

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 dříve — Bitva na Sněžném poli

Hon za pokladem draka Bairanaxe vyvrcholil velikou bitvou na Sněžném 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 Sněžného pole daleko na jih — k vnitrozemskému mo?i Rhûn, kde na ostrov? Tol Narthad našla úto?išt? 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 Sněžném 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 us?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 proctví. Šprýma?, veselý kejklí? s pochybnou morálkou. A Poustevník, tichý znalec drak? a temných v?cí.

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

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

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

Rok 2850 - Gandalf vstupuje do Dol Gulduru

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

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

Rok 2852 - Bílý koncil a temný vítr

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

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

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

Rok 2854 - Odhalení a očista

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

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

Rok 2855 - Plavba na Tol Narthad a poslední bitva

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

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

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

Po vyloďení však přišlo překvapení. Oni jdou sice na draka, ale objevila se zde Vřdma, Poustevník i Šašek - v temném a s odhozenými maskami. S velikou radostí jim oznámili, že je dostali přesně tak, kde je chtěli a přisedlé Bairanaxovo vojsko si s nimi poradí. I povolali ty temné z národů, kteří páchali zlé činy a lákali je na svou stranu. Naštěstí 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, měče zvonily a kouzla se třásla. A nakonec — opřít černý šíp zasáhl draka. Bairanax, podruhé zraněný a krvácející, prchl z Tol Narthadu i s pokladem kamsi za obzor.

Vítežství? Ano, ale ne úplné. Drak žije. Pokladu mnoho nezbylo, co drak neodnesl to utratil na povolání armády. Spojenectví tyto národy přežilo — 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 čelit 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 smýšlený systém království rozměrováním 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. Stvořily ukradly poklad, který patří 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 živel, 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 živel získány, jejich síla probuzena a jen jeden či dva padli do rukou pohánek a ti o ně přišli v závěrečné bitvě, kdy se marně pokusili získat prsteny všechny.

2767 třetího vku zařiná 27. Ovina.

Svobodným národům se podařilo odvrátit snahu Nekromantových pochopů donést mu prsteny živel, 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 živel získány, jejich síla probuzena a jen jeden či dva padli do rukou pohánek a ti o ně přišli 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 kovářku Lindir z Cesmínie.

2761 Hrdinům se podařilo zachránit Kovářku (a zjistili, že to byla spíše pvkyně) a dozvěděli se, že v Rhovanionu ukrylo 15 elfích kovářských mistrů z Cesmínie 5 prstenů živel, které nesmí padnout do rukou zlým silám, protože mají moc mžít živly a pošasí svůta. Kde však ty prsteny mohou být? Elfové je důkladně ukryli a začarovali místa jejich posledního odpočinku, 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 Přisery 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 zůstat ve svých domovech.

25. Ovina

2742 třetího vku (Zaátek 25. Oviny)

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

2745 Probíhá kolonizace nových Osad.

2749 Hrdinové bojují s Pánem pavouk?, Sk?etím králem a Krysodlakem a poráží je. Jsou to služebníci Nekromanta (což Hrdinové netuší), kteří jakoby něco hledali poblíž jejich sídliš? 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?íbh?h 24. Ov?iny

V kraji se objevili dva ?arod?jové, moud?e radili, ale mnohá místa v hvozdu ztemnala a pokojné žití bylo narušeno vyslanci temných sil. Dokonce byl otráven pramen vody z hv?zd. P?íšery byly ?ím dál tím drzejší až nakonec vedeny a sjednoceny neznámou silou donesly poklad až k draku Šmakovi a chtějí 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 světa

Úvodem

Ověřina Laito [\[1\]](#), příběh ze Stědozem – Zlaté řasy za Temným hvozdem

Náš příběh se odehrává na severovýchodě Stědozem – v dalekém Rhovanionu za Temným hvozdem. V této oblasti žijí různé národy – lidé, elfové i trpaslíci. V jezerním městečku vládne starostka a lidé pilně věnují rybolovu a farmářství na okolních usedlostech, kde bují vinná réva. Jiskrným mokem se ve svých síních nalévá elfí lesní lid a daleko od vod i hvozdů svépejí trpaslíci dolují v nitru Železných hor. Rebelové a psanci z různých národů si založili území, kterému říkají Nový Arnor a ještě nevíme jak mu bude dařit. V utěšené harmonii vedou své životy, ať už dlouhé, či krátké po věky věků. Jen dříve občas straší pohádkami o dobrodružných věsech, které sami nepamatují, nebo na ně z pohodlnosti a pití zapomněli.

... Dospělí jsou zaneprázděni všedními starostmi a prací a o divočinu obklopující jejich útulná sídla se pranic nezajímají. Najdou se mezi vámi dobrodruzi, které už nebaví okopávat révu, či hluchou skálu, nebo posedávat po stromech a přit oslavně písně k sezónním příležitostem? Zajímá vás, co skrývá okolní kraj a jestli na těch vzrušujících pohádkách, co vám vyprávějí je něco pravdy?

[\[1\]](#) Laito = elfí slovo pro nový život, mládí, vitalita, svěžest

Jaká tu máme Království?

Thranduilovy síně - Aradhryand – zde vládne král lesních elfů 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 města dřevo, kupují z něj víno. Od trpaslíků pak kupují kvalitní kámen.

Esgaroth – Esgaroth je dřevěné město, které bylo vystavěno na křehkých zapuštěných do dna Dlouhého jezera. Jeho obyvatelé se živí obchodem po Bystré řece, elfům i trpaslíkům dodávají víno z jižních oblastí. Lidé z Jezerního města využívají k dopravě po Dlouhém jezeře svých člunů. Město bylo s břehem spojeno dřevěným mostem, který byl v případě nebezpečí stržen. V čele Esgarothu je volený starosta.

Azanulinbar-dum – „Dům v rudém údolí“ v trpasličím. Železné hory byly trpasličí obydleny už od pradávna ale samotné království Železných hor bylo však založeno teprve nedávno, a to v roce 2590 třetího věku, kdy byla většina trpaslíků vyhnána z Šedých hor ledovými draky. Zakladatel a současný vládce království, Grór, je synem krále Dáina I., který byl právě tímto draky zabit. Trpaslíci obchodují s lidmi a nejčastěji dodávají kvalitní kámen, či drahé kovy.

Nový Arnor – Mladé království, které vzniklo spojením dobrodružů vyvrhelů z různých národů. Nyní je to bezpečné útočiště pro všechny rebely, kteří chtějí dlat věci jinak a lépe. Vládne mu elf Feanor. Je schováno hlouběji na jih v Temném hvozdu a je právě překotně budováno se všemi porodními bolestmi.

Kdo tu žije?

Lidé

Na první pohled Mnoho národů, mnoho tváří, mnoho ras. Divocí lidé, rohirové, meddovci, lidé z jezera. V našem příběhu jsou žijí lidé v Esgarothu, jezerním městečku. Žijí nejkratší dobu, ale o to více energie dávají do svých činů.

Dúnadani

Vznešení lidé. Obyvatelé království Gondoru, jsou p?edevším dob?í kouzelníci, jsou moud?í, ale také známí svým dekadentním životem. Bývalá císa?ská linie pochází z jejich st?edu. Jsou dlouhov?cí a dožívají se až 300 let. Ženy nemívají d?ti pozd?ji než ve 100 letech. Dúnadané hledají moudrost, dávná a temná v?d?ní, 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 národ?m d?v?ují pomálu. Trpaslíci se dožívají až 300 let a ženy po 120-tce už nemohou mít d?ti. Žijí v Azanulinbar-dum a jsou výbornými zbrojí?i.

Smysl trpaslí?ího života je ve zlat?, zlat?, a zlat?. Nejen to – úcta v?í starším svého kmene, nikdy se nezaprodat vlastní rase, sem tam n?jaký ten sud piva a pár zabitých nep?átel.

Elfové

Elfové jsou velice podobní lidem, jen dávné sv?tlo hv?zd jim plane z o?í. Nemají špi?até uši a ?asto od lidí nejdou v?bec rozeznat. Jsou výborní lé?itelé. V?tšina elf? na ve Rhovanionu je lesního p?vodu – jsou to Avari. ?istých vznešených elf? mezi nimi není mnoho, jsou-li v?bec n?jací. ?isté elfové dle pov?stí v?kem v?bec neumírají. Elfí ženy však mívají d?ti jen do sto padesáti let života. Míšenci elf? se pak dožívají r?zného v?ku v závislosti na podílu elfí krve.

Elfové hledají smysl v mnohých ?innostech. N?kte?í jsou uznávanými stopa?i, lovci. Jiní spíše lé?itelé. Nepotrpí si na šperky a z radostí života mají rádi víno. Svou zemi mají nejrad?ji v ur?ité harmonii s okolní p?írodou – je jim ale jasné, že vše má své meze a sem tam n?jaký strom se pokácet musí, n?jaké zví?e se musí zabít a n?jaká zbra? ukovat.

Hobiti

Malí lidi?kové. Potulují se divo?inou s pomocí Hrani?á?? a ob?as p?iloží ruce k dílu a pomohou velkým národ?m.

Herní pojmy

Hráči / 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 jeho 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 příděm hrdinů. 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 viditelně 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 vyvážena 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

Nepřijatelná věc. Do vynálezu demokracie a s ní spojenými problémy, byla zprávná 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 drancíři 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 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 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 a Knížecí milosti

Obchodování

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

Získat povoz (herní předmet k zakoupení ve městě) lze ve městě, bez něj hrdinové tahat sudy vína, a stavební kámen divočinou nemohou.

Lovec

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

Učení se kouzel

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 hrát 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

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 = 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, mus? 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 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 havěť.

Pobíhají po lesích a loukách samotné či v tlupách. Hrají za nějaké organizátory. Pokud je jich více, mají hlavku se stuhami S n? 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, či si dostupné informace na vývěskách a domlouvat se s ostatními hrdiny.

10. Pravidla pro souboj

Během hry se na různých místech můžete potkat s přišerou, nestvůrou, potvorou či cizí postavou, která Vás může chtít dohnat a napadnout. Místy také vy budete na lovu nějakých stvůr, neb jak jinak, než bojem 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 soubojovat maximálně čtyři bytosti (postavy + ovládané bytosti). Účastní-li se souboje na jedné straně více postav či bytostí, jsou z nich v aktivním souboji a zbytek je umístěn do zálohy. V okamžiku, kdy aktivní účastník aktivního souboje opustí (padne nebo uteče), může bytost ze zálohy postoupit do aktivního souboje. Bytost v záloze může souboj kdykoliv opustit, ale už se do něj nesmí vracet.

Souboj

Souboj probíhá po jednotlivých kolech. První kolo souboje je vždy střelecké kolo. V každém kole jede jako první ta strana, která souboj zahájila. 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, příšery, ovládané bytosti) své akce. Obvykle má každý účastník akci jednu, ale některé bytosti mohou mít i více. Ovládané bytosti mají také akce, úplně stejně jako postavy, jen co dělají určuje hráč, který je drží.

Efekt bojiště

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

Průběh soubojového kola

Každé soubojové kolo se skládá ze tří částí:

- 1) **Předkolo** V předkole všichni vytáhnou karty vybavení, které toto kolo budou používat. Jednu zbraň, jednu sadu zbroje, maximálně dva magické šperky (také zvané Bižuterie) a případně další vybavení. Kouzla se vytahovat nemusí, ty zůstanou jako překvapení. V předkole se také určuje, kdo koho kryje. **Krytí jiné osoby:** Ukážeš na libovolného spolubojovníka a řekneš: „Kryt.“ Na krytou postavu lze útočit pouze střeelnou zbraní. Pokud tebou krytá osoba vede blízký útok, tvůj kryt nemá efekt. Pokud jsi efektivně kryt, pak tvé krytí těchto 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. Nejtypičtěji 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 hodů 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 st?elecké kolo. V tomto kole se smí používat pouze st?elné zbran?, p?ípadn? kouzla, na kterých je to výslovn? napsáno. Ostatní postavy ned?lají nic, ani se nekryjí. Po jednom st?eleckém kole následuje libovolný počet soubojových kol.

Možné soubojové akce (UKOPUS):

U	Blízký útok: Ukážeš na ob?? zbraní pro boj zblízka. Na koho jsi ukázal na toho úto?íš a už to nem?žeš m?nit. P?esný mechanismus zra?ování bude popsán níže. Používáš zbra?. St?elecký útok: Ukážeš na ob?? st?elnou zbraní. Na koho jsi ukázal na toho úto?íš a už to nem?žeš m?nit. Používáš zbra?.
K	Kouzlení: Ukážeš na cíl kouzla kartí?kou kouzla. P?edáš magickou energii p?íslušné úrovni organizátorovi, nebo ji roztrhneš. Oznamíš úinky kouzla cíli. Kouzlo platí od okamžiku seslání a neovlivňuje kolo zt?. Pokud tedy nap?íklad cíl získal bonus do Ú? na toto kolo, je mu ten bonus zbytečný, pokud stihl zaúto?it d?íve, než bylo kouzlo sesláno.
O	Obrana: ?ekneš: „Bráním.“ Dostaneš k6+ k 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 provést pouze pokud oba máte zbra? pro blízký boj. Více hrá?? m?že pomáhat jednomu.
U	Útok: Zak?i? „Prchám!“. Toto kolo už neprovádíš žádnou akci. Na konci kola p?ijdeš o polovinu zbývajících život?, zaokrouhlovanou nahoru. Poté zamíchej všechny kartí?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 dvěma ?íslky; útočným a obranným.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Lé?ení a bezv?domí

Břhem souboje mŕžeš být lé?en pouze nřkterými kouzly. Pokud tvá strana vyhrála, vyléříš se na jeden život. Více mŕžeš být uzdraven jen kouzlem, speciálním pŕedmřtem, ve mřstř, nebo u Istari. Poražení mají 0 životŕ a musí se jít oživit do nejbliřšího mřsta, s rukama za hlavou. (a nemohou být už znovu napadeni).

Konec souboje

Vyhrává ta strana, které pŕeřila alespoř jedna bojeschopná bytost (tj. má více než 0 životŕ) na bojiřti. Hráři, kteří utekli, mají 20 sekund na volný odchod, bez toho, aby byli pronásledováni.

Na konci souboje hrářŕ mŕže probřhat olupováni.

Poražení musí ukázat, co všechno u sebe mají a vítřzové mohou sebrat jeden konkrétní pŕedmřt, pŕípadně všechny kusy jednoho zboží (např.íklad dřevo). Pokud si útořníci vyberou peníze, mohou vzít maximálně 20 grořŕ.

11. Vývoj postavy

Jaký je rozdíl mezi otŕelým drakobijcem a mladřřkem, který poprvé drří meř? Každý nepochybnř odsouhlasí, ře jsou to zkušenosti nabyté mnohými řarvátkami a dovednosti získané namáhavým cviřením. I v Ovřinř jsou zkušenosti řasto rozhodující pro úspěch.

Ve hře jsou zkušenosti reprezentovány barevnými drahokamy, které postavy mohou získat a za které se mohou nauřit novým dovednostem. *Jakmile je hrář získá jsou jeho, zkušenosti nejsou pŕenosné.* Na pořátku hry zařínají všechny postavy na úrovni 0. Jedná se o zařínající dobrodruhy, kteří umí od všeho nřco, ale v niřem vylořenř nevynikají. Postava na úrovni 0 dokáže používat následující:

Blízké zbraň se souřtem 4	Střelné zbraň s útokem 3	Kouzla úrovnř 0	Řádnou zbroj	Má 10 duří
---------------------------	--------------------------	-----------------	--------------	------------

Na zařátku si mŕže vybrat jednu z následujících sad pořáteřního vybavení:

- Blízká zbraň se souřtem 4
- Střelná zbraň se souřtem 3
- Dřka a 4 kouzla úrovnř 0
- Dřka a pes. (Pes je bytost 3/2 s 5ř, které se mu na konci souboje léří. Pokud nepŕeřije, je tŕeba koupit nového)
- 5 mřřákŕ

Po nasbřrání prvních 5 zkušeností se postavy mohou zařít specializovat a vzít si první úroveř v jednom ze řtyř povolání.

Váleřník/Bojovník

Mistr všech zbraní zakovaný do té nejtřřší zbroje. Jeho pozice je ve středu bojiřtř, kde chrání své spojence a zasahuje zdrcující rány nepŕátelřm. Mimo souboj dokáže zazářit, když je potŕeba vyrazit dveře, nebo povalit strom.

1.	Blízké zbraň se souřtem 6	Střelné zbraň s útokem 3	Kořená zbroj (+1), krouřková zbroj (+2)	10 duří
2.	Blízké zbraň se souřtem 7		Štít (+1), Helma (+1)	15 duří
3.	Blízké zbraň se souřtem 8	Střelné zbraň s útokem 5	Plátová zbroj (+3) a vyšří	20 duří
4.	Blízké zbraň se souřtem 9	Střelné zbraň s útokem 6	Velký štít (+2), Okovaná helma (+2),	25 duří
5.	Blízké zbraň se souřtem 10 a vyšří	Střelné zbraň s útokem 7	Ocelový štít (+3)	30 duří

Na páté úrovni získá válečník navíc speciální schopnost, která mu umožňuje krytí 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/Šaroděj

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

1.	Blízké zbraně se 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.	Překa 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 svítky.

Zloděj

Tichošlápek, který nebojuje v estně. 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 krytí a může útočit na libovolného nepřítele, i když je tento krytý. Při útoku ze schování dojde k pádu a zloděj hází na útok více než jednou kostkou.

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

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

Akci schvej 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 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 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 nepřicházíš o životy ani předměty.
Mág	Bystrosah	Všechna kouzla můžeš seslat i ve střeleckém kole. Ty, které to normálně neumožňují ale stojí dvakrát příslušné magické energie.
	Pyromaniak	Kdykoliv způsobíš ohněm poškození, zvyš jej o 5.

12. Questy - zkušenosti

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

Globální questy

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

?asové questy

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

Questy od NPC

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

Volené questy

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

P?íšery a zkušenosti

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

Zkušenosti jsou reprezentovány barevnými drahokamy.

13. Dodatky

Kouzla

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

[Magická kniha - kouzla](#)

14. Slovní?ek pojm?

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

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

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

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

CP-žko – cizí postava, organizátor, postava vytvořena 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 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 či správce, který za něj bere produkci.

Sbírateľné predmety

Bylinky

Vykupujú sa a menia za magickú energiu. Kúzlo s nulovou energiou (Jiskra, Bahno, Ledový šíp) stojí 1 bylinku. Kúzlo na úrovni 1 sa vymení za 2 rôzne bylinky ... Kúzlo na úrovni 5 za 6 rôznych bylinek. **Pozor bavíme sa o rôznych bylinách za jednu energiu!**

Magická energia	Počet rôznych bylin
Jiskra, Bahno, Léživé ruce, Ledový šíp	1 bylina
I	2 stejně byliny
II	2 různé byliny
III	4 různé byliny
IV	6 různé byliny
V	10 různých bylin

Všeobecné questy

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

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

P?i 10 lokacích dostanete: 2 XP

P?i 20 lokacích dostanete dalších: 2 XP

P?i 30 lokacích dostanete dalších: 2 XP

P?i 40 a více lokacích dostanete: 5 XP

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

Královský Posel

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

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

Bylinká?

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

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

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

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

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

Lovec p?íšer

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

Královský lov?í

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

Trubabúr

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

Nejzkušenější hrdina

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

Požehnaný malý národ

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

Zlatokop

První dobrodruh, 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. Nárokujte v knihovně.

Kartograf

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

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

Kronikář

Hrdina, který předá krátké záznamy o tom, co se dělo v jeho království do konce 1.dne hry získá dle kvality až 10 XP. Samozřejmě musí sedět letopis. 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.