

Vítej, Hrdino!

No tak, posad' se. Mám tu pár věcí, co musíš vědět, než vyrazíš.

Tahle knížka ti vysvětlí, **jak se v Ovčíně bojuje**. Jak začíná souboj, kdo na koho útočí, co dělají kostky a karty, jak roste tvoje postava a co umí čtyři povolání: **Válečník, Střelec, Zloděj a Mág**. Jenom boj a co s ním přímo souvisí — všechno ostatní (questy, mapy, příšery z pohledu organizátora) si necháme na jindy.

Nejdřív ze všeho jedno pravidlo důležitější než všechno ostatní: **v Ovčíně se nikdy neperem pěstmi ani palicemi**. Souboj se zahajuje jediným plácnutím, pak si všichni sednou. Boj rozhoduje **strategie a kostka**, ne to, kdo má větší svaly. I šestiletý Hobit může porazit obrovského trolla — když ví jak.

Drobek — radí

Pokud si nejsi v něčem jistý, zeptej se organizátora. Pravidla nikdy nepřebijí zdravý rozum.

Tvoje postava

Když začínáš hru, dostaneš:

- **Glejt** — kartičku, kterou nosíš na krku. Stojí na ní jméno, rasa, povolání a úroveň. Nikdy ji nesundávej.
- **Pouzdro na věci** s tabulkou úrovní.
- **Spínací špendlík na životy**.
- **Startovní výbavu** — vyber si jeden ze setů.

Vyber si výbavu

Na začátku si vybereš jeden ze čtyř setů. Klikni na kartu, ať se otočí. Názvy jsou ilustrační — povolání si vybereš později, podle toho, co tě bude bavit.

- A. Voják —

Blízká zbraň, součet 4. Dlouhý nůž, sekera, krátký meč.
- B. Lovec —

Střelná zbraň, útok 3. Prak nebo lehký luk.
- C. Učeň —

Dýka a 4 svitky úrovně 0.
- D. Šafář —

5 měďáků v kapse a vyber si později.

Tesák (Sada A) ÚTOK • OBRANA • SOUČET Krátký těžký nůž. Patří k Vojákovi.
Vrhací nůž (Sada B) ÚTOK • TYP • SOUČET Hodíš a doletíš na dálku. Patří k Lovci.
Dýka (Sada C) ÚTOK • OBRANA • SOUČET Lehká, rychlá. Učeň ji nosí spolu se 4 svitky.
Měďáky (Sada D) POČET • HODNOTA Kapsa drobných na první nákup. Patří Šafářovi.

Začínáš jako úroveň 0

Na začátku jsi obyčejný **dobrodruh** — od všeho něco, ale v ničem nevynikáš:

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

Drobek — radí

Až nasbíráš **5 zkušeností**, vybereš si povolání. Do té doby žij a sbírej — z příšer, z questů, ze všeho, co dáš.

Jak roste hrdina

Zkušenosti vypadají jako barevné drahokamy. Každý je tvůj — s ostatními se nemůžou vyměňovat.

Když jich nasbíráš dost, jdeš do města za obchodníkem. Ten ti přidá úroveň. Postupuje se po jedné, žádné skoky:

Postup	Cena
Z 0 → 1 (vybíráš povolání!)	5 zk
1 → 2	10 zk
2 → 3	15 zk
3 → 4	20 zk
4 → 5	25 zk

Na páté úrovni si můžeš koupit **mistrovské dovednosti**. To jsou nejsilnější schopnosti ve hře, jedna stojí 40 zk.

Souboj — jak to funguje

Souboj se zahájí **plácnutím a větou „Bij se, srabe!“**. Pak si všichni sednou na zem a od té chvíle rozhodují **karty a kostky**.

Kde se smí bojovat: všude, **kromě měst a městských hradeb**. Když se chceš schovat, utíkej do města nebo do hlubokého lesa.

Kdo na koho: Příšera na hrdinu, hrdina na příšeru. Hrdinové se navzájem **NEbijí**, dokud si dobrovolně nevezmou **šerpu** (o tom dál).

Skupina hrdinů

Když se v okamžiku zahájení **držíte za ruce**, jste **jeden tým**. Když se „had“ rozpojí na části, jste dvě nebo víc skupin.

Drobek — radí

Po zahájení souboje už se nikdo nesmí přidat. Žádný kámoš, který dorazí o tři vteřiny později. Pravidla jsou v tomhle tvrdá.

Maximálně 4 bytosti na stranu

Na každé straně bojuje současně **max. 4 bytosti** (postavy + ovládané bytosti). Další jsou v **záloze**, a na konci kola mohou nahradit ty, které padly.

Ovládané bytosti

Některé postavy s sebou v souboji vodí **ovládané bytosti** — třeba **psa, válečného psa** nebo **bytůstku** z Akademie. V boji se chovají skoro jako tvoje druhá postava: na kartě mají svoje **útočné číslo, obranné číslo a životy**, a hraješ za ně **ty** — žádné NPC.

Co platí pro každou ovládanou bytost:

- Bytost se počítá do **limitu 4 bytostí** na jedné straně. Když máš psa, jedno ze čtyř míst v souboji zabírá on, ne ty.
- Akce jí volíš ty — sám sobě i bytosti.
- Bytost smí používat **jen to, co má napsané na kartě**. Žádné lektvary, žádné předměty, žádné zbraně navíc.
- **Po vyhraném souboji** se bytost automaticky vyléčí do plného počtu životů.

Co když ovládaná bytost zemře?

- **Pes nebo válečný pes** — kartu odevzdáš příšeře (nebo ji roztrháš). Pes je **trvale ztracený**.

- **Bytůstka** — můžeš ji **vykoupit zpět** tak, že příšeře odevzdáš **1 jídlo**. Bytůstka se ti vrátí s plným počtem životů. Pokud jídlo nedáš (nebo nemáš), bytůstka zůstává u příšery a ztrácíš ji stejně.
- **Dračí mládě** — neumírá, **uteče**. Do hry se vrátí, až ho zase nakrmíš (krmení normálně posune dráčka o úroveň výš; na maximální úrovni vrátí dráčka za plnou cenu krmení 6. úrovně).

Kolik jich můžeš mít:

- Psů a válečných psů kolik chceš.
- **Bytůstku jen jednu** — pokud by ses skamarádil s druhou, té první se musíš vzdát.

Drobek — radí

Bytůstky jsou cennější než psi. Bavíš se s nimi, mají na kartě jedno zabudované kouzlo zdarma a po pádu je můžeš zachránit kouskem chleba. Drž si v batohu vždycky aspoň jedno jídlo navíc — kvůli bytůstce.

Tahy v kole

Kolo má tři fáze: **předkolo**, **bojová fáze**, **vyhodnocení**. První kolo souboje je navíc **střelecké**.

1. Předkolo

Vytáhneš si karty vybavy, kterou v tomto kole použiješ:

- 1 zbraň
- 1 zbroj
- 1 helmu
- 1 štít
- 1 náhrdelník/amulet/prsten
- 1 prsten
- 1 lektvar (vypiješ ho **hned**)

Karty kouzel a dovedností se nevytahují — zůstanou jako **překvapení**.

Krytí

V předkole můžeš **kryt spolubojovníka**: ukážeš na něj a řekneš „**Kryt.**”

Krytá postava nemůže být napadena útokem zblízka — **jen střelnou zbraní** nebo **cíleným kouzlem**. Sama zase nesmí útočit zblízka ani kryt nikoho dalšího.

2. Bojová fáze

Tady to začíná. Postavy z obou stran se **střídají** — jedna akce, druhá strana, další akce.

1. **První kolo**: začíná ta strana, která plácla.
2. **Další kola**: začíná ta strana, která posledně **nezačínala**.
3. Když přijdeš na řadu, **použij jednu akci** — ukaž, co děláš, vytáhni karty na cíl, popiš slovem.
4. **Co řekneš, to platí**. Nemůžeš si to rozmyslet.
5. Můžeš taky neudělat nic.
6. Střídáme se, dokud všem nedojdou akce.

Drobek — víc akcí v kole

Pokud máš v kole **2 nebo víc akcí**, **NEhraješ je všechny najednou**. Strany se střídají po jednotlivých akcích. Hrdina (2 akce) vs. příšera (1 akce): hrdina → příšera → hrdina. Konec kola.

3. Vyhodnocení

V tomto pořadí:

1. Utíkají postavy, které vyhlásily **útěk**.
2. Záloha doplní místa po padlých (zase 4 vs. 4).
3. Hráči si mohou **předat až 3 předměty**.
4. Bytosti v záloze smí beztrestně odejít.

Pak začíná další kolo. Bojuje se, dokud jedna strana nepadne, nebo dokud se nedohodnete na konci.

Střelecké kolo

První kolo souboje je **střelecké**. Probíhá úplně stejně jako další kola, jenom s jednou výjimkou: na **střelecké útoky** se hází **navíc** jednou kostkou — máš tedy **2k6+** místo 1k6+. Blízké útoky a kouzla žádný bonus nemají. Od druhého kola už se na všechno hází normálně 1k6+.

Drobek — radí
Lukostřelci, tohle je vaše chvíle. První kolo využijte naplno.

Akce UKOPU

Tvých pět voleb v kole — pojmenovaných podle prvních písmen:

Ú	Útok: Praštíš nebo střelíš na cíl.
K	Kouzlo: Jenom mág. Detaily v kapitole o magii.
O	Obrana: OZ se počítá dvakrát do OČ.
P	Pomoc: Přidáš ÚČ kámošovi pro jeho útok.
U	Útěk: „Prchám!“ Ztratíš půl životů a předmět.

Detaily: Při **Obraně** se OZ zbraně počítá dvakrát do OČ, a to do konce kola. **Pomoc** vyžaduje zbraň pro útok zblízka — sám sobě pomáhat nesmíš. **Útěk:** stále jsi v kole, vlci na tebe smí útočit dál. Pokud kolo přežiješ, na konci ztratíš polovinu zbývajících životů, jeden náhodný předmět a souboj opouštíš. Pokud v kole padneš na o, utíkat už nemůžeš.

Mini-příklad — Hrdinka vs. dva vlci

Začínáme: Hrdinka má **10 duší**, v ruce luk (útok 3) a v opasku dýku (2/2). Proti ní stojí **dva vlci**, každý s 5 dušemi (ÚČ 4, OČ 1).

1. kolo souboje (střelecké) — Hrdinka začíná

- Hrdinka** zacílí lukem na vlka. Hodí $2k6 = 4 + 2 = 6$. Poškození: $3 + 6 - 1 = 8$. Vlk #1 měl 5 duší — **padl**.
- Vlk #2** doběhne k Hrdince a štekne. ÚČ 4, hodí $k6 = 3$. Hrdinka má OČ 1. Poškození: $4 + 3 - 1 = 6$. Hrdince zbývají **4 duše**.

2. kolo souboje — Vlci začínají

- Vlk #2** znovu útočí, ÚČ 4, hodí $k6 = 2$. Hrdinka mezitím vytáhla dýku (2/2) a vyhlásila „**Bráním.**“ — OZ dýky se počítá dvakrát, OČ = 4. Poškození: $4 + 2 - 4 = 2$. Hrdince zbývají **2 duše**.
- Hrdinka** odvetí dýkou. ÚČ 2, hodí $k6 = 4$. Poškození: $2 + 4 - 1 = 5$. Vlk #2 měl 5 duší — **padl**. Hrdinka stojí na 2 duších a **vyhrála**.

Speciální akce jen pro některá povolání:

- **Schování** (zloděj) — zašeptáš „schovávám se“ a dřepneš si.
- **Koncentrace** (mág) — vrátíš si kroužky many do počítadla.

Některé dovednosti a kouzla mají vlastní akce na kartičkách.

Útok a obrana — co ty kostky znamenají

Tvoje postava má v každém kole dvě čísla:

- **Útočné číslo (ÚČ)** = útok zbraně + bonusy z dovedností a kouzel
- **Obranné číslo (OČ)** = kvalita zbroje + obrana zbraně + bonusy

Když útočíš, hodíš kostkou. **Padne-li 6, házíš znova** (a znova, dokud padá 6). Tomu se říká **k6+** a může se ti tak hodit i 18 z jediného hodu, pokud máš štěstí.

Vzorec pro poškození:

poškození = ÚČ + k6+ - 0Č

Pokud výsledek vyjde **o nebo méně**, nepřítel **nedostane nic**.

Drobek — radí
Šestka je **kouzelná**. Vždycky znamená „hod’ znova“. Pamatuj si to.

Jen jedno z každého

V souboji můžeš v jeden okamžik mít:

- **1 zbraň**
- **1 sadu zbroje** (zbroj + helma + štít)
- **Max. 2 magické šperky** (z toho 1 náhrdelník/amulet, zbytek prsteny)
- **1 lektvar** vypitý v předkole

Nosit u sebe můžeš cokoli chceš. Tohle pravidlo platí jen pro to, co opravdu **používáš v boji**.

Když ti dojdou životy

Pokud máš **o a méně životů**, upadneš do **bezvědomí**. Do konce souboje neděláš nic — sedíš klidně, sleduješ.

Co se stane potom:

- **Tvoji vyhráli souboj?** Vstáváš s **1 životem**. Pokud máš jídlo, sníš ho a doplníš si životy do plné výše.
- **Prohráli jste?** Vrátiš se s rukama nad hlavou do nejbližšího města. Po cestě **nesmíš nikoho napadat ani sbírat předměty**. Ve městě dáš pár dřepů a ožiješ. **Smrt není konec**.

Drobek — radí
V souboji tě může vyléčit jenom kouzlo, předmět nebo dovednost, kde to **výslovně stojí**, že **oživuje vyřazenou postavu**. Žádné jednoduché obvázání během boje neexistuje.

Kolik máš životů

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

Čtyři povolání

Po prvních pěti zkušenostech se rozhoduješ. Volba je **trvalá** (jediná výjimka je vzácný Lektvar znovuzrození).

Drobek — jak si vybrat?
Bavíš se v první linii, kde to drnčí o štíty? **Válečník**. Máš rád klid a přesnou ruku? **Střelec**. Líbí se ti, když tě nepřítel ani neuvidí? **Zloděj**. Táhnou tě staré knihy a hádanky? **Mág**. A neboj se moc — kdyby ses spletl, **Lektvar znovuzrození** dokáže i tohle vrátit zpátky. Není to konec světa, je to volba.

Válečník

Mistr zbraní v těžké zbroji. Stojí v první linii, kryje kámoše a rozdává tvrdé rány. Mimo souboj umí vyrazit dveře nebo povalit strom.

Drobek — radí
Válečník není o tom **dát** ránu, ale **vydržet ji**. Tvoje práce je stát, kryt a tahat útoky na sebe, dokud mág a střelec dotáhnou nepřítel za tvými zády. A když se naučíš kryt **dva** kámoše najednou, je z tebe pravý tank — nikdo se k vám nedostane.

Úroveň	Blízké zbraně	Střelné	Zbroj	Štít/helma	Duše
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

„Součet“ zbraně = **maximální UZ + OZ**. Příklad: součet 6 → 4/2, 5/1 nebo 6/0.

5. úroveň zdarma: Tank — kryješ až **dvě** postavy najednou.

Mistrovské dovednosti (40 zk):

- **Berserk** — V předkole. Toto kolo +5 ÚČ, ale -7 OČ. Šílený nájezd.
- **Houževnatý** — +10 duší (40 celkem na 5. úrovni).

Střelec

Mistr šípu. Kryje se za kámoše a posílá smrt z dálky. Mimo souboj najde cestu lesem a poznává byliny.

Drobek — radí

První kolo souboje je **tvoje**. Dvě kostky na střelu, žádný jiný hrdina to nemá. Když ho prošvihneš čekáním, čekáš na další šanci dlouho. Schovej se za válečníka, nadechni se a miř na to **nejnebezpečnější**, co stojí proti vám.

Úroveň	Blízké	Střelné	Speciální	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

Munice se přičítá k útoku střelnou zbraní.

5. úroveň zdarma: Rychlé šípy — jednou akcí střílíš na **dva** cíle. Hod' kostkou jednou, použij stejný výsledek na oba.

Mistrovské dovednosti (40 zk):

- **Trickshot** — Pomoc i se střelnou zbraní pro spolubojovníka s blízkou zbraní.
- **Průraz** — Jednou za kolo: zabiješ-li nepřítele, smíš okamžitě střílet znovu.

Zloděj

Tichošlápek, který nebojuje čestně. V boji ho **není vidět** — schová se a probodne nepřítele záda.

Drobek — radí

Zloděj je **trpělivý**. Schovej se, sleduj, počkej, až se nepřítel zaměstná někým jiným. Pak vyrazíš jednou, tvrdě, a hned zase do stínu. Když to umíš dobře, nepřítel **ani nehází kostkou** — nemá komu ránu vrátit. To je krása tvého řemesla.

Úroveň	Blízké	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

Akce schování: Zašeptáš „schovávám se“ a dřepneš si.

- Schovaný **nemůže být napaden** — ani útokem zblízka, ani střeleckým útokem, ani cíleným kouzlem.
- Pozor — **některé příšery tě vycítí**. Proti nim schování neplatí.
- Plošná kouzla na všechny účastníky tě stále zasáhnou.
- Když útočíš ze schování, dojde k **přepadení** — házíš **víc kostkami** a smíš zaútočit i na krytého nepřítele.
- **Od 2. úrovně** začínáš každý souboj automaticky schovaný.

Jedové ostří (3. úroveň, 4/2): Pokud udělíš zranění, můžeš odhodit až **dvě různé** jedovaté byliny — každá zvýší udělené poškození o **3 ž jedem**.

5. úroveň zdarma:

- **Rychlé schování** — schováš se **vždy poté, co nepřítel jednal**. Má jen jednu šanci tě zasáhnout.
- **Kluzký** — při útěku **nepřicházíš o životy ani předměty**.

Mistrovské dovednosti (40 zk):

- **Nenápadný** — Nepočítáš se do limitu 4 postav v souboji.
- **Jako stín** — Přepadení 4k6+ a smíš **ignorovat krytí**.

Mág

Mistr magie. Jedním kouzlem zvrátí bitvu, ale **bez kámošů je zranitelný**. Mimo souboj luští prastaré nápisy a poznává magická místa.

Drobek — radí
Mág musí umět **číst a samostatně přemýšlet**. Není to třída pro nejmenší.

Drobek — kde plýtvá nováček
První mág obvykle vystřelí všechnu manu hned v prvním kole, pak se v druhém krčí a kouká. **Šetři**. Mana je nejcennější, když přiběhne velký troll — ne když se přiblíží obyčejný vlk, kterému stačí ÚČ válečníka. A pamatuj — bez kámošů jsi v hadrech. **Stůj za válečníkem**.

Úroveň	Blízké	Hůl	Mana	Max. úroveň kouzel	Duše
1	součet 3	1/4	3	I	10
2	—	—	4	II	15
3	—	—	5	III	20
4	—	—	7	IV	25
5	—	—	9	V	30

Mistrovské dovednosti (40 zk):

- **Zřídlo many** — +2 mana (11 celkem na 5. úrovni).
- **Čistá hlava** — Při akci Koncentrace si vezmeš zpět **veškerou** odhozenou manu.

(O magii víc v další kapitole.)

Magie

Mana

Když si vybereš mága, dostaneš **karabinku** s navlečenými **manovými kroužky**. Jeden kroužek = jedna mana. Čím vyšší úroveň, tím víc kroužků máš:

Úroveň mága	Mana
1	3
2	4
3	5
4	7
5	9

Drobek — radí
Když pravidlo nebo kouzlo říká „**Doplň manu**“, znamená to **na maximum** podle tvé úrovně + případných bonusů. Ne na výchozí trojku.

Sesílání kouzla — krok po kroku

1. Řekneš nahlas, že sesíláš kouzlo.
2. Ukážeš kartičkou kouzla na cíl.
3. Sundáš tolik kroužků, kolik je **úroveň kouzla**, a dáš je do **odhazovací hromádky** před sebe.

4. Řekneš cíli, co se mu stalo.
5. **Na konci souboje** si všechny odhozené kroužky **navlékneš zpět** — mana se obnoví na maximum.

Tři důležité věci:

- Kouzlo platí **od okamžiku seslání**. Když nepřítel už zaútočil a teď dostane bonus k ÚČ, je mu to v tomto kole k ničemu.
- Kouzla se v předkole **nevytahují**, zůstávají jako překvapení.
- Mág musí mít při sesílání u sebe **magickou knihu**.

Reakce

Některá kouzla se sesílají **mimo pořadí** jako reakce — třeba když na tebe někdo útočí. Aby to šlo, mág musí mít v kole ještě **k dispozici svou akci**. Reakce ji spotřebuje.

Drobek — radí

Reakce **stojí akci** — pokud jsi v kole už jednal, reakci nesešleš. Plánuj dopředu. Když chceš mít **Magický štít** v rukávu, **nesmíš v tom kole útočit**. Mág, který to nezvládá, dostává rány zbytečně.

Koncentrace

Akce, kterou má **jen mág**:

Vezmeš si z odhazovací hromádky zpět tolik kroužků, kolik je tvoje úroveň, a navlékneš je zpět na karabinku.

Stojí to jednu akci. Pokud je v hromádce méně než tvoje úroveň, vezmeš si jen tolik, kolik tam je.

S dovedností **Čistá hlava** si vezmeš zpět **veškerou** odhozenou manu.

Drobek — radí

Koncentrace se vyplatí v **dlouhých** bitvách, kde kouzla létají kolo za kolem. V krátké šarvátce ji nepotřebuješ — na konci souboje se ti mana doplní stejně. Šetři tu akci na **útok** nebo **kouzlo**, které rozhodne.

Schování vs. magie

- Na **schovanou postavu** nemůže nikdo seslat **cílené kouzlo**.
- Plošné kouzlo (na všechny v souboji) ji ale zasáhne.

Svitky a katalog kouzel

Svitky (úroveň 0)

Svitky **smí použít každý**, ne jenom mág. Po seslání se svitek **odevzdá nebo roztrhá** — je spotřebovaný.

Drobek — radí

Svitky jsou krásná věc — i válečník se na chvíli stane mágem. Drž si v batohu pořád aspoň jednu **Léčivé dlaně**. Ten den, kdy se ti budou hodit, si je nebudeš stačit přát zpátky.

Svitek	Co dělá
Jiskra	Ubere cíli 3 ž ohněm
Jedový šíp	Ubere cíli 3 ž jedem
Ledový šíp	Ubere cíli 3 ž mrazem
Bahno	Cílová příšera kategorie I toto kolo neútočí
Léčivé dlaně	Cíli vrátí až 5 životů ztracených v tomto kole
Klika	Cíl smí příští hod k6 přehodit a vybrat si vyšší

Kouzla mága (I–V)

Cena seslání = úroveň kouzla. Mág na 1. úrovni může sesílat jenom úroveň I. S úrovní rostou možnosti.

Drobek — radí

Kouzla nečti jen kvůli ceně. Každé umí něco jiného. **Magická pomoc** zachrání kámoše, který jen-tak-tak nedosáhne. **Bahno** zastaví příšeru bez jediného hodu. **Zrcadlo** vrátí útok útočníkovi. Naučit se kouzlo znamená **rozumět**, kdy ho vytáhnout — ne jen za co ho koupit.

Úroveň I (1 mana)

Kouzlo	Co dělá
Ohnivá střela	Ohnivé kouzlo. Ubere cíli 1k6 ž ohněm.
Magický štít	Reakce, po útoku nepřítele. Změň výsledek jednoho hodu 1k6+ na -1 .
Omámení	Mentální. Bytost s 10 nebo méně životy přijde o akci.
Magická pomoc	Spolubojovník má do dalšího útoku tvoje ÚČ a hází navíc 1k6+ .

Úroveň II (2 many)

Kouzlo	Co dělá
Příprav plamen	Příští ohnivé kouzlo zraní o 5 víc.
Dodej kuráž	Všichni na tvou straně mají toto kolo navíc 1k6+ na útoky zblízka i střelecké.
Kamenný pes	Vyvolej Kamenného psa 5/2 s 5 ž . Nemůže krýt, ale útočí hned.
Větrná zeď	Toto kolo se všem střelcům střelecký útok počítá jako 1 , ať padlo cokoliv.

Úroveň III (3 many)

Kouzlo	Co dělá
Ohnivá koule	Ohnivé. Ubere až dvěma cílům 1k6 ž ohněm.
Zrcadlo	Mentální <i>reakce</i> po útoku na tebe. Útočník udeří na sebe .
Omdlí	Mentální. Nepřítel se 7 nebo méně životy padne na o.
Bažina	Toto kolo se všem útok zblízka počítá jako 1 , ať padlo cokoliv.

Úroveň IV (4 many)

Kouzlo	Co dělá
Příprav výheň	Příští ohnivé kouzlo zraní o 10 víc.
Rychlost	Dva spolubojovníci okamžitě útočí bez akce .
Poslední dech	Reakce po pádu kámoše. Zachráníš ho a vyléčíš mu 10 ž .
Staff-fu	Při sesílání kouzla provedeš útok zblízka s ÚČ 15 . Nelze, jsi-li krytý.

Úroveň V (5 many)

Kouzlo	Co dělá
Ohnivá bouře	Ohnivé. Ubere všem nepřítelům 1k6 ž ohněm.
Zatemnění mysli	Mentální. Cílová bytost zaútočí na cíl tvou volby — klidně i sama na sebe.
Požehnej zbraně	Toto kolo zranění tvých kámošů = dvojnásobek rozdílu mezi hodem a OČ.
Instinktivní magie	Sešleš jiné kouzlo úrovně I/II zdarma . Získáš další akci.

Magická kniha

Mág dostane na **1. úrovni magickou knihu**. Při každé nové úrovni se naučí jedno kouzlo dané úrovně zdarma. Další si může koupit u obchodníka:

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

Lektvary

Lektvary jsou v **lahvičkách** s nálepkou. Každá má vlastní pravidla — podívej se na náleпку.

Pravidlo: v jednom kole vypiješ **maximálně jeden lektvar**.

Tři malé lektvary

Drobek — radí

Energy drink vypij na začátku, dokud máš čas — v bitvě už ho možná nestihneš. Léčivý lektvar vypij v předkole, když potřebuješ životy — okamžitě ti hodí až 20. Jed schovej do hloubky batohu a vytáhni ho jen na obří monstrum. Jedů moc nemáš a vyrobit se nedají.

Lektvar	Kdy	Efekt
Energy drink	V předkole	Doplníš si 3 many.
Léčivý lektvar	V předkole	Vypij v předkole a okamžitě si vyléčíš až 20 životů.
Jed	Pokropit příšeru (akce)	Nepij! Zabije příšeru kategorie II. a nižší. Příšeře kategorie III. sníží životy na polovinu. Vzácný, nedá se vyrobit.

Velké lektvary

Velké lektvary jsou jednorázové, mocné a v souboji se nepoužívají. Většinou si jimi otevřeš dveře k něčemu velkému (změnit povolání, postoupit o úroveň, vybrat si quest). Detaily ti řekne organizátor.

Hráč proti hráči (PvP)

V Ovčině jsou hrdinové kamarádi. Útočit na jiného hráče nemůžeš, dokud si dobrovolně nevezmeš šerpu.

Jak začít s PvP

- Jdeš za organizátorem a řekneš: „Beru si šerpu.“
- Dostaneš šerpu v barvě svého království a kartičku, na kterou se podepíšeš a zakreslíš svůj erb.
- Od teď máš PvP režim. Nedá se zrušit (mimo rozhodnutí organizátora).
- Jenom hráči se šerpou mohou finálně splnit quest na zisk vesnice a nosit legendární artefakty.

Pravidla PvP

- Útočit můžeš jen na hráče se šerpou.
- Souboj NIKDY neprobíhá ve městě nebo u městské hradby.
- Útočníci musí mít všichni šerpu i kartičku.
- Obráncům smí pomáhat i hráči bez šerpy. Nemusí — je to dobrovolné. Pokud se zapojí, můžou být po prohře oloupeni.

Trofeje a olupování

- Postava na o životech předá kartičku s erbem tomu, kdo ji srazil.
- Vítěz dostane ve městě za trofej 5 zkušeností. Trofej si smí nechat do sbírky, ale nesmí ji předat dál.
- Po porážce celé skupiny můžou vítězové poražené obrat: jeden konkrétní předmět, nebo všechny kusy jednoho zboží, nebo nejvýš 20 grošů z peněz.
- Kdo přišel o erb, dostane ve městě nový za 10 dřepů.

Čestný souboj

Souboj, kde útočníků není víc než obránců. Trofeje se získávají jen v čestném souboji.

Drobek — radí

Šerpa není povinná. Většina hráčů ji nikdy nevezme a hru si užije bez PvP. Ber si ji jenom, když opravdu chceš zápasit s ostatními hrdiny.

Co se stane, když prohraješ

Souboj s příšerou prohraný

- Příšera ti zabaví polovinu peněz.
- Mlčky se vrátíš do města — jsi „mrtvý“.
- Po cestě nesbíráš nic a nikdo na tebe nezaútočí.
- Některé příšery ti můžou vzít i nějaký předmět.

Ale dostaneš XP za to, co jsi zabil

I když souboj **prohrajete**, **můžete dostat** — podle toho, jak dobře jste bojovali — **XP za příšery, které jste stihli skolit**. Není potřeba souboj vyhrát celý.

Drobek — příklad

Potkáte 4 vlky kategorie I. Dva zabijete, pak vás vlci povalí. **Dostanete 6 XP** (2 × 3). Groše ne, trofej ne — jen XP za reálný kill.

Souboj v PvP prohraný

- Vítězové vás můžou **obrat** podle běžných pravidel.
- Jestli ti někdo vezme erb, **vyrobíš si ve městě nový za 10 dřepů**.

Trofeje za poražené příšery

Po vyhrané bitvě s příšerami si u CP **musíš sám říct** o trofej. Bez vyžádání ji nedostaneš.

- Za jednu bitvu jedna trofej (skřetí, vlčí, trollí...).
- Trofej se používá v questech jako důkaz porážky.
- Z **PvP soubojů trofeje nejsou** — z poražených hráčů se nedávají.

Slovníček zkratk

Když si v textu nevíš rady s nějakou zkratkou, mrkni sem.

ÚČ — útočné číslo

OZ — obrana zbraně

OČ — obranné číslo

KZ — kvalita zbroje

UZ — útok zbraně

UKOPU — Útok / Kouzlo / Obrana /
Pomoc / Útěk — pět akcí

Glejt — průkazka postavy na krku

k6+ — hod šestistěnnou kostkou; padne-li
6, házíš znova a přičteš

Šerpa — barevný pruh národa, znamení
PvP režimu

Trofej — kartička od CP jako důkaz porážky
příšery

Duše — životy postavy

Mana — magická energie mága; jeden
kroužek = jedna mana

CP — cizí postava — někdo, koho hraje
organizátor

Test pro Hrdiny

Drobek se tě teď zeptá na sedm věcí. Nelekej se — pravidla máš na předchozích stránkách.

Drobek: Tak co, Hrdino. Tohle je všechno, co potřebuješ vědět, než vyrazíš do hry. Nejlepší je se to **prostě naučit hrát** — kostka ti zbytek dovysvětlí.

Hodně štěstí a dej si pozor na vlky.

Vychází z kanonických pravidel Ovčina 2026. Plné znění v [pravidla/_index.md](#).