

Pravidla hry - všeobecná

1. Krátký úvod

Píše rok 2844 t?etího v?ku. Všechna království, krom? elf? zbohatla z výpravy na monstra ze Severní spoušť?. Ne nadarmo se ale ?íká rychle nabyt, rychle pozbyl. Následujících pár let bylo ve znamení hojnosti všech národ?. Krom? – elf?. Opulentní 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 prohlubokého 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.Ověin?

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 příjmů. 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 přeslušné CP. Tomu oznámí, že zahajuje obléhání.
- 2) Odevzdá 4 dřeva 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 hořu na lov si může 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 přežije 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? i 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 hrají 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 vít?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 zkratek, 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

Každ? hrá? hraje svou postavu. Postava má jméno, rasu, glejt, p?ípadn? historii (stru?ný popis, toho, kdo a co je). Hrá? by se m?l snažit hrát svou postavu a hraje-li dobře, m?že být odm?n?n Hlavním Osudem. V Ov?in? Laito se hrá?ské postavy

navzájem nezabývají.

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 hrát 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 ukáže, 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.
- Nezapomeňte na pravidlo limitů bytostí v soubojovém kole.
- Každá taková bytost, pokud přežije souboj, si životy léčí automaticky.

9. Popis světa Ovčiny

Každá hra Ovčina 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 fáborkou 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. Dobrodruhovému 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, odpovídat, vylepšovat postava, získat 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 můžete 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 soustředěně bojovat maximálně čtyři bytosti (postavy + ovládané bytosti). Účastní-li se souboje na jedné straně více postav či bytostí, jsou ty 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 st?elecké kolo. V každém kole jede jako první ta strana, která souboj zahájila. Není-li p?esn? jasné, kdo má iniciativu, rozhodne se iniciativa v každém kole hodem kostkou (1-3 jedna strana, 4-6 druhá strana). V rámci kola provád?jí ú?astníci (hrá?i, p?íšery, ovládané bytosti) své akce. Obvykle má každý ú?astník akci jednu, ale n?které bytosti mohou mít i více. Ovládané bytosti mají také akce, úpln? stejn? jako postavy, jen co d?lají ur?uje hrá?, který je drží.

Efekt bojišt?

Krom? bojujících bytostí m?že být ještě souboj ovlivn?n efektem bojišt?. Jedná se nap?íklad o zimu, která posiluje všechny bojovníky jedné strany. Každá strana m?že mít ve h?e maximáln? jeden efekt bojišt?. Je-li zahraný další, musí se rozhodnout, zda cht?jí efekt nový, nebo ponechat starý. Každý efekt bojišt? m?že ovliv?ovat jednu, nebo i ob? strany.

Pr?b?h soubojového kola

Každé soubojové kolo se skládá ze t?í ?ástí:

- 1) **P?edkolo** V p?edkole všichni vytáhnou karty vybavení, které toto kolo budou používat. Jednu zbra?, jednu sada zbroje, maximáln? dva magické šperky (také zvané Bižuterie) a p?ípadn? další vybavení. Kouzla se vytahovat nemusí, ty z? stanou jako p?ekvapení. V p?edkole se také ur?uje, kdo koho kryje. **Krytí jiné osoby:** Ukážeš na libovolného spolubojovníka a ?ekneš: „Kryt.“ Na krytou postavu lze úto?it pouze st?elnou zbraní. Pokud tebou krytá osoba vede blízky útok, tv?j kryt nemá efekt. Pokud jsi efektivn? kryt, pak tvé krytí t?etí osoby nemá efekt.
- 2) **Pr?b?h kola**
Každá bytost v souboji je na jedné, ?i druhé stran?. Alespo? jednou za kolo je aktivní a m?že provést akci. Nejtypi?t?ji je akcí útok na protivníka, nebo sesílání kouzla.

Strany st?ídají aktivní postavy. **Za?íná ten, kdo zahájil souboj plácnutím (p?ípadn? jeho strana).** Ve chvíli, kdy na jedné stran? už všechny postavy aktivní byly se dále nest?ídají a ?ekají na dohrání protistrany. V p?ípad?, že není jasné, kdo plácnul koho, nebo jde o domluvený souboj se první hrá? ur?í pomocí KNP, ?i hodou kostkou.

P?íklad: Trpaslík Gulka a elf Feanora se drží navzájem a plácne je organizátor s 6 vlky. Vlci za?ínají. V jednom kole m?žou být v souboji maximáln? 4 bytosti, 2 vlci jsou tedy zatím v záloze. První hraje vlk, pak se hrá?i domluví, zda první bude hrát Gulko nebo Feanor, pak pojedou 2. vlk, pak druhá postava, pak 3. vlk, pak 4. vlk. Konec kola.

V rámci akce Hrá? ukáže, co bude d?lat, pop?ípad? doplní slovem. Což znamená, že vytáhne soubojové karty sm?rem na ob?? nebo jen tak, pokud jeho akce žádnou ob?? nemá. Jednou vyjevený úmysl je dále nezm?nitelný. Je možné neprovést žádné akce.

- 3) **Vyhodnocení kola**
Dostoupení záloh. Hrá?i si mezi sebou mohou p?edat až t?i p?edm?ty. Odchod t?ch, kterým se poda?il út?k. Ú?astníci v záloze mohou utéct bez komplikací.

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

St?elecké 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 po?et 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?.
K	Kouzlení: Ukážeš na cíl kouzla karti?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 ter bonus zbyte?ný, pokud stihl zaúto?it d?íve, než bylo kouzlo sesláno.
O	Obrana: ?ekneš: „Bráním.“ Dostaneš k6+ k Obrán? 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 prové 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 kon kola p?ijdeš o polovinu zbývajících život?, zaokrouhleno nahoru. Poté zamíchej všechny karti?ky svého vybavení a jednu náhodn? vyber a odevzdej vít?zné stran?. Nem?žeš se do n?j již vrátit.
S	Schování (pouze zlod?j): ?ekneš: “schovávám.” Od této chvíle jsi schovaný a nem?žeš být cílem útok? 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 dv?ma ?ísly; úto?ným a obranným.

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

Ú? = Útok zbran? (UZ) + Bonusy (Dovednosti, kouzla, ...)

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, ...) + **Obrana zbran? (OZ)**

Pokud v rámci akce nepoužíváš zbra? je OZ nula. OZ vytažené zbran? platí až do další akce. V prvním kole, p?ed tím, než tvá postava byla aktivní poprvé, si m?žeš ur?it 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 po?et život? o které obránce p?ijde. Tedy:

Poškození ud?leno = Ú? úto?níka + [k6+] – O? obránce

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

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

Lé?ení a bezv?domí

B?hem souboje m?žeš být lé?en pouze n?kterými kouzly. Pokud tvá strana vyhrála, vylé?íš se na jeden život. Více m?žeš být uzdraven jen kouzlem, speciálním p?edm?tem, ve m?st?, nebo u Istari. Poražení mají 0 život? a musí se jít oživit do nejbližšího m?sta, 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. Hráři, kteří utekli, mají 20 sekund na volný odchod, bez toho, aby byli pronásledováni.

Na konci souboje hráři mohou probíhat olupování.

Poražení musí ukázat, co všechno u sebe mají a vítězové mohou sebrat jeden konkrétní předmět, případně všechny kusy jednoho zboží (například dřevo). Pokud si účastníci 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 Otčelích 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 zbraně se součtem 4	Střelné zbraně 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 léží. Pokud nepřežije, je třeba koupit nového)
- 5 měšek

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 dříve, nebo povalit strom.

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

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

Lovec/Lučištník

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

1.	Blízké zbraně se soubojem 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 soubojem 6	Střelné zbraně s útokem 7	Kroužková zbroj (+2)	20 duší
4.	Blízké zbraně se soubojem 7	Střelné zbraně s útokem 8	Kouzelná munice: +4/+0 při útoku střelnou zbraní.	25 duší
5.	Blízké zbraně se soubojem 8	Střelné zbraně s útokem 9 a vyšší		30 duší

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

Mág/čaroděj

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 soubojem 4	Kouzla úr. 1.	Snadná magie 0	10 duší
2.		Kouzla úr. 2		15 duší
3.	Okovaná helma 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 vstřícně. V boji ho většinou není vidět až do chvíle, než probodne nepříteli 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 krýt a může útočit na libovolného nepřítel, 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 soubojem 4	Pádu 2k6+	Kožená zbroj (+1),	10 duší
2.	Krátký meč	Schování před bitvou		15 duší
3.	Jedovaté ostří	Kouzelný jed: Jako součástí útoku může spotřebovat (odevzdat nebo roztrhnout) kartičku magické energie. Do útoku získáš bonus rovný dvojnásobku úrovně magické energie.	Štít +1	20 duší
4.		Pádu 3k6+		25 duší
5.		Rychlé schování		30 duší

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

Úrovně

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

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

Z nulové na první 5 zkušeností. Z první na druhou 10. Z druhé na třetí 15, z třetí na čtvrtou 20 a 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 dokážeš 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 stříleckém kole. Ty, které to normálně neumožní, ale stojí dvakrát více magické energie.
	Pyromaniak	Kdykoliv způsobíš ohnivý poškození, zvyš je 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 vypsány na lokacích. Některé jsou tajné a má je každý jiný.

Globální questy

Zahrnují činnosti, za které může zkušenosti získat kdokoli. Seznam těchto questů bude zveřejněn na začátku hry.

Osobné questy

Začátkem každého období se vyvíší ve městech a je možno je plnit. Nejlepší do jedné hodiny.

Questy od NPC

Příšery a jiné bytosti mohou postavám sdělovat další questy.

Volené questy

K dispozici všem postavám. Na rozdíl od globálních ale nejsou volně přístupné. Ke každému questu je přiřazeno číslo a hráč si po zaplacení XP jedno vybere, takže pokud nemá přesnější informace, je jeho volba náhodná. U každého questu je popis a základní informace nutné k jeho splnění. XP dostane ten, kdo quest splní jako první, takže není moc vhodné se o získané informace dílet. Dále, i po zvolení zůstane quest přístupný pro ostatní.

Příšery a zkušenosti

Zkušenosti jsou také odměnou za porážení příšer. Ty vědí, za co stojí, a po zásluze Vás odmění.

Zkušenosti jsou reprezentovány barevnými drahokamy.

13. Dodatky

Kouzla

Kouzla jsou reprezentována kartičkami. Kouzla úroveň 0. jsou kartičky na jedno použití a po sesílání se trhají. Kouzla úroveň 1-5 už mohou sesílat jen magické dané úrovně, postavy mají zapsáno v Magické knize jaká kouzla umí. Ta se učí ve městě za manu. Při sesílání kouzla je vždy nutné odevzdat NPC kartičku s příslušnou energií. Kartičky magické energie se dají koupit ve městech.

[Magická kniha - kouzla](#)

14. Slovníček pojmů

Zde jsou vysvětleny některé zkratky a pojmy používané níže v pravidlech. Pokud neporozumíte jejich významu, vraťte se k nim až na ně narazíte a zkontextu jim porozumíte snadněji.

Postava – To je bytost, do níž se hráči vciňuje a kterou ve světě Ovčiny zastupuje.

Hráč – účastník Ovčiny, jenž není organizátor (typicky hraje postavu)

Osud – Organizátor, rozdává produkci, řeší pravidla, dává zkušenosti – páteř a administrativa hry.

CP-čko – cizí postava, organizátor, postava vytvořená organizátory sdanými mantinely chování

OB – Ovládaná bytost – postavou ovládaná soubojová karta, která reprezentuje další bytost vsouboji a je plně pod kontrolou postavy, má však vlastní akci a pravidla jimiž se řídí, většinou platí, že může krýt postavu.

k6 – kostka a počet stran, které má – běžná hrací kostka je k6. Pokud je u kostky uvedeno+, znamená to, že při padnutí nejvyššího čísla se hod opakuje a přidává kvýsledku. („po šestce se hází ještě jednou“)

Kolo – soubojové kolo

Období – 2 hrací hodiny, většinou trvá od celé hodiny k další celé hodině. Vesnice a města produkují na začátku období.

Město – označené místo, ve kterém jsou hráči v bezpečí, mohou obchodovat, vylepšovat své postavy za zkušenosti a odpovídat.

Volný odchod – doba, během které může hráč odejít, nesmí po dobu volného odchodu konat jakoukoliv agresi

XP, Zk. – zkratka pro zkušenosti

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

Životy – připnuté papírky s holubičkou, musí být volně vidět, určují, kolik postava snese ran.

Království / město / národ Město pod kontrolou krále, reprezentuje království kolem něj, typicky v něm jsou postavy jednoho národa. (trpaslíci, elfové, lidé). Ve hře má stan, obchodníka a dá se v něm nakupovat a léčit se. Město má jednoho krále a správce, který za něj bere produkci.

Revize ?. 3

Vytvořeno 2026-04-12 18:04:50 UTC uživatelem Admin

Aktualizováno 2026-04-12 18:04:54 UTC uživatelem Admin