

1. Axiomy hry

Axiomy jsou sedm základních pravidel, kterým podléhá vše ostatní. V případě sporu mezi pravidly mají axiomy přednost.

1.1 Bezpečnost dětí (AXI-001)

Ovčina je akce pro děti ve věku 6–18 let. Bezpečnost každého účastníka je nadřazena všem herním pravidlům, příběhu i zábavě.

Zásady

- Veškeré aktivity musí být přiměřené věku nejmladších účastníků (od 6 let).
- Dospělí organizátoři zajišťují strukturovaný dohled po celou dobu hry.
- Nejmladší hráči (kategorie „hobit“, přibližně do 8 let) se pohybují v malých skupinkách pod vedením dospělého hraničáře, který jim pomáhá s pravidly a čte jim texty questů.
- Herní území je vymezené a známé organizátorům; města slouží jako bezpečná útočiště.
- Žádná herní situace nesmí dítě vystavit skutečnému fyzickému ani psychickému nebezpečí.
- Organizátoři mají právo kdykoliv přerušit hru z bezpečnostních důvodů — toto rozhodnutí je konečné a nepodléhá herním pravidlům.

1.2 Bezkontaktní souboj (AXI-002)

Souboj v Ovčině kombinuje fyzický element (běhání, pronásledování, plácnutí) s karetně-kostkovým rozhodováním — bez šermování a bez zbraní.

Zásady

- Zahájení souboje vyžaduje fyzický kontakt — **plácnutí** protivníka. To znamená, že hra obsahuje element bojové hry: běhání, pronásledování, únik.
- Po zahájení souboje si účastníci sednou a boj se odehrává formou tahového karetně-kostkového systému (RPG styl).
- Žádný herní souboj nesmí zahrnovat skutečný fyzický kontakt se záměrem ublížit — žádné zbraně z pěnového materiálu, žádné šermování, žádné prance.
- Držení za ruce pro tvorbu skupiny je symbolické a nesmí být provedeno hrubě.
- Tento systém zajišťuje, že i nejmladší hráč (6 let) může v souboji porazit i tu nejsilnější příšeru — o výsledku rozhoduje strategie, vybavení a kostka, nikoliv fyzická síla.
- Příšery mohou alternativně zahájit souboj hodem šíškou, papírovým míčkem nebo tenisákem — nikdy tvrdým předmětem.

1.3 Zábava pro všechny věkové skupiny (AXI-003)

Ovčina je navržena tak, aby každý účastník — od šestiletého hobita po dospělého organizátora — měl smysluplný a zábavný herní zážitek.

Věkové kategorie a jejich herní náplň

- **Hobiti (přibližně do 8 let):** Pohybují se v malých skupinkách s dospělým hraničářem. Hraničář čte questy, pomáhá s pravidly a zajišťuje bezpečnost. Herní náplň je jednoduchá — sběr pokladů, prozkoumávání lokací, první souboje.
- **Mladší dobrodruzi (6–10 let):** Hrají samostatně ve skupinkách 2–4 hráčů. Zaměřují se na získávání zkušeností, zvyšování úrovně a rozvoj postavy.
- **Starší dobrodruzi (11–15 let):** Řeší složitější questy, které ovlivňují hlavní příběhovou linku. Mohou se zapojit do PvP, obchodování a politiky království.
- **Dospělí organizátoři a NPC:** Vedou města a království (ekonomická vrstva — suroviny, zásobování, obchod), hrají nestvůry a NPC, slouží jako hraničáři pro nejmladší, nebo zajišťují logistiku (vaření, doprava, stavba lokací, focení).

Zásada

Žádné pravidlo nesmí systematicky znevýhodňovat celou věkovou skupinu. Herní mechaniky musí být odstupňované tak, aby odpovídaly schopnostem a očekáváním každé kategorie.

1.4 Volný svět (AXI-004)

Hráči se svobodně pohybují po herním území a sami si volí, co budou dělat. Neexistuje jediná správná cesta ani předepsané pořadí úkolů.

Zásady

- Ovčina je otevřený (open-world) LARP na přibližně 1 km² luk a lesů s asi 100 vybudovanými lokacemi a body zájmu.
- Hráči hrají postavy — jak sami za sebe, tak jako součást národa či království. Je na nich, do čeho se zapojí a jaký příběh po sobě zanechají.

- Není jednoznačně určeno, co je „vítězství“. Každý hráč si definuje vlastní cíle — ať už je to bohatství, sláva, splnění questů, rozvoj postavy, nebo ovlivnění příběhu.
- Skupinky 2–4 hráčů prozkoumávají terén, hledají příležitosti k získání pokladů a zkušeností.
- Města slouží jako bezpečné základny — „domečky“ pro návrat, doplnění sil, obchod a získávání informací.
- Spolupráce mezi hráči a městy přináší výhody důležité pro úspěšný závěr celého příběhu, ale není vynucena.

1.5 Férovost a spolupráce (AXI-005)

Ovčina je společný zážitek, nikoliv soutěž na život a na smrt. Férovost a respekt mezi hráči jsou základem fungování hry.

Zásady

- Hráčské postavy jsou navzájem kolegové — v základním režimu se hráči navzájem nezabíjí. PvP souboj je volitelný a vyžaduje vědomý souhlas (přijetí šerpy).
- Do probíhajícího souboje se nesmí nikdo zvenčí přidávat ani jej jinak ovlivňovat.
- Poražený hráč má 20 sekund na volný odchod bez pronásledování.
- Hráči s o životy se s rukama za hlavou vracejí do města — nesmějí být znovu napadeni ani sbírat předměty.
- Při olupování platí jasné limity — vítěz smí sebrat jeden konkrétní předmět nebo všechny kusy jednoho zboží, u peněz nejvýše 20 grošů.
- Skupinový boj má větší šanci na úspěch — hra motivuje ke spolupráci, ne k individualismu.
- Rozhodnutí organizátorů (osudu, CP) je konečné. Hráči je respektují.

1.6 Smrt není konec (AXI-006)

Žádný hráč nesmí být vyřazen z hry natrvalo. Prohra v souboji je dočasná překážka, nikoliv trest.

Zásady

- Postava, která ztratí všechny životy, upadá do bezvědomí — nezemře.
- Pokud spolubojovníci souboj vyhráli, poražená postava automaticky získá 1 život zpět (ošetření od kolegů). Navíc může sníst jídlo a doplnit životy na maximum.
- Pokud celá skupina padne, hráči se s rukama za hlavou vrátí do nejbližšího města, kde se ožíví — stačí provést pár dřepů.
- Tento systém zajišťuje, že prohra nikdy nevede k frustraci nebo vyloučení ze hry, zejména u nejmladších hráčů.
- Ztráta v souboji má herní důsledky (možnost oloupení, ztráta času na návrat), ale nikdy neodstaví hráče na celý den.

1.7 Dobrovolnictví a komunita (AXI-007)

Ovčina stojí na práci dobrovolníků a síle komunity. Toto formuje veškerá rozhodnutí o pravidlech, materiálech a organizaci.

Zásady

- Akci organizuje přibližně 40 dospělých dobrovolníků pro zhruba 130 dětí. Nikdo za svou práci nedostává odměnu.
- Registrační poplatek je symbolický (přibližně 200 Kč na dítě) a nepokrývá skutečné náklady. Spoléháme na dobrovolnou práci a dary.
- Veškerá řešení — pravidla, rekvizity, lokace, občerstvení — musí být praktická a rozpočtově únosná.
- Ovčina funguje nepřetržitě již 30 ročníků. Kontinuita tradice a předávání zkušeností mezi generacemi organizátorů je klíčová.
- Herní příběh často navazuje na předchozí ročníky — hráči pokračují v historii, kterou sami stvořili.
- Komunikace probíhá přes WhatsApp a interní aplikace (www.ovcina.cz, registrace.ovcina.cz, baca.ovcina.cz, hra.ovcina.cz). Organizační dokumenty musí být jasné, stručné a okamžitě použitelné.

2. Začátek hry (ZAK-007)

Každý hráč dostane do začátku:

- **Glejt** — průvodní list postavy. Obsahuje jméno, rasu, případně povolání a viditelnou úroveň.
- **Pouzdro na věci**, které se pověsí na krk, včetně tabulky úrovní.
- **Spínací špendlík na životy**.
- **Počáteční vybavení** dle vlastního výběru (jeden ze setů).

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.

Úroveň 0 — Začínající dobrodruh

Na začátku hry začínají všechny postavy na **úrovni 0** — začínající dobrodruhy, kteří umí od všeho něco, ale v ničem vyloženě nevynikají.

Schopnosti na úrovni 0

- Blízké zbraně se **součtem 4**
- Střelné zbraně s **útokem 3**
- Kouzla **úrovně 0** (svitky)
- **Žádnou zbroj**
- **10 duší** (životů)

Startovací vybavení (jeden ze setů)

Sada	Obsah
A	Blízká zbraň se součtem 4
B	Střelná zbraň se součtem 3
C	Dýka a 4 svitky s kouzly úrovně 0
D	5 měďáků

Zkušenosti

Zkušenosti jsou reprezentovány **barevnými drahokamy**, které postavy mohou získat. Jakmile je hráč získá, patří jemu — **zkušenosti jsou mezi hráči nepřenosné**.

Zdroje zkušeností

- **Příšery** — odměna za poražení nestvůr.
- **Questy** — úkoly všeho druhu (ve městech, u mudrců, na lokacích, časové, globální i tajné).

Postup na vyšší úrovně

Po nasbírání **prvních 5 zkušeností** se postavy mohou začít specializovat a vzít si **první úroveň v jednom ze čtyř povolání** (Válečník, Střelec, Zloděj, Mág).

Postup	Cena (zkušenosti)
Z úrovně 0 → 1	5 zk
Z úrovně 1 → 2	10 zk
Z úrovně 2 → 3	15 zk
Z úrovně 3 → 4	20 zk
Z úrovně 4 → 5	25 zk

Mechanika: Hráč jde do města za **obchodníkem**, který mu výměnou za zkušenosti na glejtu zakroužkuje vyšší úroveň. Úrovně se zvyšují po jedné — **přeskakovat nelze**.

Dovednosti

Dovednosti jsou **speciální schopnosti** nebo **výjimky z pravidel**, které hráči mohou získat během hry.

- Jsou reprezentovány **kartičkami**, na kterých je vždy napsáno, jak hru ovlivňují.
- Pokud je text dovednosti **v rozporu se základními pravidly**, má **dovednost přednost**.

Zvláštní dovednosti

Kromě možnosti získání dalších dovedností pro postavu po 5. úrovni je možné získat **speciální dovednosti**. Typicky bývají odměnou za splnění zvláštního či osobního questu a mohou stát i nějaké zkušenosti. Tyto dovednosti jsou na **purpurově lemovaných kartách**, kde je popsáno, co dělají.

Mistrovské dovednosti (5. úroveň)

Jakmile je postava na úrovni 5, získá možnost naučit se **mistrovské dovednosti**. Ty jsou reprezentovány kartičkami a mají jednotnou cenu **40 zkušeností**. Každé povolání má vlastní sadu mistrovských dovedností (viz příslušná pravidla povolání ZAK-003 až ZAK-006).

Co se dá ve hře sbírat

Předmět	Využití
Zkušenosti (barevné drahokamy)	Postup na úrovně, nepřenosné mezi hráči
Rosa Valar (průhledné krystaly)	Platba vílám a mudrcům za nápovědy (<i>dříve nazývaná „mana“ — přejmenována, aby nedocházelo k záměně s bojovou manou v počítačle mága</i>)
Kámen	Surovina — prodej, stavba budov
Dřevo	Surovina — prodej, stavba budov
Víno	Surovina — prodej, stavba budov
Kožešiny	Surovina — prodej, stavba budov
Šikovní kámen	Dává 10 zkušeností, nebo zvedá produkci suroviny o 2
Bylinky	Quest Bylinkář, prodej obchodníkovi (5:1 g), výroba lektvarů s Alchymistou — viz BYL-001
Jídlo	Doplnění životů po souboji, rozvoj území

3. Soubojový systém

Souboj v Ovčíně je bezkontaktní karetně-kostkový systém zahájený fyzickým plácnutím (viz AXI-002). Tato kapitola popisuje mechaniku detailně.

3.1 Pravidla soubojů (ZAK-001)

Souboj je základní herní mechanismus, při kterém se postavy utkávají s příšerami nebo (v režimu PvP) s jinými hráči. Souboj probíhá po kolech a řídí se systémem akcí UKOPU.

Zahájení souboje

- Souboj se zahajuje **plácnutím protivníka** a formulí: „**Bij se, srabe!**“
- Útočit na sebe mohou pouze příšery a hráči. Hráči jsou navzájem kolegové, pokud nemají **šerpu pro PvP souboj**.
- Boj může být zahájen kdykoliv a kdekoliv v herním území.
- Pokud si chce někdo oddechnout, může se uchýlit pod **ochranu města** nebo se ztratit v hlubokém lese.

Skupinové bitvy

- Držení za ruce = jeden tým**: Pokud se držíte za ruce, fungujete jako jedna jednotka a můžete útočit či bránit se pospolu.
- Skupina je určena **v okamžiku zahájení** souboje.
- Při roztržení „hada“ na části fungujete jako dvě nebo více skupin.
- Jakmile souboj začne, **nesmí se nikdo přidávat** a ani jinak jej ovlivňovat (ve hře není žádný artefakt či kouzlo, které by to mohlo změnit).
- Po zahájení musí být jasné, kdo s kým bojuje a proti komu (protivníci si stoupnou proti sobě).

Počet účastníků v souboji

- Na jedné straně může současně bojovat **maximálně 4 bytosti** (postavy + ovládané bytosti).
- Účastní-li se souboje více postav či bytostí, jsou 4 z nich v **aktivním souboji**, zbytek je v **záloze**.
- Na konci každého kola mohou bytosti ze zálohy nahradit bytosti, které během kola padly.
- Bytost v záloze může souboj kdykoliv opustit, ale už se do něj nesmí vracet.

Efekt bojiště

- Souboj může být ovlivněn **efektem bojiště** (např. zima posilující 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 obě strany.

Průběh soubojového kola

Předkolo (přípravná fáze)

V předkole všichni vytáhnou karty vybavení, které toto kolo budou používat:

- Jednu zbraň
- Jednu zbroj

- Jednu helmu
- Jeden štít
- Jeden náhrdelník / amulet / prsten
- Jeden prsten
- Jeden lektvar, který **okamžitě vypije**

Poznámka: Kouzla a dovednosti se vytahovat nemusí, zůstávají jako překvapení.

Krytí v předkole

Ukážeš na libovolného spolubojovníka a řekneš: „**Kryt.**“

Efekty krytí:

- Na krytou postavu lze útočit pouze **střelnou zbraní**.
- Lze na ni sesílat kouzla.
- Krytá osoba **nemůže** vést blízký útok, ani krýt někoho dalšího.

Průběh kola (bojová fáze)

Během kola přicházejí postupně a střídavě na řadu bytosti z obou bojujících stran:

1. V **prvním kole** začíná ta strana, která zahájila souboj plácnutím.
 - Není-li jasné, kdo plácnul koho, či jde o domluvený souboj, určí se první hráč pomocí KNP nebo hodu kostkou.
2. V **dalších kolech** vždy začíná kolo ta strana, která nezačínala to minulé.
3. **Když přijde bytost na řadu**, použije **jednu** svou akci:
 - Bojující bytost **ukáže, co bude dělat**, popřípadě doplní slovem.
 - Vytáhne soubojové karty směrem na oběť nebo jen tak, pokud akce žádný konkrétní cíl nemá.
 - **Jednou vyjevený úmysl je dále nezměnitelný.**
 - Je možné neprovést žádné akce.
4. Střídání probíhá tak dlouho, než všem účastníkům souboje dojdou akce.

Více akcí v jednom kole: Pokud má bytost (hrdina nebo příšera) **2 nebo více akcí** v kole, **NEhraje je všechny najednou**. Strany se střídají po **jednotlivých akcích** — bytost odehraje jednu akci, pak je na řadě druhá strana, a teprve když na bytost znovu dojde řada v rámci kola, hraje svou další akci.

Příklad: Hrdina s 2 akcemi vs. příšera s 1 akcí: hrdina (1.) → příšera (1.) → hrdina (2.). **Konec kola.**

Příklad 2: Hrdina s 2 akcemi vs. dvě příšery s 1 akcí každá: hrdina (1.) → příšera A → hrdina (2.) → příšera B. **Konec kola.**

Vyhodnocení kola (závěrečná fáze)

1. Nejprve utečou postavy, které provedly akci **útěk**.
2. Pak následuje **dostoupení záloh**.
3. Hráči si mezi sebou mohou **předat až tři předměty**.
4. Účastníci v záloze mohou utéct bez komplikací.

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

Střelecké kolo

První kolo každého souboje se nazývá **střelecké kolo**. Popisuje situaci, kdy se k sobě strany přibližují a útoky na vzdálenost mají výhodu.

Mechanika: Střelecké kolo probíhá stejně jako další kola, **až na to, že se na střelecké útoky hází navíc jednou kostkou 1k6+**.

Soubojové akce — UKOPU

Každý účastník souboje má k dispozici následující základní akce:

Zkratka	Akce	Mechanika
U	Útok zbraní	Blízký nebo střelecký útok (viz ZAK-002)
K	Kouzlení	Pouze pro mága (viz ZAK-006)
O	Obrana	Řekneš „Bráním.“ — počítej OZ zbraně 2× do OČ do konce kola
P	Pomoc	Řekneš „Pomáhám.“ a ukážeš na jiného hráče, který ještě nejednal. Tento hráč dostane do svého příštího blízkého útoku ÚČ rovný tvému ÚČ. Možné pouze se zbraní pro blízký boj. Více hráčů může pomáhat jednomu. I kdybys měl více akcí, nemůžeš pomáhat sám sobě.
U	Útěk	Zakřič „Prchám!“ — toto kolo už neprovádíš žádnou jinou akci. Na konci kola přijdeš o ½ zbývajících životů (zaokrouhleno nahoru), nepřítel ti může náhodně sebrat jeden předmět a opouštíš souboj. Nemůžeš se do něj již vrátit.

- Speciální akce podle povolání**
- **Schování** (Zloděj) — Zaseptej „schovávám se“ a dřepni si (nebo nasad' kápi / zakryj oči prsty, pokud už sedíš — viz ZAK-005).
 - **Koncentrace** (Mág) — Vezmi si ze své hromádky odhozené many zpět tolik many, kolik je tvá úroveň (viz ZAK-006).

Další akce jsou přístupné různým povoláním a jsou popsány na příslušných kartičkách dovedností.

Konec souboje

Vítěz: Vyhrává ta strana, na níž přežila alespoň jedna bojeschopná bytost (tj. s více než 0 životy) na bojišti. **Útěk:** Hráči, kteří utekli, mají **20 sekund** na volný odchod bez pronásledování.

Olupování (pouze PvP)

Na konci souboje hráči může probíhat olupování:

- Poražení musí ukázat, co všechno u sebe mají.
- Vítězové mohou sebrat **jeden konkrétní předmět**, případně **všechny kusy jednoho zboží** (např. dřevo).
- Pokud si útočníci vyberou **peníze**, mohou vzít **maximálně 20 grošů**.

- Příklad souboje**
- Trpaslík Gulka a elf Feanora se drží navzájem a plácne je organizátor s 6 vlky.
1. V jednom kole může být maximálně 4 bytosti — 2 vlci jsou v záloze.
 2. Vlci začínají (zahájili souboj).
 3. V předkole se bojovník Gulka postaví před lučištníka Feanoru a prohlásí, že jej kryje.
 4. V kole: 1. vlk → Gulka (útok na 3. vlka) → 2. vlk (útok na Gulku) → Feanora (střelba s 2k6+ ve střeleckém kole, zabije vlka).
 5. 3. vlk je mrtvý, místo něj jede 4. vlk → všem dojdou akce.
 6. Na konci kola postupuje jeden z vlků ze zálohy do souboje a **vlci jsou opět 4**.
 7. Gulka je po útocích tří vlků zraněný a v příštím kole zvažuje útěk.

3.2 Útok a obrana (ZAK-002)

Každý účastník souboje je v každém kole charakterizován dvěma čísly: **útočným číslem** a **obránným číslem**. Tato pravidla popisují, jak se počítá poškození při útoku zbraní.

Útočné číslo (ÚČ)

Má smysl pouze pokud provádíš **blízký nebo střelecký útok**:

ÚČ = Útok zbraně (UZ) + Bonusy (dovednosti, kouzla, ...)

Obranné číslo (OČ)

OČ = Kvalita zbroje (KZ) + Bonusy (dovednosti, kouzla, ...) + Obrana zbraně (OZ)

Poznámka: Zbraň se vytahuje v předkole a její OZ platí celé kolo.

- Výpočet poškození**
- Během útoku:
1. Vyber cíl.
 2. Hod' šestistěnnou kostkou.

3. Padne-li ti hodnota **6**, **můžeš házet znova** (a znova, pokud opět padne 6).
4. Celkový hod **[k6+]** přičti ke svému ÚČ.
5. Od této hodnoty odečti OČ obránce.

Poškození uděleno = ÚČ útočníka + [k6+] - OČ obránce

Pokud je výsledek nula nebo méně, obránce neutrpí žádné poškození.

Bezvědomí

Pokud má postava po útoku ≤ 0 **životů**, upadá do bezvědomí a do konce souboje nemůže zasahovat.

Léčení a bezvědomí

Během souboje můžeš být léčen **pouze**:

- Kouzly
- Předměty
- Dovednostmi, na kterých je to vysloveně uvedeno

Po výhře

- Vyléčíš se na **1 život**.
- Můžeš sníst **1 jídlo** a vyléčit se do plného stavu.
- Nemáš-li jídlo ani jiný léčící předmět, musíš se jít vyléčit do města.

Poražení

Poražené postavy mají 0 životů a musejí se jít **oživit do nejbližšího města** (s rukama za hlavou, nemohou být znovu napadeny a nesmějí sbírat předměty).

Vybavení v souboji

U sebe mohou postavy nést libovolné množství vybavení, v souboji ale mohou používat:

- **Jednu zbraň**
- **Jednu sadu zbroje** (zbroj + helma + štít)
- **Maximálně 2 kusy magických šperků** (bižuterie) — z toho **maximálně 1 náhrdelník / amulet**, zbytek prsteny.
- **Jeden lektvar** vypitý v předkole

Společníci a ovládané bytosti (OB)

Během hry mohou hrdinu doprovázet ovládané bytosti (voják, pes, válečný pes apod.).

- Ovládaná bytost se v souboji vytahuje jako karta a chová se jako další účastník.
- Platí pravidlo **limitu čtyř bytostí** v soubojovém kole.
- Ovládaná bytost si po přežití souboje životy doplní automaticky.
- Co dělá ovládaná bytost, určuje hráč, který ji vlastní.

Duše (životy)

Duše reprezentují základní životní energii postavy. **Počet duší = maximální počet životů**. Duše přibývají při zvyšování úrovně. Některé dovednosti a předměty toto pravidlo mění.

Úroveň	Duše (všechna povolání)
0	10
1	10
2	15
3	20
4	25
5	30

3.3 PvP souboje a šerpy (ZAK-008)

Pravidla pro souboje mezi hráči navzájem (Player vs Player).

Aktivace PvP režimu

Pouze pro hráče, kteří se během hry rozhodnou změnit svůj stav na **PvP**:

- 1. Hráč dostane **šerpu v barvě svého národa, kartičku** (na kterou se podepíše a zakreslí svůj erb) a **šestistěnnou kostku**.
- 2. Jednou získaný PvP status se **nedá měnit** (s výjimkou rozhodnutí organizátora).
- 3. **Pouze hráči s šerpou** mohou získávat a obsazovat vesnice či získat některé artefakty.

Pravidla boje mezi hráči

- Útok je možný **pouze** na hráče, kteří mají šerpu (tedy jsou v režimu PvP).
- Zahájit souboj **není možné** v prostoru města a městských hradeb.
- Všichni útočníci musí mít šerpu a kartičku s erbem.
- U obrany mohou pomoci svým kamarádům i ti, kteří šerpu nemají (ale pouze pokud chtějí — a pak mohou být obráni).

Trofeje a olupování

- Postava, které klesly životy na 0, dává svou **kartičku s erbem** tomu, kdo jí uštědřil poslední úder.
- Ve městě po předložení trofeje hráč dostane **5 zkušeností**. Trofej si hráč může nechat do sbírky, ale **nesmí ji dávat nikomu dalšímu**.
- Po porážce celé skupiny mohou vítězové poražené **oloupit** (viz ZAK-001 — olupování).
- Poražení, kteří přišli o erb, musí jít do města a **erb si znovu vyrobit**.

Čestný souboj

Je takový souboj, kdy **útočníků není více než obránců**. Trofeje ze souboje (šerpy, kartičky) se získávají **pouze v čestném souboji**.

4. Povolání

Hrdina si na začátku hry vybere jedno ze čtyř povolání (viz ZAK-007). Volba je trvalá a určuje dovednosti, životy a startovací vybavení.

4.1 Válečník (ZAK-003)

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

Progrese a vlastnosti po úrovních

Úroveň	Blízké zbraně	Střelné zbraně	Zbroj	Štít / Helma	Duše	Speciální vlastnosti
1	součet 6	útok 3	Kožená +2, Kroužková +4	—	10	—
2	součet 7	—	—	Štít +1, Helma +1	15	—
3	součet 8	útok 5	Plátová +6 a vyšší	—	20	—
4	součet 9	útok 6	—	Velký štít +2, Okovaná helma +2	25	—
5	součet 10+	útok 7	—	Ocelový štít +3	30	Tank

Vysvětlení sloupce „součet“

U blízkých zbraní „součet“ znamená maximální povolený součet UZ + OZ dané zbraně. Například „součet 6“ povoluje zbraň 4/2, 5/1 nebo 6/0.

Dovednosti Válečníka

Tank (5. úroveň, automaticky)

Můžeš krýt až **dvě** jiné postavy současně (namísto běžné jedné).

Mistrovské dovednosti (5. úroveň, za 40 zkušeností)

Dovednost	Cena	Efekt
Berserk	40 zk	Můžeš použít v předkole. Toto kolo máš +5 k ÚČ a −7 k OČ .
Houževnatý	40 zk	Dostaneš navíc 10 duší (celkem 40 duší na 5. úrovni).

4.2 Střelec (ZAK-004)

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

Progrese a vlastnosti po úrovních

Úroveň	Blízké zbraně	Střelné zbraně	Speciální zbroj	Zbroj	Duše
1	součet 4	útok 5	—	Kožená +2	10
2	—	útok 6	Ocelové hroty: +2/+0	—	15
3	součet 6	útok 7	—	Kroužková +4	20
4	součet 7	útok 8	Kouzelná munice: +4/+0	Helma +1	25
5	součet 8	útok 9+	—	Okovaná helma +2	30

Ocelové hroty (2. úroveň)

Speciální munice se statistikami +2/+0, která se přičítá k útoku střelnou zbraní.

Kouzelná munice (4. úroveň)

Vylepšená munice se statistikami +4/+0, která se přičítá k útoku střelnou zbraní.

Dovednosti Střelce

Rychlé šípy (5. úroveň, automaticky)

V rámci jedné akce můžeš vést střelecký útok na **dvě bytosti**. Kostkou hoď pouze jednou a použij výsledek pro oba útoky.

Mistrovské dovednosti (5. úroveň, za 40 zkušeností každá)

Dovednost	Cena	Efekt
Trickshot	40 zk	Se střelnou zbraní dokážeš provést akci Pomoc hráči se zbraní pro blízký boj.
Průraz	40 zk	Jednou za kolo, pokud tvůj útok zabije nepřítele , můžeš okamžitě zaútočit znovu na jiného nepřítele .

4.3 Zloděj (ZAK-005)

Tichošlápek, který nebojuje čestně a neštítí se používat zákeřné jedy. V boji ho většinou není vidět až do chvíle, než probodne nepříteli srdce a pak se zase ztratí ve stínu.

Speciální mechanika — Schování

Zloděj je jediné povolání, které dokáže provést **akci schování**.

Provedení

Zašepťej „**schovávám se**“ a **dřepni si**. Pokud už sedíš (nebo se ti dřep nehodí), **dej si přes hlavu kápi**, nebo si alespoň **zakryj oči prsty**, aby bylo všem jasné, že se schováváš.

Efekty schování

- Od tohoto okamžiku jsi **schovaný**.
- Nemohou na tebe být vedeny blízké útoky ani střelecké útoky.
- Nemůžeš být cílem kouzel.
- **Pozor!** Některé příšery dokážou schovaného zloděje **vycítit** — proti nim se schování neuplatní.
- Kouzla, která působí **na všechny účastníky**, tě stále ovlivní.
- Pokud někoho kryješ, okamžikem schování **přestáváš krýt**.

Přepadení ze schování

- Při útoku ze schování dojde k **přepadení**.
- Zloděj hází na útok **více než jednou kostkou** (viz tabulka progrese).
- Ze schování můžeš útočit na libovolného nepřítele, **i když je krytý**.

Schování od 2. úrovně

Od **2. úrovně** začíná zloděj souboj **vždy schovaný** (bez nutnosti použít akci).

Progrese a vlastnosti po úrovních

Úroveň	Blízké zbraně	Přepadení	Speciální	Zbroj	Duše
1	součet 4	2k6+	—	Kožená +2	10
2	Krátký meč	—	Schování před bitvou	—	15
3	Jedové ostří (4/2) + jed	—	—	Štít +1	20
4	—	3k6+	—	—	25
5	—	—	Rychlé schování, Kluzký	—	30

Jedové ostří (3. úroveň)

Blízká zbraň se statistikami **4/2**, počítá se jako dýka.

Efekt — Jed: Pokud udělíš zranění, můžeš odhodit až **dvě různé** jedovaté byliny — každá zvýší udělené poškození o **3 ž jedem**.

Dovednosti Zloděje

Rychlé schování (5. úroveň, automaticky)

Dokážeš se schovat **vždy poté, co nepřítel provede akci**. To znamená, že poté, co zloděj zaútočí, má jeho protivník jen jednu šanci jej zasáhnout!

Kluzký (5. úroveň, automaticky)

Při útěku ze souboje **nepřicházíš o životy ani předměty**.

Mistrovské dovednosti (5. úroveň, za 40 zkušeností každá)

Dovednost	Cena	Efekt
Nenápadný	40 zk	Nepočítáš se do limitu 4 postav v souboji.
Jako stín	40 zk	Přepadení 4k6+ . Při útocích ze schování můžeš ignorovat krytí a útočit na libovolný cíl.

4.4 Mág (ZAK-006)

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. **Mág by měl umět číst a samostatně přemýšlet.**

Magický systém — Mana

Mágové sesílají kouzla ovlivňující souboj. Kouzla mohou:

- Zraňovat nepřátele
- Léčit přátele
- Provádět jiné rozličné efekty

Mana

Každý mág při volbě tohoto povolání dostane **počítadlo many** — karabinku, na které jsou navlečeny **manové kroužky**. Každý kroužek představuje **jednu manu**. Kdykoli pravidlo řekne „**Doplň manu**“, znamená to doplnit kroužky až do **maximální zásoby** podle úrovně postavy (+ případné bonusy).

Sesílání kouzel

1. Hráč oznámí, že sesílá kouzlo.
2. Zaplatí tolik many, kolik je **úroveň kouzla**.
3. Zaplacený kroužek many sundá z karabinky a umístí do **hromádky před sebe**.
4. Na konci souboje (bez ohledu na průběh) vezme všechny takto použité kroužky a **navlékne je zpět** na karabinku (doplnění many do maxima).

Poznámka: Mág může stále sesílat svitky — kouzla úrovně o. Ty při seslání odhodí na odhazovací hromádku a jsou **spotřebovány**. Kouzla úrovně o může sesílat **každá postava**.

Kdy sesílat

Některá kouzla lze seslat jako **reakce**. Aby mág mohl seslat takové kouzlo, musí mít v tomto kole ještě k dispozici **svou akci**. Kouzlo tuto akci spotřebuje.

Typy kouzel

Některá kouzla jsou označena jako **ohnivá** nebo **mentální**. Toto má vliv pouze při interakci s jinými kouzly, dovednostmi, nebo některými příšerami.

Koncentrace (speciální akce)

Vezmi si ze své hromádky odhozené many zpět tolik many, kolik je tvá **úroveň**. Toto je soubojová akce dostupná pouze mágovi.

Progrese a vlastnosti po úrovních

Úroveň	Blízké zbraně	Hůl	Mana	Max. úroveň kouzel	Duše	Speciální vlastnosti
1	součet 3	1/4	3	Úroveň 1	10	Koncentrace, Magická kniha
2	—	—	4	Úroveň 2	15	—
3	—	—	5	Úroveň 3	20	—
4	—	—	7	Úroveň 4	25	—
5	—	—	9	Úroveň 5	30	—

Magická kniha

Každý mág dostane na **první úrovni magickou knihu**. Kouzla se z ní mohou naučit u obchodníka ve městě, podobně jako si bojovníci kupují zbraně.

- Při **postupu na novou úroveň** se mág naučí **jedno kouzlo dané úrovně zdarma**.
- Další kouzla se může naučit u obchodníka.

Ceny kouzel v knihovně

Úroveň kouzla	Cena
I	10 grošů
II	15 grošů
III	22 grošů
IV	30 grošů
V	40 grošů

Existují také kouzla z dávných dob, která lze občas najít na **samostatných svitcích**. Sesílají se stejně jako kouzla běžná.

Kouzla úrovně 0 (svitky)

Jednorázové, dají se koupit u obchodníka a může je používat **každá postava** (nejen mág).

Kouzlo	Efekt
Jiskra	Cílový účastník souboje je zraněn za 3 ž ohněm
Jedový šíp	Cílový účastník souboje je zraněn za 3 ž jedem
Ledový šíp	Cílový účastník souboje je zraněn za 3 ž mrazem
Bahno	Cílová příšera kategorie I toto kolo neútočí
Léčivé dlaně	Žijící cíl si vyléčí až 5 životů , o které přišel v tomto kole
Klika	Cílový účastník souboje může ve svém příštím hodu kostkou přehodit jeden hod k6 a vybrat si vyšší výsledek

Dovednosti Mága

Mistrovské dovednosti (5. úroveň, za 40 zkušeností)

Dovednost	Cena	Efekt
Zřídlo many	40 zk	Zvyš svou zásobu many o 2 (celkem 11 many na 5. úrovni).
Čistá hlava	40 zk	Při akci koncentrace si můžeš vzít zpět všechnu odhozenou manu (namísto počtu rovného tvé úrovni).

5. Magie

Magii v užším smyslu (kouzla úrovně I a vyšší) může používat pouze mág s magickou knihou. Svitky úrovně 0 jsou dostupné každému povolání.

5.1 Systém many (MAG-001)

Mana je základní magická energie, kterou mágové používají k sesílání kouzel.

Reprezentace many

- Každý mág při volbě tohoto povolání dostane **počítadlo many** — fyzicky karabinku, na které jsou navlečeny **manové kroužky**.

- Každý kroužek představuje **jednu manu**.
- Při sesílání kouzel kroužky sundává z karabinky a po doplnění je opět navléká zpět.

„Doplň manu“ — co to znamená

Kdykoli pravidlo nebo herní efekt řekne **„Doplň manu“**, znamená to, že se počítadlo doplní zpět **do maxima**, které aktuální postava má (viz tabulka výše). Ne na původní výchozí hodnotu — vždy do plné kapacity dle úrovně + bonusů (Zřídlo many, Arcimágova hůl).

Zásoba many

Množství many, které mág může nosit, závisí na jeho úrovni:

Úroveň mága	Zásoba many
1	3
2	4
3	5
4	7
5	9

Platba manou

- Při seslání kouzla mág zaplatí tolik many, kolik je **úroveň kouzla**.
- Zaplacené kroužky many sundá z karabinky a umístí do **odhazovací hromádky** před sebe.
- Na konci souboje (bez ohledu na jeho výsledek) si mág vezme **všechny takto použité kroužky zpět** a navlékne je na karabinku (= **doplň manu** do maxima).

Rosa Valar — sběratelná surovina

Rosa Valar (průhledné krystaly) je **samostatná surovina**, kterou hrdinové sbírají v přírodě. **Nesouvisí s bojovou manou mága**. Kouzelné bytosti (víly, mudrcové) přijímají Rosu Valar výměnou za **nápovědy k pokladům, lokacím nebo pravidlům** (viz MAG-013).

Učení nových kouzel se platí **groši** v lesní knihovně, **ne** Rosou Valar (viz MAG-007).

5.2 Sesílání kouzel (MAG-002)

Kouzlení je soubojová akce označená písmenem **K** v systému akcí (UKOPU). Sesílat kouzla vyšších úrovní (I–V) může pouze **mág**. Svitky (úroveň 0) může sesílat každý.

Postup sesílání

1. Hráč oznámí, že sesílá kouzlo.
2. Ukáže na cíl kouzla kartičkou kouzla.
3. Zaplatí tolik many, kolik je **úroveň kouzla** (sundá kroužky many z karabinky do odhazovací hromádky).
4. Oznámí účinky kouzla cíli.

Pravidla sesílání

- Kouzlo platí **od okamžiku seslání** a neovlivňuje kolo zpětně.
 - Příklad: Pokud cíl již v tomto kole zaútočil a poté obdrží bonus do ÚČ z kouzla, tento bonus je pro aktuální kolo zbytečný.
- Kouzla se v předkole **nevytahují** — zůstávají jako překvapení.
- Mág musí mít při sesílání u sebe svou **magickou knihu** (viz MAG-008).

Kouzla jako reakce

Některá kouzla lze seslat jako **reakce** (mimo běžné pořadí). Aby mág mohl seslat takové kouzlo:

- Musí mít v tomto kole ještě k dispozici **svou akci**.
- Seslání kouzla tuto akci **spotřebuje**.

Svitky (úroveň 0)

- Svitky může sesílat **každý** (nejen mágové).
- Svitek se po seslání **odevzdá nebo roztrhá** — je spotřebován.
- Sesílání svitku stojí jednu akci.

Interakce se schováním (zloděj)

- Na schovanou postavu **nelze sesílat cílená kouzla**.
- Kouzla, která působí **na všechny** účastníky souboje, schovanou postavu stále ovlivní.

5.3 Koncentrace (MAG-003)

Koncentrace je speciální soubojová akce dostupná pouze **mágům**. Umožňuje mágovi obnovit část spotřebované many během souboje.

Mechanika

Akce: Vezmi si ze své odhazovací hromádky zpět tolik kroužků many, kolik je tvá **úroveň mága**, a navlékni je zpět na karabinku.

Pravidla

- Koncentrace stojí jednu soubojovou akci (místo útoku, kouzlení apod.).
- Mág si může vzít zpět **maximálně tolik many, kolik je jeho úroveň** (1-5).
- Mana se bere z odhazovací hromádky — tedy z many, která byla během tohoto souboje utracena za kouzla.
- Pokud je v odhazovací hromádce méně many, než je úroveň mága, vezme si mág jen tolik, kolik je k dispozici.

Příklad

Mág úrovně 3 seslal dvě kouzla úrovně I a jedno kouzlo úrovně II (celkem utratil 4 many). Akcí Koncentrace si může vzít zpět až 3 many ze své odhazovací hromádky.

Vylepšení: Čistá hlava

Dovednost **Čistá hlava** (dostupná na 5. úrovni — viz MAG-010) umožňuje mágovi vzít si při koncentraci zpět **veškerou odhozenou manu** bez ohledu na úroveň.

5.4 Svitky (MAG-004)

Svitky jsou jednorázová kouzla, která může sesílat **každá postava** bez ohledu na povolání. Představují nejzákladnější formu magie dostupnou všem dobrodruhům.

Základní pravidla

- Svitky jsou kouzla **úrovně 0**.
- Sesílání svitku stojí **jednu akci**.
- Po seslání se svitek **odevzdá nebo roztrhá** — je spotřebován.
- Svitky nevyžadují manu ani magickou knihu.
- Svitky se dají koupit u **obchodníka** ve městě.

Startovací vybavení

Jedna ze sad počátečního vybavení (sada C) obsahuje **dýku a 4 svitky s kouzly úrovně 0**.

Mág a svitky

Mág může sesílat svitky stejně jako kterýkoli jiný hrdina.

Seznam svitků

Kompletní seznam kouzel úrovně 0 viz MAG-005.

Vizuální odlišení od karet kouzel

Svitky jsou **samostatné kartičky**, fyzicky odlišné od karet kouzel mága. **Barevná paleta úrovní I–V** (viz MAG-006 — Barevné značení karet kouzel) se na svitky **nevztahuje** — svitky úrovně 0 nejsou kouzla v užším smyslu (nejsou v magické knize, nestojí manu) a mají vlastní vizuální podobu.

5.5 Učení se kouzel (MAG-007)

Mágové se mohou učit nová kouzla na několika místech ve hře. Učení kouzel vyžaduje groše.

Kde se dají kouzla naučit

- Ve **městech** u obchodníka
- U **Mudrců**

- V knihovně

Cena učení

Úroveň kouzla	Cena (groše)
I	10 g
II	15 g
III	22 g
IV	30 g
V	40 g

Učení zdarma při postupu na novou úroveň

Při získání nové úrovně mága se mág naučí **jedno kouzlo dané úrovně zdarma**. Toto kouzlo se zapíše do jeho magické knihy (viz MAG-008).

Omezení

- Mág se může učit pouze kouzla úrovně odpovídající jeho **úrovni mága nebo nižší**.
- Naučená kouzla se zapisují do **magické knihy**.

5.6 Magická kniha (MAG-008)

Magická kniha je základní vybavení každého mága. Bez ní nemůže mág sesílat kouzla vyšších úrovní.

Získání

- Každý mág dostane magickou knihu na **první úrovni**.
- Kniha je součástí základního vybavení povolání Mág.

Funkce

- V magické knize má mág **zaznačeno, která kouzla umí**.
- Při sesílání kouzla musí mít mág knihu **u sebe**.
- Kouzla se do knihy zapisují při **učení** (viz MAG-007).

Vizuální značení kouzel

Kouzla v magické knize jsou **barevně značena podle úrovně**, stejnou paletou jako karty kouzel (viz **MAG-006 — Barevné značení karet kouzel**):

Úroveň	Barva
I	Žlutá
II	Zelená
III	Červená
IV	Světle modrá
V	Fialová

Mág i organizátor tak rychle vidí, jaká kouzla v knize jsou a v jaké úrovni. Forma aplikace barvy v knize (rámeček, pruh, pozadí stránky) je věc produkce — pravidlo určuje paletu, ne grafickou úpravu.

Kouzla mimo knihu

Existují také kouzla z dávných dob, která lze občas najít na **samostatných svitcích**. Tato kouzla se sesílají stejně jako kouzla běžná, ale nejsou součástí magické knihy — jsou to jednorázové předměty.

5.7 Progrese mága (MAG-009)

Mág je jedno ze čtyř povolání dostupných od úrovně 1. Specializuje se na sesílání kouzel. Je velice univerzální v boji, ale bez spojenců zranitelný. Mimo souboj dokáže luštit prastaré nápisy a poznávat magická místa.

Tabulka progrese

Úroveň	Blízké zbraně	Hůl	Mana	Max. úroveň kouzel	Duše	Speciální vlastnosti
0	součet 4	—	—	Úroveň 0 (svitky)	10	—
1	součet 3	1/4	3	Úroveň I	10	Koncentrace, Magická kniha
2	—	—	4	Úroveň II	15	—
3	—	Okovaná hůl 2/5	5	Úroveň III	20	—
4	—	—	7	Úroveň IV	25	—
5	—	Píka 2/6	9	Úroveň V	30	—

Vysvětlivky

- **Blízké zbraně:** Maximální součet útoku a obrany zbraně, kterou mág může používat.
- **Hůl:** Speciální zbraň mága (ÚČ/OČ). Na vyšších úrovních se zlepšuje.
- **Mana:** Maximální počet kroužků many na počítadle (viz MAG-001).
- **Max. úroveň kouzel:** Nejvyšší úroveň kouzel, kterou mág může sesílat.
- **Duše:** Maximální počet životů postavy.

Cena zvyšování úrovně

Postup	Cena (zkušenosti)
0 → 1	5 zk
1 → 2	10 zk
2 → 3	15 zk
3 → 4	20 zk
4 → 5	25 zk

Poznámka

Mág by měl umět **číst a samostatně přemýšlet** — to je doporučení pro hráče, kteří si toto povolání zvolí. Kouzla vyžadují čtení a pochopení pravidel.

5.8 Dovednosti mága (MAG-010)

Na páté úrovni získává mág přístup k speciálním dovednostem, které lze zakoupit za zkušenosti.

Dostupné dovednosti (úroveň 5)

Zřídlo many

Vlastnost	Hodnota
Požadavek	Mág úrovně 5
Cena	40 zkušeností
Efekt	Zvyš svou zásobu many o 2 .

Tato dovednost trvale zvyšuje maximální počet kroužků many na počítadle. Mág úrovně 5 se Zřídlem many má tedy celkem **11 many**.

Čistá hlava

Vlastnost	Hodnota
Požadavek	Mág úrovně 5
Cena	40 zkušeností
Efekt	Při akci Koncentrace si můžeš vzít zpět veškerou odhozenou manu (bez omezení úrovní).

Tato dovednost vylepšuje akci Koncentrace (viz MAG-003). Místo omezení na počet many rovný úrovni si mág vezme zpět **všechnu manu** z odhazovací hromádky.

Artefakt: Arcimágova hůl

Legendární předmět určený pro mága úrovně 5:

Vlastnost	Hodnota
Typ	Hůl
Vlastnosti	2/8
Efekt	Zvyš svou zásobu many o 2 . Na konci každého kola si vezmi zpět z odhazovací hromádky 2 many .

Arcimágova hůl kombinuje pasivní obnovu many s bonus zásobou, čímž výrazně zvyšuje vytrvalost mága v delších soubojích.

5.9 Typy kouzel a živly (MAG-012)

Kouzla mají různé živly a typy. Příšery mohou mít vůči některým živlům odolnost nebo zranitelnost.

Tabulka typů

Typ	Kouzla
Oheň	Jiskra, Ohnivá střela, Příprav plamen, Ohnivá koule, Příprav výheň, Ohnivá bouře
Mentální	Omámení, Zrcadlo, Omdli, Zatemnění mysli
Mráz	Ledový šíp
Jed	Jedový šíp

Interakce s odolnostmi

Příšery mohou mít odolnost (snížený účinek) nebo zranitelnost (zvýšený účinek) vůči konkrétnímu živlu. Příklady:

- **Děšť** snižuje účinek ohnivých kouzel na polovinu.
- **Dračí pancíř** dává plnou imunitu vůči ohni.

Konkrétní vlastnosti dané příšery sděluje organizátor v okamžiku zahájení souboje.

6. Ekonomika

Ekonomika Ovčiny je založena na groších, surovinách, zboží, povozu a daních. Hrdina vydělává zlato bojem, questy, sběrem bylin, krádežemi nebo prodejem produkce. Útrata jde do vybavení, lektvarů, učení kouzel a daní.

6.1 Měnový systém (EKO-001)

Obyvatelé světa Ovčiny jsou zvyklí platit mincemi. Existují tři druhy mincí s následujícími hodnotami:

Mince	Hodnota v groších
Měďák	1 groš
Stříbrňák	5 grošů
Zlaťák	25 grošů

Směnný kurz

- **5 měďáků** = 1 stříbrňák
- **5 stříbrňáků** = 1 zlaťák
- **25 měďáků** = 1 zlaťák

Další předměty s peněžní hodnotou

- **Tyrkysové, zlaté a stříbrné kameny** = 1 groš za kus
- **Byliny** = 1 groš za 5 bylin
- **Černé krystaly** = 5 zkušeností (nejsou měna, ale mají směnnou hodnotu)

Poznámky

Groš je základní jednotkou měny. Všechny ceny ve hře se udávají v groších. Mince se dají směňovat u obchodníků ve městech.

6.2 Obchodování a povoz (EKO-002)

Obchod mezi městy

V každém městě obyvatelé pravidelně vyrábějí suroviny a obchodní zboží. Hráči je mohou zakoupit a převézt do jiného města, kde se dají výhodně prodat. V každém městě jsou poněkud jiné ceny, ale téměř vždy se obchod vyplatí.

Povoz

K převozu surovin a zboží je **nutné vlastnit povoz**. Bez něj hrdinové nemohou přepravovat sudy vína, stavební kámen ani jiné suroviny divočinou.

- **Cena povozu:** 10 grošů
- Hráči si s provázky vyrobí primitivní smyk, který s sebou táhnou nebo nesou jako nosítka
- **Minimálně dvě postavy** musí povoz nést
- Suroviny a zboží se umístí na povoz

Co se přepravuje povozem

Následující komodity lze přesouvat **pouze s povozem**:

- Kámen
- Dřevo
- Víno
- Kožešiny
- Veškeré obchodní zboží (šperky, hračky, šaty, koření)

Luxusní / obchodní zboží

Obchodní zboží se musí vozit stejně jako suroviny. Prodej ho tam, kde ho nejvíce chtějí, a vyděláš groše.

Drobný prodej a služby

Mimo obchod se surovinami a zbožím existuje několik dílčích ekonomických mechanik, které mají vlastní pravidla:

Co	Cena / poměr	Kde	Pravidlo
Prodej bylin	5 bylin = 1 groš	Kterýkoli obchodník v kterémkoli království	BYL-001
Vaření malého lektvaru	poplatek ~10 grošů za lektvar	Lesní knihovna (lokace #35), s dovedností Alchymista	LEK-001

Poznámky

Povoz má simulovat karavanu, aby hráči nepřenášeli nepřiměřené množství surovin v rukou. Pokud obchodník nabude dojmu, že hráči pravidlo obešli, nemusí s nimi obchodovat.

6.3 Produkce surovin a zboží (EKO-003)

Základní produkce

Každé město pravidelně produkuje suroviny a obchodní zboží. Produkce probíhá **jednou za dvě hodiny**. Hra začíná již s první produkcí, která je k dispozici okamžitě.

V základu město vyprodukuje:

- **12 surovin**
- **2 obchodní zboží**

Produkce podle národů

Národ	Surovina	Obchodní zboží
Elfové	Dřevo	Šperky
Trpaslíci	Kámen	Hračky
Lidé	Víno	Šaty
Nový Arnor	Kožešiny	Koření

Rozdělení produkce

- **Suroviny** jdou králi a vlastníkům budov
- **Obchodní zboží** jde do Trhové krabice

Suroviny dostane král/starosta/správce a může s nimi nakládat dle svého uvážení.

Suroviny z vesnic

Získané vesnice přinášejí svému správci slušnou produkci. Suroviny z vesnic do města se přepravují povozem (viz EKO-002).

Využití surovin

- **Prodej** v jiných městech za groše
- **Stavba budov** ve městě
- **Obchodní zboží** se prodává tam, kde ho nemají a je po něm poptávka

6.4 Byliny — sběr, prodej, využití (BYL-001)

Byliny jsou herní zdroj — fyzicky reprezentovaný **kartičkou rostliny**. Hrdina je sbírá na lokacích po Středozemi a může je používat třemi způsoby: plnit s nimi quest „**Bylinkář**“, prodávat je obchodníkům, nebo z nich (s dovedností Alchymista) vařit lektvary.

Sběr bylin

Byliny rostou na zelených lokacích — typicky kde NPC pečuje o zahradu, kde se konají rituály, nebo kde se les drží v ruce. Mezi známé sběrné lokace patří:

- **Tichá zahrada**
- **Příbytky skřítků**
- **Ostrov čarodějnice**
- **Rhosgobel**
- **Aradhrynd**
- **Podhorany**
- **Močál**

Hrdina si byliny **vezme z lokace** podle jejích pravidel — typicky z košíku, podle cedulky („1 bylina za období“) nebo dle pokynu organizátora lokace.

Mechanika — různé karty, jeden druh

Existuje více **různých karet** byliny — různé druhy rostlin (jména, ilustrace, popis). Toto má **dvojitý význam**:

Vrstva	Důsledek
Mechanická (alchymie, prodej)	Každá bylina = jedna bylina. Recepty a obchodníci počítají kusy , nikoli druh.
Pedagogická + bonus za rozmanitost	Pro quest „Bylinkář“ se počítá počet různých druhů , které hrdina sebral.

Tři použití bylin

1. Quest „Bylinkář“ (globální quest)

„Na naší zemi rostou různé léčivé bylinky. Posbírej co nejvíce různých bylinek do svého herbáře.“

Bylinkář je obecný quest — může ho splnit kdokoli, bez ohledu na povolání. Hrdina ukáže obchodníkovi nebo Osudu sbírku **různých** bylin a postupně získává XP a titul:

Počet různých bylin	Odměna
5	2 XP
10	dalších 4 XP
15	dalších 8 XP + titul „ Bylinkář “

Označení karet: obchodník nebo Osud kartičky označí (typicky dírkou děrovačem nebo razítkem) tak, aby je nebylo možné nárokovat dvakrát. Označení **nezabraňuje** dalšímu použití karty na alchymii nebo prodej — jen na opakovaný nárok XP.

2. Prodej obchodníkovi (5:1)

Hrdina může prodat byliny **jakémukoliv obchodníkovi v jakémkoliv království**:

5 bylin = 1 groš

Žádný denní limit, žádné omezení — pokud má hrdina byliny, obchodník je rád vykoupí. Cena je nízká, takže prodávání je víc cesta, jak se zbavit přebytku, než hlavní zdroj příjmu.

3. Výroba lektvarů (s dovedností Alchymista)

Hrdina s dovedností **Alchymista** (osobní quest, viz LEK-001) může z bylin vařit lektvary v **Lesní knihovně**. Recepty počítají **počet** bylin, ne druh — pro alchymii jsou všechny byliny mechanicky rovnocenné.

Vyrobitelné jsou 4 lektvary: *Energy drink*, *Léčivý lektvar*, *Lektvar štěstí*, *Jed*. Přesné recepty viz **LEK-001-system-Lektvaru.md**.

6.5 Daně národa (EKO-011)

Každé herní období inkasuje král národa do **pokladny národa** dva typy daní:

Daň z obyvatelstva (base tax)

Za každého hráče svého národa získá král **1 groš za období**.

- Počítají se všichni hráči startující s daným národem (včetně dětských kategorií).
- Daň reprezentuje obecný výnos z poddaných — počítá se i v období, kdy je hráč mimo město.

Daň z budov

Za každou postavenou budovu na území národa získá král **1 groš za období**.

- Platí pro všechny budovy z *Ceníku budov* (viz SIT-006) — produkční, divoká příroda, manufaktury, vojenské, magické, prestižní i ostatní.
- Daň pobírá národ, na jehož území budova stojí, bez ohledu na to, zda je majitelem budovy občan tohoto národa.
- Vesnice samotná (jako lokace) se nepočítá jako budova; budovy postavené ve vesnici se počítají běžně.

Specifika

- Manufaktura:** Daň z budovy se u manufaktury strhává přímo z výplaty $4 + X$ majiteli — král dostává 1 groš, majitel $3 + X$ grošů (viz SIT-006).
- Produkční budovy (Pila, Důl, Vinice, Statek):** Suroviny dále jdou králi a vlastníkům podle EKO-003. Daň 1 groš za období je nad rámec produkce surovin.
- Cechovní dům:** Mění formuli manufaktury z $4 + X$ na $5 + X$ (viz SIT-006); daň 1 groš pro krále zůstává stejná.

Příklad

Národ Lidí má 12 hráčů a celkem 11 postavených budov (8 ve městě, 3 ve vesnici):

- Daň z obyvatelstva: $12 \times 1 = 12$ **grošů za období**
- Daň z budov: $11 \times 1 = 11$ **grošů za období**
- Celkem do pokladny národa: 23 grošů za období**

7. Lektvary a alchymie (LEK-001)

Lektvary jsou reprezentovány **lahvičkami** s provázkem přivázaným lístečkem, na kterém je popis a způsob použití.

Obecná pravidla

- Timing určuje lísteček** každého lektvaru — některé se pijí v předkole, jiné před bojem, jiné jako reakce, některé mimo souboj.
- V jednom soubojovém kole smíš vypít **nejvýše jeden lektvar**.
- Lektvary se nedají kombinovat** — jakmile jeden účinkuje, druhý mu neudělá místo (tato podmínka je explicitně zopakovaná na řadě lístečků).
- Některé lektvary se nepijí** — pokropí se s nimi cíl (např. příšera).

Vyrobitelnost a vzácnost

- Vyrobitelné** — hráči-alchymisté si je vaří z bylin po splnění osobního questu „**Alchymista**“. V praxi je limituje hlavně počet dostupných lahviček.
- Limitované** — jednorázové, nedají se vyrobit, počty kusů určují organizátoři. Jsou to vlastně legendární poklady — velmi mocné, hráči si je obvykle šetří.

Výroba malých lektvarů

Aby si hráč mohl vařit lektvary, musí:

- Splnit osobní quest „Alchymista“** — tím získá stejnojmennou dovednost **Alchymista**. Jde o osobní quest (jeden z herních „obálkových“ osobních questů — viz QUE-001), nikoli o veřejný quest u NPC.
- Sbírat byliny** v terénu — byliny rostou na různých lokacích a po celé herní mapě (plný systém viz **BYL-001**).
- Mít prázdné lahvičky** — to je v praxi nejtěsnější limit výroby.

Vyrobitelné lektvary

Vyrobitelné jsou pouze čtyři lektvary: Energy drink, Léčivý lektvar, Lektvar štěstí, Jed. Každý má svůj recept (počet bylin a další náležitosti).

Byliny — mechanika vs. naučný prvek

Mechanicky je každá bylina ekvivalentní jakékoli jiné: jedna bylina v ruce = jedna bylina v receptu, bez ohledu na typ. Recepty počítají kusy bylin, ne konkrétní druhy.

Pedagogicky mají byliny různé karty s různými druhy rostlin (jména, obrázky, popis) — aby se děti během hry seznámily s různými bylinami. Je to vzdělávací vrstva, nikoli herní omezení.

Postup vaření v Lesní knihovně

Vlastní vaření probíhá výhradně v lokaci Lesní knihovna. Hráč:

- 1. Přinese si prázdné lahvičky a potřebný počet bylin podle receptu.
- 2. V lokaci si do lahvičky doplní vhodnou tekutinu (každý lektvar má svou barvu — viz lísteček).
- 3. Vyrobí štítek s popisem a instrukcemi a přiváže ho provázkem k lahvičce. Materiály na štítky jsou v lokaci připravené.
- 4. Zaplatí poplatek — orientačně kolem 10 grošů za lektvar (přesná částka se může v průběhu hry měnit).

Velké (limitované) lektvary se nedají vyrobit. Hráči je získávají jako poklad — z dungeonu, jako odměnu za questy nebo nákupem od NPC.

Bojové lektvary

V předkole (vypité na začátku bojového kola)

Lektvar	Efekt	Vyrobitelný
Energy drink	Doplň si 3 many.	ano
Léčivý lektvar	Vyléč si až 20 životů.	ano

Před bojem (vypité dříve, působí celý souboj)

Lektvar	Efekt	Dostupnost
Elixír bezedné many	Do konce souboje sesíláš kouzla, která umíš, bez potřeby trhat magickou energii.	limitovaný
Lektvar neviditelnosti	První 3 kola boje začínáš schovaný — nemůžeš být cílem útoku ani cíleného kouzla.	limitovaný
Lektvar nezranitelnosti	Každé poškození, které utrpíš, se snižuje na 3 ž.	limitovaný
Lektvar štěstí	Během boje můžeš 1× za kolo přehodit hod kostkou a vybrat si lepší číslo.	vyrobitelný
Příznivé větry	Po vypití celá družina ignoruje efekt jednoho bojiště.	limitovaný

Reakce (během cizí akce v souboji)

Lektvar	Efekt	Limitovaný
Mnoholičný lektvar	Reakce. Zvolej „Opakuji akci.“ a vypij lektvar — 1× zopakuj akci, kterou právě provedl kterýkoli účastník souboje. Můžeš ji provést jen tehdy, když máš ještě akci, kterou tímto vyčerpáš.	ano

Cílové lektvary (nepijí se)

Lektvar	Použití	Efekt	Vyrobitelný
Jed	Pokropit příšeru	Nepij! Zabije jednu příšeru kategorie II. a nižší. Příšeře kategorie III. sníží životy na polovinu.	ano

Mimo souboj

Lektvar	Použití	Efekt	Limitovaný
Lektvar moudrosti věků	Vypij u obchodníka	Okamžitě postup o jednu úroveň.	ano
Lektvar znovuzrození	Vypij u obchodníka	Můžeš změnit své povolání. Nové povolání bude na stejné úrovni jako staré.	ano
Lektvar osobní neodolatelnosti	Vypij před vyjednáváním	Pokus se přesvědčit nepřátele, aby ti dali své poklady a bez boje odešli.	ano
Nápoj bohů	Prodej u krále	Žádný efekt pro hráče. Král si jej rád koupí.	ano

8. Questy

8.1 Volené questy (QUE-006)

Princip

Volené questy jsou k dispozici **všem postavám**. Na rozdíl od globálních questů ale nejsou volně přístupné.

Mechanika

- Ke každému questu je přiřazeno **číslo** a hráč si po zaplacení XP jedno vybere.
- Pokud hráč nemá přesnější informace, je jeho volba **náhodná**.
- U každého questu je **popis a základní informace** nutné k jeho splnění.

Odměna a soutěživost

- Zkušenosti (XP) dostane ten, kdo quest **splní jako první**.
- Není proto příliš vhodné se o získané informace dělit s ostatními.
- I po zvolení zůstává quest **přístupný i pro ostatní hráče**.

8.2 Odměny za questy a zkušenosti (QUE-007)

Questy jako zdroj zkušeností

Quest je úkol pro hrdinu, který mu dává **zkušenosti**. Hráči mohou questy získat různými způsoby:

- Některé jsou **vyvěšeny ve městech**.
- Jiné u **potulných mudrců**.
- Další jsou **vypsány na lokacích**.
- Některé jsou **tajné** a každý hrdina má jiné.

Zkušenosti z příšer

Zkušenosti jsou také odměnou za **poražení příšer**. Příšery vědí, zač stojí, a po zásluze hráče odmění.

Reprezentace zkušeností

Zkušenosti jsou reprezentovány **barevnými drahokamy**. Jakmile je hráč získá, patří jemu — **zkušenosti jsou mezi hráči nepřenosné**.

Bodové odměny podle obtížnosti

Tabulka standardních odměn za splnění questu podle obtížnosti definované v QUE-002:

Obtížnost	Standardní odměna	Doplňková odměna
Lehké	5 zkušeností, 5 grošů	(vzácně: ingredience nebo svitek)
Střední	15 zkušeností, 15 grošů	Předmět nebo dovednost (~30 % středních questů)
Těžké	50 zkušeností, 50 grošů	Vždy: unikátní předmět (artefaktové úrovně), dovednost, nebo akce ovlivňující hru
Osobní quest (per QUE-001)	30 zkušeností, 25 grošů	Na míru podle obálky — typicky unikátní dovednost nebo pojmenovaný předmět

Pravidlo pro Těžké questy

Pokud Těžký quest dává předmět, **musí to být artefaktové úrovně** (typ **Artifact** nebo **MinorArtifact**, nikdy běžná zbraň, zbroj nebo bižuterie). Konkrétní předmět určuje tvůrce obsahu při návrhu questu, ne pravidlo.

Náklady osobního questu

Hráč platí **10 zkušeností** pro otevření obálky osobního questu (per QUE-001). Čistý zisk po splnění:

- 30 zk (odměna) – 10 zk (cena obálky) = **+20 zkušeností**
- ◦ 25 grošů
- ◦ odměna na míru obálky

Využití zkušeností

Zkušenosti slouží k **postupu na vyšší úrovně**:

Postup	Cena (zkušenosti)
Z úrovně 0 na 1	5 zk
Z úrovně 1 na 2	10 zk
Z úrovně 2 na 3	15 zk
Z úrovně 3 na 4	20 zk
Z úrovně 4 na 5	25 zk

Úrovně se zvyšují **po jedné** a není možné přeskočit.

9. Příšery

9.1 Trofeje za poražené příšery (PRI-007)

Co to je

Když skupina hrdinů porazí příšery, může si u CP, který je ovládal, vyžádat trofej. Trofej je **kartička** sloužící jako důkaz, že skupina nepřítele skutečně přemohla.

Trofej se nedává automaticky — hráči si o ni musí říct.

Kolik trofejí a za co

Za každou bitvu skupina dostane **jednu trofej**. Skupinou poražených příšer se rozumí všechny příšery, které byly v dané bitvě společně.

Trofej je **podle druhu poražených příšer** — skřeti dávají skřetí trofej, vlci vlčí, trollové trollí. U smíšených skupin (například dva vlci a dva skřeti) si **hráči sami vybírají**, jakou trofej chtějí; CP jim vyhoví podle toho, co bylo v bitvě k dispozici.

Síla příšer (kategorie I–IV)

Trofeje se vydávají za poražení příšer **všech kategorií síly** (I–IV). Pokud je pro quest nebo bodování důležité vědět, jaké kategorie příšera byla, CP **dopíše kategorii přímo na kartičku**.

Co se nepočítá

Trofeje se vydávají **jen za poražené příšery ovládané CP**. Z PvP soubojů (poražení jiní hráči) trofeje nejsou.

Výjimka — Moria a Balinova expedice

Trofeje získané v **Morii během Balinovy expedice** (poslední období hry) se do bodování **Pilíře Moci nezapočítávají** (viz ROZ-014). Hráči si je mohou nechat jako vzpomínku, ale nezvyšují skóre národa.

K čemu slouží

Trofeje se nejčastěji používají v questech jako důkaz, že hráč nebo skupina pobila dostatečný počet nepřátel:

- Globální nebo NPC questy typu „přines tři skřetí trofeje k důkazu“.
- Osobní questy typu „zabij pět skupin skřetů“ nebo „zabij pět skupin bestií“.
- Bodování Pilíře Moci — trofeje z příšer kategorie III a IV počítají do bodování národa (ROZ-014).
- Síň trofejí ve městě zdvojnásobí jejich hodnotu pro Pilíř Moci (SIT-006).

9.2 Valounky (PRI-008)

Valounky jsou malé hladké kamínky označené pečeti království — drobné mince z kamene. **Každý valounek má hodnotu 1 grošu** a ve městech se přijímají jako platná měna.

Valounky najdeš **v zónách, kde se pohybují příšery**. Jsou rozházené po zemi, často na cestách a místech, kudy hrdinové procházejí. CP příšer je rozhazují, aby si je hrdinové mohli sebrat — ale obvykle se přitom musíš vyhýbat útoku samotné příšery.

Sběr valounků je **fyzická hra** — běh, vyhýbání, rychlost a obratnost. Hodí se zejména mladším hrdinům: i když se v boji ještě nedaří, valounky můžeš nasbírat čistě tím, že se nenecháš chytit.

- Valounky jsou tvoje, jakmile je sebereš — CP ti je nesmí brát zpět.
- Můžeš si je předávat mezi sebou v družině.
- Nasbírané valounky se utrácejí ve městech jako kterékoli jiné groše.

10. Ovládané bytosti

10.1 Obecná pravidla (OVB-001)

Ovládaná bytost (zkratka **OB**) je společník, který v souboji bojuje po boku hrdiny. Není to NPC — **hrdina za ni rozhoduje** stejně jako za svou postavu.

Příklady: **Pes**, **Válečný pes**, **Bytůstka** (viz 10.2), **Dračí mládě** (viz 10.3).

Statistiky OB

Každá ovládaná bytost má na své kartě následující hodnoty:

Hodnota	Význam
Útok	Číslo, kolik k6 přidává k útočnému hoďu
Obrana	Obranné číslo, proti kterému soupeř hází
Životy	Kolik zásahů vydrží, než padne

Chování v souboji

- Ovládaná bytost **hraje jako další postava v souboji** — má vlastní tah, vlastní útok, vlastní obranu.
- Počítá se do limitu 4 postav** v jednom soubojovém kole. Když máš bytost, zabírá jedno ze čtyř míst. Ve skupině čtyř hrdinů, kde každý má bytost, se do aktivního souboje vejde jen polovina hrdinů — zbytek jde do zálohy.
- Hrdina volí akci** jak za sebe, tak za bytost. **Bytost nerozhoduje sama**.
- Bytost **nemůže** používat předměty, lektvary ani zbraně nad rámec toho, co má natištěno na své kartě.

Po přežití souboje

Pokud ovládaná bytost přežije souboj, **automaticky se doléčí na plné životy** (stejně jako u základního pravidla o léčení po výhře).

Když ovládaná bytost padne na 0 životů

Obecné pravidlo: Ovládaná bytost při pádu na 0 životů **umírá** a do konce hry už nebude bojovat. Hrdina:

- buď **odevzdá kartu příšeře** (jako součást její odměny po vítězství),
- nebo **kartu roztrhne**.

V obou případech je OB pro hrdinu **trvale ztracená**.

Z tohoto pravidla existují výjimky zakotvené přímo na kartách jednotlivých bytostí — typicky **Bytůstka** (viz 10.2) a **Dračí mládě** (viz 10.3). Pokud karta neuvádí výjimku, platí obecné pravidlo výše.

Limit počtu ovládaných bytostí

- Obecně:** Hrdina může vlastnit a mít s sebou **libovolný počet** ovládaných bytostí. Žádný horní limit na celkový počet OB neexistuje.
- Bytůstka** — **výjimka:** Max 1 bytůstka na hrdinu (viz 10.2).
- Dračí mládě** — **výjimka:** Max 1 dráček na hrdinu (viz 10.3).
- V soubojovém kole** se každá OB počítá do **limitu 4 postav** na straně. I když máš tři psy, jednu bytůstku a jednoho dráčka, do aktivního souboje se vejde jen tolik, kolik povoluje 4-slot limit (zbytek jde do zálohy).

Jak OB získat

- Pes / Válečný pes** — nákup v kenelu (obchodník s ovládanými bytostmi) nebo jako questová odměna.
- Bytůstka** — hlavně absolvováním Akademie; vzácně jako questová odměna (viz 10.2).
- Dračí mládě** — pouze hrdinové, kteří si ho přinesli z minulé hry (viz 10.3).

Další pravidla

- PvP** — Ovládaná bytost **smí bojovat v PvP** soubojích (proti hrdinům se šerpou), stejně jako proti příšerám.
- Přesun vlastnictví** — Pokud hrdina daruje OB jinému hrdinovi, **žádné formální značení se nevyžaduje** (kartu si jednoduše předá nový majitel). Limit 1 daného druhu na hrdinu se však uplatňuje normálně.
- Ztráta nebo zničení karty** — **Permanentní ztráta**. OB nelze přetisknout — fyzická karta je sama o sobě nositelem práva na bytost.

10.2 Bytůstky (OVB-002)

Bytůstky jsou speciální druh ovládané bytosti — **40 unikátních, ručně ilustrovaných karet**, které hrdinové získávají **za absolvování Akademie**. Jsou to lesní tvorečkové v malé zbroji: medvíďata, jezevci, ježci, havrani, sovy a podobně.

Statistiky

Všechny bytůstky jsou přibližně stejně silné — jejich hodnoty se pohybují v těchto rozmezích:

Hodnota	Rozmezí
Útok	1–4
Obrana	1–4
Životy	5–6

Liší se způsobem použití (viz „Typy bytústek“ níže) a vzhledem.

Typy bytústek

Každá bytůstka patří do jednoho ze **tří typů**. Typ je natištěn na kartě a nelze jej měnit:

Válečník (15 karet)

Bojuje zblízka. **Nemá žádnou speciální schopnost** nad rámec běžného útoku. Síla je v tom, že zvládne přijmout pár zásahů a vrátit pěkný útok. Dobrý základ pro každého hrdinu, kdo chce spolehlivého společníka.

Střelec (13 karet)

Má **střelecký útok** — může útočit v **prvním (střeleckém) kole** souboje, kdy jsou blízcí bojovníci ještě mimo dosah. V dalších kolech funguje stejně jako válečník. Dává hrdinovi pružnost při přibližování k nepříteli.

Kouzelník (12 karet)

Každá bytůstka-kouzelník umí **jedno pevně dané kouzlo** — buď **Jiskru**, nebo **Bahno**. Které z nich umí, je natištěno na její kartě a **hrdina si nevybírá**. Některé bytůstky umí Jiskru, jiné Bahno — ale **žádná neumí obojí**.

Toto kouzlo může bytůstka sesílat **každé kolo zdarma**. Na rozdíl od svitků (jednorázových) bytůstka nic nespotřebovává — kouzlo je vepsáno do její karty.

Obě dostupná kouzla jsou **úrovně o**:

Kouzlo	Účinek
Jiskra	Cílový účastník souboje je zraněn za 3 životy ohněm .
Bahno	Cílová příšera kategorie I toto kolo neútočí.

Strategie:

- Bytůstka s **Jiskrou** = stálý zdroj zranění proti všem nepřátelům (univerzální).
- Bytůstka s **Bahnem** = situační nástroj, který vyřadí slabší příšeru z boje na jedno kolo (využitelné hlavně v raných fázích hry).

Jak bytůstkou získat

- **Hlavní způsob: Absolvuj Akademii**. Každý, kdo Akademii dokončí, si odnese **jednu bytůstku**.
- **Druhý způsob (vzácné)**: Později v průběhu ročníku může **učitel Akademie** nabídnout quest, jehož odměnou je další bytůstka. Tato možnost **není zaručená** — záleží na rozhodnutí učitele.

Kolik bytústek můžu mít

Nejvýše jednu bytůstku na hrdinu. Pokud získáš druhou bytůstku questem, musíš se první vzdát (někomu ji darovat nebo ji vrátit Akademii).

Bytůstka je **zvláštní výjimka** z obecného pravidla 10.1 — všech ostatních OB (psi, váleční psi atd.) můžeš mít kolik chceš, ale **bytůstka jen jedna**. V soubojovém kole se ovšem všechny OB počítají do limitu 4 postav.

Když bytůstka padne na 0 životů — výjimka z 10.1

Bytůstky mají **zvláštní chování** při pádu na 0 životů, které je **vepsáno do textu na kartě** každé bytůstky:

1. Bytůstka se po pádu na 0 životů **dostane k příšeře** (jako každá poražená OB).
2. **Vykoupení zpět**: Hrdina může **odevzdat příšeře 1 jídlo** → bytůstka se vrátí ke hrdinovi s plnými životy.
3. **Pokud hrdina jídlo nedá (nebo ho nemá)**, bytůstka u příšery zůstává — hrdina o ni **trvale přichází**.

Rozdíl oproti obecnému pravidlu OB: Podle 10.1 ovládaná bytost při pádu na 0 životů umírá natrvalo. **Bytůstky jsou výjimka** — dají se vykoupit zpět odevzdáním 1 jídla příšeře. O bytůstku přijdeš trvale jen tehdy, když jídlo nedáš.

Rozdíl mezi Bytůstkou a Psem

Oba jsou ovládané bytosti a v **průběhu souboje** se chovají podle stejných pravidel (10.1). Liší se **zdrojem, typy** a **chováním po pádu**:

	Pes / Válečný pes	Bytůstka
Zdroj	Nákup v kenelu nebo questová odměna	Akademie (hlavně)
Typy	Jen válečník	Válečník / Střelec / Kouzelník
Vzhled	Psí karta (standardní)	Ilustrovaný tvoreček (40 unikátních variant)
Po přežití souboje	Automaticky se léčí na plné životy	Automaticky se léčí na plné životy
Když padne na 0 životů	Trvale ztracen (kartu odevzdat příšeře nebo roztrhnout)	Vykoupit zpět od příšery za 1 jídlo, jinak ztracena

10.3 Dračí mládě (OVB-003)

Dračí mládě (zkráceně **dráček**) je ovládaná bytost, která v průběhu hry roste a sílí, pokud do ní hrdina investuje. Investice spočívá v krmení — jídlo, zkušenosti a později i groše. Každé krmení posune dráčka o jednu úroveň výš.

Jak hrdina dráčka získá

Dráčka v této hře získat nelze. Někteří hrdinové ho přinášejí z **minulé hry**, kde si ho pořídili. Nový dráček se v tomto ročníku nevydává.

Maximální počet

Jeden dráček na hrdinu. Jde o výjimku z obecného pravidla 10.1 — stejně jako u bytůstek (10.2).

Dráček a bytůstka se navzájem **nevylučují** — hrdina může mít zároveň jednoho dráčka, jednu bytůstku a libovolný počet psů. Všechny se počítají do limitu 4 postav v soubojovém kole.

Dračí pas

Hrdina s dráčkem dostává samostatný **dračí pas** — herní list, do kterého obchodník zapisuje krmení (číslo herního období) a označuje pády v souboji. Bez dračího pasu nelze postup dráčka zaznamenat.

Vývoj dráčka — tabulka úrovní

Úroveň	Krmení	Náklady	ÚČ	OČ	Životy	Vlastnost
0	Začátek hry	—	2	2	5	—
1	<i>zapiše obchodník</i>	1 jídlo, 1 zk	2	3	10	Jako AKCI zraní jednoho nepřítele za 1k6 životů ohněm
2	<i>zapiše obchodník</i>	1 jídlo, 2 zk	3	4	10	—
3	<i>zapiše obchodník</i>	2 jídla, 2 zk	4	5	15	Dokud nezaútočí, má +0/+5
4	<i>zapiše obchodník</i>	2 jídla, 2 zk	5	6	20	Jako AKCI zraní dva nepřátele za 1k6 životů ohněm
5	<i>zapiše obchodník</i>	2 jídla, 3 zk, 5 grošů	7	7	25	Imunní proti ohni
6	<i>zapiše obchodník</i>	3 jídla, 5 zk, 10 grošů	10	10	30	Jako AKCI zraní čtyři nepřátele za 1k6 životů ohněm

Pravidla krmení

- Krmit lze dráčka **jednou za období**.
- Krmení potvrdí **obchodník** zapsáním čísla aktuálního období do řádku odpovídající nové úrovni.
- Úrovní je záměrně méně než období — hrdina může některé období přeskočit a stejně dosáhnout maximální úrovně.

Chování v souboji

- Dráček se chová podle 10.1 — má vlastní tah, vlastní útok a obranu. Za dráčka rozhoduje hrdina.
- Počítá se do limitu **4 postav** v soubojovém kole.
- Vlastnosti získané na předchozích úrovních platí dál (trvalé účinky se sčítají, aktivní AKCE útoky vyšší úrovně nahrazují nižší).

Pád v souboji — výjimka z 10.1

Pokud dráčkovi v souboji klesnou životy na 0, **uteče**. Neumírá natrvalo jako běžná OB. Pád se zaznamená do dračího pasu k aktuální úrovni.

Návrat utečeného dráčka

Utečený dráček **nebojuje**, dokud není znovu nakrmen.

- **Pod nejvyšší úrovní:** Další krmení dráčka vrátí a zároveň posune o úroveň výš (běžné krmení podle tabulky).
- **Na nejvyšší úrovni (6):** Krmení dráčka vrátí za **plnou cenu krmení 6. úrovně** (3 jídla, 5 zkušeností, 10 grošů). Úroveň se nezvyšuje.

V obou případech se dráček vrací s plnými životy.

Doléčení po přežití souboje

Pokud dráček souboj přežije, **automaticky se doléčí na plné životy** (per 10.1).

11. Dobrodružné dovednosti (DOV-001)

Co je dobrodružná dovednost?

Dobrodružná dovednost je speciální schopnost hrdiny, která mu umožní **objevit skryté věci na lokacích** — informace, stopy k pokladům, přímé odměny nebo rady, kam jít dál. Není to bojová ani magická dovednost — je to nástroj dobrodruha, který se v terénu umí podívat tam, kam ostatní nehledí.

Mechanicky dobrodružná dovednost funguje přes **šifrovací karty**: každá lokace má na sobě **tabulku s písmeny**, přes kterou hrdina přiloží **šablonu** své dovednosti. Otvory v šabloně odhalí **tajný vzkaz** určený právě pro tuto dovednost na této lokaci.

Pět dobrodružných dovedností

Pro tuto hru existuje **pět dobrodružných dovedností**:

Dovednost	Téma vzoru šablony	Typické použití
Hledání magie	Rozptýlené body jako hvězdy	Rozpozná magická místa, skryté portály, runy, magické předměty
Prohledávání	Shluky na několika místech	Najde věci, které druzí přehlédli — schovaná tlačítka, zaprášené truhly, ztracené drobnosti
Šestý smysl	Vlnité linie napříč šablonou (rezonance)	Vycítí nebezpečí, souvislosti mezi místy, něco, co „tu není v pořádku“
Znalost bytostí	Siluetá tvora	Rozpozná, kdo zde žije nebo přebýval — stopy po příšerách, jejich zvyky, jejich slabosti
Lezení	Klikatá cesta vzhůru	Dostane se tam, kam ostatní ne — do korun stromů, na skalní výstupky, do otvorů ve výšce

Jak hrdina získá dobrodružnou dovednost

- **Kde:** U **obchodníka ve městě** (stejný Osud, který prodává běžné dovednosti).
- **Cena:** **10 XP** (zkušenosti).
- **Jak:** Hrdina si vybere jednu z pěti dovedností, odevzdá Osudu 10 XP a dostane **šablonu** (tvrdou PVC kartičku s výřezy). Šablonu nosí s sebou.

Pozor — dobrodružné dovednosti se **nedají získat jinak** než koupí. Nejsou součástí tvorby hrdiny, nedávají se jako odměna za quest, ani se nedají vyměnit.

Limit: pouze jedna dovednost na hrdinu

- Každý hrdina může vlastnit **nejvýše jednu dobrodružnou dovednost**. Výběr je **trvalý** — jakmile hrdina dovednost má, nemůže ji vyměnit za jinou.
- Rozhodnutí, do které dovednosti investovat, je tedy strategické — ovlivňuje, co hrdina během hry najde a co mu zůstane skryté.
- Pro **skupinu** je výhodné, když různí hrdinové mají různé dovednosti — zpřístupní jim to více obsahu na lokacích.

Co dovednost na lokaci najde

Když hrdina přiloží svou šablonu na lokaci a dekoduje skrytý vzkaz, může najít:

- **Informaci** — příběhový útržek, náповědu, varování, jméno NPC, indicii ke questu nebo k jiné lokaci. Tyto vzkazy zůstávají na lokaci po celou hru a každý hrdina se stejnou dovedností si je přečte také.
- **Heslo k vyzvednutí v knihovně** — vzkaz typu „BUKOVÝ KOŘEN. Pověz knihovníkovi.“ Hrdina dojde do knihovny, pronese heslo a knihovník mu předá odměnu ze svého registru. **Každé heslo lze uplatnit pouze jednou** — kdo si ho vyzvedne první, vyhraje.

- **Drobnost** — zkušenost, Rosa Valar, drobná mince, lektvar první úrovně, rozeznaná bylina, varování. Tato odhalení zůstávají dostupná po celou hru.
- **Nic** — na některých lokacích daná dovednost nepřinese žádné objevení. Vzkaz v tom případě říká například „Nic tu není.”

Limity používání

- **Stálá odhalení** — pokud šifra dává informaci, příběhový útržek, drobnou zkušenost, Rosu Valar, mince nebo bylinu, **šifra zůstává čitelná po celou hru** a stejnou věc dekóduje každý hrdina se stejnou dovedností.
- **Heslo do knihovny — jednorázové** — pokud šifra odkazuje na heslo k vyzvednutí, **lze ho uplatnit jen jednou**. Po uplatnění **organizátor (nebo hrdina, který si heslo vyzvedl) otočí šifrovací kartu na lokaci lícem dolů**. Další hrdinové se stejnou dovedností tam stejné heslo už nenajdou.
- **Strategie:** I když je odměna jednorázová, dovednost se vyplácí — průchozí informace a drobnosti zůstávají dostupné stále, a vy můžete být první, kdo objeví silnější heslo. Skupina, která má více různých dovedností, otevře více obsahu.

12. Hrdina ve světě

12.1 Rozvoj měst — jak může hrdina přispět (SIT-006)

Stavbu budovy povoluje král. Postavit ji může jak král, tak hrdinové. Pozor na limit počtu budov ve městě!

- **Město:** maximálně 9 budov (na začátku).
- **Vesnice:** maximálně 3 budovy.

Každá produkční budova někomu patří a obchodník dává její produkci přímo k ní.

Ceník budov

Produkční budovy (město i vesnice)

Budova	Účel	Cena
Pila	4 dřeva za období (Elfové) / 2 dřeva (jinde)	20 grošů
Důl	4 kamene za období (Trpaslíci) / 2 kamene (jinde)	20 grošů
Vínice	4 vína za období (Lidé) / 2 vína (jinde)	20 grošů
Statek	4 jídla za období všude (univerzální — jídlo nemá rodné království)	20 grošů
Koželužna	4 kožešin za období (Nový Arnor) / 2 kožešin (jinde)	20 grošů

Patří postavám nebo králi. Po postavení ihned dává 2 suroviny svého typu. **Pravidlo poloviny mimo rodný národ** (viz EKO-003): pokud národ není rodný pro danou surovinu, produkce je poloviční. Statek je výjimka — jídlo je univerzální.

Divoká příroda (pouze ve vesnici)

Budovy s náhodnou složkou produkce — sběr, lov a rybaření. Stavět je lze **pouze ve vesnici**. Náhoda se vyhodnocuje hodem 1k6 každé období.

Budova	Účel	Cena
Lovecký srub	2 jídla fixně každé období + náhodná produkce kožešin (1k6: 1-2 nic, 3-5: 1 kožešina, 6: 2 kožešiny)	8 grošů, 2 dřeva, 1 kožešina
Herbárium	Náhodná produkce bylinek každé období (1k6, počet bylinek = hodnota kostky, tedy 1-6 bylinek)	10 grošů, 2 dřeva, 1 jídlo
Rybník	1 jídlo fixně každé období + 1k6 bonus (1-2 nic, 3-4: +1 jídlo, 5-6: +1 Rosa Valar curio)	8 grošů, 2 dřeva, 1 kámen

Manufaktura (pouze ve městě)

- **Produkce:** 1 zboží za období (dává se do tržové krabice).
- **Cena gold** escaluje s pořadím manufaktury ve městě:

Pořadí	Cena
1.	20 grošů
2.	25 grošů
3.	30 grošů
4.	35 grošů
5.	40 grošů
6.	45 grošů

- **Materiály (konstantní bez ohledu na pořadí):** 3 jednotky surovin typu A + 3 jednotky surovin typu B + 1 jídlo (A ≠ B; hrdina volí ze 4 surovin: dřevo / kámen / víno / kožešiny).
- Po postavení dává staviteli ihned 5 grošů zpět a jedno zboží se přidá do tržové krabice.
- Každé období dá hrdinovi 4 + X grošů, kde X je celkový počet manufaktur ve městě (včetně této). Tedy 1. manufaktura dá 5 grošů za období.
- **Daň z budovy** (viz EKO-011): U manufaktury se 1 groš za období strhává **přímo z výplaty 4 + X** — král dostává 1 groš, majitel 3 + X. S Cechovním domem ve městě: výplata **5 + X** (1 g král, 4 + X majitel).

Vojenské a magické budovy (pouze ve městě)

Budova	Účel	Cena
Psinec	Ve městě se dají kupovat psi	10 grošů, 2 dřeva, 2 jídla, 1 kožešina
Kovárna	Zbraně úrovně 3	10 grošů, 2 dřeva, 2 kameny, 1 kožešina
Výheň	Zbraně úrovně 4	15 grošů, 2 dřeva, 2 kameny, 2 vína, 2 jídla, 1 kožešina, 2 many, 1 menhir
Arsenál	Zbraně úrovně 4, 5 a vyšší; kování legendárních zbraní. Nahrazuje Výheň.	30 grošů, 5 dřeva, 10 kamene, 2 kožešin, 1 menhir
Svitkovna	Kouzla úrovně 3	10 grošů, 2 dřeva, 2 vína
Kouzelnická věž	Koupě a učení kouzel úrovně 4	15 grošů, 2 dřeva, 2 kameny, 2 vína, 2 jídla, 1 kožešina, 2 many, 1 voda hvězd
Citadela mudrců	Koupě a učení kouzel úrovně 4 a 5. Nahrazuje Kouzelnickou věž.	30 grošů, 10 vína, 5 jídla, 2 kožešin, 1 voda hvězd

Ostatní budovy (pouze ve městě)

Budova	Účel	Cena
Bradavičné gladiátorské gymnázium Bilba Pytlíka	Groše se dají měnit za zkušenosti (5 grošů = 1 zkušenost). K založení je potřeba hrdina 4. úrovně.	10 grošů, 6 dřeva, 2 kameny, 2 vína, 2 jídla, 2 kožešin

Prestižní budovy (pouze ve městě)

Budovy podporující bodování národa v Pilířích slávy (viz ROZ-014).

Budova	Účel	Cena
Cechovní dům	Každá manufaktura ve stejném městě produkuje +1 groš za období navíc (formulka 4 + X se mění na 5 + X)	15 grošů, 3 dřeva, 2 kamene, 1 kožešina
Síň trofejí	Trofeje z příšer kategorie III nebo IV zde uložené počítají dvojnásobně pro Pilíř Moci na konci hry (viz ROZ-014)	20 grošů, 3 dřeva, 3 kamene, 1 kožešina

Hráčské nemovitosti

Dům a Panství jsou samostatná kategorie hrdinských nemovitostí — ceník a podmínky viz § 11.3 (SIT-008). Daň z budov 1 g/období (EKO-011) se na ně vztahuje.

Pořadí stavby vojenských a magických budov

Vojenské a magické budovy se **stavějí v pevném pořadí**. Každá vyšší úroveň vyžaduje předchozí budovu jako prerekvizitu — nelze přeskočit stupeň.

Řetězec zbraní

Kovárna (lvl 3) → Výheň (lvl 4) → Arsenál (lvl 4, 5 a vyšší)

- **Kovárna** se může postavit kdykoli (žádná prerekvizita).
- **Výheň** lze postavit **jen ve městě, kde už stojí Kovárna**.
- **Arsenál** lze postavit **jen ve městě, kde už stojí Výheň**. Po postavení Arsenálu Výheň zaniká (nahrazuje ji Arsenál — viz tabulka výše).

Řetězec kouzel

Svitkovna (lvl 3) → Kouzelnická věž (lvl 4) → Citadela mudrců (lvl 4 a 5)

- **Svitkovna** se může postavit kdykoli (žádná prerekvizita).
- **Kouzelnickou věž** lze postavit **jen ve městě, kde už stojí Svitkovna**.

- **Citadelu mudrců** lze postavit **jen ve městě, kde už stojí Kouzelnická věž**. Po postavení Citadely Kouzelnická věž zaniká (nahrazuje ji Citadela).

Proč

Postupný řetězec znamená, že národ musí investovat dlouhodobě a strategicky — nelze rovnou skočit na nejvyšší úroveň. Levnější budova (Kovárna / Svitkovna) je nutný první krok, který zároveň hned přináší užitek (zbraně / kouzla úrovně 3) a teprve postupné vylepšení odemykají vyšší úrovně.

Co se stavbou původní budovy

Když je postaveno vylepšení (Arsenál nebo Citadela), původní střední budova (Výheň / Kouzelnická věž) **zaniká** — počítá se jako jedna budova v limitu. Tedy Kovárna + Arsenál existují vedle sebe, ale Výheň se odebírá (nepočítá se do limitu 9 budov).

Příklad: Aradhrynd má v 5. období Kovárnu, Výheň a tři manufaktury. V 6. období staví Arsenál — Výheň zaniká, zůstává Kovárna + Arsenál + tři manufaktury (5 budov).

Růst města

Za každé dvě kompletní sady zboží, které město vykoupí a samo nevyrábí, se rozroste a počet maximálních budov se zvedne o 1. Výkup probíhá automaticky — město vždy vykoupí, co je mu dovezeno, podle ceníku.

Příklad: V druhém období elfský obchodník vykoupí z karavan 2× šaty, 2× hračky a 2× kožešiny — město má nyní limit budov 10.

12.2 Bojová akademie v Brodečku (SIT-007)

Kontext

Brodečko (lokace 16) hostí **Bojovou akademii**, kterou vede **Lófar Železný hřbet** — trpasličí rektor a bývalý kapitán Kamenných stráží Ereboru. Akademie byla před dvaceti lety přesunuta z Azanulinbaru do Brodečka, aby byla dostupná hráčům všech národů.

Účel: Akademie je **hlavní cesta, jak hrdinové získávají bytůstky**.

Pravidla

1. Otevření Akademie

- Akademie je otevřená **během prvních dvou herních období** (období 1 a 2 dne 1).
- Po druhém období se brána zavře, **Lófar odchází**, žádní další učni nejsou přijímáni.

2. Získání bytůstky

1. Hráč přijde do **Brodečka** během otevřených období.
2. **Lófar mu zadá zkoušku**. Co přesně po hráči chce, **rozhoduje Lófar v tu chvíli** — může to být souboj proti jinému hráči, souboj proti Lófarovi a jeho doprovodu, splnění úkolu nebo cokoliv jiného. Improvizace je v pořádku — pravidla detail neřeší.
3. **Když hráč zkoušku splní**, Lófar mu **osobně předá bytůstku** (typ určuje Lófar, viz bod 4).
4. Odměnu vydává **Lófar osobně** — žádná cedulka, žádná truhla. Tvář, ruka, slovo.

3. Omezení

- Akademie poskytuje bytůstky — nejvýše **1 bytůstka na hráče**. Pokud už hráč bytůstku má, na Akademii ji **nezíská**.
- Bytůstka se vydává **pouze úspěšnému uchazeči**. Při neúspěchu může hráč zkusit znovu, dokud je Akademie otevřená.
- Hráč se psem (či jinou OB) si bytůstku **odnést může** — žádný horní limit na ostatní OB neexistuje.

4. Typ bytůstky

- **Lófar rozhoduje**, jaký typ hráč dostane (Válečník 15 ks, Střelec 13 ks, Kouzelník 12 ks). Bere v úvahu povolání, úroveň, aktuální zásobu.
- Pro hráče to **není volitelné** — bere, co dostane.

5. Když dojdou „bojové“ bytůstky

Akademie má **40 kusů** plnohodnotných bytůstek (15 + 13 + 12). Pokud zájem převyší zásobu, má Lófar k dispozici „**cvičné**“ bytůstky — ilustrované karty bez bojové síly (slouží jako vzpomínka / společník mimo souboj). Žádný hráč tedy z Akademie neodejde s prázdnou.

Co tohle není

- **Není to quest** — žádný zápis na glejtu, žádné hledání, žádná cesta.
- **Není to náhoda** — kdo splní zkoušku, má nárok.

- **Není to PvP turnaj** — je to **trénink**, ne válka mezi hráči. Souboj v Akademii **nepočítá jako PvP útok** pro účely jiných pravidel (např. olupování, šerpa).
- **Není to pravidlově těžké** — provoz Akademie je v rukou Lófara, který improvizuje podle situace.

12.3 Dům a Panství (SIT-008)

Hráči si mohou ve hře zakoupit osobní nemovitost. **Nepočítá se do limitu budov** města ani vesnice. Jeden hráč může vlastnit **maximálně jednu** nemovitost.

Nemovitost lze stavět ve městě i ve vesnici.

Dům (malá nemovitost)

Položka	Hodnota
Cena	40 grošů
Suroviny	2 dřeva, 2 kamene, 1 jídlo
Nájem v této hře	1 groš za období majiteli
Nájem do další hry	1 groš za období se zapisuje na glejt; při další hře majitel startuje s touto rezervou navíc

Panství (luxusní nemovitost, vylepšení Domu)

Panství je **vylepšení Domu** — hráč musí nejprve vlastnit Dům, pak platí rozdíl v ceně a surovinách + čtyři různá luxusní zboží.

Položka	Hodnota
Cena (rozdíl nad Dům)	+80 grošů (celkem 120)
Suroviny navíc	2 dřeva, 2 kamene, 1 jídlo (celkem 4 dřeva, 4 kamene, 2 jídla)
Luxusní zboží	1 šperky, 1 hračky, 1 šaty, 1 koření
Podmínka	Obchod se všemi třemi ostatními národy — každý národ vyrábí jedno z luxusních zboží (viz EKO-003)
Nájem v této hře	3 groše za období majiteli
Nájem do další hry	3 groše za období se zapisuje na glejt

Bodování pro Pilíře slávy

Každé Panství postavené v národě přidává **1 bod do Pilíře Bohatství** (viz ROZ-014). Samotné Domy se do Pilířů nezapočítávají.

Poznámky

- Při porážce / smrti postavy nemovitost **nezaniká** — zůstává zapsaná na hráče a na jeho glejt.
- Pro bodování Pilířů se za „Panství v národě“ počítá každé Panství postavené na území daného národa, nezávisle na tom, zda jeho majitelem je občan tohoto národa.
- Luxusní zboží se spotřebovává při stavbě Panství — není skladováno.

13. Pilíře slávy — bodování národů 2026 (ROZ-014)

Proč tento systém

Každý národ se uznává ve **třech Pilířech slávy** samostatně. **Není to soutěž o jednoho vítěze** — pilíře se mezi sebou nevažují ani nesčítají. Na konci hry každé království dostane zpětnou vazbu, čím se proslavilo: jeden národ může být silný, druhý moudrý, třetí bohatý.

Rozdělení rolí: individuální vítěze určuje **závěrečný dungeon v Morii** — tam se rozhoduje, kdo z hrdinů vyšel z hry s největším úspěchem. Pilíře slávy mají jiný úkol: ukázat, čím se proslavila **celá království jako celek**.

Co to je

Každý pilíř táhne jiný styl hry a odměňuje jiný typ královské strategie:

Pilíř	Povaha	Komu sedne
Moc	boj, území, vojenská síla	akční hráči, válečníci
Vědomosti	poznání, příběh, objevování	luštitelé hádanek, mágové, badatelé
Bohatství	majetek, obchod, produkce	stavitelé, obchodníci, diplomaté

Pilíř Moci

Položka	Typ	Body
Každá získaná vesnice	Škálování	1 bod
Každá trofej z příšery kategorie III nebo IV v závěru hry (kromě boje v Morii)	Škálování	1 bod (dvojnásob pokud uložena v Síni trofejí — viz SIT-006)
Každé vítězství v PvP bitvě, kde poražená strana měla alespoň 3 hráče	Škálování	1 bod

Pilíř Vědomostí

Položka	Typ	Body
Zisk 35 listů Knihy Mazarbul	ano/ne	1 bod (vše nebo nic)
8 splněných osobních questů v národě	ano/ne	1 bod

Pilíř Bohatství

Položka	Typ	Body
Vlastnictví Arsenálu + Citadely mudrců	ano/ne	1 bod
6 manufaktur ve městě	ano/ne	1 bod
Každých 200 grošů v pokladně na konci hry	škálování	1 bod / 200 grošů
Každé Panství v národě (viz SIT-008)	škálování	1 bod
Umístění v tabulce Balinovy / Moriiny pokladnice	žebříček	4 / 3 / 2 / 1 bod podle pořadí

Balinova expedice (závěrečná investiční mechanika)

- Otevírá se v **posledním období** hry.
- Národy investují groše do expedice — získávají tím výhody v závěrečném dungeonu v Morii (snadnější průchod v některých částech, tři kupovatelné předměty).
- Investice je **neomezená** — každý národ dá, kolik chce a může.
- Podle získaného podílu Moriiny pokladnice dostávají národy body do Pilíře Bohatství:
 - 1. místo: **4 body**
 - 2. místo: **3 body**
 - 3. místo: **2 body**
 - 4. místo: **1 bod**

Návrhové principy

- Škálovací položky odměňují individuální dřinu. Body za jednotku, bez stropu.
- Prahy ano/ne odměňují kooperaci celého království. Buď všichni, nebo nic.
- Každý pilíř má 3–5 klíčových questových linií, dohromady kolem 15 questů.
- Některé questy mohou dávat body do více pilířů.
- Každý pilíř má jeden ambicióznější cíl, který se nedá snadno zaručit (například všechna čtyři povolání na úrovni 5).

Vztah k existujícím pravidlům

- Trofeje z příšer a osobní questy (QUE-001) si zachovávají své původní odměny (XP, groše); Pilíře slávy jsou samostatná bodovací vrstva navíc.

Příloha A — Katalog kouzel úrovně 0 (MAG-005)

Jednorázová kouzla dostupná všem postavám. Sesílání stojí jednu akci, svitek se po použití odevzdá nebo roztrhá.

Kouzlo	Efekt
Jiskra	Cílový účastník souboje je zraněn za 3 ž ohněm.
Jedový šíp	Cílový účastník souboje je zraněn za 3 ž jedem.
Ledový šíp	Cílový účastník souboje je zraněn za 3 ž mrazem.
Bahno	Cílová příšera kategorie I toto kolo neútočí .
Léčivé dlaně	Žijící cíl si vyléčí až 5 životů , o které přišel v tomto kole.
Klika	Cílový účastník souboje může ve svém příštím hodu kostkou přehodit jeden hod k6 a vybrat si vyšší výsledek.

Poznámky

- Kouzla **Jiskra**, **Jedový šíp** a **Ledový šíp** způsobují poškození konkrétního typu (oheň, jed, mráz). Typ poškození může být relevantní při interakci s kouzly, dovednostmi nebo odolnostmi příšer.
- Bahno** působí pouze na příšery **kategorie I** (nejslabší).
- Léčivé dlaně** léčí pouze životy ztracené **v tomto kole** a působí pouze na živící cíl (ne na bytost v bezvědomí).

Příloha B — Katalog kouzel úrovně I–V (MAG-006)

Kouzla vyšších úrovní mohou sesílat pouze **mágové** odpovídající úrovni. Cena seslání v maně odpovídá úrovni kouzla.

Barevné značení karet kouzel

Každá úroveň kouzel má **kanonickou barvu**. Barva slouží jako **rychlý vizuální identifikátor úrovně** — používá se na kartách kouzel, v magické knize mága (MAG-008), na obálkách s odměnami obsahujícími kouzla a kdekoli jinde, kde je užitečné rychle rozeznat úroveň.

Úroveň	Barva	Hex
I	Žlutá	#FFFF00
II	Zelená	#92D050
III	Červená	#FF0000
IV	Světle modrá	#8EAADB
V	Fialová	#7030A0

Poznámky k použití:

- Paleta je **kanonická a konzistentní** napříč kartami, magickou knihou i obálkami.
- Forma aplikace** je věc produkce — barva může být pruh, rámeček, pozadí nebo barevná značka. Pravidlo neurčuje formu, pouze barvu.
- Účel**: mág 3. úrovně zvládne kouzla žlutá / zelená / červená; cokoli modré nebo fialové je nad jeho úroveň. Organizátor i hráč to pozná z karty bez čtení textu.
- Svitky (úroveň o)** se touto paletou **NEZNAČÍ** — nejsou to kouzla, jsou to samostatné kartičky (MAG-004).
- Kdykoli se v dokumentaci, prezentaci nebo komunikaci mluví o „kouzlech úrovně N“, má se s nimi pojít příslušná barva z této tabulky.

Kouzla úrovně I

Cena: 1 mana. Dostupná od: Mág úrovně 1.

Kouzlo	Efekt
Ohnivá střela	Ohnivě kouzlo. Zraň jeden cíl za 1k6 ž ohněm.
Magický štít	<i>Reakce</i> , po útoku nepřítele. Změň výsledek jednoho hodu 1k6+ na [-1] .
Omámení	Mentální kouzlo. Cílová bytost, která má 10 nebo méně životů , přijde o akci.
Magická pomoc	Cílový spolubojovník má do svého příštího útoku bonus rovný tvému ÚČ a hází navíc 1k6+ .

Kouzla úrovně II

Cena: 2 many. Dostupná od: Mág úrovně 2.

Kouzlo	Efekt
Příprav plamen	Zvyš zranění svého příštího ohnivého kouzla o 5 .
Dodej kuráž	Všichni na tvé straně souboje mají toto kolo navíc 1k6+ na blízké a střelecké útoky.
Kamenný pes	Vyvolej Kamenného psa 5/2 s 5ž . Nemůže krýt, ale může okamžitě zaútočit. Pokud by tvá strana měla mít víc než 4 bytosti, hned po útoku zmizí. Jinak zůstává jako ovládaná bytost.
Větrná zeď	Toto kolo počítají všichni účastníci souboje všechny výsledky hodů k6+ při střeleckých útocích jako [1] .

Kouzla úrovně III

Cena: 3 many. Dostupná od: Mág úrovně 3.

Kouzlo	Efekt
Ohnivá koule	Ohnivé kouzlo. Zraň až dva cíle za 1k6 ž ohněm .
Zrcadlo	Mentální kouzlo, <i>reakce</i> , po útoku nepřítele na tebe. Nepřítel místo na tebe útočí na sebe .
Omdlí	Mentální kouzlo. Cílovému nepříteli se 7 nebo méně životy klesnou životy na 0.
Bažina	Toto kolo počítají všichni účastníci souboje všechny výsledky hodů k6+ při blízkých útocích jako [1] .

Kouzla úrovně IV

Cena: 4 many. Dostupná od: Mág úrovně 4.

Kouzlo	Efekt
Příprav výheň	Zvyš zranění svého příštího ohnivého kouzla o 10 .
Rychlost	Dva tví spolubojovníci mohou okamžitě provést blízký nebo střelecký útok bez použití akce .
Poslední dech	<i>Reakce</i> , poté co jinému spolubojovníkovi klesnou životy na 0. Zachraň spolubojovníka před padnutím a vyleč mu 10 ž .
Staff-fu	V rámci seslání kouzla můžeš provést blízký útok podle běžných pravidel. Tvé ÚČ je pro tento útok 15 . Nelze seslat, pokud jsi krytý.

Kouzla úrovně V

Cena: 5 man. Dostupná od: Mág úrovně 5.

Kouzlo	Efekt
Ohnivá bouře	Ohnivé kouzlo. Zraň všechny nepřátele za 1k6 ž ohněm .
Zatemnění mysli	Mentální kouzlo. Cílová bytost svou příští akci toto kolo využije k útoku na cíl tvé volby , klidně i na sebe, nebo na bytost, kterou kryje.
Požehnej zbraně	Toto kolo veškeré zranění, které tví spolubojovníci udělí svými útoky, je rovno dvojnásobkům rozdílů mezi hody na útok a OČ.
Instinktivní magie	V rámci seslání kouzla sešli jiné kouzlo úrovně I. nebo II. zadarmo . Získej další akci.