

MUNCHKIN

Pravidla hry

Steve Jackson

Munchkin je nevkusná parodie, která redukuje zážitek z prozkoumávání jeskyní na to nejpodstatnější, bez nervujícího hraní na hrdiny.

Obsah

168 karet. Pravidla. Krabice.

Začátek

3 až 6 hráčů. Budeš potřebovat tuto hru a pro každého hráče 10 hracích kamenů (mincí, pokerových žetonů apod., hlavní věc je, aby se s tím dalo počítat do 10). Kromě toho je zapotřebí ještě šestistěnná kostka.

Karty se dělí na karty jeskyně (s dveřmi na zadní straně) a karty pokladů (s hromadou pokladů na zadní straně). Nyní zamíchej obě hromádky a dej každému hráči z každé hromádky 2 karty (4 karty pro rychlejší hru).

Manipulace s kartami

U každé hromádky bys měl vyhradit místo na odložené karty (lícem vzhůru). Pokud je hromádka vypotřebována, zamíchej znovu odložené karty. Pokud je některá hromádka vypotřebována a nejsou u ní žádné odložené karty, nemůže si zkrátka nikdo tento druh karet brát!

Tvá ruka: Karty ve tvé ruce se nenacházejí ve hře. Nemohou ti pomoci, ale nikdo ti je také nemůže vzít, s výjimkou speciálních karet, které výslovně postihují „tvou ruku“ a nikoli nějaký předmět, který s sebou neseš. Na konci svého kola nesmíš mít v ruce více jak 5 karet (6, pokud jsi trpaslík).

Nesené předměty: Karty pokladů můžeš vykládat před sebe, čímž se stanou „nesenými předměty“. Viz **Předměty** níže.

Kdy se karty hrají: Každý druh karet se zahrává v určitou dobu (viz níže). Karty, které se nacházejí ve hře, se nemohou vrátit zpět do tvé ruky – pokud se jich chceš zbavit, musíš je odložit nebo s nimi obchodovat.

Tvorba postavy

Každý začíná hru jako člověk na 1. úrovni a bez povolání (ha ha).

Podívej se na své první karty. Pokud se mezi nimi nachází nějaká karta **rasy** nebo **povolání**, smíš (pokud chceš) jednu od každého druhu zahrát tak, že ji vyložíš před sebe. Pokud máš nějakou kartu **předmětu**, smíš ji zahrát tak, že ji vyložíš před sebe. Máš-li pochybnosti, zda případně jakou kartu bys měl zahrát, můžeš číst dále nebo prostě jít na to a nějakou kartu zahrát.

Začátek a konec hry

Aby se rozhodlo, kdo začne, hod' kostkou a pak diskutuj o významu hodu a o výpovědní hodnotě této věty nebo zda to má význam.

Ve vlastní hře jsou kola, z nichž se každé dělí na několik fází (viz níže). Je-li první hráč se svým kolem hotov, začíná hrát hráč po jeho levici atd.

První hráč, který dosáhne 10. úrovně, vítězí, ale musí 10. úrovně dosáhnout tak, že zabije nějakou nestvůru, nebo díky *Božímu zásahu* (speciální karta). Jestliže by nestvůru zabili dva hráči spolu a dosáhli současně 10. úrovně, vítězí oba.

Fáze kola

(1) *Otevření dveří*. Vezmi vrchní kartu z hromádky jeskyně a otoč ji lícem vzhůru. Pokud je to nestvůra, musíš s ní bojovat (viz *Boj*).

Než budeš pokračovat dál, projdi kompletně celým bojem. Pokud ji zabiješ, postupuješ o jednu úroveň (nebo o dvě úrovně u velkých nestvůr, ale to stojí pak přímo na kartě).

Pokud je kartou kletba – viz *Kletby* – účinkuje (je-li to možné) okamžitě a karta se pak odkládá.

Pokud si vytáhneš nějakou jinou kartu, smíš si ji vzít do ruky nebo ji okamžitě zahrát.

(2) *Hledání potíží*. Pokud by ses neměl setkat s ŽÁDNOU nestvůrou, když poprvé otevřeš dveře, můžeš nyní zahrát nestvůru (pokud nějakou máš) *ze své ruky* a bojovat s ní výše popsaným způsobem. Nezahrávej žádnou nestvůru, se kterou si nedokážeš poradit, pokud si nejsi jist, zda se dočkáš pomoci.

(3) *Vyplenění místnosti*. Jestliže jsi nestvůru zabil, vezmi si tolik karet pokladů, kolik je uvedeno na její kartě. Vezmi si je skrytě (lícem dolů), pokud jsi ji zabil sám, nebo otevřeně (lícem vzhůru), jestliže ti někdo pomohl.

Jestliže jsi se setkal s nějakou nestvůrou, pak ale utekl, nesmíš místnost vyplenit.

Jestliže jsi se s žádnou nestvůrou neseťkal, pleníš prázdnou místnost... Vezmi si *skrytě* druhou kartu z *hromádky jeskyně* a přidej si ji do ruky.

(4) *Dobročinný dar*. Pokud máš v ruce příliš mnoho karet (více jak 6 u trpaslíků, více jak 5 u všech ostatních), dej nadbytečné karty *živému* hráči na nejnižší úrovni. Je-li hráčů s nejnižší úrovní víc, rozděl karty mezi ně pokud možno rovnoměrně, přičemž je na tobě rozhodnout, kdo dostane případný větší díl. Pokud máš nejnižší úroveň TY nebo jsi jedním s nejnižší úrovní, přebytečné karty odlož.

Nyní je na řadě další hráč.

Boj

Abys mohl bojovat s nestvůrou, podívej se na její úroveň nahoře na kartě. Je-li tvá úroveň plus všechny bonusy za předměty, které neseš s sebou, vyšší než úroveň nestvůry, zabiješ ji. Některé karty nestvůr mají zvláštní schopnosti, které mají vliv na boj – např. bonus proti nějaké rase nebo povolání. Ty je třeba zohlednit, než se boj vyhodnotí.

Smíš také během boje použít jednorázové karty, jako např. nápoje, *ze své ruky*. Během boje ovšem nesmíš žádné předměty krást nebo jimi obchodovat.

Pokud se do boje zamíchají další nestvůry, např. *Toulavá nestvůra* nebo *Kamarád*, musíš se vypořádat se součtem jejich úrovní. Máš-li správnou kartu, můžeš jednu nestvůru eliminovat a poté s druhou normálně bojovat, nesmíš ale s jednou bojovat a před zbývající/zbývajícími utéci. Pokud jednu z nich eliminuješ a před ostatními utečeš, nedostaneš žádný poklad.

Jestliže nějakou nestvůru zabiješ nebo jinak zlikviduješ, postupuješ automaticky o jednu úroveň (o dvě u obzvlášť nebezpečných nestvůr). Pokud čelíš více nestvůrám – viz *Vměšování se* – postupuješ za každou z nich o jednu úroveň. Pokud ale nestvůru porazíš, aniž bys ji zabil, nepostupuješ NIKDY na vyšší úroveň.

Odlož kartu nestvůry a vezmi si tolik karet pokladů, kolik je na ní uvedeno. Ale pozor! Někdo na tebe může zahrát nepřátelskou kartu nebo proti tobě použít zvláštní schopnost, zrovna když si myslíš, že jsi vyhrál. Jestliže jsi zabil nestvůru, musíš počkat rozumně dlouhou dobu (zhruba tak 2,6 sekund), aby měl každý možnost se ozvat. Teprve poté jsi nestvůru skutečně odpravil a můžeš postoupit o jednu úroveň a dostat poklad, ačkoli samozřejmě můžeš stále ještě bědovat a diskutovat.

Jestliže nemůžeš nestvůru porazit, máš dvě možnosti: poprosit o pomoc nebo utéci.

Prosba o pomoc

Můžeš požádat jiného hráče o pomoc. Když odmítne, můžeš se zeptat dalšího hráče atd., dokud všichni tvou prosbu neodmítnou nebo ti jeden z nich nepomůže. Pomáhat ti může pouze jeden hráč.

Samozřejmě smíš hráče i uplácet, aby ti pomohl, pravděpodobně to dokonce budeš muset udělat. Smíš mu nabídnout jeden nebo více předmětů, které s sebou právě neseš, nebo libovolný počet karet pokladů nestvůry. Jestliže se dohodnete na pokladu nestvůry, musíte se ještě dohodnout, kdo si bude lízat jako první, zda ty nebo on, stejně jako cokoli jiného.

Když ti někdo pomáhá, přičítáš jeho bonus (nebo bonusy, pokud jich má víc) a úroveň ke svým. Zvláštní schopnosti nebo zranitelnosti nestvůry se vztahují i na tvého pomocníka a naopak. Pokud ti např. bude pomáhat válečník, zvítězíte tehdy, pokud součet vašich bonusů a úrovní bude shodný s úrovní nestvůry, a on se může stát berserkem, a tak odkládat karty, které se přičítají k jeho bojové síle. Budeš-li stát proti *Rádoby-upírovi* a pomůže ti kněz, může ho automaticky zahnat. Pokud bys ale měl stát proti *Slintajícimu hlenu* a pomáhal ti elf, zvýší se úroveň nestvůry o 4 (pokud i ty sám nejsi elf a úroveň nestvůry se **již** nevyšila).

Jestliže ti někdo úspěšně pomůže, nestvůru zabijete. Odlož ji, vezmi si její poklad a říd' se případnými speciálními pokyny na kartě nestvůry. **Ty** postupuješ stále za každou zabitou nestvůru o jednu úroveň.

Tvůj pomocník nepostupuje, pokud to není elf; ten poté získá za každou zabitou nestvůru jednu úroveň.

Jestliže ti nikdo nechce pomoci nebo se o to někdo pokusí a tví spoluhráči tě poškodí nebo pomohou nestvůře, abyste ji oba **stále ještě** nemohli zlikvidovat, musíš utéci.

Útěk

Pokud utíkáš, nedostaneš ani poklad, ani úroveň. Nesmíš ani vyplenit místnost, tj. nebereš si tajně žádnou kartu jeskyně. A ne vždy se ti podaří prchnout...

Hod' si kostkou, Padne-li 5 nebo 6, unikneš. Elfové mají při útěku bonus, zatímco půlčláci postih.

Nedostaneš žádný poklad. Obvykle to nemá žádné negativní účinky... přečti si ale kartu nestvůry. Některé tě mohou zranit, i když před nimi dokážeš prchnout.

Pokud tě nestvůra dopadne, způsobí ti **zlé věci**, jež jsou uvedeny na kartě. To může znamenat, že přijdeš o nějaký předmět, ztratíš několik úrovní či dokonce smrt. Jestliže dva hráči spolupracovali a i přesto nedokázali nestvůru porazit, musí prchnout oba. Každý z nich si hází sám, neboť nestvůra/nestvůry mohou chytit oba.

Jestliže prcháš před různými nestvůrami, házíš si jednotlivě, abys jim unikl, přičemž si volíš pořadí, v jakém se bude házet. Každá nestvůra, která tě chytí, ti může způsobit zlé věci.

Smrt

Pokud zemřeš, ztrácíš veškeré své harampádí. Ponecháváš si svá povolání, rasy a úrovně – tvá nová postava bude vypadat přesně jako ta stará.

Okradení mrtvol. Polož karty ze své ruky na stůl vedle karet, které jsi měl ve hře. Hráč s *nejvyšší* úrovní si smí vybrat jednu kartu. Pokud má stejnou úroveň více hráčů, hází si o to. Poté si ostatní hráči v sestupném pořadí dle svých úrovní vezmou také po jedné kartě. Pokud už tvá mrtvola nemá žádné karty, smůla. Jakmile každý dostane jednu kartu, zbytek se odloží.

Tvá nová postava se automaticky objeví, jakmile začne kolo dalšího hráče, a může ostatním pomáhat v boji, ale nemáš ještě žádné karty. Ve svém dalším kole si skrytě vezmi z **každé hromádky** 2 karty a vylož libovolné karty rasy, povolání nebo předmětů, jako kdybys hru teprve nyní začal.

Poklad

Jestliže jsi zabil nějakou nestvůru, získáváš její poklad. Každá nestvůra má dole na své kartě uveden počet pokladů. Přesně tolik karet pokladů si bereš. Pokud jsi nestvůru zabil sám, bereš si je skrytě. Pokud ti někdo pomohl, bereš si je otevřeně, aby je mohla celá skupina vidět. Karty pokladů je možné zahrát, jakmile je dostaneš. Předměty můžeš položit před sebe, karty typu „postupuješ o 1 úroveň“ smíš zahrát okamžitě.

Hodnoty postav

V zásadě je každá postava hromadou zbraní, zbroje a magických předmětů se třemi hodnotami: úrovní, rasou a povoláním. Můžeš svou postavu popsat například jako „kouzelníka na 8. úrovni s *Botami zadkokopkami*, *Napalmovou holí* a *Svůdnými koleními chrániči*“.

Na začátku se tvé pohlaví a pohlaví tvé postavy shodují.

Úroveň. Úroveň je obecně měřítkem toho, jak jsi zdatný a dobře stavěný. (Také nestvůry mají úroveň.) Díky hracím kamenům, které pokládáš před sebe, si udržuješ přehled o své úrovni. Hodnota úrovně sahá od 1 do 10. Během hry budeš úrovně neustále získávat a ztrácet. Úroveň získáš, pokud zabiješ nějakou nestvůru nebo to nějaká karta přímo uvádí. Abys získal úroveň, můžeš také prodávat předměty (viz *Předměty*).

Úroveň ztrácíš, pokud je to uvedeno na nějaké kartě. Tvá úroveň nemůže nikdy klesnout pod 1. Tvá skutečná úroveň však může být během boje i negativní, pokud jsi proklet nebo ti někdo vpadne do zad.

Rasy. Postavy mohou být lidmi, elfy, trpaslíky nebo půlčíky. Jestliže před tebou neleží žádná karta rasy, jsi člověkem.

Lidé nemají žádné zvláštní schopnosti. Každá jiná rasa má různé zvláštní schopnosti – viz odpovídající karty. Schopnosti dané rasy získáš v okamžiku, kdy ji zahraješ (tedy položíš před sebe) a ztratíš je, když tuto kartu odložíš. Kartu rasy můžeš odložit kdykoli, dokonce i v boji: „Odteď už nechci být elfem.“ Pokud svou kartu rasy odložíš, stáváš se znovu člověkem.

Nikdy nesmíš náležet k více jak jedné rase, pokud nezahraješ kartu *Míšenec*.

Povolání. Postavy mohou být válečníky, kouzelníky, zloději nebo kněžími. Jestliže před tebou neleží žádná karta, žádné povolání nemáš. Ano, já vím, tady už jsme jednou byli.

Každé povolání má rozličné schopnosti, které jsou uvedeny na kartě. Tyto schopnosti získáš v okamžiku, kdy tuto kartu vyložíš. Většina schopností povolání je založena na odkládání karet. Můžeš odložit jakoukoli svou kartu ve hře nebo v ruce, abys schopnost aktivoval, ale jestliže nemáš v ruce ŽÁDNÉ karty, nemůžeš odložit „všechny karty z ruky“.

Podívej se na jednotlivé karty povolání, abys zjistil, kdy se dají které schopnosti použít. Nezapomeň, že zloděj nemůže krást během boje a že boj začíná okamžiku, kdy je odkryta nestvůra. Kartu povolání můžeš odložit kdykoli, dokonce i v boji: „Odteď už nechci být kouzelníkem.“ Pokud svou kartu povolání odložíš, budeš bez povolání do té doby, dokud nevyložíš jinou kartu povolání.

Nikdy nesmíš náležet k více jak jednomu povolání, pokud nezahraješ kartu *Supermunchkin*.

Předměty. Každý předmět má název, sílu, velikost a cenu ve zlatých.

Karta předmětu ve tvé ruce se nepočítá, dokud ji nezahraješ. Teprve od té chvíle se předmět považuje za „nesený“. Můžeš nést libovolný počet malých předmětů, ale pouze jeden velký. Každý předmět, který není označen jako velký, se považuje za malý.

Trpaslíci jsou výjimka. Mohou nést libovolný počet velkých předmětů. Pokud přestaneš být trpaslíkem a máš více než jeden velký předmět, musíš se zbavit všech až na jeden. Ve svém kole je můžeš prodat. Jinak je musíš dát hráči/hráčům s nejnižší úrovní, kteří je ještě mohou nést.

Každý může nosit libovolný předmět, ale některé předměty mají omezení ohledně použití: např. *Ostrým palcátem* se mohou ohánět pouze kněží. Bonus platí jen pro toho, kdo je v daný okamžik knězem.

Stejně tak můžeš nést pouze jednu pokrývku hlavy, jednu zbroj, jednu obuv a dva předměty každý pro „1 ruku“ nebo jeden pro „2 ruce“. Samozřejmě to neplatí tehdy, pokud máš kartu, která ti umožňuje podvádět, nebo tě při tom ostatní hráči nenačapají. Pokud bys měl na sobě např. dvě přilby, může ti pomáhat jen jedna. Předměty, které ti právě nemohou pomáhat, nebo dodatečné předměty, které nemáš na sobě, bys měl označit tak, že je otočíš vodorovně. NESMÍŠ si např. vyměnit přilbu, pokud bojuješ nebo utíkáš.

Prodávání předmětů. Během svého kola smíš odložit předměty v hodnotě 1 000 zlatých, a tak okamžitě postoupit o jednu úroveň. Pokud např. odložíš předměty v hodnotě 1 100 zlatých, nezmění se nic. Jestliže bys ale mohl odložit předměty v hodnotě 2 000 zlatých, postoupil bys najednou o dvě úrovně. Můžeš odkládat předměty ze své ruky, stejně jako nesené předměty.

Půlčící dostávají při prodávání předmětů bonus.

BĚHEM boje nesmíš žádné předměty prodávat, krást nebo jimi obchodovat. Jakmile otočíš kartu nestvůry, musíš ukončit boj s výzbrojí, kterou máš právě na sobě.

Kdy se karty hrají

Pokyny na kartách mají vždy přednost před všemi ostatními pravidly.

Nestvůry

Pokud je nestvůra odkryta během fáze „Otevření dveří“, zaútočí ihned na osobu, která si ji vytáhla. Je třeba s ní okamžitě bojovat.

Pokud by se měla nestvůra objevit jinak, smí se tak stát během fáze „Hledání potíží“ nebo prostřednictvím karet *Toulavá nestvůra* nebo *Kamarád* zahraničních jiným hráčem.

Z hlediska pravidel se každá nestvůra považuje za jedinou, i když jméno na kartě je v množném čísle.

Posilovače nestvůr

Prastará, *Zuřivá*, *Inteligentní* a *Gigantická* zvyšují úroveň nestvůry (a *Mimino* ji snižuje). *Toulavá nestvůra* a *Kamarád* přivolávají další nestvůru, která se pustí do boje. Je možné je zahrát během libovolného boje.

Všechny posilovače se sčítají a všechno, co nestvůru posiluje, se vztahuje i na její kamarády. Jestliže jsou společně zahrány karty *Prastará*, *Zuřivá* a *Kamarád* v libovolném pořadí, stojíš proti prastaré zuřivé nestvůře a jejímu prastarému zuřivému kamarádovi. Jestliže by ale měly být ve hře dvě různé nestvůry (díky kartě *Toulavá nestvůra*), musí se hráč, který posilovač zahrál, rozhodnout, na kterou nestvůru ho použije.

Hraní pokladů

Každou kartu pokladu můžeš vyložit na stůl, jakmile ji dostaneš, nebo v jakékoli libovolné fázi svého kola.

Když zahraješ kartu typu „postupuješ o 1 úroveň“, okamžitě ji odlož a zvyš si svou úroveň.

Používání pokladů

Každá jednorázová karta pokladu (jež může být použita jen jednou) může být použita během boje bez ohledu na to, zda ji máš na stole nebo v ruce.

Ostatní magické předměty nesmí být použity, pokud se nenacházejí ve hře. Jestliže jsi na řadě, můžeš je zahrát a poté ihned použít. Jestliže máš někomu pomáhat nebo bojovat z jakéhokoli důvodu mimo své kolo, nesmíš vykládat nový předmět ze své ruky.

Kletby

Pokud je odkryta kletba během fáze „Otevření dveří“, dopadne na osobu, která ji odkryla. Je-li tažena skrytě nebo získána jiným způsobem, může být použita v LIBOVOLNOU dobu na LIBOVOLNÉHO hráče. V *libovolnou* dobu, jasné? Snížit někomu schopnosti, právě když si myslí, že nestvůru zabil, je přece děsná legrace!

Kletba okamžitě zaúčinkuje na svou oběť (je-li to možné) a pak se odkládá. **Výjimky:** *Změna pohlaví* ti dává ve tvém dalším boji postih a *Kuře na tvé hlavě* trvá prostě pořád a pořád a pořád... Tyto karty si ponecháváš, dokud se nebudeš moci kletby zbavit.

Jestliže kletba dopadne na více než jeden předmět, rozhodne oběť, který předmět bude ztracen nebo proklet.

Pokud se kletba vztahuje na něco, co nemáš, ignoruj ji. Když si např. vytáhneš *Ztrácíš svou zbroj* a žádnou nemáš, nic se nestane a kletba se odkládá.

Povolání a rasy

Tyto karty je možné zahrát, stejně jako karty pokladů, jakmile je dostaneš, nebo kdykoli ve tvém kole.

Míšelec a Supermunchkin

Díky těmto kartám můžeš mít dvě rasy nebo dvě povolání.

Míšelec můžeš zahrát kdykoli za předpokladu, že již vlastníš jednu rasu. Poté budeš napůl tato rasa a napůl člověk. Jakmile je karta *Míšelec* ve hře, můžeš k ní připojit kdykoli další rasu. Poté budeš např. napůl elf a napůl trpaslík se všemi výhodami a nevýhodami obou ras. Jakmile už nemáš ve hře žádnou kartu rasy, ztrácíš i kartu *Míšelec*.

Kartu *Supermunchkin* můžeš zahrát kdykoli, pokud máš ve hře kartu povolání a chceš k ní přidat další. Jakmile jedno z těchto povolání ztratíš, přijdeš i o kartu *Supermunchkin*.

Další munchkinovské harampádí

Může nastat čas, kdy se ti může hodit, že na sebe zahraješ kletbu nebo nestvůru, nebo „pomůžeš“ nějakému jinému hráči, takže ho to bude stát jeho poklad. To je opravdu munchkinovské, takže to dělej!

Obchodování

Můžeš s ostatními hráči obchodovat předměty, ale žádnými dalšími kartami. Smíš obchodovat pouze předměty na stole, ne ze své ruky. Předměty smíš obchodovat kdykoli – nejlepší příležitost nastává tehdy, když vůbec nejsi na řadě. Každý předmět, který získáš obchodováním, se okamžitě přemísťuje k tobě na stůl a nesmíš ho prodat, dokud nebudeš znovu na řadě. Můžeš se předmětů i zbavovat bez obchodování, a tak uplácet ostatní hráče: „Dám ti svou *Planoucí zbroj*, když Andymu *nepomůžeš* porazit toho draka.“

Karty ve své ruce smíš ukazovat ostatním hráčům. Jako kdybychom ti v tom mohli zabránit.

Vměšování se do boje

Smíš se různými způsoby vměšovat do boje jiného hráče:

Použij jednorázové karty: Jestliže máš takovou kartu, můžeš s ní někomu pomoci, jestliže ji použiješ proti jeho nepříteli. Samozřejmě při tom můžeš „omylem“ trefit i svého přítele a karta se pak obrátí *proti němu*.

Zahraj karty posilující nestvůru: Tyto karty činí nestvůru nebezpečnější...a dávají jí více pokladů. Můžeš je použít ve svém vlastním boji nebo v boji někoho jiného.

Zahraj Toulavou nestvůru: Takto pošleš nestvůru ze své ruky do libovolného boje.

Vpadni hráči do zad, jsi-li zloděj.
Proklej ho, jestliže máš kletbu.

10. úroveň

10. úrovně může hráč dosáhnout v zásadě jen tehdy, pokud porazí nestvůru. Jestliže je hráč na 9. úrovni a stane se něco jiného, díky čemuž by měl postoupit, nestane se vůbec nic. ALE pro *Boží zásah* to neplatí. Tato karta může hru ukončit.

Rozpory v pravidlech a hádky

Pokud karty odporují pravidlům, říd' se textem karet. Jakákoli jiná hádka by se měla řešit tím, že na sebe budete hlasitě řvát, přičemž vlastník hry má poslední slovo!

Jednotlivé karty

1 000 Goldstücke / 1 000 zlatých

Postupuješ o 1 úroveň.

3 872 Orks / 3 872 skřetů

10. úroveň. Bonus +6 proti trpaslíkům kvůli prastarému nepřátelství. **Zlé věci:** Hod' kostkou. Při výsledku 1 nebo 2 tě ušlapou k smrti. Jinak ztrácíš tolik úrovní, kolik ti padlo. 3 poklady.

A

Ameisenhügel aufkochen / Uvaření mraveniště

Postupuješ o 1 úroveň.

Amazone / Amazonka

8. úroveň. Neútočí na hráčky nebo hráče se změněným pohlavím. Místo toho dostanou 1 poklad. **Zlé věci:** Žena tě nakopala do zadku. Tvá macho-munchkinovská pýcha je tatam. Ztrácíš své/svá povolání. Pokud žádné nemáš, ztrácíš 3 úrovně. 2 poklady.

Anwalt / Právník

6. úroveň. Neútočí na zloděje (profesionální zdvořilost). Pokud se s právníkem setká zloděj, odloží místo toho 2 poklady a vezme si skrytě 2 nové. **Zlé věci:** Hodí ti na krk žalobu za nedbalost. Každý další hráč – začínaje tím po tvé levici – si ze tvé ruky vezme jednu kartu. Všechny zbývající karty odlož. 2 poklady.

Arschtritt-Stiefel / Boty zadkokopky

Bonus +2. Obuv. 400 zlatých.

Auf obskure Regeln berufen / Odvoláváš se na obskurní pravidla

Postupuješ o 1 úroveň.

B

Baby / Mimino

Postih –5 k úrovni nestvůry (maximální pokles na 1. úroveň). Použij v boji. Pokud je nestvůra poražena, bere si vítěz o 1 poklad méně (minimum 1 poklad).

Besoffener Golem / Ožralý golem

14. úroveň. Vyber si: bojovat nebo prostě projít kolem, zamávat mu a nechat mu jeho poklad. (**Výjimka:** Půlčiči vypadají chutně a musí bojovat.) **Zlé věci:** Má hrozitánský hlad. Sežere tě. Jsi mrtev. 4 poklady.

Besteche den Spielleiter mit Essen / Uplácíš PJ jídlem

Postupuješ o 1 úroveň.

Bigfoot

12. úroveň. Bonus +3 proti trpaslíkům a půlčikům. **Zlé věci:** Rozmačká tě napadrť a sežere ti klobouk. Ztrácíš svou pokrývku hlavy. 3 poklady.

Bogen mit bunten Bändern / Luk s pestrými pentlemi

Bonus +4. Pouze pro elfy. 2 ruce. 800 zlatých.

Braut-Breitschwert / Holčičí široký meč

Bonus +3. Pouze pro hráčky (nebo hráče se změněným pohlavím). 1 ruka. 400 zlatých.

Bullrog

18. úroveň. Nebude pronásledovat nikoho na 4. a nižší úrovni. **Zlé věci:** Ubičuje tě k smrti. 2 úrovně. 5 pokladů.

C

Cooler Tuch für harte Kerle / Super šátek pro tvrdé chlápky

Bonus +3. Pouze pro lidi. Pokrývka hlavy. 400 zlatých.

D

Dieb / Zloděj

Povolání.

Vpadnutí do zad: Odlož jednu kartu, abys mohl jednomu hráči vpadnout do zad (bude mít v boji postih -2). Každé oběti to můžeš provést pouze jednou za boj, ale pokud dva hráči bojují spolu proti jedné nestvůře, můžeš vpadnout do zad oběma.

Krádež: Odlož jednu kartu, abys mohl jinému hráči ukrást jeden malý předmět. Hod kostkou. Padne-li 4 a víc, podaří se to. Jinak budeš zpráskán a ztratíš 1 úroveň.

Dolch des Verrats / Dýka zrady

Bonus +3. Pouze pro zloděje. 1 ruka. 400 zlatých.

Doppelgänger / Dvojník

Vyvoláš svou vlastní kopii. Zdvojnásob svou skutečnou úroveň a všechny bonusy. Dvojníka smíš použít jen tehdy, pokud jsi jediným bojujícím hráčem. Pouze na jedno použití. 300 zlatých.

E

Ekliger Sportdrink / Odporný sportovní nápoj

Použij v boji. Bonus +2 pro libovolnou stranu. Pouze na jedno použití. 200 zlatých.

Elektrisch-radioaktiver Sauertrank / Elektricko-radioaktivní kyselinový lektvar

Použij v boji. Bonus +5 pro libovolnou stranu. Pouze na jedno použití. 200 zlatých.

Elf

Rasa

Bonus +1 při útěku.

Za každou nestvůru, kterou pomůžeš zabít **někomu jinému**, postupuješ o 1 úroveň.

Entikore / Entikora

6. úroveň. Odolná vůči magii. Bonus +6 proti kouzelníkům. **Zlé věci:** Odlož všechny karty z ruky nebo ztratíš 2 úrovně. 2 poklady.

F

Fertigmauer / Hotová zed'

Automatický útěk z boje pro jednoho nebo dva hráče. Pouze na jedno použití. 300 zlatých.

Filzläuse / Filcky

1. úroveň. Nemůžeš jim uniknout! **Zlé věci:** Odlož veškerou zbroj a **všechny** předměty od pasu dolů. 1 poklad.

Flammende Rüstung / Planoucí zbroj

Bonus +2. Zbroj. 400 zlatých.

Flammedner Gifttrank / Planoucí otrávený lektvar

Použij v boji. Bonus +3 pro libovolnou stranu. Pouze na jedno použití. 100 zlatých.

Fliegende Frösche / Létající žáby

2. úroveň. Postih -1 při útěku. **Zlé věci:** Koušou! Ztrácíš 2 úrovně. 1 poklad.

Flotter Buckler / Elegantní malý kulatý štít

Bonus +2. 1 ruka. 400 zlatých.

Fluch! / Kletba!

Verliere 1 Stufe. / Ztrácíš 1 úroveň.

Verliere alle Schuhwerk, das du an den Füßen trägst. / Ztrácíš veškerou obuv, kterou máš na nohou.

Verliere die Kopfbedeckung, die du trägst. / Ztrácíš pokrývku hlavy, kterou nosíš.

Verliere die Rüstung, die du trägst. / Ztrácíš zbroj, kterou máš na sobě.

Fluch! Einkommensteuer / Kletba! Daň z příjmu

Odlož jeden předmět podle své volby. Každý další hráč musí nyní odložit jeden nebo více předmětů, jejichž hodnota odpovídá alespoň předmětu, který jsi odložil ty. Pokud nemají dost na zaplacení celé daně, musí odložit všechny své předměty a ztrácí 1 úroveň.

Fluch! Ente des Schreckens / Kletba! Kachna hrůzy

Měl bys dělat lepší věci než zvedat v jeskyni nějakou kachnu. Ztrácíš 2 úrovně.

Fluch! Geschlechtsumwandlung / Kletba! Změna pohlaví

Ve svém nejbližším boji budeš mít postih -5, protože jsi rozptýlen. Poté už žádný další postih nemáš. Změna je ovšem trvalá.

Fluch! Huhn auf deinem Kopf / Kletba! Kuře na tvé hlavě

Postih –1 pro všechny hody. Všechny kletby a zlé věci, které tě zbavují pokrývky hlavy, tě kuřete zbaví.

Fluch! Klasse wechseln / Kletba! Změna povolání

Pokud v daném okamžiku nemáš žádné povolání, kletba neúčinkuje. Jinak prohledej odkládací hromádku (začni nejvrchnější kartou). První karta povolání nahradí tvé/tvá momentální povolání. Pokud žádnou kartu povolání nenajdeš, ztrácíš prostě své/svá povolání.

Fluch! Mieser Spiegel / Kletba! Ošklivé zrcadlo

Byl jsi proklet! (Pouze) ve svém nejbližším boji nedostaneš žádné bonusy za zbraně. Kletbu můžeš zlomit pomocí *Prstenu přání*, pokud máš odpovídající kartu.

Fluch! Rasse wechseln / Kletba! Změna rasy

Pokud v daném okamžiku nemáš žádnou rasu, kletba neúčinkuje. Jinak prohledej odkládací hromádku (začni nejvrchnější kartou). První karta rasy nahradí tvou momentální rasu/ tvé momentální rasy. Pokud žádnou kartu rasy nenajdeš, ztrácíš prostě svou rasu/své rasy.

Fluch! Verliere deine Klasse / Kletba! Ztrácíš své povolání

Odlož svou kartu povolání (pokud nějakou máš). Máš-li ve hře dvě karty povolání, ztrácíš jedno z nich podle své volby. Jestliže žádnou kartu povolání nemáš, ztrácíš 1 úroveň.

Fluch! Verliere deine Rasse / Kletba! Ztrácíš svou rasu

Odlož všechny karty ras, které máš ve hře, a staň se člověkem.

Fluch! Verliere 1 grossen Gegenstand / Kletba! Ztrácíš 1 velký předmět

Vyber si jeden svůj velký předmět, který odložíš.

Fluch! Verliere 1 kleinen Gegenstand / Kletba! Ztrácíš 1 malý předmět

Vyber si jeden svůj malý předmět, který odložíš. Každý předmět, který není „velký“, se považuje za malý.

Fluch! Verliere zwei Karten / Kletba! Ztrácíš dvě karty

Nejprve si hráč po tvé levici vezme jednu kartu ze tvé ruky a ponechá si ji, pak totéž učiní hráč po tvé pravici.

Freundschaftsgetränk / Nápoj přátelství

Použij v boji. Odlož všechny bojující nestvůry. Nepřiděluje se žádný poklad. Pouze na jedno použití. 200 zlatých.

G

Gallert-Oktaeder / Rosolový osmistěn

2. úroveň. Bonus +1 při útěku. **Zlé věci:** Pokud zpackáš útěk, musíš odložit všechny velké předměty. 1 poklad.

Ganzkörperlicher-Schild / Celotělní štít

Bonus +4. Pouze pro válečníky. 1 ruka. Velký. 600 zlatých.

Gefrierender Explosivgetränk / Zamrzající výbušný nápoj

Použij v boji. Bonus +3 pro jakoukoli stranu. Pouze na jedno použití. 100 zlatých.

Geiler Helm / Chlípna přilba

Bonus +1 (+3 pro elfy). Pokrývka hlavy. 600 zlatých.

Gelegen kommender Additionsfehler / Výhodná chyba v součtu

Postupuješ o 1 úroveň.

Gemeine Ghoule / Sprostí ghúlové

8. úroveň. Předměty na ně nepůsobí – bojuj pouze svou úrovní. **Zlé věci:** Tvá úroveň poklesne na hodnotu nejnižší hráčské úrovně ve hře. 2 poklady.

Gentleman-Keule / Kyj gentlemanů

Bonus +3. Pouze pro hráče (nebo hráčky se změněným pohlavím). 1 ruka. 400 zlatých.

Gesichtsauger / Vysavač obličejů

8. úroveň. Odporný! Bonus +6 proti elfům. **Zlé věci:** Pokud vysaje tvůj obličej, zmizí i tvá pokrývka hlavy. Odlož ji a ztrácíš rovněž 1 úroveň. 2 poklady.

Gezinkter Würfel / Cinknutá kostka

Použij ji, pokud musíš z jakéhokoli důvodu házet. Změň výsledek hození tak, jak sám chceš. Pouze na jedno použití. 300 zlatých.

Gigantisch / Gigantická

Bonus +10 k úrovni nestvůry. Použij v boji. Pokud je nestvůra poražena, dostane vítěz 2 poklady navíc.

Göttliche Intervention / Boží zásah

Ať už si tuto kartu vytáhne kdokoli (nebo z jakéhokoli důvodu), všichni kněží okamžitě postupují o 1 úroveň. Pokud je tím hra ukončena, může se vítěz nemilosrdně bavit na účet ostatních.

Grosses wütendes Huhn / Velké zuřivé kuře

2. úroveň. Grilované kuře je chutné. Získáš 1 úroveň navíc, pokud ho porazíš pomocí ohně nebo plamenů. **Zlé věci:** Bolestivé klovnutí. Ztrácíš 1 úroveň. 1 poklad.

Gruftige Gebrüder / Bratři z hrobky

16. úroveň. Nemrtví. Nebudou pronásledovat nikoho na 3. a nižší úrovni. Postavy na vyšších úrovních ztrácí 2 úrovně, **dokonce i když uniknou.** **Zlé věci:** Klesneš na 1. úroveň. 2 úrovně. 4 poklady.

H

Halb-Blut / Míšenec

Smíš mít dvě karty rasy a budeš mít všechny výhody *i* nevýhody obou. Nebo smíš mít jednu kartu rasy a budeš mít všechny výhody, ale **žádné** nevýhody (např. nestvůry, které nenávidí elfy, nebudou mít bonus proti půlelfům). O tuto kartu přijdeš, pokud přijdeš o svou kartu/své karty rasy.

Halblig / Půlcík

Rasa

Postih –1 při útěku.

V každém kole smíš prodat jeden předmět za dvojnásobek jeho ceny (a další předměty za běžnou cenu).

Hammer-Ratte / Krysa kladivounka

1. úroveň. Pekelná nestvůra. Bonus +3 proti kněžím. **Zlé věci:** Zbije tě. Ztrácíš 1 úroveň. 1 poklad.

Harfien / Harfyje

4. úroveň. Odolné vůči magii. Bonus +5 proti kouzelníkům. **Zlé věci:** Jejich hudba je opravdu hrozná. Ztrácíš 2 úrovně. 2 poklady.

Helm der Tapferkeit / Přilba statečnosti

Bonus +1. Pokrývka hlavy. 200 zlatých.

Hilf mir! / Pomoz mi!

Použij v boji, jehož se účastníš. Vezmi libovolnému hráči jeden předmět. V daném okamžiku musí tento předmět představovat rozdíl mezi vítězstvím a prohrou. Pokud chceš, **smíš** odložit jednu vlastní kartu, než si tento předmět vezmeš.

Hinterhältiges Bastard-Schwert / Zákeřný meč bastard

Bonus +2. 1 ruka. 400 zlatých.

Hippogreif / Hrochogryf

16. úroveň. Nebude pronásledovat nikoho na 3. a nižší úrovni. **Zlé věci:** Budeš rozšlapán a rozžvýkán. Ztrácíš všechny předměty. Počínaje hráčem po tvé pravici si smí každý hráč vzít jednu tvou kartu pokladu ze hry nebo ze tvé ruky (aniž by se na ni díval). 2 úrovně. 4 poklady.

Hübsche Luftballons / Hezké balónky

V boji se postarají o rozptýlení. Bonus +5 pro libovolnou stranu. Pouze na jedno použití. 0 zlatých.

I

Illusion / Iluze

Použij v boji. Odlož libovolnou nestvůru z tohoto boje spolu se všemi kartami, které ji mají změnit, a nahraď ji kartou nestvůry ze své ruky.

Intelligent / Inteligentní

Bonus +5 k úrovni nestvůry. Použij v boji. Je-li nestvůra poražena, dostane vítěz 1 poklad navíc.

J

Jammer den Spielleiter an / Běduješ před PJ

Tuto kartu nemůžeš použít, pokud jsi v danou chvíli hráč (jeden z hráčů) s nejvyšší úrovní. Postupuješ o 1 úroveň.

K

Käsereibe des Friedens / Sýrové struhadlo pokoje

Bonus +3. Pouze pro kněží. 1 ruka. 400 zlatých.

Kettensäge der blutigen Zerstückelung / Motorová pila krvavého rozkouskování

Bonus +3. 2 ruce. Velký. 600 zlatých.

Klaue eine Stufe / Šlohneš úroveň

Vyber si jednoho hráče, kterému ukradneš 1 úroveň. Ty úroveň získáš, on ji ztratí.

Kleberfläschen / Lahvička lepidla

Použij, pokud někdo úspěšně (jedno jak) unikne z boje. Musí svůj útěk znovu opakovat, i když se poprvé podařil automaticky. Pouze na jedno použití. 100 zlatých.

Kniescheiben zertrümmernder Hammer / Kladivo na drcení čěšek

Bonus +4. Pouze pro trpaslíky. 1 ruka. 600 zlatých.

Knieschützer der Verlockung / Svůdné kolenní chrániče

Ne pro kněží. Pokud někoho prosíš o pomoc v boji s nestvůrou, nesmí tvou prosbu odmítnout nebo dokonce smlouvat o odměně. 600 zlatých.

König Tut / Král Tut

16. úroveň. Nemrtvý. Nebude pronásledovat nikoho na 3. a nižší úrovni. Postavy na vyšších úrovních ztrácí 2 úrovně, **dokonce i když uniknou. Zlé věci:** Ztrácíš všechny své předměty a karty v ruce. 2 úrovně. 4 poklady.

Krakzilla

18. úroveň. Slizká! Elfové mají postih -4. Nebude pronásledovat nikoho na 4. a nižší úrovni **s výjimkou elfů. Zlé věci:** Budeš znehybněn, osliznut, rozmačkán a sněden. Jsi mrtev, mrtev, mrtev! Ještě nějaké otázky? 2 úrovně. 4 poklady.

Kreischender Depp / Vřeštící blbec

6. úroveň. Bonus +6 proti válečníkům. **Zlé věci:** Stáváš se normálním nudným člověkem. Odlož všechny své karty ras a povolání. 2 poklady.

Krieger / Válečník

Povolání

Berserk: V boji můžeš odložit až 3 karty. Každá z nich ti poskytuje bonus +1.

Při nerozhodném výsledku boje vítězíš.

Kumpel / Kamarád

Objeví se další nestvůra na stejné úrovni a se stejnými bonusy. Pokud jsou všechny poraženy, dostaneš za každou z nich příslušné poklady a úrovně. Pokud se hráč pokusí o útěk, má postih -1.

Kurze breite Rüstung / Krátká široká zbroj

Bonus +3. Pouze pro trpaslíky. Zbroj. 400 zlatých.

L

Lahmer Goblin / Chromý goblin

1. úroveň. Bonus +1 při útěku. **Zlé věci:** Zbije tě svou berlou. Ztrácíš 1 úroveň. 1 poklad.

Laufende Nase / Běhající nos

10. úroveň. Pokud nechceš s běhajícím nosem bojovat, uplat' ho předmětem v hodnotě alespoň 200 zlatých a on tě nechá jít. **Zlé věci:** Dokáže tě všude vyhmátnout. Pokud prohraješ v boji, **nemůžeš** utéci. Nic ti nepomůže. Ztrácíš 3 úrovně. 3. poklady.

Lederrüstung / Kožená zbroj

Bonus +1. Zbroj. 200 zlatých.

Leprochaun

4. úroveň. Odporný! Bonus +5 proti elfům. **Zlé věci:** Vezme ti 2 předměty – po jednom si vybere hráč po tvé levici a pravici. 2 poklady.

Limburger und Sardellen-Sandwich / Limburger a sardelový sendvič

Bonus +3. Pouze pro půlčíky. 400 zlatých.

M

Magische Lampe / Kouzelná lampa

Můžeš ji použít jen ve svém kole. Vyvolá ducha, který nechá zmizet nestvůru, dokonce i když pokus o útěk selhal a chytila by tě. Pokud jde o jedinou nestvůru, získáš její poklad, ale žádnou úroveň. Pouze na jedno použití. 500 zlatých.

Magisches Geschoss / Kouzelná střela

Použij v boji. Bonus +5 pro libovolnou stranu. Pouze na jedno použití. 300 zlatých.

Mahlzeit! / Oběd!

Nestvůra v této místnosti má polední přestávku. Použij tuto kartu v libovolném boji. Bojující hráč odloží všechny útočící nestvůry a okamžitě si vezme 2 poklady.

Mietling / Sluha

Následuje tě a nosí tvé věci. Můžeš nosit a používat jeden velký předmět navíc. Nebojuje za tebe! Tuto kartu si ponechej před sebou u svého pokladu.

Mithril-Rüstung / Mithrilová zbroj

Bonus +3. Ne pro kouzelníky. Zbroj. Velký. 600 zl.

Möchtegern-Vampir / Rádoby-upír

12. úroveň. Místo boje ho může kněz zahnat, pokud zavolá „Booga booga“ a vezme si jeho poklad. Nezáká však žádnou úroveň. **Zlé věci:** Zablokuje dveře a vypráví o **své** postavě. Ztrácíš 3 úrovně. 3 poklady.

Mr. Bones / Pan Kostlivec

2. úroveň. Nemrtvý. I při úspěšném útěku ztrácíš 1 úroveň. **Zlé věci:** Jeho kostnatý dotek tě stojí 2 úrovně. 1 poklad.

N

Napalmstab / Napalmová hůl

Bonus +5. Pouze pro kouzelníky. 1 ruka. 800 zlatých.

Netz-Troll / Sít'otroll

10. úroveň. Nemá žádné zvláštní schopnosti a je na tebe opravdu namíchnutý. **Zlé věci:** Poruší herní rovnováhu tím, že tě přinutí, abys dovolil hráči/hráčům na nejvyšší úrovni vzít ti jeden předmět. 3 poklady.

P

Pavillon / Pavilón

8. úroveň. Nikdo ti nemůže pomoci. Musíš se pavilónu postavit sám. **Zlé věci:** Ztrácíš 3 úrovně. 2 poklady.

Pikotzu / Poblj

6. úroveň. Získáš 1 úroveň navíc, pokud ho přemůžeš bez pomoci a bonusů. **Zlé věci:** Útok proudem zvratků! Odhod' všechny karty ze své ruky. 2 poklady.

Pit Bull

2. úroveň. Pokud ho nedokážeš porazit, smíš ho odlákat (automatický únik), když odložíš nějakou hůl nebo podobný předmět (Aport!) **Zlé věci:** Stopy kousnutí na zadku. Ztrácíš 2 úrovně. 1 poklad.

Plutoniumdrache / Plutoniový drak

20. úroveň. Nebude pronásledovat nikoho na 5. a nižší úrovni. **Zlé věci:** Usmaží tě a sežere. Jsi mrtev. 2 úrovně. 5 pokladů.

Polly-Verwandlungstrank / Lektvar přeměny Polly

Použij v boji. Promění nestvůru v papouška, který odletí a zanechá zde svůj poklad. Pouze na jedno použití. 1 300 zlatých.

Priester / Kněz

Povolání

Vzkříšení: Pokud si musíš vzít kartu otevřeně, můžeš si místo toho vzít vrchní kartu z odkládací hromádky. Za to musíš odložit jednu kartu z ruky.

Zahánění: V boji s nemrtvými můžeš odložit až 3 karty. Každá z nich ti poskytuje bonus +3.

R

Ratte am Spiess / Krysa na kopí

Žádný bonus. Můžeš ji odložit, a tak automaticky utéci před nestvůrou na 8. a nižší úrovni. 1 ruka. 0 zlatých.

Riesiger Fels / Obří skála

Bonus +3. 2 ruce. Velký. 0 zlatých.

S

Sabbernder Schleim / Slintající hlen

1. úroveň. Odporný hlen! Bonus +4 proti elfům. **Zlé věci:** Odlož veškerou obuv. Pokud žádnou nemáš, ztrácíš 1 úroveň. 1 poklad.

Scharfer Streitkolben / Ostrý palcát

Bonus +4. Pouze pro kněží. 1 ruka. 600 zlatých.

Schatzhort! / Sluj pokladů!

Okamžitě si vezmi 3 další karty pokladů. Pokud sis tuto kartu vzal skrytě, jsou také skryté, jinak je všem ukaž.

Schlaftrank / Uspávací lektvar

Použij v boji. Bonus +2 pro libovolnou stranu. Pouze na jedno použití. 100 zlatých.

Schleimige Rüstung / Slizká zbroj

Bonus +1. Zbroj. 200 zlatých.

Schnecken auf Speed / Rozjetí šneci

4. úroveň. Postih -2 při útěku. **Zlé věci:** Ukradnou tvůj poklad. Hod' kostkou a odlož odpovídající počet svých předmětů nebo karet z ruky – podle své volby. 2 poklady.

Schummeln! / Podvádění!

Smíš mít a používat nějaký předmět, který bys jinak nemohl podle pravidel používat. Polož tuto kartu k danému předmětu. Odlož ji, jestliže o tento předmět přijdeš.

Schutzsandalen / Ochranné sandály

Kletby, které si vytáhneš, když otevíráš dveře, neúčinkují. (Kletby zahrané jinými hráči na tebe působí.). Obuv. 700 zlatých.

Schweizer Hellebarde / Švýcarská halapartna

Bonus +4. Pouze pro lidi. 2 ruce. Velký. 600 zlatých.

Singendes & tanzendes Schwert / Zpívající & tančící meč

Bonus +2. Ne pro zloděje. 400 zlatých.

Spiessige Knie / Špičatá kolena

Bonus +1. 200 zlatých.

Spitzer Hut der Macht / Špičatý klobouk moci

Bonus +3. Pouze pro kouzelníky. Pokrývka hlavy. 400 zlatých.

Stange 11-Fuss / 11stopá tyč

Bonus +1. 2 ruce. 200 zlatých.

Stiefel zum echt schnellen Davonlaufen / Boty pro opravdu rychlý útěk

Bonus +2 při útěku. Obuv. 400 zlatých.

Strumpfhose der Riesenstärke / Punčocháče obří síly

Bonus +3. Ne pro válečníky. 600 zlatých.

Supermunchkin

Smíš mít dvě karty povolání a budeš mít všechny výhody i nevýhody těchto povolání.

T

Topfpflanze / Květináčová rostlina

1. úroveň. Elfové si berou 1 poklad navíc, jakmile ji porazí. **Zlé věci:** Nic. Automatický útěk. 1 poklad.

Töte den Mietling / Zabij sluhu

Tuto kartu můžeš použít jen tehdy, je-li ve hře *Sluha* (je jedno, komu patří). Odlož sluhu. Postupuješ o 1 úroveň.

Trank der beeindruckenden Männlichkeit / Lektvar působivé mužnosti

Postupuješ o 1 úroveň.

Trank des idiotischen Heldentums / Lektvar idiotského hrdinství

Použij v boji. Bonus +2 pro libovolnou stranu. Pouze na jedno použití. 100 zlatých.

Trank des Mundgeruches / Lektvar zápachu z úst

Použij v boji. Bonus +2 pro libovolnou stranu nebo automaticky zabije *Běhající nos*. Pouze na jedno použití. 100 zlatých.

Trittleiter / Stupačkový žebřík

Bonus +3. Pouze pro půlčíky. Velký. 400 zlatých.

Tuba der Verzauberung / Tuba okouzlení

Bonus +1 při útěku. 1 ruka. Velký. 300 zlatých.

U

Überfalltrank / Lektvar přepadení

Použij v boji. S danou nestvůrou/nestvůrami bude bojovat jiný hráč (dle tvého výběru), který smí žádat o pomoc a pokud vyhraje, získá poklad a úroveň. Původní hráč pak pokračuje ve svém kole a když boj skončí, smí vyplnit prázdnou místnost. Pouze na jedno použití. 300 zlatých.

Unfares Rapier / Nefér rapír

Bonus +3. Pouze pro elfy. 1 ruka. 600 zlatých.

Unglaublicher unaussprechlicher Schrecken / Neuvěřitelná nevýslovná hrůza

14. úroveň. Bonus +4 proti válečníkům. **Zlé věci:** Nevýslovně hrůzná smrt pro všechny mimo kouzelníka. Kouzelník ztrácí prostě jen své schopnosti – odlož kartu povolání kouzelníka. 4 poklady.

Unsichtbarkeitstrank / Lektvar neviditelnosti

Použij, pokud selže hod na útěk. Unikneš automaticky. Pouze na jedno použití. 200 zlatých.

Untotes Pferd / Nemrtvý kůň

4. úroveň. Nemrtvý. Bonus +5 proti trpaslíkům. **Zlé věci:** Kope, kouše a hrozně smrdí. Ztrácíš 2 úrovně. 2 poklady.

Uralt / Prastará

Bonus +10 k úrovni nestvůry. Použij v boji. Pokud je poražena, dostává vítěz 2 poklady navíc.

V

Verdunkelungsumhang / Zatemňovací přehoz

Bonus +4. Pouze pro zloděje. 600 zlatých.

Versicherungsvertreter / Pojišťovací agent

14. úroveň. Tvá úroveň se v boji nepočítá. Bojuj s ním pouze se svými bonusy. **Zlé věci:** Koupíš si pojistku. Ztrácíš předměty v hodnotě 1 000 zlatých. Pokud nemáš dost, přijdeš o všechno, co máš. 4 poklady.

Verstümmle die Leichen / Rozsekáš mrtvolu

Tuto kartu je možné zahrát pouze po boji, ale nemusí se jednat o **tvůj** boj. Postupuješ o 1 úroveň.

Vrank der Terwirrung / Zektvar lmatení

Použij v boji. Bonus +3 pro libovolnou stranu. Pouze na jedno použití. 100 zlatých.

W

Wanderndes Monster / Toulavá nestvůra

Zahraj tuto kartu spolu s nestvůrou ze své ruky, zatímco někdo (včetně tebe) bojuje. Tvá nestvůra se připojí k již bojující – jejich úrovně se sečtou. Pokud postava prchá, musí se oba hody na útěk vyhodnotit odděleně. Oběť určuje jejich pořadí.

Wirklich beeidnuckender Titel / Opravdu působivý titul

Bonus +3. 0 zlatých.

Wirklich beschissener Flucht! / Opravdu zkurvená kletba!

Ztrácíš předmět, který ti poskytuje největší bonus.

Wunschring / Prsten přání

Ukončí jakoukoli kletbu. Je možné ho zahrát kdykoli. Pouze na jedno použití. 500 zlatých.

Wünschelstab / Proutkařská hůl

Prohledej odložené karty a vezmi si jednu kartu podle své volby. Tuto kartu odlož. 1 100 zlatých.

Wütend / Zuřivá

Bonus +5 k úrovni nestvůry. Použij v boji. Pokud je poražena, dostává vítěz 1 poklad navíc.

Y

Yuppie-Wasser / Jupík

Použij v boji. Pouze na jedno použití a jen tehdy, má-li pomoci elfům. Bonus +2 pro každého elfa v boji. 100 zlatých.

Z

Zauberer / Kouzelník

Povolání

Kouzlo letu: Během útěku můžeš odložit až 3 karty. Každá z nich ti poskytuje bonus +1 při hodu na útěk.

Očarování: Můžeš odložit všechny karty z ruky a očarovat nestvůru, místo abys s ní bojoval. Odlož nestvůru a vezmi si její poklad, ale nedostaneš žádnou úroveň. Pokud se boje účastní více nestvůr, musíš s ostatními normálně bojovat.

Zungendämon / Jazykový démon

12. úroveň. Pekelná nestvůra. Bonus +4 proti kněžím. Odlož **před bojem** jeden předmět dle své volby. **Zlé věci:** Opravdu nechutný polibek tě stojí 2 úrovně (3 v případě elfa). 3 poklady.

Zwerg / Trpaslík

Rasa

Můžeš nosit libovolný počet velkých předmětů.

Můžeš mít v ruce až 6 karet.