

# Aktuální hra

- [Pravidla pro rozvoj m?st](#)
- [Pravidla pro obchodníky a jejich p?íruží](#)
- [Info do za?átku hry](#)
- [Pravidla pro krále](#)
- [Pravidla a info pro všechny](#)
- [Úvodní scénka](#)
- [Pravidla pro Vesnice](#)
- [Pravidla pro hrani?á?e](#)
- [Pravidla pro p?íšery a CP](#)
- [Pravidla pro Dungeon](#)
- [Artefakty](#)
- [Pravidla pro draky](#)

# Pravidla pro rozvoj m?st

Stavbu budovy povoluje král, m?že ji postavit jak král, tak hrá?i. Pozor na limit po?tu budov ve m?st?! Ten je na za?átku 9.

## Ceník budov

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.

Budova	Ú?el	Cena
Pila / D?l / Vinice / Statek (d?evo, kámen, víno, jídlo)	M?sto ?i vesnice. Produkce 4 suroviny za období. Pat?í postavám, nebo králi. Po postavení ihned dává 2 suroviny svého typu.	20 groš?
Manufaktura	Pouze ve m?st?. Produkce 1 zboží za období, zboží se dává do trhové krabice. Pat?í postavám nebo králi. Po postavení dává staviteli ihned 5 groš? zp?t a jedno zboží se p?idá do Trhové krabice. Každé období dá hrá?i $4 + X$ groš?, kde X je celkový po?et manufaktur ve m?st? (v?etn? této) = 1. manufaktura dá tedy 5 groš? za období.	20 groš?
Psinec	Ve m?st? se dají kupovat psi.	10 groš?, 2 jídla, 2 d?eva.
Malá výhe?	Ve m?st? se dají kupovat zbran? úrovn? 4.	15 groš?, 2 many, 1 menhir, 2 d?eva, 2 kameny, 2 vína, 2 jídla
Velká výhe?	Ve m?st? se dají kupovat zbran? úrovn? 4,5 a vyšší a kovat legendární zbran?.	Nahrazuje malou výhe?. 30 groš?, 10 kamene, 5 d?eva, 1 menhir
Malé magické z?idlo	Ve m?st? se dají kupovat a u?ít zbran? úrovn? 4.	15 groš?, 2 many, 1 voda hv?zd, 2 d?eva, 2 kameny, 2 vína, 2 jídla
Velké magické z?idlo	Ve m?st? se dají kupovat a u?ít kouzla úrovn? 4 a 5.	Nahrazuje malé magické z?idlo. 30 groš?, 10 vína, 5 jídla, 1 voda hv?zd

Bradavičné gladiátorské gymnázium Bilba Pytlíka	Groše se dají měnit za zkušenosti v poměru 5 grošů = 1 zkušenost. Potřebuješ hráče 4lvl na založení.	10 grošů, 6 dřeva, 2 jídla, 2 kameny, 2 vína
Lazaret	Postavy se mohou ve vesnici léčit. Zdarma, samozřejmě.	5 grošů
Svatyně národa	Na Oromeho slzy.	10 grošů. 8 různých surovin.

## Růst města

Za každé dvě kompletní sady zboží, které město vykoupí a samo nevyrábí, se rozroste a zvedne se počet maximálních budov o 1. Výkup probíhá automaticky, město vždy vykoupí co je mu dovezeno, podle ceníku.

Příklad: V druhé období Elfský obchodník vykoupí z karavan (2x šaty, 2x hračky, 2x kožešiny), město má nyní limit budov 10.

## Svatyně

První je třeba ji vysvětit. Oromeho slzy mohou přenášet jen hobiti a král. Každá slza vložená do svatyně se musí označit značkou království.

Dává vždy od příštího období vládci města.

3 slzy	20 zk	8 slz	90 zk, 30 grošů
4 slzy	25 zk, 10 grošů	9 slz	110 zk, 40 grošů
5 slz	35 zk, 10 grošů	10 slz	140 zk, 40 grošů
6 slz	55 zk, 20 grošů	11 slz	170 zk, 40 grošů
7 slz	70 zk, 25 grošů	12 slz	200 zk, 50 grošů

# Pravidla pro obchodníky a jejich p?íru?í

Jste krví, která Váš národ udržuje v chodu. Hlavn? prodáváte hrdin?m vybavení a dopl?ujete jim životy. Pro tyto ú?ely se ?ídíte platným ceníkem.

## Inventář na začátku hry

- Pokladnu
- Krabici s v?cmi na prodej a herními pot?ebami
- Ceníky - hlavn? ten p?ímo na v?cech a p?ípadné další
- Tabulku produkce království
- Tabulku trhu
- Trhovou krabici (odlišená od ostatních v?cí)

## Za?átek hry

Na za?átku hry si hrá?i vybírají jeden ze set? vybavení, se kterým za?ínají

- Blízká zbra? se sou?tem 4
- St?elná zbra? se sou?tem 3
- Dýka a 4 kouzla úrovn? 0
- Dýka a pes. (Pes je bytost 3/2 s 5?, které se mu na konci souboje lé?í. Pokud nep?e?ije, je t?eba koupit nového)
- 5 groš?

Maximální po?et život? a vybavení, které hrá?i mohou používat, záleží na jejich povolání a úrovni, viz. Pravidla. Zkontrolujte to prosím p?i prodeji. Je to zazna?eno.

## Léčení hráčů

Hrá? se po návratu do m?sta vylé?í do plného po?tu život?. Pouze pokud se chce lé?it v divo?in?, pot?ebuje jídlo. Za lé?ení se platí d?epy.

## Prodej zboží

Od hrá?? vykupujete poklady a prodáváte jim co pot?ebují. Pozor - zbran? a magická energie vyšších úrovní (4,5) je dostupná pouze má-li m?sto p?íslušnou budovu. Psi se dají kupovat, pouze je-li ve m?st? psinec.

## Produkce

Vaše království produkuje suroviny, se kterými m?že obchodovat. Hru za?ínáme už s první produkcí. Tedy ji m?žete okamžit? vydat. Králové to mají napsáno (dostanete do za?átku ... také, ale samoz?ejm? jim to dejte jen jednou).

Produkce se d?je jednou za dv? hodiny. Máte k dispozici tabulky, kde p?edání produkce zapíšete.

Obchodníci spravují suroviny. Každé období m?sto vyprodukuje v základu 12 surovin a 2 zboží. **Suroviny jdou králi a vlastník?m budov, zboží jde do Trhové krabice.**

<u>Národ</u>	<u>Surovina</u>	<u>Zboží</u>
Elfové	d?evo	Šperky

Trpaslíci	kámen	Hračky
Lidé	víno	Šaty
Nový Arnor	kožešiny	Koření

Suroviny dostane král/starosta/správce a může s ním nakládat. Aby suroviny mohli hráči převážet, musí si koupit vozík za 10 grošů a fyzicky si zkonstruovat smyk.

## Obchod mezi městy

Hráči, kteří chtějí obchodovat mezi městy se surovinami a zbožím musí přijet s povozem.

## Povoz

Stojí 10 grošů, hráči si s provázky udělají primitivní smyk, který s sebou táhnou, případně nesou jako nosítka. Minimálně ho musí nést dvě postavy. Suroviny a zboží, které chtějí přesunovat dají na něj. Má simulovat karavanu, tak aby hráči nepřenášeli v rukou 65 kamene a 30 tun dřeva. Pokud máte pocit, že hráči nějak pravidlo obešli, nemusíte s nimi obchodovat. Suroviny z vesnic do města se také přepravují takto. Případně náhodně získané suroviny jinak, lze rozumně akceptovat.

## Trhová Krabice (nové!)

Každé město má Trhovou krabici. V té jsou suroviny, které městu prodali hráči a to zboží, které se vyrábí přímo v tomto městě. Vytvořilo se během produkce a ještě si ho nikdo nekoupil. Kdokoliv si může koupit suroviny a zboží z krabice, podle ceníku Nákup / Prodej.

Při výkupu surovin se tyto dají do Trhové krabice. Při výkupu zboží se toto dává do zvláštního sáčku bokem a hráči už ho zpět koupit nemohou, viz níže, vede k restu města. Výkup probíhá automaticky, město vždy vykoupí co je mu dovezeno, podle ceníku.

## Ceny

Trhové ceny se mohou lišit v různých městech a mohou se měnit i v čase. Dostanete novou tabulku.

## Lov

Když hráči přinesou kartičku zvířiny (jelena, nebo laně), mohou se jí pokusit vyměnit za dvě jídla. Víte se popisem na kartičce zvířiny. Mají-li hráči dovednost lovec, je jejich lov úspěšný při výsledku 3-6.

## Stavba budov

V separátní části pravidel. Stavbu budovy povoluje král, může ji postavit jak král, tak hráči. Pozor na limit počtu budov ve městě! Ten je na začátku 9.

## Růst města

Za každé dvě kompletní sady zboží, které město vykoupí a samo nevyrábí, se rozroste a zvedne se počet budov, které je možné ve městě postavit o 1.

Příklad: Elfové vykoupí (2x šaty, 2x hračky, 2x kožešiny).

# Speciální předměty

Povoz stojí 10 grošů.

Lucerna stojí 10 grošů.

Ložka stojí 10 grošů.

Questy na Lokacích – Tyto questy řeší knihovník v knihovně

Indicie ke skrytým Pokladům získáte u knihovníka nebo u potulných NPC: Mudrc, Vědma a Kejklíř

Učení kouzel je za manu podle úrovně kouzla.

Výkup zbraní je za ½ zaokrouhleno nahoru jejich ceny.

NÁKAZA -Spálov - Kdo donese razítko z ze Spálené vesnice (8) je nakažený morem. Je Označen černou stuhou - Nemůže mít víc než jeden život. - Léčba - donést do knihovny nebo msta vodu hvězd nebo nasbírat 12 bylin.

# 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 odpočívat a lízat si rány, utřené 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 šířím. 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 útvou největší díl pokladu, samozřejmě pokud draka porazí.

Draka chrání píšery

\*Potulné postavy jsou cizí postavy, které potkáte na cestách a nevypadají zrovna jako útočící píšera, můžete se jich na ledacos zeptat, můžou vám poradit, nebo vás dokonce něčemu naučit.

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

Na píšery 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 přijít.

(hlavní karty lokací a razítka nikdy nebrat!)

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

# Mocní

# Obchodníci

Ve městě se dá postavit maximálně 9 budov. Ve vesnici se dají postavit maximálně 3 budovy. Každá produkční budova někomu 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 obyvatelé nezávislé vesnice, hrdinové se pokusí převzít správu vesnice, zaplacením smluvního obnosu (něco v rozsahu **dotyky dýma, kameny nebo vína, xg**) při 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 hvozd** na lokaci **Zaniklé město elfích lidí (26)**

**Polom - Ždárka (29)** - (Nachystejte si zásobu šišek do chlebníku a pošlete někoho kdo umí házet (např. Ablik nebo Adam :)). Příšera bude hrát obra. Zakladatelé nové vesnice měli postavit 3 až 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.

# Pravidla pro krále

Králem se myslí CP ve vedení města (král, správce, starostka).

Celkovým cílem je nabrat co nejvíce pokladů u Draka.

Hodí se k tomu sehnat co nejvíce Oromeho slz, aby jste měli nejkrásnější svatyni. To velmi zesiluje Vaši moc.

Také je nutné zjistit kam odlétl drak a nachystat se na něj.

První úkol je nasbírat X kamínků rudé barvy, draží krve a najít bytost, která umí žít z krve.

## Obecné

- Reprezentujete obyvatele oblasti. Jste dědiční králové, či zvolení starostové. Svět se trochu mění a družiny nadšených dobrodruhů prozkoumávají zemi okolo Vás.
- Vaší úlohou je zabezpečit přežití a rozvoj Vašeho národa a pomáhat jeho družinám. Zabránit tomu, aby někdo nebo něco ublížilo Vašemu městu a vést ho k prosperitě.
- Každé období získáte zkušenosti, které můžete rozdat za plnění úkolů pro vás. V tabulce
- Každé období získáte daně podle tabulky. Mimo jiné za každou postavenou budovu
- Během hry se máte hlavně vyskytovat poblíž vlastních měst. Je možné udělat diplomatickou výpravu do vedlejšího království, ale prosím pak o nějakou tu pompu, noblesu a doprovod. Přeci vás po cestě nemohou obrátit nějakí lupiči!
- Jste vádci a stratégové, ne válečníci – od toho máte hrdiny. Bitvám byste se měli vyhýbat, protože když padnete do zajetí, bude to znamenat nutnost tužného výkupného.
- Mimo své město můžete být napadeni hráči v režimu PvP.
- Období jsou co 2 hodiny.

## Charakteristika

Počet životů: 30

Můžete si vybrat jedno povolání a jste v něm rovnou pátá úroveň.

Úř: 3 + vybavení

Oř: 3 + vybavení

S Sebou:

Královský oblek (to je na Vás). Na začátku máte vybavení v souřtu 20 grošů.

Pravidla a info pro všechny

Příběh 30. Ovčiny

# Úvodní scénka

Vystoupí černý šíp. Drak prchá zraněn, krvácí.

**Osud** nebo jiný osudem pověšený vypravěč te dramatickým hlasem, zatímco 3 vládcí (elfský král, starostka jezerního lidu a král trpaslíků) stojí v pozadí v hloučku zády k publiku. O kus dál stojí hrdina, ale nehnutý steward mladých elfů a scénu sleduje.

**Osud:** „Slyšte historii minulého světa. Svět, jaký jsme znali, se změnil. Hon za pokladem vyvrcholil velikou bitvou na Sněžném poli, do které se zapojily mocnosti tohoto světa. Král trpaslíků se svým národem udatných a neohrožených bojovníků a bojovnic ...

**Král trpaslíků:** Vystoupí do popředí a provede vítězné gesto, aby povzbudil svůj národ k jásotu, poté se otočí zpět.

**Osud:** ...starostka jezerního lidu se svým národem zoceleným mnohými bitvami ...

**Starostka jezerního lidu:** Vystoupí do popředí a provede jiné vítězné gesto pro povzbuzení jásotu, poté se otočí zpět.

**Osud:** ... a také moudrý a jasnozřivý elfský král, který již vždy spojuje elfy – bytosti neobyčejných kvalit.

**Elfí král:** Vystoupí do popředí vystoupí elfský král a pokyne ve vznešeném vítězném gestu k jásotu publika, poté se otočí.

**Osud:** Elfové však nyní čelí nevyhnutelnému. Skupina mladých elfských bojovníků se vydala svou vlastní cestou a usadili se v Temném hvozdu. Hleďte!

**Osud:**(vypravěč ukáže na mladého elfa) V jejich čele steward Temného hvozdu! (dramatická pauza, kdy se steward ukáže v plné síle)

**Osud:** Obavy, které cítí koalice tří panovníků při hledání nové rovnováhy sil, jsou na místě.“

(Elfský král, starostka jezerního lidu a král trpaslíků se nyní postaví čelem k publiku do vřecové pózy a každý pronese nahlas své proroctví)

**Král trpaslíků:** „Prach bitvy se usadil, ten monstrózní drak zmizel i s pokladem. Vystoupili jsme po něm i černý šíp! My trpaslíci se ale jen tak nedáme a tu stvůru plnou černé jedovaté dračí krve...(ukazuje bojovníka, jak by naložil s drakem...než může svůj proslov dokončit, začne mluvit starostka, král trpaslíků poodejde stranou a hledí do daleka)

**Starostka:** „Můj lid v jezerní kotlině žije v míru a prosperitě, ale proslýchá se, že ten drak sedí někde ve slujích na mnohem větší pokladu. A poklad zvyšuje HDP a to tak že moc! Vyšlete zvody!“ (když zvolání utichne, starostka se otočí, zahledí do daleka, ale jiným směrem než král trpaslíků a pozornost se přesune na elfského krále, který se také dívá do dále, je zachmuřený a

*jeho slova p?sobí na publikum tajemn? a magicky, zmi?uje totiž novinku!)*

**Elfský král:** „Vidím a vím, co se má stát, a? se stane. Budoucnost je pro n?které zahalena mlhou. Orome, mocný to lovec Valar p?ed ?asem zaplakal nad našimi hvozdy a nyní se jeho slzy objevily. Slzy valar jsou lék a požehnání zem?. Kéž spojení nás dovede k cíli.“

*(oto?í se ?elem ke stewardovi, ten projde okolo všech t?í panovník? a společn? utvo?í kruh ?elem k sob?)*

**Osud:** „Spojí své síly v touze získat poklad uprchlého draka a jeho nohsled?? Najdou všechny Oromeho slzy? Budou objevovat, bojovat a vít?zit? To už je ve Vašich rukou...“  
*ukáže do publika*

# Pravidla pro Vesnice

V herním území je 10 lokací, kde mohou být získány vesnice.

Vesnice dává celou svou produkci správci v dané období. Při přebrání produkce se to značí.

Produkce je vypsána přímo na vesnici. Vesnici zajišťuje speciální příšera. Ta zapisuje komu dala produkci, řeší kdo je ve vesnici správce a může hrát vesničany. řeší s hráči úvodní quest.

Mohou v ní být postaveny tyto produkční budovy (1 z Pila, Dřl, Vinice podle typu Vesnice) a Statky. Celkem se dají postavit ve vesnici až 3 produkční budovy.

Hráč si koupí ve městě a donese do vsi.

Budovy dávají produkci svému majiteli, nebo správci, podle toho, jak správce rozhodne.

Produkce se vyplácí ve vesnicích.

Vesnice se nedá zničit.

Jednou získaná vesnice, může být zabrána jinými hráči.

Útok na Vesnici

- 1) Útočník se dostaví k vesnici. Přivolá CP-ko (vysílá kou, nebo ho najde poblíž). Ke každé vesnici je jedno příslušné CP. Tomu oznámí, že zahajuje obléhání.
- 2) Odevzdá 4 dřeva na přípravu obléhacích strojů a tábora.. CP-ko, stanoví čas, kdy stět o vesnici proběhne (cca za 45 minut od zahájení). CP-ko pak vyvolá hledání obránců, aby vědli, že obléhání probíhá.
- 3) Útočníci nemusí ve vesnici zůstat, souboj má proběhnout v daný čas.
- 4) V určený čas proběhne na místě bitva útočníků s obránci. Pokud se obránci nedostaví, obranu převezme domobrana hraná CP-kem.

# 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?era 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 informace pro p?íšery

- 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 bezpečných zónách. M?žou ale na n? vr?et z povzdálí. Bezpečné zóny jsou: m?sta, a lokace vesnic, p?ed ob?dem ještě ?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 ze svitk?, vezm?te si od nich kartičky svitk?.
- Kouzelníci budou p?i sesílání spot?ebovávat manu. Tu jim neberte, ale dohlédn?te na to, že ji odhodí. Vzít zpátky si ji m?žou na konci souboje nebo pomocí speciální akce.
- Trik hrá?? bylo sledovat p?íšery když rozhazují poklady a rovnou jim je sebrat. Pozor na to.

## Pozor na

- Bižuterie - m?žou použít jen 2 kusy a r?zných ú?ink? a jen jeden amulet.
- ?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, odpovzte jim poctem 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. Časem příšery sílí.

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

09:00 - 11:00	Zlo útoží	+ 6 / + 0	1, 2, 3
11:00 - 15:00	Doba temna	+ 8 / + 0	2, 3,4
Speciální lokace ži nepřítel	Konec nadžje	+10/ +0	S



Karty setkání:



Karty bojíst?:

Můžete ještě dostat speciální efekty:



### Rychlý tahák na souboj

1. Plácní ? "Bij se, srabe!" ? sedn?te si
2. P?edkolo: hrá?i vytáhnou výbavu, mohou pít lektvar / kryt
3. 1. kolo = st?elecké (st?elci +1k6+)
4. St?ídání: tvá nestv?ra ? jejich hrá? ? tvá ? jejich...
5. Každý jednu akci: útok/kouzlo/obrana/pomoc/út?k
6. Hod k6+ + Ú? ? (O?) = poškození ? uber životy (duše/holubi?ky)
7. Na konci kola: zálohy nastupují, padlí odpadají
8. Prohráli hrá?i? ? p?lka pen?z, dom? s rukama na hlav?, m?žou dostat ?ást zkušeností, pokud bojovali udatn? a zabili n?

jaké nestv?ry

9. Vyhráli hrá?i? ? odm?na dle karty, najdi novou skupinku

## 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. M?žou dostat ?ást zkušeností, pokud bojovali udatn? a zabili n?jaké nestv?ry. Ne groše

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 vracíte 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:

je napsána na karti?ce setkání. Zhruba to odpovídá:

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?id?lené 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, kostým
- 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 / p?íšera vesni?an; jedna ve skupince) - nau?it se jí používat! Ve?er dát nabít, ráno op? t vzít!

## Pravidla pro souboj

Soubojový systém

### Zahájení souboje

- Plácnutí protivníka + formule „**Bij se, srabe!**“.
- Úto?it smí pouze p?íšera na hrá?e, hrá? na p?íšeru, nebo dva hrá?i se šerpou na sebe (PvP).
- Souboj smí být zahájen kdekoliv v herním území, *mimo prostor m?sta a m?stských hradeb*.
- Kdo si chce oddechnout, uchýlí se pod ochranu m?sta nebo se ztratí v hlubokém lese.

### Skupiny, zálohy, po?ty

- **Držení za ruce = jeden tým**. Skupina se ur?uje v okamžiku zahájení.
- Roztržení „hada“ = dv? nebo více skupin.

- Po zahájení se nesmí nikdo přidat. Není kouzlo ani artefakt, který by to změnil.
- Na každé straně bojuje současně **maximálně 4 bytosti** (postavy + ovládané bytosti).
- Další jsou v **záloze**. Na konci kola mohou nahradit padlé.
- Bytost v záloze smí kdykoliv odejít, ale už se do souboje nevrací.

### Efekt bojiště?

- Karta bojiště přidá bonus jedné nebo oběma stranám (např. zima posiluje obránce).
- Každá strana má maximálně jeden efekt bojiště. Druhý nahradí první (na rozhodnutí dotčené strany).

### Průběh kola

Kolo má tři fáze: předkolo, bojovou fázi, vyhodnocení. První kolo souboje je navíc střelecké.

#### Předkolo (přípravná fáze)

V předkole každý vytáhne karty vybavení, které toto kolo používá:

- 1 zbraň
- 1 zbroj
- 1 helma
- 1 štít
- 1 náhrdelník / amulet / prsten
- 1 prsten
- 1 lektvar — *okamžitě vypít*

Kouzla a dovednosti se nevytahují, zůstávají jako překvapení.

### Krytí

- Ukaž na spolubojovníka a řekni „**Krytí**.”
- Krytá postava nemůže být cílem blízkého útoku. Lze ji zasáhnout pouze střeelnou zbraní nebo cíleným kouzlem.
- Krytá postava sama nesmí vést blízký útok ani někoho dalšího krýt.

### Bojová fáze

Postavy se na začátku střídají z obou stran:

1. V prvním kole začíná ta strana, která plácla. Při nejasnosti rozhodne KNP nebo kostka.
2. V dalších kolech začíná opačná strana než minule.
3. Ten, kdo je na začátku, použije **jednu akci** — ukáže, co bude dělat, vytáhne karty směrem na cíl a popíše akci slovem.
4. **Jednou vyjedený úmysl je nezměnitelný.**
5. Postava smí svou akci neprovést.
6. Střídání pokračuje, dokud všem nedojdou akce.

**Více akcí v jednom kole:** Pokud má bytost (hrdina nebo příšera) **2 nebo více akcí**, **NEhraje je všechny najednou**. Strany se střídají **po jednotlivých akcích** — bytost odehraje jednu akci, pak je na začátku druhá strana, a teprve když na ni znovu dojde začata v rámci kola, hraje svou další akci.

*Příklad 1:* Hrdina (2 akce) vs. příšera (1 akce): hrdina (1.) ? příšera (1.) ? hrdina (2.). Konec kola.

*Příklad 2:* Hrdina (2 akce) vs. dvě příšery (1 akce každá): hrdina (1.) ? příšera A ? hrdina (2.) ? příšera B. Konec kola.

### Vyhodnocení kola

V tomto pořadí:

1. Utíkají postavy, které zvolily akci útek.
2. Doplnění zálohy do plného počtu (max. 4 bytosti).
3. Hráři si mezi sebou mohou předat **až tři předemty**.
4. Postavy v záloze smí beztestně odejít.

Soubojová kola se opakují, dokud jedna strana není zničena nebo se účastníci nedomluví na konci.

### Střelecké kolo

První kolo souboje je **střelecké kolo**. Probíhá úplně stejně jako další kola, **až na to, že se na střelecké útoky hází navíc jednou kostkou 1k6+**. Blízké útoky a kouzla žádný bonus nemají.

Od druhého kola se na st?elné útoky hází jen 1k6+ jako u všech ostatních útok?.

## Akce UKOPU

Každá postava má v kole jednu akci z následujících:

Zkr.	Akce	Mechanika
Ú	Útok	Blízký nebo st?elecký
K	Kouzlo	Pouze mág
O	Obrana	?ekni „Bráním.“ OZ zbran? se po?ítá 2× do O? do konce kola.
P	Pomoc	?ekni „Pomáhám.“ a ukaž na hrá?e, který ješt? nehrál. Tomu p?idáš Ú? rovný svému Ú? k jeho p?íštímu blízkému útoku. Vyžaduje zbra? pro blízký boj. Více pomocník? se s?ítá. <b>Sám sob? pomáhat nelze.</b>
U	Út?k	Zak?i? „Prchám!“ Toto kolo už ned?láš nic. Na konci kola p?ijdeš o ½ <b>zbývajících život?</b> (zaokrouhlit nahoru), nep?íteš ti smí náhodn? sebrat jeden p?edm?t. Souboj opouštíš a už se do n?j nevrátíš.

Speciální akce podle povolání:

- **Schování** (zlod?j) — zašeptat „schovávám se“ a d?epnout si
- **Koncentrace** (mág) — vzít zp?t z odhozené many tolik kroužk?, jako je úroveň postavy

Další akce nesou karti?ky dovedností p?íslušného povolání.

## Útok, obrana a životy

Úto?né a obranné ?íslo

**Ú?** = útok zbran? (UZ) + bonusy (dovednosti, kouzla)

**O?** = kvalita zbroje (KZ) + obrana zbran? (OZ) + bonusy

Zbra? se vytahuje v p?edkole. Její OZ platí celé kolo.

## Výpo?et poškození

1. Vyber cíl.
2. Ho? šestist?nnou kostkou.
3. Padne-li **6**, ho? znova a p?i?ti. Opakuj, dokud padá 6 (zápis: k6+).
4. Celkový hod p?i?ti k Ú?.
5. Ode?ti O? obránce.

poškození = Ú? + k6+ ? O?

Pokud výsledek vyjde nula nebo mén?, obránce neutrpí žádnou ztrátu.

## Vybavení v souboji

Postava smí v souboji používat sou?asn?:

- 1 zbra?
- 1 sadu zbroje (zbroj + helma + štít)
- nejvýše 2 magické šperky (z toho max. 1 náhrdelník/amulet, zbytek prsteny)
- 1 lektvar vypitý v p?edkole

U sebe m?že nosit kolik chce. Omezení se týká jen aktivního použití v boji.

## Bezv?domí a lé?ení

- Postava na **? 0 život?** upadá do bezv?domí. Do konce souboje ned?lá nic.
- V pr?b?hu souboje smí být oživena **pouze** kouzly, p?edm?ty nebo dovednostmi, které mají výslovn? napsáno, **že oživují vy?azenou nebo mrtvou postavu.**
- **Po výh?e:** vylé?íš se na 1 život automaticky. M?žeš sníst 1 jídlo a vylé?it se do plného stavu. Bez jídla nebo léku jdi do m?sta.
- **Po proh?e:** jdi do nejbližšího m?sta (s rukama za hlavou). Po cest? nesmíš být napaden ani sbírat p?edm?ty. Ve m?st? se oživíš pár d?epy.

### Duše podle úrovn?

Duše = maximální počet život?. Stoupá automaticky s úrovní (stejn? pro všechna povolání).

Úroveň	Duše
0	10
1	10
2	15
3	20
4	25
5	30

### Ovládané bytosti

- Hrá?e m?že doprovázet ovládaná bytost (voják, pes, vále?ný pes...).
- V souboji se vytahuje jako další účastník a počítá se do limitu 4 bytostí.
- Akce ovládané bytosti určuje hrá?, který ji drží.
- Po souboji se ovládaná bytost vylé?í automaticky.

# Pravidla pro Dungeon

Za vstup do Dungeonu se platí 1 manou. V Dungeonu se nebojuje kartami. Pokud p?řšera 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), M?žeš 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 svítu,  
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 místě pokorné 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 dráčka a vymění ji u obchodníka za kartu s rýstovou tabulkou. )

**Dráčka** 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 zpětně, pokud byl hrdina na akci, nebo nechat draka ve místě a pověřit jeho výživou krále, nebo určit jiného poručníka. Dráček nesežere víc než 2 jídla najednou, protože by pukl ani druhé jídlo dopředu, protože není vyhladovělý z předchozího období. Když nedostane nažrat, hibernuje a neroste.