

Všeobecné informace

- [Kronika](#)
- [Herní pojmy](#)
- [Pravidla hry - všeobecná](#)
- [Sbíratelné předměty](#)
- [Všeobecné questy](#)

Kronika

Zde jsou zapsány důležité události, které se na Ovínách odehrály. Pokud není uvedeno jinak, jsou to roky této vku Stědozem.

29. Ovína

Co se událo dříve — Bitva na Sněžném poli

Hon za pokladem draka Bairanaxe vyvrcholil velikou bitvou na Sněžném poli. Zapojily se mocnosti tohoto světa — král trpaslíků se svým národem udatných bojovníků, starostka Jezerního lidu se svým národem zoceleným mnohými bitvami a moudrý elfský král, jenž již vky spojuje elfy. Po krvavém střetu byl po Bairanaxovi vystřelen černý šíp. Bestie, zasažena a krvácející, prchla ze Sněžného pole daleko na jih — k vnitrozemskému moři Rhûn, kde na ostrov Tol Narthad našla útočiště v jeskyních pod ostrovní horou. S sebou odnesla i velkou část pokladu.

Prach bitvy se usadil. Elfové však želili rozkolu — skupina mladých elfských bojovníků se vydala svou vlastní cestou a usadili se v Temném hvozdu. V jejich žele stanul steward Temného hvozdu a jejich osada dostala jméno Nový Arnor.

Rány po Sněžném poli se zahojily, ale chuť po pokladu rostla. Králové této národy promluvili ke svým lidem.

Král trpaslíků hledal do daleka a přisahal, že tu „stvěru plnou černé jedovaté dračí krve“ dostane. Trpaslíci se jen tak nevzdají.

Starostka Jezerního lidu uvažovala střízlivě — drak sedí na pokladu a poklad zvyšuje blahobyt. Vyslala zvědy.

Elfský král promluvil tajemně: „Orome, mocný lovec Valar, před žsem zaplakal nad našimi hvozdy a nyní se jeho slzy objevily. Slzy Valar jsou lék a požehnání země.“

V krajích se roznesla zvěst, že nestvěry, jež přežily masakr na Severní spoušti, se sesbíraly, vylízaly si rány a opět ohrožují pocestné. Divočina se pomalu počala hemžit nebezpečím.

2846–2848 Oromeho slzy a budování

Dobrodruzi vyrazili do krajiny. Oromeho slzy — záživé krápy — je zanechané lovcem Valar v mechách a travách — se staly tím, o který stál. Nosit je směl pouze hobiti a králové, nebo ostatním by tíha Valarova smutku zlomila srdce.

Království stávala svatyně, kam slzy ukládala. Každá slza ve svatyni přinášela požehnání a sílu zemi. Nový Arnor si vedl nadmíru zdatně — Legolas, správce arnorský, koordinoval sběr s takovou vervou, že brzy měli arnorští slz nejvíce ze všech. Ale i elfové, jezerní lidé a trpaslíci uspořili a dost slz nashromáždili. Všechna tyto království posvětila své oltáře.

Obchod kvetl. Msta produkovala suroviny — dřevo, kámen, víno, kožešiny — a v trzích se míchaly groše s manou. Kdo chtěl mocnou zbraň či kouzlo, musel nejdříve postavit příslušnou budovu. Kovárny, magická žídlá a psince rostly po celém kraji jako houby po dešti.

Rok 2848 Stíny v hvozdu

Zatímco dobrodruzi bojovali s nestvěrami a sbírali byliny, v hvozdu se objevili tři podivní cizinci. Lesní vědma, která nabízela vize a proroctví. Šprýma, veselý kejklík s pochybnou morálkou. A Poustevník, tichý znalec draků a temných věcí.

Nikdo ještě netušil, že jde o samotné Nazgûly v pěstrojení — Adûnaphel, Ren Ne'istý a Úvatha, služebníci Temného pána, kteří přišli do kraje s jediným cílem: rozvrátit společenství národů zevnitř.

Zpočátku zadávali drobné úkoly. Přines víno skřetům. Odneseš to, co nepatří tobě. Odměny byly lákavé a mnozí dobrodruzi — zvláště ti drzejší — si řekli: proč ne? Získali první znamení korupce. Pak druhé. A nakonec — ti nejodvážnější nebo nejlehkomyslnější — i tebou, ultimátní pečeť temné služby.

Desítky dobrodruhů se zapletly s temnými silami. Zapalovali budovy cizích království. Vypálili Vilií palouček. Okrádali pocestné. Dodávali zbraně skřetům. Ale teď, kdo zašl až na samý okraj temnoty, bylo nakonec jen hrstka.

Rok 2850 - Gandalf vstupuje do Dol Gulduru

Arrodž Gandalf se vydal do temné pevnosti Dol Guldur. Vzal s sebou hrdiny, které mu království propůjčila, a sestoupil do kobek. Chtěl potvrdit, zda zlo, které v pevnosti sídlí, je skutečné navrátivší se Sauron — a zachránit trpasličího krále Thráina II., jenž tam údajně chýl v zajetí.

Výprava nebyla úspěšná. Kobky byly hluboké, nepřítel silný a trpaslíka se osvobodit nepodařilo. Gandalf se vrátil s potvrzením, že zlo v Dol Gulduru je skutečné Sauron — ale Thráin zůstal v těžce. Ten úkol bude muset pokračovat.

Rok 2852 - Bílý koncil a temný vítr

Gandalf naléhal na Bílý koncil, aby zaútočil na Dol Guldur. Avšak Saruman — který tajemně hledal Jeden Prsten pro sebe — útok zablokoval. Koncil se rozešel bez rozhodnutí a naděje na brzké vyhnání Saurona pohasla.

A mezitím do kraje zavál temný vítr. Svatyně, dosud spolehlivý zdroj požehnání, se staly nevyzpytatelnými. Nakonec z toho, kdo prosili o dar oltáře, odcházeli s plnými rukama; jiní s prázdnými. Přítel nevole a nedůvěry se plížil krajem.

Gandalf obcházel království a hledal podporu pro další výpravu. Nikterá msta ho vyslyšela, jiná měla vlastní starosti.

Rok 2854 - Odhalení a očista

Králové si konečně všimli, že něco není v pořádku. Budovy hořely. Slzy mizely ze svatyn, groše z pokladnic. A nakonec hrdinové se chovali podezřele. Strážníci, jimž bylo svěřeno bdít nad bezpečím, své povinnosti brali na lehkou váhu, a tak trvalo dlouho, než se rozsumělo, že v zemi působí služebníci Stínu.

Když ale pravda vyšla najevo, obrát byl rychlý a rozhodný. Králové zakročili společně. Dobrodruzi, kteří na sebe přijali temná znamení, stanuli před volbou — a mnozí se rozhodli pro cestu zpět ke světlu. Cesta očištění nebyla snadná, ale ti, kdo ji podstoupili, z ní vyšli silnější a moudřejší.

Rok 2855 - Plavba na Tol Narthad a poslední bitva

Přišel čas vydat se za drakem. Zvědové potvrdili, co mnozí tušili — Bairanax se ukryl na ostrově Tol Narthad na vnitrozemském moři Rhûn, v jeskyních pod ostrovní horou, kde znovu shromažďoval poklad. Bez flotily se na ostrov nebylo možné dostat.

Aby království mohla vyplout, musel každý národ postavit flotilu — a ta nebyla levná. Elfové, pilní a připravení, sehnali prostředky jako první. Trpaslíci, kteří seděli na hromádách zlata, ale neradi se s ním loučili, se nechali dlouho přemlouvat — nakonec ale zaplatili. Jezerní lidé, kteří ve své obchodnické horlivosti již vše prodali, museli škrábat po dně — ale i ti se složili. A Nový Arnor, vždy praktický, dal dohromady vše potřebné.

Teď flotily vypluly společně přes jezero Rhûn k ostrovu Tol Narthad. Společná plavba čtyř národů za jedním cílem — okamžik, na který se dlouho vzpomínalo.

Po vyloďení však přišlo p?ekvapení. Oni jdou sice na draka, ale objevila se zde V?dma, Poustevník i Šašek - v temném a s odhozenými maskami. S velikou radostí jim oznámili, že je dostali p?esn? tak, kde je cht?li a p?íserné Bairanaxovo vojsko si s nimi poradí. I povolali ty temné z národ?, kte?í páchali zlé ?iny a lákali je na svou stranu. Našt?stí pro svobodné národy, to bylo jen málo z nich. Raistlin p?ešla ve finálních dnech definitivn? na temnou stranu. A s ní Jáchym Vl?ek a další dva bojovníci. Temnota si vždy najde své.

A pak p?išla bitva. Všechny ?ty?i národy stanuly na ostrov? proti Bairanaxovi a jeho nohsled?m. Boj byl zu?ivý. Hrdinové padali a vstávali, me?e zvonily a kouzla se t?íšťila. A nakonec — op?t ?erný šíp zasáhl draka. Bairanax, podruhé zran?ný a krvácející, prchl z Tol Narthadu i s pokladem kamsi za obzor.

Vít?zství? Ano, ale ne úplné. Drak žije. Pokladu mnoho nezbylo, co drak neodnesl to utratil na p?ivolání armády. Spojenectví ?ty? národ? p?etrvalo — a s ním nad?je, že své místo na slunci uhájí.

Nový Arnor získal 5 trofejí p?íšer, Elfové 6 trofejí, trpaslíci 7 trofejí a lidé 6 trofejí.

Zvláštní záznamy kronikáře

Maddie z Jezerního m?sta — bez o?ekávání odm?ny p?inesla zásadní zprávu o drakovi a jeho državách. Starostka Neneke ji osobn? pochválila jako p?íklad lidskosti a odvahy. Jméno Maddie budiž zaneseno do kroniky jako hybatelka d?jin.

Družiny dobrodruh? — ku podivu se mezi sebou d?lily o zkušenosti, aby každá družina m?la sílu ?elit nebezpe?ím. Taková spolupráce nebývá samoz?ejmostí.

Steward Nového Arnoru — vedl sv?j lid s nebyvalou oddaností. Sounáležitost v Novém Arnoru byla ze všech národ? nejsiln?jší.

Trpaslíci — nadšení krále a jeho lidu bylo nakažlivé. Kdo vid?l trpaslí?ího krále v ?ele svého národa, ten pochopil, pro? se ?íká, že trpaslíci se jen tak nedají.

Pen?ozkazci — n?kolik dobrodruh? se pokusilo podvrátit sm?nný systém království rozm??ováním st?íbrných za drobné. Obchodníci byli v?as varováni a pokus se nezda?il. Jejich jména si kronikář zapamatoval a poté z knih škrtl.

28. Ov?ina

2790 - Zima polevila a stopa?i Jezerních lidí se vydali na sever. P?ed pr?smykem vedoucí skrz hory Ered Mithrin narazili na zbída?eného trpaslíka, elfa a ?lov?ka. Ti prchli z Norr-dumu, nejsevern?jší výspy civilizace. M?sto známé svými bohatými doly a jehož králové získali prý snad i dra?í hordu. Bohužel, v zim? a bez kontaktu s ostatním sv?tem, byl Norr-dum napaden, p?emožen, jeho lid rozprášen a zni?en. Stv?ry ukradly poklad, který pat?í Svobodným národ?m. Králové a starostka se zap?ísáhli, že ho získají zp?t, a budou o n?j bojovat do poslední kapky krve svých poddaných.

2791 – Hobiti obléhají Vesnici, ovšem první vesnici obsazuje Feanor.

2831 - Byla založena Demokratická Republika Spojených Ras. Takto se jmenoval p?ípravný výbor pro budoucí zemi Nový Arnor, do které p?ed velkou bitvou s p?íšerami p?ešlo nemálo hrdin?.

2832 - Svobodné národy se vydaly za ledový pr?smyk do na Sn?žné pole

Lidé - 23,5 poklad?. Nový Arnor - 14 poklad? DRSR, 14 poklad? Trpaslíci. 3,5 poklad? Elfové.

27. Ov?ina

Svobodným národům se podařilo odvrátit snahu Nekromantových pochopit donést mu prsteny živel, kterým by mohl uvrhnout Rhovanion do tuhé zimy. V takové situaci, by mohli přiletět drákové ze severních spouští, i jiné stvůry a Svobodné národy by musely uprchnout. Naštěstí díky udatným hrdinům byly prsteny živel získány, jejich síla probuzena a jen jeden i dva padli do rukou pohánků a ti o ně přišli v závěrečné bitvě, kdy se marně pokusili získat prsteny všechny.

2767 třetího věku zaříná 27. Ovčina.

Svobodným národům se podařilo odvrátit snahu Nekromantových pochopit donést mu prsteny živel, kterým by mohl uvrhnout Rhovanion do tuhé zimy. V takové situaci, by mohli přiletět drákové ze severních spouští, i jiné stvůry a Svobodné národy by musely uprchnout. Naštěstí díky udatným hrdinům byly prsteny živel získány, jejich síla probuzena a jen jeden i dva padli do rukou pohánků a ti o ně přišli v závěrečné bitvě, kdy se marně pokusili získat prsteny.

Zápis trpaslího kronikáře [zde](#).

26. Ovčina

2758 třetího věku (Začátek 26. Ovčiny)

Po pár letech začali v dálce skúet vlci ze severní spouští, léto skončilo podivně brzy a místo zářivého slunce je chlad a mlha. Ubýhlo několik dlouhých roků s krátkými léty a mrazivými zimami.

2760 Radagast vyslal několik výzvědných výprav do Dol Gulduru, ale hrdinové od kapitána skúet nic nezjistili napoprvé a až později dostali informaci, že skúeti z nějakého důvodu chtějí zajmou elfí kováku Lindir z Cesmínie.

2761 Hrdinům se podařilo zachránit Kováku (a zjistili, že to byla spíše pěkyn) a dozvěděli se, že v Rhovanionu ukrylo 15 elfích kováských mistrů z Cesmínie 5 prstenů živel, které nesmí padnout do rukou zlým silám, protože mají moc mnit živly a poasí svůta. Kde však ty prsteny mohou být? Elfové je důkladně ukryli a začarovali místa jejich posledního odpoinku, souasně však nechali dopis, který správným lidem cestu k prstenu ukáže. Každý takový dopis byl rozdělen na 3 části, které jednotliví potomci Elfích kováků hlídali.

2762 Království se snažila na zimu připravit zlepšováním svých vesnic a území. Přitom došlo k potyčkám o vlastnictví vesnic.

2765 Starostka Jezerního města našla a rozluštila jednu část dopisu.

2766 Přísery z hvozdu se na tyto krásné a bohaté vesnice snesly jako supi, ale po tvrdém boji byl naštěstí od většiny z nich odražený. Jest padlým trpaslíkem. Svobodné národy musí rychle přijít na to, jak zimu zastavit, chtějí-li zůstat ve svých domovech.

25. Ovčina

2742 třetího věku (Začátek 25. Ovčiny)

Přísery byly zahnány. Všude mír. Elfové a trpaslíci však museli pobít své krále a korunovat nové. To nebývá často tak snadné, zvláště jde-li o úmrtí nežekaná. Národy se tedy domluvily, že se všichni králové znovu sejdou na výročí podzimní rovnodennosti a budou rokovat o tom, jak udržet Hvozdu a jeho okolí i nadále bezpečným a jak prozkoumat jeho tajemství. Váš příběh právě začíná ...

2745 Probíhá kolonizace nových Osad.

2749 Hrdinové bojují s Pánem pavouk?, Sk?etím králem a Krysodlakem a poráží je. Jsou to služebníci Nekromanta (což Hrdinové netuší), kte?í jakoby n?co hledali poblíž jejich sídliš? a u toho vypálili n?kolik vesnic. Nekromantovi služebníci hledali stopy

2750 Hrdinové poráží Zdivo?elého Huorna, ale Nemrtvá elfí královna jim nakonec t?sn? uniká.

2751 (**Konec 25. Ov?iny**). Veliká oslava všech národ? od Velkého zeleného lesa. Po odehnání nekromantových pochop? se do Temného hvozdu a Rhovanionu zase na chvíli vrátil klid a mír.

24. Ov?ina

P?íbh?h 24. Ov?iny

V kraji se objevili dva ?arod?jové, moud?e radili, ale mnohá místa v hvozdu ztemnala a pokojné žití bylo narušeno vyslanci temných sil. Dokonce byl otráven pramen vody z hv?zd. P?íšery byly ?ím dál tím drzejší až nakonec vedeny a sjednoceny neznámou silou donesly poklad až k draku Šmakovi a cht?jíc si jej koupit pro útok na trpasli?í m?sto.

2741 t?etího v?ku St?edozem?.

Drak Šmak se probudil a vylétl po dlouhém spánku z hory.

Trpaslíci zavolali všechny na pomoc proti blížící se hord? a zapojili veškerou diplomacii a zlato. Draka Šmaka se poda?ilo upokojit velkým výkupným, a tak se rozhodl bitvy neú?astnit. Hordy sk?et?, vlk? a harpyjí se pak rozbily o udatné hrdiny všech t?í národ?. Bitva nebyla dlouho rozhodnuta a vít?zství se nedožili jak král elf?, tak ani král trpaslík?. Nakonec však na bojišti z?stala hrstka hrdin? Svobodných národ? a prohlásili bitvu za své vít?zství.

Herní pojmy

Hráči / postavy / království

Hráři hrají postavy. Ty hrají jak za samy za sebe, tak jsou součástí národa / království. Ovšina je volný svt, je na postavách do eho se budou chtít zapojit a jaký pibh po sob? zanechat. Bhem hry se hráři nejastji pohybují po skupinkách 2-4 hrá?? a prozkoumávají terén, hledají pležitosti k získání poklad? a zkušeností.

Peníze

Obyvatelé jsou zvyklí platit mincemi. Nejmenší hodnotu má m?ák. Za p?t m?ák? se dá získat st?íbr?ák, za p?t st?íbr?ák? jeden zla?ák. V každém m?st? je obchodník, u kterého se dá koupit všeliké vybavení pro dobrodruhy.

Obchodování

V každém z m?st jeho obyvatelé jedenkrát za hodinu vytvoří n?jaký po?et kus? surovin a obchodního zboží. Hráři jej mohou zakoupit a p?evést do jiného m?sta, kde se dá výhodn? prodat. **K p?evozu je však t?eba získat povoz** (herní p?edm?t k zakoupení ve m?st?), bez n?j hrdinové tahat sudy vína, ?i stavební kámen divo?inou tahat nemohou. V každém m?st? jsou pon?kud jiné ceny, ale tém?? vždy se obchod vyplatí.

Vesnice

N?které lokace mohou být ovládnuty hráři. Pak dávají svému správci slušnou produkci.

Lov

Na n?kterých lokacích se objevují karti?ky zv??e. Doneste je zp?t do m?sta a prove?te hod na Lov, p?i kterém máte šanci získat jídlo. Jídlo má dv? využití – p?i rozvoji území a také se dá sníst po souboji a získáte zp?t všechny ztracené životy. Postava se dovedností lovec má v?tší šanci na úspěch.

Poklady

Hlavní to p?íjem hrdin?v. Jsou jednak voln? ložené poklady. Ha zlato! To se m?že hodit! Tak také poklady schované dost d? kladn?, k t?m se se dá dostat pov?tšinou jen s nápov?dou. Kouzelné bytosti mají rády manu a za n?jakou tu manu v podob? bílých krystal? dají postavám nápov?du.

Lokace

Na herním území se nacházejí tzv. lokace, jsou to místa n?jakým zp?sobem zajímavé, podivná a stojící za shlédnutí. Každé takové místo je ozna?eno bled?modrými fáborky a je u n?j umíst?ný popis s karti?kou. Typicky se jedná se o ?tvrtku papíru, cca ve výši o?í, p?ípadn? viditeln? na zemi. Na lokaci je název a obrázek s popisem. Hrdinové se taková místa snaží najít a prozkoumat jejich tajemství. Bývají tam ukryté poklady.

?asto mohou hrdinové zjistit, že se na dané lokaci n?co nachází a mohou to tam najít. Poblíž n?kterých lokací se nachází nestv?ry. Prostý lid se jim proto radji vyhýbá. Dobrodruhov? je naopak vyhledávají!

Questy

Quest je úkol pro hrdinu, který mu dá zkušenosti a někdy i poklad. Hráři mohou questy získat různými způsoby. Většina z nich je vyvážena ve městech. Mohou být i tajné questy, které má každý jiné.

Pravidla hry - všeobecná

1. Krátký úvod

Píše rok 2844 t?etího v?ku. Všechna království, krom? elf? zbohatla z výpravy na monstra ze Severní spoušt?. Ne nadarmo se ale ?íká rychle nabyt, rychle pozbyt. Následujících pár let bylo ve znamení hojnosti všech národ?. Krom? – elf?. Opuletní radovánky jsou pod jejich úroveň, a navíc s prázdnou kapsou se raduje o n?co h?e.

Pokladnice se ale vyprázdnily.

rálové za?ali ?eřit co bude dál.

Bojovníci však nezapomn?li na draka.

Velkou a mocnou stv?ru, která jim unikla. A co více – prchla i s poklady.

B?hem zimních ve?er?, p?i vypráv?ní zkazek, za?ali dobrodruhov? vymýšlet jaké všechny možné poklady takový drak má a hlavn?, kde je.

Lovci a bytosti senzitivní na magii také spat?ili, že p?i vycházejícím slunci a kurop?ní jdou vid?t všemi barvy hrající zvláštní úkazy - Oromeho slzy.

2. Cíl hry

Království se chystají na výpravu za velkým drakem, který jim n?co „dluží“. P?ležitost jak tentokrát království skute?n? a trvale obohatit je vlastn? tak?ka za rohem. To že drak již jednou unikl je celkem jasným varováním, že je t?eba se p?ipravit ještě lépe a být tam ideální ze všech národ? první.

3. Nové mechanismy v 29.Ov?in?

Osobní questy

N?kte?í hrá?i mají n?co, ?emu se ?íká Osobní quest. Do začátku hry dostanou kartu s drobným p?íb?hem a úkolem, kterým za?ne jejich cesta. Dob?í hrá?i hrají postavu, která má vlastní cíle a ambice a za?ínáme trochu pomalinku do hry p?idávat n? co ?emu se ?íká hraní rolí, „roleplaying“.

Zvláštní dovednosti

Krom možnosti získání extra dovedností pro Vaši postavu po 5. úrovni, je nov? možnost získat speciální dovednosti. Typicky jsou za spln?ní zvláštního ?i osobního questu a mohou stát i n?jaké zkušenosti. Dovednosti jsou na purpurov? lemovaných kartách, kde je popsáno, co d?lají.

Luxusní / Obchodní zboží

Musí se vozit jako suroviny. Prodej ho, kde ho nejvíce chtějí a vydělaš groše.

Lucerna

Je třeba ke vstupu do temných míst jako je třeba Dungeon.

Kapky draží krve

Rudé kamínky. Zaschlá stopa draží krve. Důležité na začátku hry.

Oromeho slzy

Mocný lovec Valar se svým honem hnál přes Rhovanion a spatřil krásné stromy zničené temnými silami. Slzy zapadly do mechu a trav a dlouho nebyly vidět, nyní už ale vidět jsou. Jsou k nalezení mimo lokace. Slzu může do místa odnést pouze král, nebo hráč kategorie hobit (do 8 let větu). Jedna skupina může nést najednou maximálně jednu slzu, jinak by upadla do přílišného smutku. Slzy Oromeho žehnají královstvím, které si je dají do své Svatyně.

Příšerná past

Příšery mohou místo plácnutí postav zahájit souboj i hodem šiškou, či papírovým míčkem, nebo tenisákem. Do souboje pak jdou všichni hráči, kteří se drželi v tu chvíli za ruce s trefeným hráčem.

Uzurpování království

Nepříjemná věc. Do vynálezu demokracie a s ní spojenými problémy, byla zpravidla vazba vládnoucím nesnadná. Pokud nějaká skupina hráčů nabude dojmu, že je třeba změnit vládu království – mohou.

- 1) Pod jednou skupinou hráčů musí držet 3 nejbližší vesnice k danému místu.
- 2) Je třeba najít solidní důvod pro změnu vlády. Takzvané „casus belli“, bez toho jste pouhými drancí a ne novými králi. Je třeba vytvořit pořádnou propagandu, aby obyvatelstvo případného nového krále uvítalo
- 3) Domluvit se s osudem, který jim to schválí.
- 4) Oblehnout místo, stejně jako se obléhá vesnice. Chce to obléhací stroje a čas.
- 5) Je možné se s aktuálním vládcem i domluvit, že odstoupí, když uvidí že jeho podpora je nižší, nebo uzná nárok krále.

4. Nové mechanismy v 28.Ově

PVP (player vs player / hráč proti hráči)

Pouze pro hráče, kteří se během hry, nebo i během ní rozhodnou změnit svůj stav na PVP. Dostanou šerpu v barvě svého národa a kartičku, na kterou se podepíší a zakreslí svůj erb. Pak se mohou účastnit útoku na jiné hráče a obsazovat vesnice. Jednou získaný PVP status se nedá měnit (výjimkou organizátorů ano).

Boj hráčů mezi sebou

Útok je možný **pouze** na hráče, kteří mají šerpu, tedy jsou v režimu PVP. Zahájit souboj není možné v prostoru města a městských hradeb. Hráč s šerpou může sám či ve skupině hráčů se šerpou zaútočit na jiné hráče také označené stejně. Hráč, který si jednou šerpu vzal, si ji nemůže odložit. Vždy platí, že všichni účastníci musí mít šerpu a kartičku s erbem, u obránců mohou pomoci svým kamarádům i ti, kteří ji nemají (ale pouze pokud chtějí a pak mohou být obránci).

Postava, které klesly životy na 0, dává svou kartičku s erbem tomu, kdo ji zasadil poslední úder (to znamená, že můžete získat tuto trofej, i když je pak Vaše družina poražena). Ve městě po předložení trofeje dostanete 5 zkušeností a trofej si můžete nechat do sbírky. Nesmíte ji dávat nikomu dalšímu. Ve chvíli, kdy je celá jedna skupina poražena, ji mohou vítězové oloupit. Poražení musí ukázat co všechno u sebe mají a vítězové mohou sebrat jeden konkrétní předmět, případně všechny kusy jednoho zboží (například všechno dřevo). Pokud si účastníci vyberou peníze, mohou vzít maximálně 20 grošů. Postavy, které byly poraženy a přišly o erb musí jít do města a erb si znovu vyrobit.

Čestný souboj

Je takový souboj, kdy účastník není více než obránci. Trofeje ze souboje (šerpy, či kartičky) získáte pouze v čestném souboji.

Pozor. Pouze hráči s šerpou mohou získávat a obsazovat vesnice či získat některé artefakty.

Bojiště / terén

Je karta, která v závislosti na tom, kde boj probíhá mění hodnoty bojovníků, případně mění nějaká pravidla. Je viditelný. Typicky ho mají přístřešky v některých místech. Při obraně vesnice je vesnice také bojiště a pomáhá obráncům. Příklad: Děšť: Ohnivě poškození všem účastníkům souboje se snižuje na polovinu.

Vesnice

Vesnice reprezentují obývaná místa, kde žijí obyvatelé. Obyvatelé po včasně včas slouží dobrodruhům různých jmen jako zdroj příděmů. Pokud postavy splní úkol v dané vesnici, jedna z nich se může stát správcem. Při příchodu na vesnici se zpěsob hráči dozví, ale nemusí to být úplně snadné. Získaná vesnici přináší peníze, suroviny, zkušenosti a dají se v ní budovat vylepšení.

Jednou získaná vesnice, může být zabrána jinými hráči.

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

Po souboji, pokud jsou obránci poražení, se správcovství vesnice se přesune na jednoho z útočníků (dle domluvy)

Šlechtické tituly

Udělují se podle počtu vsí, kde je postava správcem.

1 ves	Zeman	Sire, Lady, Rytíři, Rytířko
2 vesnice	Baron	Barone, Baronko
3 vesnice	Kníže	Jasnosti ři Knížecí milosti

Obchodování

Kámen, dřevo, víno, kožešiny a všechno obchodní zboží může obchodně přesunovat jen hráč, který současně tahá povoz.

Získat povoz (herní předmět k zakoupení ve městě) lze ve městě, bez něj hrdinové tahat sudy vína, ři stavební kámen divořinou nemohou.

Lovec

Dovednost, kterou si mohou hráři koupit za 5 zkušeností. Zlepřuje řanci ulovení jelena. K hodu na lov si můžeš přičíst +1, úspěřný lov je tedy na 3,4,5,6.

Učení se kouzel

Kouzla se dají učít ve městech, případně u Mudrců ři v knihovně. Naučení jednoho kouzla stojí jeho úroveň many (přehledných krystalů). Přizískání úrovně se jedno kouzlo v kouzelnické knize mág učí zdarma.

Učení se povolání

Probíhá ve městech u obchodníků.

Konec souboje

Pokud jsou všichni hrdinové mrtví, může se stát, že je přišery oloupí. Všichni se musí mlčky (protože jsou mrtví), jít oživit do města.

Pokud v souboji přeřije alespoň jeden hrdina, pak ti, kdo přišli o všechny řivoty, získají jeden zpět, jsou ošetřeni z bezvědomí.

Co se dá ve hře sbírat

Zkušenosti – krystaly řzných barev, má je hráč a mezi hráři jsou nepřenosné, získávají se od přišer

Přehledné krystaly – mana – učení se kouzlům, platba vlám a mudrcům, učení se kouzlům

Kámen – surovina, prodej, stavba budov

Dřevo – surovina, prodej, stavba budov

Víno – surovina, prodej, stavba budov

Kožšiny – surovina, prodej, stavba budov

Šikovný kámen – dává 10 zkušeností, nebo zvedá ve městech natrvalo produkci jedné základní suroviny (ne jídla) o 2

Vize k pokladu – od osudu za manu

Tyrkysové, zlaté a stříbrné kameny = 1groš

Bylinky – dají se použít na quest Bylinkář či vyměnit za magický svitek

Barvy lokací

Magická	Žlutá
Hobití lokace	Modrá
Vesnice	Červená
Běžná lokace	Bílá / Světlá
Město	Černá
Doupě temných sil	Šedá
Tmavě modrá	Čeká

5. Důležité organizační info

Nebrat z lokací RAZÍTKA, nebrat z lokací nic, pokud tam není napsáno, že to přímo máte brát. (mimo drahokamy, suroviny apod.)

Nebrat pomalované kameny, nejsou součástí našeho herního světa. Patří ke Kamínkové stezce.

Čtěte texty na lokacích, jsou tam Questy a ukryté poklady!

Questy na lokacích může jedna skupina plnit jen jednou.

6. Úvodem

Vítejte do světa Oviny – fantasy hry na hrdiny v terénu (jinak zvané i LARP)! V této části jsou popsány obecná pravidla, v každé konkrétní hře se mohou objevit podmínky a situace, které je upravují. Pro Junior Ovina? Protože jsou to pravidla zjednodušená a uzpůsobená pro hru dětí od 6 do cca 15 let.

7. O čem to celé je a proč se to jmenuje Ovina?

Ov?ina je pom?rn? jedine?n? z?žitek. Kombinuje prvky her na hrdiny, které se hraj? za stolem s pohybem v ter?nu a tzv. bojovkami. Jde o jakousi „simulaci“ fantasy sv?ta. Každ? si tedy skute?n? hraje a není jednozna?n? ur?eno, co je v?t?zství. Zárove? se hrá?i v?žívají do vytvo?eného sv?ta jednájí jako by tam byli. Pro d?ti, které znají p?íb?hy z Pána prsten?, hrály t?eba World of Warcraft ?i jeho klony, p?ípadn? u mladších Minecraft, nebo mnohé obdobné hry, budou mnohé herní mechanismy velmi blízké. Každ? už ví, co je to „demidž“, „zombík“, „sk?et“, „životy“.

Ov?ina se to jmenuje po dávné Ov?í louce – míst? za Kop?ivnicí, kde jsme tyto a podobné hry hráli poprvé a ?íkali jsme, že „jdeme na Ov?inu“.

Jak probíhá hra?

Na za?átku dne se hrá?i rozd?lí do n?kolika národ? / m?st. Hrdinové jsou slabí a moc toho neumí. Pot?ebují se zlepšit. Aby našli poklady, artefakty a mince, musí se vydat prozkoumávat lokace v okolí m?st. M?sta jsou pak „dome?ky“ – bezpe?ná místa pro návrat a dobrání sil. P?i svých cestách budou potkávat p?íšery. P?ed n?kterými je lépe utéct / schovat se. Na n? které je možná dobré zaúto?it. Z mrtvé p?íšery ?asto vypadnou n?jaké cennosti a také je pot?eba prozkoumat, zda nest?ežila n?jaký poklad.

P?i soubojích budou hrdinové životy ztrácet, ale i pokud ztratí všechny, není to jejich konec, mohou se ve m?stech oživit za pár d?ep?.

Skupinový boj mívá v?tší šanci na úsp?ch, takže je ideální, když se hrdinové pohybují ve skupinkách 2–4. Na nejsiln?jší p?íšery je pot?eba sdružit hrdin? ještě víc. Spolupráce hrdin? a m?st p?ináší výhody d?ležit? pro úsp?šný záv?r celého p?íb?hu.

V soubojích hrdinové budou používat zbran?, chránit se budou zbrojí a štítem. P?i boji nebo k lé?ení m?žou využít i kouzla. To vše se dá koupit ve m?stech za mince, které je pot?eba najít / vybojovat anebo získat obchodováním komodit, které produkují jednotlivá m?sta.

Ve sv?t? se však cosi d?je. Probouzí se mnohé síly a je na hrá?ích co se vlastn? nakonec stane. Možná sv?tu pomohou, nebo t?eba naopak selžou. Bývá ?asté, že hry lehce navazují na sebe a že hrá?i pokračují v historii, kterou sami stvo?ili.

8. Všeobecná pravidla

Slovní?ek herních pojm? je na konci pravidel, kdybyste nerozum?li n?které ze zkratk, mrkn?te tam.

Za?átek hry

Každ? hrá? dostane do za?átku:

- Glejt – pr?vodní list postavy. Tam si vypíše jméno, rasu, p?ípadn? povolání. Je tam také viditelná úroveň.
- Pouzdro na v?ci, které se pov?sí na krk, v?etn? tabulky úrovní.
- Spínací špendlík na životy.
- Po?áte?ní vybavení dle vlastního výb?ru (jeden ze set?)

Postava

Každý hráč hraje svou postavu. Postava má jméno, rasu, glejt, případně historii (stručný popis, toho, kdo a co je). Hráč by se měl snažit hrát svou postavu a hraje-li dobře, může být odměněn Hlavním Osudem. V Ovčíně Laito se hráčské postavy navzájem nezabíjí.

Pokud má postava po boji 0 životů pak nastanou 2 situace.

- Ostatní hráči / kolegové vyhráli, přešera vrátí postavě 1 život (ošetření po boji od kolegů). Hráči mohou sníst jedno jídlo (kartičku dají přešera) a ta jim doplní životy na maximum.
- Ostatní hráči v souboji mají také 0 životů. Všichni hráči se s rukama nad hlavou musí vrátit do místa se oživit. Po cestě nesmí sbírat žádné předměty, ani cokoli jiného. V závislosti na typu přešery mohou být hráči obránci i o nějaký předmět.

Duše

Reprezentují základní dlouhodobou životní energii a vitalitu. Kolik má postava duší, tolik může mít hráč nasazených životů - tzn. počet duší je max. životů. Některé dovednosti, předměty toto pravidlo mění. Duše přibývají při zvyšování úrovně.

Úroveň

Během hry vaše postava může za získané zkušenosti získávat úroveň. Stačí zajít do místa, u organizátora odevzdat příslušný počet zkušeností podle následující tabulky. Úroveň se zvyšují po 1 a není možné přeskočit. Tzn. je nutné jít z 1. na 2. pak na 3. atd.

Vybavení

K dosažení svých cílů postavy používají vybavení, hlavně zbraně a zbroje. U sebe jich mohou nést libovolné množství, v souboji ale mohou používat pouze jednu zbraň a jednu sadu zbroje – zbroj, helmu a štít a maximálně 2 magické šperky. Vybavení si hráči mohou v každém místě koupit u obchodníka, který jim řekne, co který kousek stojí.

Společníci postavy a jiné ovládané bytosti (OB)

Během hry můžete být doprovázeni dalšími bytostmi, které vás v souboji chrání a pomáhají. Např. – voják, pes, válečný pes, šavlozubá veverka.

- Má-li s sebou hráč nějaké takové bytosti, vytahuje jejich kartu v souboji a ty se chovají jako další hráč.
- Nezapomenejte na pravidlo limitů bytostí v soubojovém kole.
- Každá taková bytost, pokud přežije souboj, si životy léčí automaticky.

9. Popis světa Ovčiny

Každá hra Ovčiny se může odehrávat v trochu jiném příběhu a světě. Mapa hracího prostředí se známými jmény a místy je dostupná na začátku hry ve městech. Popis pro danou hru je v samostatném dokumentu. Zde jen některé zásadní pojmy.

Rasy

Každá postava patří k nějaké rase. Kolem osamělé hory žijí lidé, elfové a trpaslíci.

Nestvůry a jim podobná havěť.

Pobíhají po lesích a loukách samotné či v tlupách. Hrají za nějaký organizátor. Pokud je jich více, mají hlavu se stuhami s nimiž kterými se víceslovně komunikovat dá s jinými ne. Hráči se mohou zeptat zdálky „co vidím?“ a dostanou od organizátora odpověď. Nestvůry nemohou útočit na města.

Lokace

Na herním území se nacházejí tzv. lokace, jsou to místa nějakým způsobem zajímavé, podivná a stojící za zhlédnutí. Každé takové místo je označeno fáborky a je u něj umístěný popis s kartičkou. Často se na takových místech nacházejí poklady a poblíž bývají nestvůry. Prostý lid se jim proto raději vyhýbá. Dobrodruhové je naopak vyhledávají!

Na lokacích na hrdiny potulné přišery neútočí.

Města, království, opevnění.

Jsou označeny provázkem. Vstupuje se branou. Ve městech bývá kupec, či jiný organizátor. Město má jméno a dá se v něm obchodovat, odpočívat, vylepšovat postava, či si dostupné informace na vývěskách a domlouvat se s ostatními hrdiny.

10. Pravidla pro souboj

Během hry se na různých místech můžete potkat s přišerou, nestvůrou, potvorou či cizí postavou, která Vás může chtít dohnat a napadnout. Místy také vy budete na lovu nějakých stvůr, neb jak jinak, než bojem může dobrodruh získat zkušenosti.

Jak souboj začne?

Zahájení a obecné náležitosti souboje

- Boj se zahajuje plácnutím protivníka a formulí: „Bij se, srabe!“
- Útočit na sebe mohou pouze přišery a hráči. Hráči / postavy jsou navzájem kolegové, pokud nemají šerpu pro PvP souboj.
- Boj může být zahájen kdykoliv a kdekoliv v herním území. Pokud si chce někdo klidně oddechnout během herní doby, může se uchýlit pod ochranu města nebo ztratit v hlubokém lese.
- Při setkání dvou není žádný problém. Hráč plácne přišeru, nebo přišera dohoní hráče a souboj mezi nimi začíná.
- Pro skupinové bitvy platí jednoduché pravidlo. Držíte-li se za ruce, fungujete jako jedna jednotka a můžete útočit či bránit se pospolu. Skupina je určena v okamžiku zahájení souboje. Při případném roztržení "hada" na části fungujete jako dvě případně více skupin; tj. plácne-li hlava někoho, zatímco se zadek odtrhnul, pak jsou skupiny dvě a zadek už se nemůže souboje účastnit.
- Jakmile ale souboj začne tak se do něj se nesmí nikdo přidávat a ani jinak jej ovlivňovat (ve hře není žádný takový artefakt či kouzlo, jež by tohle mohlo změnit).
- Po zahájení musí být jasné, kdo s kým bojuje proti komu (protivníci si stoupnou proti sobě).

- Počet účastníků souboje. Na jedné straně mohou souhlasně bojovat maximálně čtyři bytosti (postavy + ovládané bytosti). Účastní-li se souboje na jedné straně více postav či bytostí, jsou z nich v aktivním souboji a zbytek je umístěn do zálohy. V okamžiku, kdy aktivní účastník aktivního souboje opustí (padne nebo uteče), může bytost ze zálohy postoupit do aktivního souboje. Bytost v záloze může souboj kdykoliv opustit, ale už se do něj nesmí vracet.

Souboj

Souboj probíhá po jednotlivých kolech. První kolo souboje je vždy střelecké kolo. V každém kole jede jako první ta strana, která souboj zahájila. Nemá-li předem jasné, kdo má iniciativu, rozhodne se iniciativa v každém kole hodem kostkou (1-3 jedna strana, 4-6 druhá strana). V rámci kola provádějí účastníci (hráči, příšery, ovládané bytosti) své akce. Obvykle má každý účastník akci jednu, ale některé bytosti mohou mít i více. Ovládané bytosti mají také akce, úplně stejně jako postavy, jen co dělají určuje hráč, který je drží.

Efekt bojiště

Kromě bojujících bytostí může být ještě souboj ovlivněn efektem bojiště. Jedná se například o zimu, která posiluje všechny bojovníky jedné strany. Každá strana může mít ve hře maximálně jeden efekt bojiště. Je-li zahrán další, musí se rozhodnout, zda chtějí efekt nový, nebo ponechat starý. Každý efekt bojiště může ovlivňovat jednu, nebo i obě strany.

Průběh soubojového kola

Každé soubojové kolo se skládá ze tří částí:

- 1) **Předkolo** V předkole všichni vytáhnou karty vybavení, které toto kolo budou používat. Jednu zbraň, jednu sadu zbroje, maximálně dva magické šperky (také zvané Bižuterie) a případně další vybavení. Kouzla se vytahovat nemusí, ty zůstanou jako překvapení. V předkole se také určuje, kdo koho kryje. **Krytí jiné osoby:** Ukážeš na libovolného spolubojovníka a řekneš: „Kryt.“ Na krytou postavu lze útočit pouze střeelnou zbraní. Pokud tebou krytá osoba vede blízký útok, tvůj kryt nemá efekt. Pokud jsi efektivně kryt, pak tvé krytí této osoby nemá efekt.
- 2) **Průběh kola**
Každá bytost v souboji je na jedné, či druhé straně. Alespoň jednou za kolo je aktivní a může provést akci. Nejtypičtější je akcí útok na protivníka, nebo sesílání kouzla.

Strany střídají aktivní postavy. **Začíná ten, kdo zahájil souboj plácnutím (případně jeho strana).** Ve chvíli, kdy na jedné straně už všechny postavy aktivní byly se dále nestřídají a čekají na dohrání protistrany. V případě, že není jasné, kdo plácnul koho, nebo jde o domluvený souboj se první hráč určí pomocí KNP, či hodu kostkou.

Příklad: Trpaslík Gulka a elf Feanora se drží navzájem a plácne je organizátor s 6 vlky. Vlci začínají. V jednom kole mohou být v souboji maximálně 4 bytosti, 2 vlci jsou tedy zatím v záloze. První hraje vlk, pak se hráči domluví, zda první bude hrát Gulko nebo Feanor, pak pojede 2. vlk, pak druhá postava, pak 3. vlk, pak 4. vlk. Konec kola.

V rámci akce Hráč ukáže, co bude dělat, případně doplní slovem. Což znamená, že vytáhne soubojové karty směrem na obě nebo jen tak, pokud jeho akce žádnou obě nemá. Jednou vyjevený úmysl je dále nezměnitelný. Je možné neprovést žádné akce.

- 3) **Vyhodnocení kola**
Dostoupení záloh. Hráči si mezi sebou mohou předat až tři předemty. Odchod těch, kterým se podařil útok. Účastníci v záloze mohou utéct bez komplikací.

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

Střelecké kolo

První kolo každého souboje je takzvané st?elecké kolo. V tomto kole se smí používat pouze st?elné zbran?, p?ípadn? kouzla, na kterých je to výslovn? napsáno. Ostatní postavy ned?lají nic, ani se nekryjí. Po jednom st?eleckém kole následuje libovolný počet soubojových kol.

Možné soubojové akce (UKOPUS):

U	Blízký útok: Ukážeš na ob?? zbraní pro boj zblízka. Na koho jsi ukázal na toho úto?íš a už to nem?žeš m?nit. P?esný mechanismus zra?ování bude popsán níže. Používáš zbra?. St?elecký útok: Ukážeš na ob?? st?elnou zbraní. Na koho jsi ukázal na toho úto?íš a už to nem?žeš m?nit. Používáš zbra?.
K	Kouzlení: Ukážeš na cíl kouzla kartí?kou kouzla. P?edáš magickou energii p?íslušné úrovni organizátorovi, nebo ji roztrhneš. Oznámíš ú?inky kouzla cíli. Kouzlo platí od okamžiku seslání a neovliv?uje kolo z?tn?. Pokud tedy nap?íklad cíl získal bonus do Ú? na toto kolo, je mu ten bonus zbytečný, pokud stihl zaúto?it d?íve, než bylo kouzlo sesláno.
O	Obrana: ?ekneš: „Bráním.“ Dostaneš k6+ k Obran? Zbran?. Dá se provést pouze pokud máš zbra? pro blízký boj.
P	Pomoc: ?ekneš: “Pomáhám” a ukážeš na jiného hrá?e, který ještě nejel. Tento hrá? dostane toto kolo bonus do U? rovný tvému U?. Dá se provést pouze pokud oba máte zbran? pro blízký boj. Více hrá?? m?že pomáhat jednomu.
U	Út?k: Zak?i? „Prchám!“. Toto kolo už neprovádíš žádnou akci. Na konci kola p?ijdeš o polovinu zbývajících život?, zaokrouhleno nahoru. Poté zamíchej všechny kartí?ky svého vybavení a jednu náhodn? vyber a odevzdej vít?zné stran?. Nem?žeš se do ní již vrátit.
S	Schování (pouze zlod?j): ?ekneš: “schovávám.” Od této chvíle jsi schovaný a nem?žeš být cílem útoku ani kouzel. Efekty p?sobící na všechny postavy na tebe stále p?sobí. Provedeš-li jakoukoliv akci, p?estaneš být schovaný. Ve st?eleckém kole se nelze schovat.

Útoky zbran?mi

Každý ú?astník souboje je v každém kole charakterizován dvěma ?íslky; útočným a obranným.

Útočné ?íslo (Ú?) má smysl pouze pokud provádíš blízký nebo st?elecký útok. Je dáno:

$$Ú? = Útok\ zbran? (UZ) + Bonusy\ (Dovednosti,\ kouzla,\ \dots)$$

Obranné ?íslo (O?) se liší v závislosti na použité akci, konkrétn? na tom, zdali v rámci akce používáš zbra?. Je dáno:

$$O? = Kvalita\ zbroje\ (KZ) + Bonusy\ (Dovednosti,\ kouzla,\ \dots) + Obrana\ zbran? (OZ)$$

Pokud v rámci akce nepoužíváš zbra? je OZ nula. OZ vytažené zbran? platí až do další akce. V prvním kole, před tím, než tvá postava byla aktivní poprvé, si m?žeš určit kterou zbra? máš vytaženou.

B?hem útoku, nejprve vyber cíl. Pak ho? šestist?nnou kostkou. Padne-li ti hodnota 6, m?žeš házet znova. Celkový hod, zna?ený [k6+] pak p?i?ti ke svému U?. Od této hodnoty ode?ti O? obránce a výsledek je počet život? o které obránce p?ijde. Tedy:

$$Poškození\ ud?leno = Ú? \text{ útočníka} + [k6+] - O? \text{ obránce}$$

Pokud má někdo po útoku nula a mén? život? upadá do bezv?domí a do dalšího souboje nem?že zasahovat.

Pokud má někdo po útoku nula a mén? život? upadá do bezv?domí a do dalšího souboje nem?že zasahovat.

Lé?ení a bezv?domí

Býhem souboje můžeš být léčen pouze některými kouzly. Pokud tvá strana vyhrála, vyléčíš se na jeden život. Více můžeš být uzdraven jen kouzlem, speciálním předmětem, ve městě, nebo u Istari. Poražení mají 0 životů a musí se jít oživit do nejbližšího města, s rukama za hlavou. (a nemohou být už znovu napadeni).

Konec souboje

Vyhrává ta strana, které přežila alespoň jedna bojeschopná bytost (tj. má více než 0 životů) na bojišti. Hráči, kteří utekli, mají 20 sekund na volný odchod, bez toho, aby byli pronásledováni.

Na konci souboje hráči může probíhat olupování.

Poražení musí ukázat, co všechno u sebe mají a vítězové mohou sebrat jeden konkrétní předmět, případně všechny kusy jednoho zboží (například dývo). Pokud si útočníci vyberou peníze, mohou vzít maximálně 20 grošů.

11. Vývoj postavy

Jaký je rozdíl mezi otčelým drakobijcem a mladíčkem, který poprvé drží meč? Každý nepochybně odsouhlasí, že jsou to zkušenosti nabyté mnohými šarvátkami a dovednosti získané namáhavým cvičením. I v Ovčíně jsou zkušenosti často rozhodující pro úspěch.

Ve hře jsou zkušenosti reprezentovány barevnými drahokamy, které postavy mohou získat a za které se mohou naučit novým dovednostem. *Jakmile je hráč získá jsou jeho, zkušenosti nejsou přenosné.* Na počátku hry začínají všechny postavy na úrovni 0. Jedná se o začínající dobrodruhy, kteří umí od všeho něco, ale v ničem vyloženě nevynikají. Postava na úrovni 0 dokáže používat následující:

Blízké zbraň se součtem 4	Střelné zbraň s útokem 3	Kouzla úroveň 0	Žádnou zbroj	Má 10 duší
---------------------------	--------------------------	-----------------	--------------	------------

Na počátku si může vybrat jednu z následujících sad počátečního vybavení:

- Blízká zbraň se součtem 4
- Střelná zbraň se součtem 3
- Dýka a 4 kouzla úroveň 0
- Dýka a pes. (Pes je bytost 3/2 s 5ž, které se mu na konci souboje léčí. Pokud nepřežije, je třeba koupit nového)
- 5 měčáků

Po nasbírání prvních 5 zkušeností se postavy mohou začít specializovat a vzít si první úroveň v jednom ze čtyř povolání.

Válečník/Bojovník

Mistr všech zbraní zakovaný do té nejtěžší zbroje. Jeho pozice je ve středu bojiště, kde chrání své spojence a zasahuje zdrcující rány nepříteli. Mimo souboj dokáže zadržet, když je potřeba vyrazit dveře, nebo povalit strom.

1.	Blízké zbraň se součtem 6	Střelné zbraň s útokem 3	Kožená zbroj (+1), kroužková zbroj (+2)	10 duší
2.	Blízké zbraň se součtem 7		Štít (+1), Helma (+1)	15 duší
3.	Blízké zbraň se součtem 8	Střelné zbraň s útokem 5	Plátová zbroj (+3) a vyšší	20 duší
4.	Blízké zbraň se součtem 9	Střelné zbraň s útokem 6	Velký štít (+2), Okovaná helma (+2),	25 duší
5.	Blízké zbraň se součtem 10 a vyšší	Střelné zbraň s útokem 7	Ocelový štít (+3)	30 duší

Na páté úrovni získá válečník navíc speciální schopnost, která mu umožňuje kryt dvě postavy.

Lovec/Lučištník

Mistr stíelec, co ustelí i křídla mouše. V bitvě se kryje za své spolubojovníky a posílá na nepřítele smrt z dálky. Mimo souboj dokáže najít cestu v lese, identifikovat léčivé byliny, nebo se spáťelit se divokým zvířetem.

1.	Blízké zbraně se součtem 4	Střelné zbraně s útokem 5	Kožená zbroj (+1),	10 duší
2.		Střelné zbraně s útokem 6	Ocelové hroty: +2/+0 při útoku střelnou zbraní.	15 duší
3.	Blízké zbraně se součtem 6	Střelné zbraně s útokem 7	Kroužková zbroj (+2)	20 duší
4.	Blízké zbraně se součtem 7	Střelné zbraně s útokem 8	Kouzelná munice: +4/+0 při útoku střelnou zbraní.	25 duší
5.	Blízké zbraně se součtem 8	Střelné zbraně s útokem 9 a vyšší		30 duší

Na páté úrovni získá lučištník navíc speciální schopnost, která mu umožňuje útočit v rámci jedné akce až na dva nepřítele.

Mág/Šaroděj

Mistr magie, který dokáže jediným slovem poslat přírodní zákony do kouta. V boji je velice univerzální, jedním kouzlem dokáže zvrátit průběh bitvy. Musí si dávat ale pozor, protože bez spojenců je velice zranitelný. Mimo souboj dokáže luštit prastaré nápisy, nebo poznávat magická místa.

1.	Blízké zbraně se součtem 4	Kouzla úr. 1.	Snadná magie 0	10 duší
2.		Kouzla úr. 2		15 duší
3.	Okovaná hřel 2/5	Kouzla úr. 3	Snadná magie 1	20 duší
4.		Kouzla úr. 4		25 duší
5.	Píka 2 / 6	Kouzla úr. 5	Snadná magie 2	30 duší

Od první úrovně může mág používat kouzla stupně 0 bez trhání. Na třetí úrovni může používat kouzla stupně 1 bez toho, aby musel používat energii, na páté úrovni takto může používat kouzla úrovně 2.

Mág při sesílání kouzel musí mít svou kouzelnou knihu, kde má zaznameno, které kouzlo umí. Při postupu na novou úroveň se mág naučí jedno kouzlo dané úrovně. Další kouzla se může naučit ve městě zaplacením jedné many za každou úroveň kouzla. Pro kouzlení mág musí mít také magickou energii daného stupně, kterou si může zakoupit ve městě. Tyto kartičky se po použití odhazují. Kouzla úrovně 0 může při spotřebování energie sesílat každá postava. Jsou to jednorázové svitky.

Zloděj

Tichošlápek, který nebojuje těsně. V boji ho většinou není vidět až do chvíle, než probodne nepřítele srdce a pak se zase ztratí ve stínu. Jako jediné povolání dokáže provést **akci schování**. Když je schovaný, nemůže jej nikdo cílit útoky ani kouzly. (pozor! Některé příšery jej ale mohou vycítit!) Kouzla, která cílí všechny účastníky souboje, jej ale ovlivní. Když je schovaný, nemůže nikoho kryt a může útočit na libovolného nepřítele, i když je tento krytý. Při útoku ze schování dojde k pádu a zloděj hází na útok více než jednou kostkou.

1.	Blízké zbraně se součtem 4	Přepadení 2k6+	Kožená zbroj (+1),	10 duší
2.	Krátký meč	Schování před bitvou		15 duší

3.	Jedovaté ostří	Kouzelný jed: Jako součást útoku můžeš spotřebovat (odevzdat nebo roztrhnout) kartičku magické energie. Do útoku získáš bonus rovný dvojnásobku úrovně magické energie.	Štít +1	20 duší
4.		Přepadení 3k6+		25 duší
5.		Rychlé schování		30 duší

Akci schovej se není možné udělat ve střeleckém kole. Od druhé úrovně začíná zloděj soubor vždy schovaný. Na páté úrovni se zloděj dokáže schovat vždy na konci kola jednoho nepřítele. Tj. poté, co zloděj zaútočí, má jeho protivník jen jednu šanci jej zasáhnout!

Jedovaté ostří – Blízká zbraň 4/2, počítá se jako dýka.

Úrovně

Po získání potřebného počtu zkušeností (reprezentovány barevnými drahokamy – pozor ne bílými) může hráč dojít do města za obchodníkem, který mu na glectu zakroužkuje vyšší úroveň.

Přechod na první úroveň je za 5 zkušeností. Další zlepšení stojí tolik zkušeností, kolik má hráč aktuální maximum duší / životů.

Z nulté na první 5 zkušeností. Z první na druhou 10. Z druhé na třetí 15, z třetí na čtvrtou 20 z čtvrté na pátou 25.

Mistrovské dovednosti

Jakmile je postava na úrovni 5, získá možnost naučit se takzvané mistrovské dovednosti. Tyto jsou reprezentovány kartičkami a mají jednotnou cenu 40 XP.

Válečník	Berserk	Můžeš použít v předkole. Toto kolo máš +5/-7
	Houževnatý	Dostaneš navíc 10 duší.
Lukostřelec	Trickshot	Se střílnou zbraní dokáže provést akci Pomoc hráči se zbraní pro blízký boj.
	Průraz	Pokud tvůj útok zabije nepřítele, můžeš okamžitě zaútočit znovu na jednoho nepřítele.
Zloděj	Nenápadný	Nepořítáš se do limitu 4 postav v souboji.
	Kluzký	Při útoku nepřeházíš o životy ani předměty.
Mág	Bystrosah	Všechna kouzla můžeš sesílat i ve střeleckém kole. Ty, které to normálně neumožňují ale stojí dvakrát příslušné magické energie.
	Pyromaniak	Kdykoliv způsobíš ohnivý poškození, zvyš jej o 5.

12. Questy - zkušenosti

Quest je úkol pro hrdinu, který mu dává zkušenosti. Hráči mohou questy získat různými způsoby. Některé jsou vyvíšeny ve městech, jiné u potulných mudrců, jiné jsou vypsané na lokacích. Některé jsou tajné a má je každý jiný.

Globální questy

Zahrnují ?innosti, za které m?že zkušenosti získat kdokoliv. Seznam t?chto quest? bude zveřejn?n na začátku hry.

?asové questy

Začátkem každého období se vyv?sí ve m?stech a je možno je plnit. Nej?ast?ji do jedné hodiny.

Questy od NPC

P?íšery ?i jiné bytosti mohou postavám sd?lovat další questy.

Volené questy

K dispozici všem postavám. Na rozdíl od globálních ale nejsou voln? p?ístupné. Ke každému questu je p?i?azeno ?íslo a hrá ? si po zaplacení XP jedno vybere, takže pokud nemá p?esn?jší informace, je jeho volba náhodná. U každého questu je popis a základní informace nutné k jeho spln?ní. XP dostane ten, kdo quest splní jako první, takže není moc vhodné se o získané informace d?lit. Dále, i po zvolení z?stane quest p?ístupný pro ostatní.

P?íšery a zkušenosti

Zkušenosti jsou také odm?nou za poražení p?íšer. Ty v?dí, za? stojí, a po zásluze Vás odm?ní.

Zkušenosti jsou reprezentovány barevnými drahokamy.

13. Dodatky

Kouzla

Kouzla jsou reprezentována kartí?kami. Kouzla úrovn? 0. jsou kartí?ky na jedno použití a po sesílání se trhají. Kouzla úrovn? 1-5 už mohou sesílat jen mágové dané úrovn?, postavy mají zapsáno v Magické knize jaká kouzla umí. Ta se u?í ve m?st? za manu. P?i sesílání kouzla je vždy nutné odevzdat NPC kartí?ku s p?íslušnou energií. Kartí?ky magické energie se dají koupit ve m?stech.

[Magická kniha - kouzla](#)

14. Slovní?ek pojm?

Zde jsou vysv?tleny n?které zkratky a pojmy používané níže v pravidlech. Pokud neporozumíte jejich významu, vra?te se kním až na n? narazíte a zkontextu jim porozumíte snadn?ji.

Postava – To je bytost, do níž se hrá? vci?uje a kterou ve sv?t? Ov?iny zastupuje.

Hrá? – ú?astník Ov?iny, jenž není organizátor (typicky hraje postavu)

Osud – Organizátor, rozdává produkci, ?eší pravidla, dává zkušenosti – páte? a administrativa hry.

CP-?ko – cizí postava, organizátor, postava vytvo?ena organizátory sdanými mantinely chování

OB – Ovládaná bytost – postavou ovládaná soubojová karta, která reprezentuje další bytost vsouboji a je pln? pod kontrolou postavy, má však vlastní akci a pravidla jimiž se ?ídí, v?tšinou platí, že m?že krýt postavu.

k6 – kostka a po?et stran, které má – b?žná hrací kostka je k6. Pokud je u kostky uvedeno+, znamená to, že p?i padnutí nejvyššího ?ísla se hod opakuje a p?i?ítá kvýsledku. („po šestce se hází ještě jednou“)

Kolo – soubojové kolo

Období – 2 hrací hodiny, v?tšinou trvá od celé hodiny kdalší celé hodin?. Vesnice a m?sta produkují na za?átku období.

M?sto – ozna?ené místo, ve kterém jsou hrá?i vbezpe?í, mohou obchodovat, vylepšovat své postavy za zkušenosti a odpovívat.

Volný odchod – doba, b?hem které m?že hrá? odejít, nesmí po dobu volného odchodu konat jakoukoliv agresi

XP, Zk. – zkratka pro zkušenosti

Úroveň – Od 0. až do 5. stupe? schopností a síly dobrodruha.

Životy – p?ipnuté papírky s holubi?kou, musí být voln? vid?t, ur?ují, kolik postava snese ran.

Království / m?sto / národ M?sto pod kontrolou krále, reprezentuje království kolem n?j, typicky vn?m jsou postavy jednoho národa. (trpaslíci, elfové, lidé). Ve h?e má stan, obchodníka a dá se vn?m nakupovat a lé?it se. M?sto má jednoho krále ?i správce, který za n?j bere produkci.

Sb rateln  p edm ty

Bylinky

Vykupuj  se a m n  za magickou energii. Kouzlo s nulovou energi  (Jiskra, Bahno, Ledov    p) stoj  1 bylinku. Kouzlo na  rovni 1 se vym n  za 2 r zn  bylinky ... Kouzlo na  rovni 5 za 6 r zn ch bylinek. **Pozor bav me se o r zn ch bylin ch za jednu energii!**

Magick� energie	Po�et r�zn�ch bylin
Jiskra, Bahno, L��iv� ruce, Ledov� ��p	1 bylina
I	2 stejn� byliny
II	2 r�zn� byliny
III	4 r�zn� byliny
IV	6 r�zn� byliny
V	10 r�zn�ch bylin

Všeobecné questy

Sv?tob?žník (prozkoumá ?ást ?i celou zemi)

Ve sv?t? jsou lokace na kterých jsou razítka nebo tiskací fixy. Na papírek, který máte u Glejtu si p?i návšt?v? takové lokace můžete ud?lat razítko.

P?i 10 lokacích dostanete: 2 XP

P?i 20 lokacích dostanete dalších: 2 XP

P?i 30 lokacích dostanete dalších: 2 XP

P?i 40 a více lokacích dostanete: 5 XP

První kdo obejde 30 lokací, získá exkluzivní titul „Pr?zkumník“ nárokuj v knihovn?

Královský Posel

Za p?enesení zprávy mezi králi dostaneš 2 XP. Král t? samoz?ejm? musí pov??it. A odm?nit :)

Splníš li tuto službu po 3kráté, nech si od krále napsat dekret a dones ho do knihovny, dostaneš 5xp a budeš li 1. získáš odznak „Královský posel“

Bylinká?

Na naší zemi rostou r?zné lé?ivé bylinky. Posbírej co nejvíce r?zných bylinek do svého herbáře.

Ukaž 5 r?zných bylin: 3XP – Obchodní ?i osud ti je ozna?í

Ukaž 10 r?zných bylin: dalších 6 XP – Obchodní ?i osud ti je ozna?í

Ukaž 15 r?zných bylin: dalších 10 XP – Obchodní ?i osud ti je ozna?í – jsi „Bylinká?“

Ukaž 20 r?zných bylin: dalších 15 XP – Obchodní ?i osud ti je ozna?í – jsi li 1. zjískáš titul „Legendární Bylinká? St? edozem?“ - tento exluzivní titul nárokuj v knihovn?

Lovec p?íšer

Poraž 5 r?zných p?íšer a jako d?kaz dones jejich trofeje obchodníkovi ?i osudu. Ti t? odm?ní 3XP. První kdo toho dosáhnou získají exkluzivní titul „Lovec p?íšer “ - nárokujte v knihovn?. Nutno více odznak?, dostává skupina.

Královský lov?í

Tento titul patří jen tomu nejlepšímu lovcímu skolených jelenů (ne raněných laní). Lovec dostane za každý úspěšný lov 10XP na svůj Glejt. Král vyhodnotí nejlepšího lovce království a odmění ho 10XP. Nejlepší lovec ze všech bude titulován na konci 1. dne.

Trubabúr

Tento titul získá ten, který ve všech hlavních městech přednese formou písně či verše popis slavného hrdinského činu (osud vám řekne jestli je váš čin dostatečně slavný). Navíc kromě titulu “Trubadúr” dostanete taky 10XP.

Nejzkušenější hrdina

Hrdina, který jako první ve své rase a povolání dosáhne 5 úrovně obdrží titul od samotného krále: “První rytíř”.

Požehnaný malý národ

Tento titul může dostat jen první hobití družina, které se podaří splnit tři úkoly na lokacích pro hobity. Nárokujte v knihovně.

Zlatokop

První dobrodruh, který skupina, která splní 3 questy na lokacích získá 10XP a exkluzivní titul.

Osvoboditel

1. skupina, která DOBYJE - (získá bojem s majitelem - Ne obsazení bez boje) vesnici, kterou už nikdo vlastní. Nárokujte v knihovně.

Kartograf

Za každých 5 správně zapsaných názvů lokací do slepé mapy ve městě dostaneš 5xp

1. kdo donese svou slepou mapku s alespoň 30 správně dopsanými názvy lokací získá 10XP a exkluzivní titul.

Kronikář

Hrdina, který předá krátké záznamy o tom, co se dělo v jeho království do konce 1.dne hry získá dle kvality až 10 XP. Samozřejmě musí sedět letopočty. Král vyhodnotí nej kvalitnější dílo, které odevzdá osudu a autor získá exkluzivní titul.

říkali si o to!

Tento titul a 10 XP na rozdělení získává první hráč či skupina, který vyhraje PvP souboj, proti stejnému počtu bojovníků (či přesile) z jiné rasy. Nárok deklaruje v knihovně.

Zaklínač

První dobrodruh, či skupina, která splní 3 questy na lokacích získá 10Xp a exkluzivní titul. Nárokuj v knihovně.