

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?šák = 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 nepřítele.

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 příšery sílí.

Čas	Kdy	Karty bojišť: 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 hrá?e ?i zkrácených verzích.

Konec souboje

Pokud budou v souboji všichni hrdinové poraženi, zabavte jim polovinu pen?z 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!

Revize ?. 1

Vytvořeno 2026-04-12 18:04:48 UTC uživatelem Admin

Aktualizováno 2026-04-12 18:04:49 UTC uživatelem Admin