

Všeobecné informace

- [Kronika](#)
- [Popis sv?ta](#)
- [Herní pojmy](#)
- [Jeskyn? - dungeon](#)
- [Pravidla hry - všeobecná](#)
- [Sb?ratelné p?edm?ty](#)
- [Všeobecné questy](#)

Kronika

Zde jsou zapsány důležité události, které se na Ov?inách odehrály. Pokud není uvedeno jinak, jsou to roky t?etího v?ku St? edozem?.

29. Ov?ina

Co se událo d?íve — Bitva na Sn?žném poli

Hon za pokladem draka Bairanaxe vyvrcholil velikou bitvou na Sn?žném poli. Zapojily se mocnosti tohoto sv?ta — král trpaslík? se svým národem udatných bojovník?, starostka Jezerního lidu se svým národem zoceleným mnohými bitvami a moudrý elfský král, jenž již v?ky spojuje elfy. Po krvavém st?etu byl po Bairanaxovi vyst?elen ?erný šíp. Bestie, zasažena a krvácejíc, prchla ze Sn?žného pole daleko na jih — k vnitrozemskému mo?i Rhûn, kde na ostrov? Tol Narthad našla úto? íšt? v jeskyních pod ostrovní horou. S sebou odnesla i velkou ?ást pokladu.

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

Rány po Sn?žném poli se zahojily, ale chu? po pokladu rostla. Králové ?ty? národ? promluvili ke svým lidem.

Král trpaslík? hled?l do daleka a p?ísahal, že tu „stv?ru plnou ?erné jedovaté dra?í krve“ dostane. Trpaslíci se jen tak nevzdají.

Starostka Jezerního lidu uvažovala st?ízliv? — drak sedí na pokladu a poklad zvyšuje blahobyt. Vyslala zv?dy.

Elfský král promluvil tajemn?: „Orome, mocný lovec Valar, p?ed ?asem zaplakal nad našimi hvozdy a nyní se jeho slzy objevily. Slzy Valar jsou lék a požehnání zem?.“

V krajích se roznesla zv?st, že nestv?ry, jež p?ežily masakr na Severní spoušti, se sesbíraly, vylízaly si rány a op?t ohrožují pocestné. Divo?ina se pomalu po?ala hemžit nebezpe?ím.

2846–2848 Oromeho slzy a budování

Dobrodruzi vyrazili do krajiny. Oromeho slzy — zá?ivé kr?p?je zanechané lovcem Valar v mechách a travách — se staly tím, o? každý stál. Nosit je sm?li pouze hobiti a králové, nebo? ostatním by tíha Valarova smutku zlomila srdce.

Království stav?la svatyn?, kam slzy ukládala. Každá slza ve svatyni p?inášela požehnání a sílu zemi. Nový Arnor si vedl nadmíru zdatn? — Legolas, správce arnorský, koordinoval sb?r s takovou vervou, že brzy m?li arnorští slz nejvíce ze všech. Ale i elfové, jezerní lidé a trpaslíci usp?li a dost slz nashromáždili. Všechna ?ty?i království posv?tila své oltá?e.

Obchod kvetl. M?sta produkovala suroviny — d?evo, kámen, víno, kožešiny — a v trzích se míchaly groše s manou. Kdo cht?l mocnou zbra? ?i kouzlo, musel nejd?íve postavit p?íslušnou budovu. Kovárny, magická z?ídla a psince rostly po celém kraji jako houby po dešti.

Rok 2848 Stíny v hvozdu

Zatímco dobrodruzi bojovali s nestv?rami a sbírali byliny, v hvozdu se objevili t?i podivní cizinci. Lesní v?dma, která nabízela vize a proroctví. Šprýma?, veselý kejklí? s pochybnou morálkou. A Poustevník, tichý znalec drak? a temných v?cí.

Nikdo ještě netušil, že jde o samotné Nazgûly v p?estrojení — Adûnaphel, Ren Ne?istý a Úvatha, služebníci Temného pána, kteří p?išli do kraje s jediným cílem: rozvrátit spojenectví národ? zevnit?.

Zpo?átku zadávali drobné úkoly. P?ines víno sk?et?m. Odnes n?co, co nepat?í tob?. Odm?ny byly lákavé a mnozí dobrodruzi — zvlášt? ti drzejší — si ?ekli: pro? ne? Získali první znamení korupce. Pak druhé. A n?kte?í — ti nejodvážn?jší nebo nejléhkomyšln?jší — i t?etí, ultimátní pe?e? temné služby.

Desítky dobrodruh? se zapletly s temnými silami. Zapalovali budovy cizích království. Vypálili Vílí palou?ek. Okrádali pocestné. Dodávali zbran? sk?et?m. Ale t?ch, kdo zašli až na samý okraj temnoty, bylo nakonec jen hrstka.

Rok 2850 - Gandalf vstupuje do Dol Gulduru

?arod?j Gandalf se vydal do temné pevnosti Dol Guldur. Vzal s sebou hrdiny, které mu království prop?j?ila, a sestoupil do kobek. Cht?l potvrdit, zda zlo, které v pevnosti sídlí, je skute?n? navrátivší se Sauron — a zachránit trpaslí?ího krále Thráina II., jenž tam údajn? ch?adl v zajetí.

Výprava nebyla úsp?šná. Kobky byly hluboké, nep?átelé silní a trpaslíka se osvobodit nepoda?ilo. Gandalf se vrátil s potvrzením, že zlo v Dol Gulduru je skute?n? Sauron — ale Thráin z?stal v ?et?zech. Ten úkol bude muset po?kat.

Rok 2852 - Bílý koncil a temný vítr

Gandalf naléhal na Bílý koncil, aby zaúto?il na Dol Guldur. Avšak Saruman — který tajn? hledal Jeden Prsten pro sebe — útok zablokoval. Koncil se rozešel bez rozhodnutí a nad?je na brzké vyhnání Saurona pohasla.

A mezitím do kraje zavál temný vítr. Svatyn?, dosud spolehlivý zdroj požehnání, se staly nevyzpytatelnými. N?kte?í z t?ch, kdo prosili o dar oltá?e, odcházeli s plnýma rukama; jiní s prázdnýma. P?ízrak nevole a ned?v?ry se plížil krajem.

Gandalf obcházel království a hledal podporu pro další výpravu. N?kte?í m?sta ho vyslyšela, jiná m?la vlastní starosti.

Rok 2854 - Odhalení a o?ista

Králové si kone?n? všimli, že n?co není v po?ádku. Budovy ho?ely. Slzy mizely ze svatyn, groše z pokladnic. A n?kte?í hrdinové se chovali podez?ele. Strážníci, jimž bylo sv??eno bdít nad bezpe?ím, své povinnosti brali na lehkou váhu, a tak trvalo dlouho, než se rozšum?lo, že v zemi p?sobí služebníci Stínu.

Když ale pravda vyšla najevo, obrat byl rychlý a rozhodný. Králové zakro?ili spole?n?. Dobrodruzi, kte?í na sebe p?ijali temná znamení, stanuli p?ed volbou — a mnozí se rozhodli pro cestu zp?t ke sv?tlu. Cesta o?isty nebyla snadná, ale ti, kdo ji podstoupili, z ní vyšli siln?jší a moud?ejší.

Rok 2855 - Plavba na Tol Narthad a poslední bitva

P?išel ?as vydat se za drakem. Zv?dové potvrdili, co mnozí tušili — Bairanax se ukryl na ostrov? Tol Narthad na vnitrozemském mo?i Rhûn, v jeskyních pod ostrovní horou, kde znovu shromaž?oval 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 p?ipravení, sehnali prost?edky jako první. Trpaslíci, kte?í sed?li na hromadách zlata, ale neradi se s ním lou?ili, se nechali dlouho p?emlouvát — nakonec ale zaplatili. Jezerní lidé, kte?í ve své obchodnické horlivosti již vše prodali, museli škrábat po dn? — ale i ti se složili. A Nový Arnor, vždy praktický, dal dohromady vše pot?ebné.

?ty?i flotily vypluly spole?n? p?es jezero Rhûn k ostrovu Tol Narthad. Spole?ná plavba ?ty? národ? za jedním cílem — okamžik, na který se dlouho vzpomínalo.

Po vyloďení však p?išlo 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?íseřné 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 přešla ve finálních dnech definitivně na temnou stranu. A s ní Jáchym VIšek a další dva bojovníci. Temnota si vždy najde své.

A pak přišla bitva. Všechny tyto národy stanuly na ostrově proti Bairanaxovi a jeho nohsledům. Boj byl zuřivý. Hrdinové padali a vstávali, měře zvonily a kouzla se třásla. A nakonec — opřt černý šíp zasáhl draka. Bairanax, podruhé zraněný a krvácející, prchl z Tol Narthadu i s pokladem kamsi za obzor.

Vítezství? Ano, ale ne úplné. Drak žije. Pokladu mnoho nezbylo, co drak neodnesl to utratil na povolání armády. Spojenectví tyto národy přetrvalo — a s ním naděje, že své místo na slunci uhájí.

Nový Arnor získal 5 trofejí přišer, Elfové 6 trofejí, trpaslíci 7 trofejí a lidé 6 trofejí.

Zvláštní záznamy kronikáře

Maddie z Jezerního města — bez očekávání odměny přinesla zásadní zprávu o drakovi a jeho državách. Starostka Neneke ji osobně pochválila jako příklad lidskosti a odvahy. Jméno Maddie budiž zaneseno do kroniky jako hybatelka dějin.

Družiny dobrodruhů — ku podivu se mezi sebou dělily o zkušenosti, aby každá družina měla sílu elit nebezpečím. Taková spolupráce nebývá samozřejmostí.

Steward Nového Arnoru — vedl svůj lid s nebyvalou oddaností. Sounáležitost v Novém Arnoru byla ze všech národů nejsilnější.

Trpaslíci — nadšení krále a jeho lidu bylo nakažlivé. Kdo viděl trpasličího krále v čele svého národa, ten pochopil, proč se říká, že trpaslíci se jen tak nedají.

Penězokazci — několik dobrodruhů se pokusilo podvrátit smutný systém království rozměňováním stříbrných za drobné. Obchodníci byli včas varováni a pokus se nezdařil. Jejich jména si kronikář zapamatoval a poté z knih škrtl.

28. Ovčina

2790 - Zima polevila a stopaři Jezerních lidí se vydali na sever. Před průsmykem vedoucí skrz hory Ered Mithrin narazili na zbídačeného trpaslíka, elfa a člověka. Ti prchli z Norr-dumu, nejsevernější výspy civilizace. Město známé svými bohatými doly a jehož králové získali prý snad i dračí hordu. Bohužel, v zimě a bez kontaktu s ostatním světem, byl Norr-dum napaden, přemožen, jeho lid rozprášen a zničen. Stvoři ukradly poklad, který patřil Svobodným národům. Králové a starostka se zapřísáhli, že ho získají zpět, a budou o něj 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 přípravný výbor pro budoucí zemi Nový Arnor, do které před velkou bitvou s přišerami přešlo nemálo hrdinů.

2832 - Svobodné národy se vydaly za ledový průsmyk do na Sněžné pole

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

27. Ovčina

Svobodným národům se podařilo odvrátit snahu Nekromantových pochopů donést mu prsteny živi, kterým by mohl uvrhnout Rhovanion do tuhé zimy. V takové situaci, by mohli přiletět drákové ze severních spouští, či jiné stvoři a Svobodné národy by musely uprchnout. Naštěstí díky udatným hrdinům byly prsteny živi získány, jejich síla probuzena a

jen jeden či dva padli do rukou pohánek? a ti o ně přešli v závěrečné bitvě, kdy se marně pokusili získat prsteny všechny.

2767 třetího vku zařiná 27. Ovina.

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

Zápis trpasličího kronikáře [zde](#).

26. Ovina

2758 třetího vku (Zaátek 26. Oviny)

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

2760 Radagast vyslal několik výzvných výprav do Dol Gulduru, ale hrdinové od kapitána skoušet? nic nezjistili napoprvé a až později dostali informaci, že skoušet? 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 kovářských mistrů z Cesmínie 5 prstenů živé, které nesmí padnout do rukou zlým silám, protože mají moc mnit živly a pošasivta. 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 kovářů 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 Přesery 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 trpaslíkům. Svobodné národy musí rychle přijít na to, jak zimu zastavit, chtějí-li žít ve svých domovech.

25. Ovina

2742 třetího vku (Zaátek 25. Oviny)

Přesery 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 neekaná. 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 přibh práv? zařiná ...

2745 Probíhá kolonizace nových Osad.

2749 Hrdinové bojují s Pánem pavouk?, Skoušetím králem a Krysodlakem a poráží je. Jsou to služebníci Nekromanta (což Hrdinové netuší), kteří jakoby něco hledali poblíž jejich sídlišť a u toho vypálili několik 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?íb?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 trpaslí?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.

Popis sv?ta

Úvodem

Ov?ina Laito **[1]**, p?fb?h ze St?edozem? – Zlaté ?asy za Temným hvozdem

Náš p?fb?h se odehrává na severovýchod? St?edozem? – v dalekém Rhovanionu za Temným hvozdem. V této oblasti žijí r?zné národy – lidé, elfové i trpaslíci. V jezerním m?st? vládne starostka a lidé piln? v?nují rybolovu a farma?ení na okolních usedlostech, kde bují vinná réva. Jiskrným mokem se ve svých síních nalévá elfí lesní lid a daleko od vod i hvozd? sve?epí trpaslíci dolují v nitru Železných hor. Rebelové a psanci z r?zných národ? si založili území, kterému ?íkají Nový Arnor a ještě ? nevíme jak mu bude da?it. V ut?šené harmonii vedou své životy, a? už dlouhé, ?i krátké po v?ky v?k?. Jen d?ti ob?as straší pohádkami o dobrodružných ?asech, které sami nepamatují, nebo na n? z pohodlnosti a pití zapomn?li.

... Dosp?lí jsou zaneprázdni všedními starostmi a prací a o divo?inu obklopující jejich útulná sídla se pranic nezajímají. Najdou se mezi vámi dobrodruzi, které už nebaví okopávat révu, ?i hluchou skálu, nebo posedávat po stromech a p?t oslavné písn? k sezónním p?íležitostem? Zajímá vás, co skrývá okolní kraj a jestli na t?ch vzrušujících pohádkách, co vám vypráv?li je n?co pravdy?

[1] Laito = elfí slovo pro nový život, mládí, vitalita, sv?žest

Jaká tu máme Království?

Thranduilovy sín? - Aradhryand – zde vládne král lesních elf? Thranduil a jeho družina. Elfové v dávných dobách opustili Amon Lanc („Holý vrch“), ve kterém se nyní zabydlely temné síly, odešli na sever a založili svoje království. Elfové prodávají do jezerního m?sta d?evo, kupují z n?j víno. Od trpaslík? pak kupují kvalitní kámen.

Esgaroth – Esgaroth je d?ev?né m?sto, které bylo vystav?no na k?lech zapušt?ných do dna Dlouhého jezera. Jeho obyvatelé se živí obchodem po Bystré ?ece, elf?m i trpaslík?m dodávají víno z jižních oblastí. Lidé z Jezerního m?sta využívají k doprav? po Dlouhém jeze?e svých ?lun?. M?sto bylo s b?ehem spojeno d?ev?ným mostem, který byl v p?ípad? nebezpe?í stržen. V ?ele Esgarothu je volený starosta.

Azanulinbar-dum – „D?m v rudém údolí“ v trpasli?tin?. Železné hory byly trpaslíky obydleny už odpradávná ale samotné království Železných hor bylo však založeno teprve nedávno, a to v roce 2590 t?etího v?ku, kdy byla v?tšina trpaslík? vyhnána z Šedých hor ledovými draky. Zakladatel a sou?asný vládce království, Grór, je synem krále Dáina I., který byl práv ? t?mito draky zabit. Trpaslíci obchodují s lidmi a nej?ast?ji dodávají kvalitní kámen, ?i drahé kovy.

Nový Arnor – Mladé království, které vzniklo spojením dobrodruh? vyvrhel? z r?zných národ?. Nyní je to bezpe?né úto?išt? pro všechny rebely, kte?í cht?jí d?lat v?ci jinak a lépe. Vládne mu elf Feanor. Je schováno hloub?ji na jih v Temném hvozdu a je práv p?ekotn? budováno se všemi porodními bolestmi.

Kdo tu žije?

Lidé

Na první pohled Mnoho národ?, mnoho tvá?í, mnoho ras. Divocí lidé, rohirové, medd?dovci, lidé z jezera. V našem p?fb?hu jsou žijí lidé v Esgarothu, jezerním m?st?. Žijí nejkratší dobu, ale o to více energie dávají do svých ?in?.

Dúnadani

Vznešení lidé. Obyvatelé království Gondoru, jsou především dobří kouzelníci, jsou moudří, ale také známí svým dekadentním životem. Bývalá císařská linie pochází z jejich stědu. Jsou dlouhověcí a dožívají se až 300 let. Ženy nemívají děti později než ve 100 letech. Dúnadané hledají moudrost, dávná a temná vědění, mnozí z nich byli výbornými staviteli a vynálezci. Mají také rádi dobré bydlení a pevnou společenskou pozici. V našich zemích jich mnoho není.

Trpaslíci

Malí, podsadití, fousatí. Ženy samozřejmě fousaté nejsou. Trpaslíci se drží dávných tradic, ostatním národům divně ujmou pomálu. Trpaslíci se dožívají až 300 let a ženy po 120-tce už nemohou mít děti. Žijí v Azanulinbar-dum a jsou výbornými zbrojíři.

Smysl trpasličího života je ve zlatě, zlatě, a zlatě. Nejen to – úcta vůči starším svého kmene, nikdy se nezaprodá vlastní rase, sem tam nějaký ten sud piva a pár zabitých nepřátel.

Elfové

Elfové jsou velice podobní lidem, jen dávné světlo hvězd jim plane z očí. Nemají špičaté uši a často od lidí nejdou vůbec rozeznat. Jsou výborní léčitelé. Většina elfů na ve Rhovanionu je lesního původu – jsou to Avari. Řistých vznešených elfů mezi nimi není mnoho, jsou-li vůbec nějakí. Řistí elfové dle pověstí vzkem vůbec neumírají. Elfí ženy však mívají děti jen do sto padesáti let života. Míšenci elfů se pak dožívají různého věku v závislosti na podílu elfí krve.

Elfové hledají smysl v mnohých činnostech. Někteří jsou uznávanými stopaři, lovci. Jiní spíše léčitelé. Nepotrpí si na šperky a z radostí života mají rádi víno. Svou zemi mají nejraději v určité harmonii s okolní přírodou – je jim ale jasné, že vše má své meze a sem tam nějaký strom se pokácet musí, nějaké zvíře se musí zabít a nějaká zbraň ukovat.

Hobiti

Malí lidičkové. Potulují se divočinou s pomocí Hraničáka a občas přiloží ruce k dílu a pomohou velkým národům.

Herní pojmy

Hráři / postavy / království

Hráři hrají postavy. Ty hrají jak za samy za sebe, tak jsou součástí národa / království. Ovšina je volný svět, je na postavách do něho se budou chtít zapojit a jaký příběh po sobě zanechat. Během hry se hráři nejčastěji pohybují po skupinkách 2-4 hráčů a prozkoumávají terén, hledají příležitosti k získání pokladů a zkušeností.

Peníze

Obyvatelé jsou zvyklí platit mincemi. Nejmenší hodnotu má měňáček. Za pět měňáčků se dá získat stříbrňáček, za pět stříbrňáčků jeden zlaťáček. V každém městě je obchodník, u kterého se dá koupit všelike vybavení pro dobrodruhy.

Obchodování

V každém z měst jeho obyvatelé jedenkrát za hodinu vytvoří nějaký počet kusů surovin a obchodního zboží. Hráři je mohou zakoupit a převést do jiného města, kde se dá výhodně prodat. **K převozu je však třeba získat povoz** (herní předmět k zakoupení ve městě), bez něj hrdinové tahat sudy vína, či stavební kámen divočinou tahat nemohou. V každém městě jsou poněkud jiné ceny, ale téměř vždy se obchod vyplatí.

Vesnice

Některé lokace mohou být ovládnuty hráři. Pak dávají svému správci slušnou produkci.

Lov

Na některých lokacích se objevují kartičky zvířete. Doneste je zpět do města a proveďte hod na Lov, při kterém máte šanci získat jídlo. Jídlo má dvě využití – při rozvoji území a také se dá sníst po souboji a získáte zpět všechny ztracené životy. Postava se dovedností lovec má větší šanci na úspěch.

Poklady

Hlavní to přímé hrdinové. Jsou jednak volně ložené poklady. Ha zlato! To se může hodit! Tak také poklady schované dost daleko, k tomu se se dá dostat povětšinou jen s nápovědou. Kouzelné bytosti mají rády manu a za nějakou tu manu v podobě bílých krystalů dají postavám nápovědu.

Lokace

Na herním území se nacházejí tzv. lokace, jsou to místa nějakým způsobem zajímavé, podivná a stojící za shlédnutí. Každé takové místo je označeno bílým modrými fáborky a je u něj umístěný popis s kartičkou. Typicky se jedná se o čtvrtku papíru, cca ve výši očí, případně viditelná na zemi. Na lokaci je název a obrázek s popisem. Hrdinové se taková místa snaží najít a prozkoumat jejich tajemství. Bývají tam ukryté poklady.

Často mohou hrdinové zjistit, že se na dané lokaci něco nachází a mohou to tam najít. Poblíž některých lokací se nachází nestvůry. Prostý lid se jim proto raději vyhýbá. Dobrodruhové 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 vyřešena ve městech. Mohou být i tajné questy, které má každý jiné.

Jeskyn? - dungeon

Ke vstupu do temnoty pot?ebuješ lucernu.

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 ?ešit 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 „dlužít“. 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 za?átku 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 vydělej 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 mechů 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 trefným hráčem.

Uzурpování království

Nepřijemná věc. Do vynálezu demokracie a s ní spojenými problémy, byla způsobilá 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 drancími 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 zás.
- 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 barvu 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 změnit (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 útočníci 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 útočníci 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 útočník 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 má ní hodnoty bojovníků, případně má 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 vky vky slouží dobrodruhům různých jmen jako zdroj příděm. 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 zabráná jinými hráči.

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

Po souboji, pokud jsou obránci poraženi, 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, Rytíř, Rytířko |
| 2 vesnice | Baron | Barone, Baronko |
| 3 vesnice | Kníže | Jasnosti a Knížecí milosti |

Obchodování

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

Získat povoz (herní předmět k zakoupení ve městě) lze ve městě, bez něj hrdinové tahat sudy vína, a stavební kámen divo?inou nemohou.

Lovec

Dovednost, kterou si mohou hráči koupit za 5 zkušeností. Zlepšuje šanci ulovení jelena. K hodů na lov si můžeš přidat +1, úspěšný lov je tedy na 3,4,5,6.

Učení se kouzla

Kouzla se dají učít ve městech, případně u Mudrců a v knihovně. Naučení jednoho kouzla stojí jeho úroveň many (pro hledných krystalů). Při získání úrovně se jedno kouzlo v kouzelnické knize má učít 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 životy, získají jeden život, jsou ošetřeni z bezvědomí.

Co se dá ve hře sbírat

Zkušenosti – krystaly různých barev, má je hráč a mezi hráči jsou nepřenositelné, získávají se od přišer

Průhledné krystaly – mana – učení se kouzlem, platba vlám a mudrcům, učení se kouzlem

Kámen – surovina, prodej, stavba budov

Dřev – surovina, prodej, stavba budov

Vín – 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 = 1 groš

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 | Modrá |
| Doupě temných sil | Černá |
| Tmavě modrá | Modrá |

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.

Čte 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 popsána 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. Z?rove? se hr?i v?žívaj? do vytvo?en?ho sv?ta jednaj? jako by tam byli. Pro d?ti, které znaj? p?íb?hy z Pána prsten?, hr?ly 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 hr?li poprvé a ?íkali jsme, že „jdeme na Ov?inu“.

Jak probíhá hra?

Na za?átku dne se hr?i rozd?lí do n?kolika národ? / m?st. Hrdinové jsou slabí a moc toho neumí. Pot?ebuj? se zlepšit. Aby našli poklady, artefakty a mince, musí se vydat prozkoumávat lokace v okolí m?st. M?sta jsou pak „dome?ky“ – bezpečná 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 pohybuj? ve skupinkách 2–4. Na nejsilnější 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 produkuj? jednotlivá m?sta.

Ve sv?t? se však cosi d?je. Probouzí se mnohé síly a je na hr?ích co se vlastn? nakonec stane. Možná sv?tu pomohou, nebo t?eba naopak selžou. Bývá ?asté, že hry lehce navazuj? na sebe a že hr?i pokračuj? 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? hr? dostane do za?átku:

- Glejt – prvodní 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 úrovn?.
- Spínací špendlík na životy.
- Po?áte?ní vybavení dle vlastního v?b?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 přešere) 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 obráni 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, hlavní zbraň 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.
- 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 světě 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 hav?

Pobíhají po lesích a loukách samotné či v tlupách. Hrají za nějakou organizaci. Pokud je jich více, mají hůlku se stuhami s nimi, 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. 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, odpovídat, vylepšovat postava, zjistit 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. Držte-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 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 střelecké kolo. V každém kole jede jako první ta strana, která souboj zahájila. Není-li přesně 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, přisery, 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 bojišť?

Kromě bojujících bytostí může být ještě souboj ovlivněn efektem bojišť. Jedná se například o zimu, která posiluje všechny bojovníky jedné strany. Každá strana může mít ve hře maximálně jeden efekt bojišť. Je-li zahraný další, musí se rozhodnout, zda chtějí efekt nový, nebo ponechat starý. Každý efekt bojišť 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 sada 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 plácně 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 pojedou 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 střelecké kolo. V tomto kole se smí používat pouze střeelné zbraně, případně kouzla, na kterých je to výslovně napsáno. Ostatní postavy nedělají nic, ani se nekryjí. Po jednom střeleckém kole následuje libovolný počet soubojových kol.

Možné soubojové akce (UKOPUS):

| | |
|---|--|
| U | Blízky 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 karti?kou kouzla. P?edáš magickou energii p?íslušné úrovni organizátorovi, nebo ji roztrhneš. Oznamíš úinky kouzla cíli. Kouzlo platí od okamžiku seslání a neovlivňuje kolo zjtn?. Pokud tedy například cíl získal bonus do Ú? na toto kolo, je mu ten bonus zbytečný, pokud stihl zaúto?it dříve, než bylo kouzlo sesláno. |
| O | Obrana: ?ekneš: „Bráním.“ Dostaneš k6+ k Obran? Zbran?. Dá se provést pouze pokud máš zbra? pro blízky 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 zbra? pro blízky boj. Více hrá?? může pomáhat jednomu. |
| U | Út?k: Zak?i? „Prchám!“. Toto kolo už neprovádíš žádnou akci. Na konci kola p?íjde 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 účastník souboje je v každém kole charakterizován dvěma čísly; útočným a obranným.

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

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

Obranné číslo (O?) se liší v závislosti na použité akci, konkrétně 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 můžeš určit kterou zbra? máš vytaženou.

Během útoku, nejprve vyber cíl. Pak ho? šestist?nou kostkou. Padne-li ti hodnota 6, můžeš házet znovu. Celkový hod, známý [k6+] pak p?i?ti ke svému U?. Od této hodnoty ode?ti O? obránce a výsledek je počet život? o které obránce p?íjde. Tedy:

$Poškození\ ud?leno = Ú? úto?níka + [k6+] - O? obránce$

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

Během souboje můžeš být lé?en pouze některými kouzly. Pokud tvá strana vyhrála, vylé?íš se na jeden život. Více můžeš být uzdraven jen kouzlem, speciálním p?edm?tem, ve m?st?, nebo u Istarí. 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 dývo). Pokud si útočníci vyberou peníze, mohou vzít maximálně 20 grošů.

11. Vývoj postavy

Jaký je rozdíl mezi otelým drakobijcem a mladíkem, který poprvé drží meč? Každý nepochybně odsouhlasí, že jsou to zkušenosti nabyté mnohými šarvátkami a dovednosti získané namáhavým cvičením. I v Otině 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 něm vyloženě nevykukají. Postava na úrovni 0 dokáže používat následující:

| | | | | |
|---------------------------|-------------------------|-----------------|--------------|------------|
| Blízké zbraň se součtem 4 | Stělné 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
- Stělná 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 měšáků

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 | Stělné 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 | Stělné zbraň s útokem 5 | Plátová zbroj (+3) a vyšší | 20 duší |
| 4. | Blízké zbraň se součtem 9 | Stělné zbraň s útokem 6 | Velký štít (+2), Okovaná helma (+2), | 25 duší |
| 5. | Blízké zbraň se součtem 10 a vyšší | Stělné zbraň 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 stelec, 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 spřátelit se divokým zvířetem.

| | | | | |
|----|----------------------------|-----------------------------------|---|---------|
| 1. | Blízké zbraně se souřtem 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 souřtem 6 | Střelné zbraně s útokem 7 | Kroužková zbroj (+2) | 20 duší |
| 4. | Blízké zbraně se souřtem 7 | Střelné zbraně s útokem 8 | Kouzelná munice: +4/+0 při útoku střelnou zbraní. | 25 duší |
| 5. | Blízké zbraně se souřtem 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 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 souřtem 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. | Přika 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 zaznáno, 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 svítky.

Zloděj

Tichošlápek, který nebojuje vstně. 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 cítit 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 epadení a zloděj hází na útok více než jednou kostkou.

| | | | | |
|----|----------------------------|--|--------------------|---------|
| 1. | Blízké zbraně se souřtem 4 | Přepadení 2k6+ | Kožená zbroj (+1), | 10 duší |
| 2. | Krátký meč | Schování před bitvou | | 15 duší |
| 3. | Jedovaté ostří | Kouzelný jed: Jako součást útoku může 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 |

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, požitá se jako dýka.

Úrovně

Po získání potřebného počtu zkušeností (reprezentovány barevnými drahokamy – pozor ne bílými) může hráč dojít do místa 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 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 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 předemty. |
| Mág | Bystrosah | Všechna kouzla můžeš sesílat i ve střeleckém kole. Ty, které to normálně neumíš ale stojí dvakrát více magickej energie. |
| | Pyromaniak | Kdykoliv způsobíš ohněv poškození, zvyšuješ 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 úkoly, za které může zkušenosti získat kdokoliv. Seznam těchto questů bude zveřejněn na začátku hry.

Osobní questy

Začátkem každého období se vyvíjí 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 vidí, za 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 seslání se trhají. Kouzla úroveň 1-5 už mohou sesílat jen magové dané úrovně, postavy mají zapsáno v Magické knize jaká kouzla umí. Ta se učí ve městě za manu. Při seslání 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 hráč vciňuje a kterou ve světě Oviny zastupuje.

Hráč – účastník Oviny, 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 vsoubojí 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 přičítá k výsledku. („po šestce se hází ještě jednou“)

Kolo – soubojové kolo

Období – 2 hrací hodiny, většinou trvá od celé hodiny k další celé hodině. Vesnice a město 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. stupě 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.

Sbírateľné pŕedmĕty

Bylinky

Vykupují se a mĕní za magickou energii. Kouzlo s nulovou energií (Jiskra, Bahno, Ledový šíp) stojí 1 bylinku. Kouzlo na úrovni 1 se vymĕní za 2 rŕzné bylinky ... Kouzlo na úrovni 5 za 6 rŕzných bylinek. **Pozor bavíme se o rŕzných bylinách za jednu energii!**

| Magická energie | Poĕet rŕzných bylin |
|--|------------------------|
| Jiskra, Bahno, Léživé ruce, Ledový šíp | 1 bylina |
| I | 2 stejnĕ byliny |
| II | 2 rŕzné byliny |
| III | 4 rŕzné byliny |
| IV | 6 rŕzné byliny |
| V | 10 rŕzných bylin |

Všeobecné questy

Svĕtobĕžník (prozkoumá ěást ěi celou zemi)

Ve svĕtĕ jsou lokace na kterĕch jsou razĕtka nebo tiskacĕ fixy. Na papĕrek, kterĕ mĕte u Glejtu si pĕi nĕvĕtĕvĕ takovĕ lokace mĕžete udĕlat razĕtka.

Pĕi 10 lokacĕch dostanete: 2 XP

Pĕi 20 lokacĕch dostanete dalĕších: 2 XP

Pĕi 30 lokacĕch dostanete dalĕších: 2 XP

Pĕi 40 a vĕce lokacĕch dostanete: 5 XP

Prvnĕi kdo obejde 30 lokacĕ, zĕskĕ exkluzivnĕi titul „Prĕzkumnĕik“ nĕrokuje v knihovnĕi

Krĕlovskĕi Posel

Za pĕenesenĕi zprĕvy mezi krĕli dostaneĕ 2 XP. Krĕl tĕ samozĕejmĕi musĕi povĕĕit. A odmĕnit :)

Splnĕiĕ li tuto sluĕbu po 3krĕte, nech si od krĕle napsat dekret a dones ho do knihovny, dostaneĕ 5xp a budeĕ li 1. zĕskĕĕ odznak „Krĕlovskĕi posel“

Bylinkĕi

Na naĕi zemi rostou rĕznĕe lĕĕivĕe bylinky. Posbĕrejte co nejvĕce rĕznĕch bylinek do svĕho herbĕĕe.

Ukaĕ 5 rĕznĕch bylin: 3XP – Obchodnĕi ĕi osud ti je oznaĕĕi

Ukaĕ 10 rĕznĕch bylin: dalĕších 6 XP – Obchodnĕi ĕi osud ti je oznaĕĕi

Ukaĕ 15 rĕznĕch bylin: dalĕších 10 XP – Obchodnĕi ĕi osud ti je oznaĕĕi – jsi „Bylinkĕi“

Ukaĕ 20 rĕznĕch bylin: dalĕších 15 XP – Obchodnĕi ĕi osud ti je oznaĕĕi – jsi li 1. zĕjĕskĕĕ titul „Legendĕrnĕi Bylinkĕi Stĕdozemĕi“ - tento exkluzivnĕi titul nĕrokuje v knihovnĕi

Lovec pĕĕĕer

Poraĕ 5 rĕznĕch pĕĕĕer a jako dĕkaz dones jejich trofeje obchodnĕikovi ĕi osudu. Ti tĕ odmĕnĕi 3XP. Prvnĕi kdo toho dosĕhnou zĕskĕĕjĕ exkluzivnĕi titul „Lovec pĕĕĕer“ - nĕrokuje v knihovnĕi. Nutno vĕce odznakĕ, dostĕvĕ skupina.

Krĕlovskĕi lovĕi

Tento titul patří jen tomu nejlepšímu lovcovi skolených jelenů (ne raněných laní). Lovec dostane za každý úspěšný lov 10 XP na svém 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. Nárokuje v knihovně.

Zlatokop

První dobrodruh, či 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. Nárokuje 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 letopisť. Král vyhodnotí nejkvalitnější 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.