

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 začátku hry si hrá?i vybírají jeden ze set? vybavení, se kterým začínají

- 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 počet 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 hráč?ů

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 začínáme už s první produkcí. Tedy ji m?žete okamžit? vydat. Králové to mají napsáno (dostanete do začátku ... 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 hráři převážet, musí si koupit vozík za 10 grošů a fyzicky si zkonstruovat smyk.

Obchod mezi městy

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

Povoz

Stojí 10 grošů, hráři 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 hráři nepřenášeli v rukou 65 kamene a 30 tun dřeva. Pokud máte pocit, že hráři 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 hráři 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 hráři už ho zpět koupit nemohou, viz níže, vede k růstu 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 hráři přinesou kartičku zvířiny (jelena, nebo laně), mohou se jí pokusit vyměnit za dvě jídla. Víte se popisem na kartičce zvířiny. Mají-li hráři 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 hráři. 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 ? 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.

Revize ? 1

Vytvořeno 2026-04-12 18:04:58 UTC uživatelem Admin

Aktualizováno 2026-04-12 18:04:58 UTC uživatelem Admin