

Aktuální hra

- [Info do začátku hry](#)
- [Pravidla pro hraničáře](#)
- [Pravidla pro příšery a CP](#)
- [Pravidla pro příšeru - Vesničana](#)
- [Pravidla pro Dungeon](#)
- [Artefakty](#)
- [Pravidla pro draky](#)

Info do začátku hry

PVP je povoleno od 13:00 a bude vyhlášeno, že je povoleno.

Produkce vesnic se nebere.

Králové

Zm?na oproti minule! V každém m?st? si m?žete postavit budovy na suroviny, které chcete!

Co zd?raznit d?tem p?ed začátkem hry

Nebrat a neodnášet nic, co není volný poklad (kamínky, mana, jeleni, slzy) a není u toho napsané, že si to m?žeš vzít nebo p?jíít.

(hlavn? karty lokací a razítka nikdy nebrat!)

Úkoly na Fialových lokacích jsou jen pro d?ti v doprovodu dosp?lého.

Vysv?tlit jak funguje razítkový arch

Obchodníci

Ve m?st? se dá postavit maximáln? 9 budov. Ve vesnici se dají postavit maximáln? 3 budovy. Každá produk?ní budova n? komu pat?í a Obchodník dává její produkci p?ímo k ní.

P?íšery

Ur?it vedoucí p?íšeru, pro danou oblast, která bude mít vysíla?ku a bude zodpov?dná za správu vesnic v té oblasti.

Seznam vesnic s podmínkami obsazení

Pravidla pro hrani?á?e

Jste ochránci odvážných nejmladších postav, které se vydávají do divo?iny. Nazýváme je hobiti.

Pot?ebují Vaše rady a vedení v souboji. Je dobré abyste rozum?li soubojovým pravidl?m a dokázali je pak d?ti u?it. Sami nehrajete, máte pouze poradní roli.

V terénu je X hobitích lokací, na map? jsou fialové.

Na za?átku hry je Akademie, p?í?šera která u?í hrá?e bojovat.

Ve h?e se objevují questy ur?ené jen hobit?m. Nechte je plnit úkol samostatn?. M?žete prosp?t dob?e mín?nou radou, ale fyzicky nezasahujte. Jestli nebudou ochotni úkol provést, nechte ho pro jinou skupinku hobit?.

Souboje se neú?astníte, po n?m m?žete postavy zachránit.

Pravidla pro p?íšery a CP

Obecné

- Úkolem p?íšer je poskytovat hrá??m trochu výzvy, adrenalinu a zábavy.
- P?íšery hlavn? bojují. Nastudujte si pravidla pro boj v hlavním dokumentu.
- Na hrdiny se neúto?í v bezpe?ných zónách. M?žou ale na n? vr?et z povzdálí. Bezpe?né zóny jsou: m?sta, a lokace vesnic, p?ed ob?dem ješt? ?eka. P?íšery by se ale m?ly primárn? pohybovat po svém daném území. Pokud hrá?i na divo?inu budou kašlat a bojovat t?eba více mezi sebou, pak p?íšery nemusí být smutné, že na n? nezbyla ?ada a ideáln? by do boj? nem?ly p?íliš zasahovat, t?eba tím, že budou zevlit u m?st a tím m?nit prioritu hrá??.
- Když zraníte hrá?e, vezm?te si od nich p?íslušný po?et život?. Pokud se budou lé?it, kouzlem nebo jídlem, vra?te jim p?íslušný po?et.
- Podobn?, pokud budou hrá?i sesílat kouzla, vezm?te od nich karti?ku magické energie p?íslušné úrovn?.
- Trik hrá?? bylo sledovat p?íšery když rozhazují poklady a rovnou jim je sebrat. Pozor na to.

Pozor na

- Kouzelníci si musí trhat karty magické energie, za seslaná kouzla (od ur?itých úrovní)
- Bižuterie - m?žou použít jen 2 kusy a r?zných ú?ink?
- ?erné krystaly = 5 XP
- Moc bylinek se rozhazovalo, ubrat.
- M??ák = 1 groš, st?íbrný 5 groš?, zlatý = 25 groš?

Karty nestv?r

Ve výbav? máte karty nestv?r. Každá reprezentuje nep?ítele, se kterým hrá?i musí bojovat.

Útočné číslo (k němu se při útoku přičítá hod kostkou +)



Obranné číslo. Útok hráče (jeho zbraň + hod kostkou) - Obranné číslo = počet ztracených životů

Průběh hry

Máte balíček karet setkání, na kterých jsou konkrétní nestvůry, se kterým hráči budou bojovat. Každá příšera začíná s konkrétní skupinkou a, jakmile je poražena, vylosuje si z karet setkání náhodně další. S takovou skupinkou pak chodí, dokud nebude poražena. Pokud se vás hráči zdálky zeptají, co vidí, odpovíte jim podle toho a silou nepřátel.

Na kartě setkání je počet a druh nestvůr, které budou tvořit skupinku, spolu s odměnou, kterou hráči dostanou za výhru. Karty setkání jsou rozděleny do šesti skupin, podle síly: 0-1-2-3-4-S. Všechny nestvůry začínají se skupinkou 0. Jakmile jsou poraženy, vylosují si náhodně novou skupinku z karet 0 a 1. Postupem času pak přidávají do balíčku, ze kterého losují, další, viz tabulka. Číselně síly.

Čas	Kdy	Karty bojiště: Síla příšer	Karty setkání
Do 12:00	Klidná doba	+ 0 / + 0	0, 1
12:00 - 15:00	Nebezpečí na obzoru	+ 2 / + 0	0, 1, 2
15:00 - 18:00	Zlo se blíží	+ 4 / + 0	1, 2

9:00 - 11:00	Zlo útočí	+ 6 / + 0	1, 2, 3
11:00 - 13:00	Doba temna	+ 8 / + 0	2, 3,4
Speciální lokace ?i nep?átel?é	Konec nad?je	+10/ +0	S

Pravidla pro souboj

Popsána v pravidlech pro hráče ?i zkrácených verzích.

Konec souboje

Pokud budou v souboji všichni hrdinové poraženi, zabavte jim polovinu peněz a pošlete do m?sta. Jsou bez život? a nem?žou nic sbírat.

Pokud hrdinové vyhrají, odm?te je pen?zi a zkušenostmi. P?ípadný bezv?domý hrdina je oživen kolegy a dostane 1 život. Pokud hrdinové sní jídlo mohou si doplnit života doplnit. (životy vrátíte vy z ubraných, ?i ze zásoby. Pozor na maxima po?tu život? u hrdin?)

Prohrály-li postavy musí se vrátit do m?sta s rukama na hlav?, jsou t?žce zran?ní a plíží se dom?.

Odm?na za souboje:

Kategorie	Odm?na za jednu p?íšeru
I	3 zkušenosti, 1-2 groše
II	7 zkušeností, 3 groše
III	20 zkušeností, 10 groš?

Rajóny p?íšer.

P?íšery mají p?idlené lokace (a taky mapu aby v?d?ly kde jsou), které v pr?b?hu hry dopl?ují herními p?edm?ty, které mohou hrdinové sbírat. Umís?ujte je kolem lokace, viditeln? ale nikoliv nutn? o?ividn?. D?ti si mohou trochu potrápít zrak. Po?ty k rozhazování dostanete

S sebou dostanete:

- Masky
- Karty p?íšer
- Pravidla pro p?íšery
- Plná pravidla
- Balí?ek karet setkání (ukazuje ?as, kdy jaké p?íšery použít, jakou vyplatit odm?nu)
- Balí?ek karet odm?n (nap?. trofeje)
- Kostky s podložkou (2x kostka)
- Diamanty (aka zkušenosti - ?erný diamant = 5 zk, ostatní = 1 zk)
- Groše (do poklad?)
- Životy
- Po?ítací tabulku
- Mapu
- Tašku / pytlík / vá?ek - na v?ci a rozhazování poklad?
- Vysíla?ku (hlavní p?íšera, jedna ve skupince) - nau?it se jí používat! Ve?er dát nabít, ráno op?t vzít!

Pravidla pro p?ířeru - Vesni?ana

Pravidla pro Dungeon

Za vstup do Dungeonu se platí 1 manou. V Dungeonu se nebojuje kartami. Pokud p?íšera hrdinu trefí, nebo ho plácne, musí z Dungeonu odejít a odložit vše co v n?m získal.

Pokud hrdina projde Dungeonem bez chycení, získá 5 zkušeností.

V Dungeonu jsou rozmíst?né oby?ejné poklady a indicie k prsten?m, a žetony informací.

První hrá?, který projde Dungeonem plní všeobecný quest Jesky?á?.

Artefakty

Luk Svisti?

(14/0), Můžeš vystřelit 2x, pak je ale každý útok jen 9 / 0. Může jej používat lučištník 5, nebo každý ?lov?k

40 groš?, Žín? jednorožce, Péra harpyjí

Me? Blesková ?epel

(10/6), m?že jej používat vále?ník 5, nebo každý elf. Každé kolo spolu s útokem sesíláš na jednoho nep?átele ohnivou jiskru. Je zran?n za 3 životy ohn?m.

40 groš?, Zlomené ost?í, K?iš?ál ledová kapka

Dýka Vrah?v trn

(8 / 4), Po zásahu protivníka si dej s ním KNP 2. Pokud vyhraješ je otrávený a ztrácí 6 život?. Souboj za?ínáš schovaný.

40 groš?, Bahno z bezedného mo?álu (krom? razítka lokace p?ineste i hrst bahna)
kámen ze dna pramene hv?zd

Arcimágova h?l

(2/8), Můžeš použít nové kouzlo stupn? III: Vzplanutí - libovolný nep?ítel, kterého vidíš, je zran?n za 10 ž ohn?m. (energii musíš zaplatit normáln?). Kdykoliv sešleš kouzlo, ho? 1k6. P?i výsledku 4,5,6 nespotebuješ magickou energii.

40 groš?,
D?evo z dubu sežehnutého drakem (na lokaci: 14 - spálený strom),
Mihotavý kvítek (orchidej zasazená dávnou entkou, na lokaci: 24 - prom?nlivý strom + výroba: z dostupných kv?tin uvijte malý v?ne?ek)

Kutna krále lukost?elc?

Helma +0/+3. Pokud používáš st?elnou zbra? máš +2/+0.

40 groš?,
Dech Gwahira - pána orl?, (lokace: 29 - polom
St?íb?ité šupiny (šupiny ob?ího kapra žijícího na dn? jezera, lokace: 44 – ostrov na jeze?e + výroba: z v lese dostupných materiál? vyrobte udici, na kterou ho chytíte)

Ošklivá sekera

Zbra? (14/2). Jednou za kolo m?žeš p?ehodit sv?j hod na útok šestist?nnou kostkou. M?že ji používat vále?ník lvl 5, nebo každý trpaslík

Meteoritické železo, D?evo bludného ko?ene (krom? razítka lokace p?ineste i hezký a pokroucený kus d?eva)

Slune?ní disk

Štít. + 0 / +3. Jednou za souboj m?že nositel vyblokovat celý jeden útok vedený na nositele.

40 groš?, Topaz slunečního svitu,
Runa ochrany (vepsaná do kamene v minulém věku mocným mágem, lokace: 36 - kamenný kruh)

Panovníkova koruna

Helma. + 0 / +4. Všichni ostatní spolubojovníci mají + 2 / + 0.

40 groš?,
Ingot adamantu (lokace: 18 - jeskyně),
Králov Smaragd (lokace: 8 - kobka starého krále)

Draží pancíř

Zbroj. (+ 0 / + 8). Plamenná aura: Ten, kdo na tebe vede útok zblízka je zraněn za 3 životy ohněm.

Ještěví kůže, Turbodomchadlo

Cetka náhrdelník síly

Šperk. Pokud nepoužíváš štít, můžeš používat dvě zbraně na boj zblízka.

40 groš?,
Srdce kamenného obra, (nestvůra: Ohniví tvorové, požádat o souboj s kamenným obrem. Pozn.org. Informovat nestvůru)
Trollí pálenka zrající 20 let v trpasličí lebce (lokace: 12 - hnízdiště nestvůr)

Pravidla pro draky

Draží vejce jsou prokazatelně 2 - u Lidí (Hana Zahradníková) a v Arnoru (Adam Šmajcl)

Trpaslíci a Elfové - a) upravený Quest navíc b) rovnou vejce do královské péče?

Lihe? - 1 surovinu z každého národa (Děvo, víno, kámen, kožešina) odevzdá obchodníkovi a postaví v sídelním městě pkné hnízdo vystlané mechem, ve kterém se bude vejce po jeden rok inkubovat (1h) stopne obchodník nebo král. Po té může vlastník vejce nebo jím pověřená osoba vejce otevřít a holátko z něj osvobodit. (Vyjme kartu novorozeného dráka a vymění ji u obchodníka za kartu s rŕstovou tabulkou.)

Dráka je zapotřebí každou hodinu nakrmit - odevzdá jídlo obchodníkovi a ten mu zaškrtně políčko v tabulce. S každým krmením poroste a zesílí. Je možné odevzdat jedno krmení zpŕtnŕ, pokud byl hrdina na akci, nebo nechat draka ve městě a povŕŕit jeho výživou krále, nebo urŕit jinŕho poruŕníka. Dráek nesežere víc než 2 jídla najednou, protože by pukl ani druhé jídlo dopŕedu, protože není vyhladovŕlý z pŕedchozího období. Když nedostane nažrat, hybernuje a neroste.