

Pravidla hry

Povolání
Válečník

Popis: válečníci jsou nejsilnější a nejobratnější členové družiny. Jejich hlavním cílem je bojovat s nepřáteli a chránit slabší členy družiny jako mágy, hobity a kleriky. Na vyšších úrovních získávají schopnost léčit sebe i ostatní. Válečník na té nejvyšší úrovni, neboli paladin, dokáže zahnat temné přízraky.

Upgrade: válečníci získávají zkušenosti bojem. Při postupu na vyšší úroveň mohou získávat tyto zkušenosti:



Úroveň	Schopnosti
1	válečník na základní úrovni, nesmí se oživit během ani po boji
2	válečník smí sám sebe jednou za den 1x oživit po boji
3	válečník smí sám sebe jednou za den 1x oživit během boje
4	válečník smí jednou za den sebe či jinou postavu oživit 1x během boje a 1x po boji
5	válečník smí jednou za den sebe či jinou postavu oživit 2x během boje
6	válečník smí jednou za den sebe či jinou postavu oživit 2x během boje a může jednou za den seslat kouzlo "ZABIJ"
7	válečník smí jednou za den sebe či jinou postavu oživit 2x během boje a může jednou za den seslat kouzlo "ZAŽEŇ PŘÍZRAK"

Klerik

Popis: klerik je slabší v boji než válečník, ale vyniká uměním léčit. Dokáže uzdravovat nejen sebe, ale i ostatní členy družiny. Jako jediný dokáže léčit mor, ale až na vyšší úrovni. Na vysoké úrovni dokáže zahánět temné přízraky.

Upgrade: Klerici získávají zkušenost v boji a v léčení.

Úroveň	Schopnosti
1	klerik na základní úrovni, smí jednou za den 2x oživit postavu po boji
2	klerik smí jednou za den 4x oživit postavu po boji
3	klerik smí jednou za den 2x oživit postavu při boji a 2x po boji
4	klerik smí jednou za den 2x oživit postavu při boji a 4x po boji
5	klerik smí jednou za den oživit 3x postavu při boji a jednou za den seslat kouzlo "ZABIJ"
6	klerik smí jednou za den oživit 4x postavu při boji a jednou za den seslat kouzlo "UZDRAV MOR"
7	klerik smí jednou za den oživit 5x postavu při boji, jednou za den seslat kouzlo "ZAŽEŇ PŘÍZRAK"



Mág

Popis: Mágové jsou vzácní a moudří. V boji jsou horší než válečníci. Jejich síla však tkví v magické moci. Ze začátku je omezená, ale s narůstajícími zkušenostmi je čím dál výraznější. Mágové jsou pro svoji vysokou inteligenci nadáni i luštěním logických hádanek a zašifrovaných textů.

Upgrade: Mágové získávají zkušenosti čarováním a luštěním hádanek.



Úroveň	Schopnosti
1	mág na základní úrovni, smí si jednou vybrat kouzlo, při luštění hádanek nedostává navíc indicii
2	mág si smí vybrat dvě kouzla, dostává navíc jednu indicii
3	mág si smí vybrat tři kouzla, dostává navíc jednu indicii
4	mág si smí vybrat tři kouzla z šesti karet, dostává dvě indicie navíc
5	mág si smí vybrat čtyři kouzla z osmi karet, dostává dvě indicie navíc, 1x za den smí oživit sám sebe po boji
6	mág si vybere 4 kouzla podle libosti, dostává dvě indicie navíc, 2x za den smí oživit sám sebe po boji
7	mág si vybere 5 kouzel podle libosti, dostává tři indicie navíc, 3x za den smí sám sebe oživit po boji, 1x za den "zažeň přízrak"

Hobit

Popis: hobiti jsou obratní a šikovní. Mají zvláštní schopnosti, které nikdo jiný nemá. Dokáží se propíližit nepozorovaně lesem a pronést různé věci. Umějí se i vplížit do cizích tvrzí a hradů.

Upgrade: hobit získává zkušenosti úspěšnými záškodnickými akcemi.



Úroveň	Schopnosti
1	hobit na základní úrovni může vzít výnos jednoho nepřátelského pole kdykoliv během dne
2	hobit smí vzít výnos dvou nepřátelských polí kdykoliv během dne
3	hobit smí vzít výnos dvou nepřátelských polí kdykoliv během dne a 1x za den sebe oživit po boji
4	hobit smí vzít výnos dvou nepřátelských polí kdykoliv během dne, 1x za den sebe oživit po boji a použít kouzlo "neviditelnost" pro pronesení jedné suroviny
5	hobit smí vzít výnos dvou nepřátelských polí kdykoliv během dne, 1x za den sebe oživit po boji a použít kouzlo "neviditelnost" pro pronesení dvou surovin
6	hobit smí vzít výnos dvou nepřátelských polí kdykoliv během dne, 1x za den sebe oživit po boji a použít kouzlo "neviditelnost" pro pronesení tří surovin a 1x za den seslat kouzlo "zabij"
7	hobit smí vzít výnos třech nepřátelských polí kdykoliv během dne, 1x za den sebe oživit při boji a použít kouzlo "neviditelnost" pro pronesení čtyřech surovin a 1x za den seslat kouzlo "zabij"

Démoni

Popis:

Démoni jsou zatracené duše, které propadly Zlu. Někteří démoni mají velkou magickou moc. Démoni nemají slitování a ničí vše živé. Většinou se nestarají o boření měst či hradů, ale týrají živé tvory – zvířata i lidi. Ty nejtemnější přízraky umějí ovládnout mysl lidí i zvířat a dělají z nich svoje služebníky. Temné přízraky nelze zabít žádnou lidskou zbraní ani kouzlem. Ti nejmocnější mágové a paladinové, pokud vynaloží všechnu svoji magickou sílu, jsou schopni temný přízrak odehnat. Nikdy ho však nemohou zničit. Temné přízraky s sebou nesou mor. Spatříte-li temný přízrak, prchejte seč můžete, neboť některé přízraky umí zabíjet svým pohledem a ukáží-li prstem na svou oběť, ta oběť ihned umírá ve strašných bolestech...



Suroviny



Dřevo :

Husté lesy pokrývají celé území království, avšak zdaleka nejvíc jich je v jihovýchodní části. Pro rytířský řád, který obývá jihovýchodní území, je dřevo nejhojnější surovina. Dřevo je důležité pro stavbu osad a tvrzí i pro výrobu zbraní.



Železo:

Železo je surovina naprosto nezbytná pro výrobu zbraní, náradí i budování osad a tvrzí. Naštěstí je celé království na železnou rudu poměrně bohaté. Zdaleka nejvíc se jí však nachází v jihozápadní části království. Pro rytířský řád, který obývá jihozápadní území, je železo nejhojnější surovina.

Kamení:



Kamení se používá na stavbu cest a pevných hradů a tvrzí. Kamenné domy jsou odolné proti požáru a přestojí i velkou vodu. Kvalitní kámen lze nalézt v kamenolomech po celém království, avšak ten nejlepší kámen se nachází v severovýchodní části království. Pro rytířský řád, který obývá severovýchodní část království, je kámen nejhojnější surovina.



Obilí:

Obilí je velmi důležitá surovina. Jíst musejí vojáci, řemeslníci i zemědělci. Mít dostatek jídla pro lidi je nezbytný předpoklad pro budování osad a tvrzí. Země v celém království je

poměrně úrodná, ale neúrodnější lány jsou v severozápadní části země. Pro rytířský řád, který obývá severozápadní část království, je obilí nejhojnější surovina.

Další pole:



Zlatý les:

Zlatý les je prastaré místo, které v dávných dobách obývaly vznešené rody elfů, kteří už dávno odešli z našeho světa. Po jejich odchodu sídlily v těchto místech elitní řady těch nejskvělejších paladinů, kteří žili na tomto světě. Jejich modlitby a duchovní síla učinily Zlatý les místem, kam se žádný přízrak nikdy neodváží. Na tomto území je přísně zakázáno bojovat, neboť krev padlého bojovníka by poskvrnila toto posvátné místo. Vznešené duše velkých elfích králů a čarodějů a statečná srdce bohobojných paladinů chrání toto místo před všemi nepravostmi.



Temný hvozd:

Temný hvozd je část lesa, v které je smrtelné chladno i v tom nejparnějším létě. Nerostou zde žádné rostliny a nežijí žádná zvířata. Místo stromů jsou tu jen mrtvé pahýly, temný hvozd obývají vlkodlaci, hadi a jedovatí pavouci. Nejohroživějšími obyvateli temných hvozdů jsou však přízraky. Přes den je lze jen vzácně vidět, ale pozor!!! Ani přes den neztrácejí nic ze své strašlivé síly! Je jen v silách těch nejstatečnějších obrátit temný hvozd zpátky k dobru a vypudit z něj všechny přízraky a Zlo. Kdo to však dokáže, může se dočkat bohaté odměny od vděčné země...

Upgrade políček, stavby

Država:

Rytířský řád nemusí nutně na každém území budovat osady a tvrze. Může se rozhodnout, že území prostě zabere a bude využívat. Takto zabranému území, na kterém není nic dalšího vybudováno, se říká država. Rytířský řád získává 1 jednotku suroviny za den za každou državu, kterou má.



Osada:

Pokud se rytířský řád rozhodne získat z území vyšší výnos, může na dané državě vybudovat osadu. Osada je neopevněné městečko, kam se nastěhují řemeslníci a zemědělci a pomáhají vytěžit více. Rytířský řád získává 2 jednotky suroviny za den za každou osadu, kterou má.



Tvrz:

Pokud se rytířský řád rozhodne vybudovat opevněné osídlení na určitém území, může postavit tvrz. Tvrz může vybudovat na državě, ale může opevnit i již existující osadu a tím ji posílit na tvrz. Tvrz má hradby a vojenskou posádku a řemeslníci a zemědělci žijí ve větším bezpečí a

spokojenosti a těží víc surovin než v osadě. Rytířský řád získává 3 jednotky suroviny za den za každou tvrz, kterou má.



Hrad:

Hrad je mohutná pevnost, která se zpravidla tyčí na strmém a velmi těžko přístupné hoře. Je to nejsilnější vojenská stavba. Svým obyvatelům skýtá bezpečí a ochranu a málokdo je takový blázen, aby zaútočil na pevný hrad s početným vojskem. Snad jen některým statečným hobitům se čas od času podaří proplížit se do hradu...

Cesta:

Během bezvládní království pustlo a cesty byly brzy rozbité, tím, že je nikdo neudržoval. Navíc cesty byly obsazeny různými lupiči a lapky, kteří přepadávali pocestné a obchodníky. Jestliže řád obnoví cestu, což je jedna strana daného území, získá každý den 1 zlaťák od projíždějících karavan.

Tržiště

Jak království pustlo, obchod upadal. Kvůli nebezpečným cestám se do království odvážili jen ti nejstatečnější obchodníci a zboží bylo drahé. Pokud rytířský řád vybuduje cestu alespoň 3 úseky dlouhou, může v přilehlé osadě či tvrzi vybudovat tržiště. V tomto tržišti opět vzkvétá obchod a řád smí směňovat suroviny za jiné či za peníze za výhodnější ceny.

Kasárna

S úpadkem řádů přišel i úpadek ve výcviku rytířů. Cvičiště zarůstala trávou, mistři boje odcházeli do ústraní. Bojové schopnosti válečníků se citelně zhoršily. Rytířský řád, který drží nejméně pět území, může v osadě či tvrzi vybudovat kasárna. Do kasáren se vracení staří mistři boje a opět trénují všechny vojáky. Při postavení kasáren všichni válečníci daného řádu automaticky postupují o jednu úroveň výš.

Lazaret

Mnoho mistrů kleriků, kteří dokázali léčit těžké nemoci a prokletí, opustilo tento svět. Mnoho zlých, dosud neznámých nemocí, zachvátilo lidi a obětaví klerici léčili i předem ztracené případy. Často i je postihla nevyléčitelná nemoc, proti které byl všechn jejich um marný. Nemoci stále obcházejí království a postavení lazaretu posílí všechny kleriky řádu. Do lazaretu se soustředí veškeré umění kleriků, vzácné léčivé suroviny a magické relikvie. Při postavení lazaretu všichni klerici daného řádu automaticky postupují o jednu úroveň výš.

Magická věž

Temné síly pobořily většinu magických věží a čarovných míst v celém království. Mnozí mágové zemřeli v marném boji proti silám temnot. Smrtící přízraky obléávaly krajinu a ničily centra odporu. Poslední mocní mágové se stáhli do úkrytu a tam čekají na obnovení svojí moci. Magická věž je vysoká stavba z bílé slonoviny, opředená mocnými kouzly, která slouží mistrům magie jako útočiště. Většinou je v ní mnoho knihoven, studoven a laboratoří.

Magickou věž lze postavit jen ve tvrzi. Při postavení magické věže všichni mágové daného řádu automaticky postupují o úroveň výš.

Výcvikový prostor

Snad jen nenápadní a tišší hobiti dokázali přestát všechny temné události celkem dobře. Jejich tajné organizace se dál scházejí a cvičí mistry v plížení, otvírání zámek a odstraňování pastí. Avšak i oni utrpěli ztráty a mnoho statečný hoblů padlo za obětí temným přízrakům. Výcvikový prostor je utajené místo, kde se hobiti cvičí ve svých dovednostech. Výcvikový prostor lze postavit v osadě či tvrzi. Při postavení výcvikového prostoru všichni hobiti daného řádu automaticky postupují o úroveň výš.

Pravidla pro získání území

Seznam kouzel

1. Přidej život

Kdo sesílá kouzlo dá tomu, na kterého sesílá (či si ponechá) kartičku s kouzlem. Během boje, pokud postava s kartičkou zemře, má právo se okamžitě oživit. Seslat kouzlo (předat kartičku) lze i v boji. Mrtvá postava sesílat kouzlo nesmí.

2. Přidej schopnosti

Kdo vlastní kartičku s kouzlem, má právo na dodatečnou indicii při řešení hádanek či šifer. Zvyšuje úroveň postavy o jednu (mág na šesté úrovni neumí zahnat přízrak, ale pokud použije kartičku „přidej inteligenci“, tak může v témže okamžiku použít kouzlo o úroveň vyšší a odehnat přízrak NEBO válečník na 5. úrovni sešle kouzlo „přidej inteligenci“ a pak má možnost seslat kouzlo „zabij“, pokud ho má).

3. Uber schopnosti

Při seslání na nepřátelskou postavu ubírá této nepřátelské postavě jednu úroveň

4. Uzdrav mor

Neutralizuje území, které je postiženo morem. Mor mohou sesílat pouze temné přízraky a platí do té doby, dokud není odstraněn. Zamořené území nedává žádný výnos, bez ohledu na to, je-li to država, osada nebo tvrz. Nelze zamořit hrad a území, na kterém je lazaret.

5. Úroda

Zdvojnásobí výnos z území. Lze použít za jeden den jen jednou na jedno území.

6. Kobylinky

Výnos z území je poloviční. Lze použít za jeden den jen jednou na jedno území.

7. Oživ

Lze oživit postavu po boji. Postava smí oživit sama sebe, je-li mrtvá. Nebo smí oživit jinou postavu, je-li živá.

8. Zabij

Ukázáním na postavu a použitím kouzla se této postavě ubírá život.

9. Najdi artefakt

Lze použít na území. Pokud se na území nachází artefakt, řád má větší pravděpodobnost ho druhý den najít (řád se dozví večer, je-li na daném území artefakt, a kde se případně nalézá).

10. Štěstí

Užitečné pro mágy na nižší úrovni. Umožňuje provést vytažení z kartiček dvakrát a vybrat si kouzla z dvojnásobného množství odkrytých kartiček.

11. Magický štít

Postava, která má tuto kartičku, je imunní proti všem kouzlům během jednoho boje. Po boji kartičku roztrhá.

12. Magický klíč

Magickým klíčem lze odemknout magický zámek, který může být zabezpečen hrad, tvrz či osada. Magický zámek nemůže otevřít hobit, může jej otevřít jen mág. Toto kouzlo platí jen jeden den.

13. Magický zámek

Magický zámek je ochrana proti hobitům. Pokud je osada, tvrz či hrad chráněna magickým zámkem, nemůže hobit dovnitř. Toto kouzlo platí jen jeden den.

14. Zlodějský štít

Chrání osadu, tvrz či hrad proti zlodějům. Nelze otevřít ani magickým klíčem. Platí jen jeden den.

15. Zažeh přízrak

Mocné kouzlo nejvyšší úrovně. Tímto kouzlem lze zahnat temný přízrak – pozor!! Temný přízrak nelze tímto kouzlem zabít! Může družinu napadnout později. Proti přízrakům je družina chráněná jen v hradu a na území, kde postaví magickou věž.

16. Neviditelnost

Speciální kouzlo, které mohou sesílat hobiti na nejvyšší úrovni. Velmi vzácně je dostupné i pro ostatní. Neviditelná postava může pronést do tábora počet surovin rovnající se její úrovni nebo počet zlatáků rovnající se její úrovni či libovolnou kombinaci.

17. Orlí oko

Orlí oko ruší neviditelnost a postava, dříve neviditelná, může být zabita a její suroviny/peníze získá soupeř.

Postavy NPC

Kupec

Vědma

Šlechtic/šlechtična

Král