

# 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 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 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 karti?ky 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

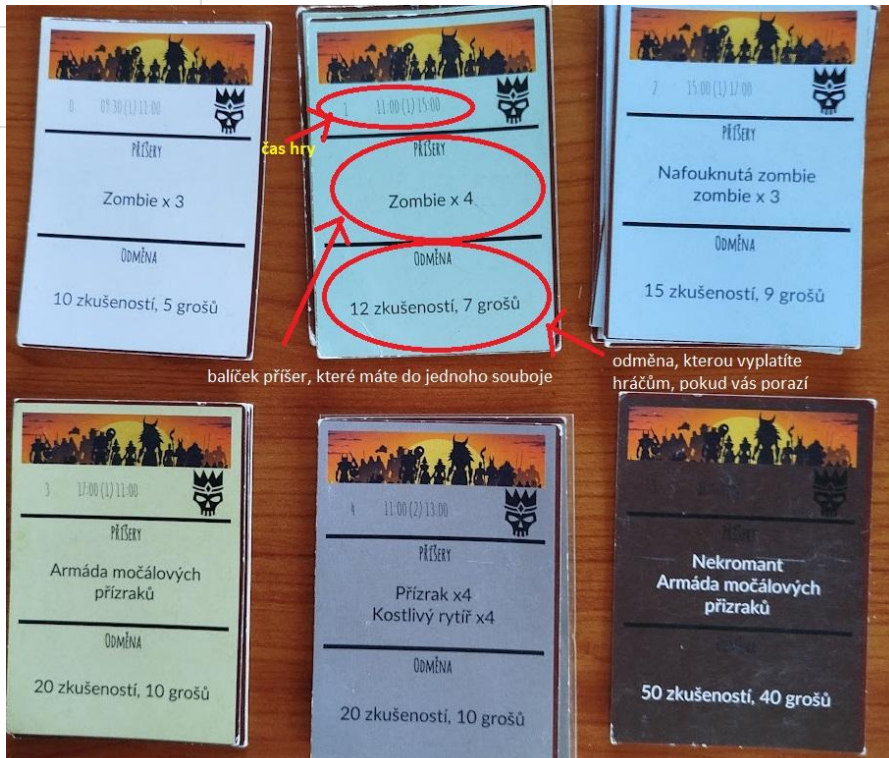
## Průběh hry

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 útočí	+ 6 / + 0	1, 2, 3
11:00 - 15:00	Doba temna	+ 8 / + 0	2, 3,4
Speciální lokace ?i nep?átelé	Konec nad?je	+10/ +0	S



balíček příšer, které máte do jednoho souboje

odměna, kterou vyplatíte hráčům, pokud vás porazí

Karty setkání



Karty bojiště:

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?řiseru
I	3 zkušenosti, 1-2 groše
II	7 zkušeností, 3 groše
III	20 zkušeností, 10 groš?

## Rajóny p?řiser.

P?řisery mají p?íd?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:

- Maska, kostým
- Karty p?í?er
- Pravidla pro p?í?ery
- Plná pravidla
- Balí?ek karet setkání (ukazuje ?as, kdy jaké p?í?ery 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?í?era / p?í?era 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?í?era na hrá?e, hrá? na p?í?eru, 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 p?ídat. Není kouzlo ani artefakt, který by to zm?nil.
- Na každé stran? bojuje sou?asn? **maximáln? 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 bojišt?

- Karta bojišt? p?ídá bonus jedné nebo ob?ma stranám (nap?. zima posiluje obránce).
- Každá strana má maximáln? jeden efekt bojišt?. Druhý nahradí první (na rozhodnutí dot?ené strany).

### Pr?b?h kola

Kolo má t?i fáze: p?edkolo, bojovou fázi, vyhodnocení. První kolo souboje je navíc st?elecké.

#### P?edkolo (p?ípravná fáze)

V p?edkole každý vytáhne karty vybavení, které toto kolo používá:

- 1 zbra?
- 1 zbroj
- 1 helma
- 1 štít
- 1 náhrdelník / amulet / prsten
- 1 prsten
- 1 lektvar — *okamžit? vypít*

Kouzla a dovednosti se nevytahují, z?stávají jako p?ekvapení.

### Krytí

- Ukaž na spolubojovníka a ?ekni „**Kryt.**“
- Krytá postava nem?že být cílem blízkého útoku. Lze ji zasáhnout pouze st?elnou zbraní nebo cíleným kouzlem.
- Krytá postava sama nesmí vést blízký útok ani n?koho dalšího krýt.

## Bojová fáze

Postavy se na ?ad? st?ídají z obou stran:

1. V prvním kole za?íná ta strana, která plácla. P?i nejasnosti rozhodne KNP nebo kostka.
2. V dalších kolech za?íná opa?ná strana než minule.
3. Ten, kdo je na ?ad?, použije **jednu akci** — ukáže, co bude d?lat, vytáhne karty sm?rem na cíl a popíše akci slovem.
4. **Jednou vyjevený úmysl je nezm?nitelný.**
5. Postava smí svou akci neprovést.
6. St?ídání pokračuje, dokud všem nedojdou akce.

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

*P?íklad 1:* Hrdina (2 akce) vs. p?íšera (1 akce): hrdina (1.) ? p?íšera (1.) ? hrdina (2.). Konec kola.

*P?íklad 2:* Hrdina (2 akce) vs. dv? p?íšery (1 akce každá): hrdina (1.) ? p?íšera A ? hrdina (2.) ? p?íšera B. Konec kola.

## Vyhodnocení kola

V tomto po?adí:

1. Utíkají postavy, které zvolily akci út?k.
2. Dopln?ní zálohy do plného po?tu (max. 4 bytosti).
3. Hrá?i si mezi sebou mohou p?edat **až t?i p?edm?ty**.
4. Postavy v záloze smí beztretn? odejít.

Soubojová kola se opakují, dokud jedna strana není zni?ena nebo se ú?astníci nedomluví na konci.

## St?elecké kolo

První kolo souboje je **st?elecké kolo**. Probíhá úpln? stejn? jako další kola, **až na to, že se na st?elecké 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?ítel 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 po?et 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 ú?astník a po?ítá se do limitu 4 bytostí.
- Akce ovládané bytosti ur?uje hrá?, který ji drží.
- Po souboji se ovládaná bytost vylé?í automaticky.

Revize ?. 8

Vytvořeno 2026-04-12 18:04:59 UTC uživatelem Admin

Aktualizováno 2026-04-27 13:36:25 UTC uživatelem Petr Marek