradenou slzu. Nálepka se nem?že nalepit na svatyni vlastního národa. (funguje jako otisky prst?).

Hráči přijdou k pokladu, přinesou slzy, které jim přidávají spoustu výhod. Poklad hlídá nepřátelská armáda příděš. ?arod?jové přecházejí na stranu příděš a provedou temné kouzlo, které přitahuje zkažené hráče na stranu příděš.

?arod?jové chtějí získat slzy, aby otev?eli portál, kterým do světa vtrhne více příděš. Pokud hráči záv?rečnou bitvu prohrají, zůstane otevřený portál. To bude téma další Ov?iny.

Králové jako vždy neví nic.

Revize ?. 8

Vytvořeno 2026-04-12 18:05:00 UTC uživatelem Admin

Aktualizováno 2026-04-12 18:05:41 UTC uživatelem Admin