

# Rhovanion – krátký přehled pravidel

## Základní nastavení hry

*„Hraje se všude, 24 hodin denně.  
Kromě OFF-ZONY  
a zadní části hospody.“*

Všichni mohou dělat cokoli dává jen trochu smysl v kontextu světa a postavy.

ALE pokud plánujete udělat něco s velkým dopadem na svět, řekněte to **Bagrovi**. Ne nějakému orgovi, ale Bagrovi – on to už předá všem, kteří o tom potřebují vědět.

## Kouření ve hře

Nekuřte nikdy v lese. Na hře jen stylově, cigarety pouze v off-zóně.

Vodní dýmku nepřenášejte!

## Organizátoři, bestiař, postavy mimo hru

*„Bílá šerpa / ruka na hlavě  
= neviditelnost“*

## Vidláci a virtuální obyvatelstvo

*„Slaměný klobouk  
= vidlák, není nebezpečný“*

## Žlutá stužka

Chci-li hrát i s dětmi, označím se žlutou stužkou/šerpou. Dle nálady ji schovávám.

*„Žlutá stužka / barva  
= dětská linka“*

## Herní lokace

Co vidím, to je. Věci navíc (např. řeky, hory...) jsou popsány.

## Herní předměty

Herním předmět = vše nmoderní, co by mohlo patřit do Středozeemě.

Nechci-li, aby mi někdo prohrabával věci, dám do stanu krabici s nápisem “herní předměty”. Herní předměty lze ukrást. Kradení probíhá zcela reálně.

## Život a smrt

Všechny postavy ve hře mají **jeden život**.

Běžný jedinec vydrží tři lehká nebo jedno těžké zranění, než padne.

## Umírání postav ve hře

Může zemřít, když:

- je důvod - někdo po mě jde, jsem odsouzen k smrti apod.
- udělám **pitomost**
- chci (Mechanika: přijde ranhojič a 2x stiskne ruku = přežít nebo zemřít? Zraněný odpoví: 1x = chci žít, 2x = chci zemřít.)

Postava nezemře při "**náhodném střetu**."

Náhodný střet = bitka s bestiářem / dvě frakce se pobíjí. Postava se prostě odplazila do křoví, nepřítel si nevšiml, že žije. Proto **nedorážet!**

**Pitomosti** = hráčský pocit nesmrtelnosti/nepřemožitelnosti. Bezdůvodné zabíjení. Lezení někam, kde vím, že přijdu k úhoně. Nestáhnou se z prohraného boje / neuteču před velkou přesilou.

Nevím-li, zda byla šarvátka náhodná / po mě šli, zahraju agónii a poradím se s orgem.

## Herní peníze, obchod a ekonomika

Každý dostane obnos dle spol. postavení. Během hry si může vydělat. Někdo dostane / těží i **naturálie**. Funguje také **směnný obchod** a **protislužby**.

Velké pivo = 7 stř., ostatní ceny adekvátní. Hlavní jídlo = cca. 12 - 20 stř.

**„10 stříbrných = 1 zlatý  
1 stříbrný = 5,- Kč“**

# Znalosti, dovednosti a hraní role

**„Co zahraju a dává smysl - to umím!“**

## Učení

Potřebuju učitele, doba dle složitosti. Experimentováním - po učení musím za orgem.

**Jazyky ve hře:** obecná řeč = čeština; sindarin = angličtina;  
quenya = quenya; khazdul = kdo potřebuje, tak ví“

**Čtení a psaní** neumí každý. Neumím-li, může mě to někdo naučit.

**Lov a rybolov** umí každý, kdo umí střílet / klade pasti / sežene udici a háček / síť.

Zvířata k lovu hraje bestiář. Ulovím-li zvíře, musím ho vyvrhnout (RP) a fyzicky donést domů / k místu prodeje. Je-li moc těžké, seženu posilu nebo ji porcuji a odnáším kusy.

## Stopování

Stopa = hnědý kartonový papírek s popisem / obrázkem. Neumím stopovat = vidím to, co je vidět, stopy nezvedám. Umím stopovat = můžu se podívat zezadu nebo je jednou rozevřít. Umím stopovat velmi dobře = rozevřu je i dvakrát.

## Kladení pastí

Pasti klade kdokoli, jakkoli. Např.: pastička na myši se skrytým provázkem. Někdo zavadí = spustí past, cvaknutí to potvrdí.

**„Slyšíš-li sklapnout past, jsi chycen. Nebo někdo hodně blízko.“**

## Léčitelství a bylinkářství

Bylinky = reálné rostliny, reálné účinky. Středozezemské rostliny = označené.

## Léčení

RP skutečné léčby. Léčba se v různých kulturách liší. Orientačně:

**„Lehké zranění: léčí se samo asi 30min; s léčitelem rychleji.“**

## **„Těžké zranění:**

*nevyлéčí se samo, neošetřený zraněný = za asi 15min agonie;  
ošetřené (První pomoc) = vyléčí se za asi za 2 hod; s léčitelem rychleji.“*

## **„Agonie:**

*nevyлéčí se sama, neošetřený zraněný = za asi 30min smrt (kóma);  
ošetřená (Ranhojič) = vyléčí se jako velmi těžké zranění.“*

**„Žít či nežít? Ranhojič stiskne 2x ruku – raněný odpoví:**

**1x = chci žít / 2x = chci zemřít“**

Speciální vnitřních poranění/otrava/nemoc: **Bylinkář/Léčitel** snad ví.

## Řemesla

Umím-li ho, vezmu si rekvizity. Práce = RP. U složitých věcí stačí vyrobit miniaturu.

## Speciální a individuální dovednosti

Info dostane přímo postava, která nějaké má.

# Boj

Pravidla = návod, jak hrát situaci, ne omezení.

**Šatrh**, kdy díky pravidlům víte, jak která zbraň je silná a zbroj odolná. Nepočítáte životy, zahrajete účinek zásahu. Zásah cítí a vyhodnotí zasažený a podle toho hraje. Každý je jinak odolný a silný, může mít dovednosti, o kterých nevíte. Nehádejte se.

Neučte se pravidla zpaměti – pamatujte si, co vydrží vaše postava.

## Životy

Každý má 1 život.

## Zásahy

**Vážné (těžké) zranění** = Zásah **mimo zbroj jakoukoli zbraní**.

**Lehké zranění** = Zásah **do zbroje zbraní vyšší nebo stejné kategorie**.

**Žádné zranění** = Zásah **do zbroje zbraní nižší kategorie** než má zbroj.

**3 lehká zranění = těžké zranění.**

Do zbroje zezadu (je-li zbraň účinná), hlásí útočník „**Tumáš!**“, aby zasažený registroval zásah.

## Zbraně

Noční zbraně nejsou.

Do stísněných / temných prostor **jen krátké** zbraně, ideálně celoměkčené.

Zbraně jako **kladivo a palcát** mají schopnost „Padni!“

= při dobrém zásahu pošle nepřítele o několik kroků zpět nebo ho posadí.

**Krátké zbraně** – Používá každý, bez dovednosti

= vrhačky a vše do 70cm: dlouhé nože, tesáky, mačety, krátké sekerky, srpy...

**Dlouhé zbraně** – Vyžaduje dovednost, neumí to každý.

**Lehké zbraně**

- jednoruční meče / sekery do 100cm apod.
- luky do 15kg

**Střední zbraně**

- jednoruční drtivé zbraně: kladiva, palcáty do 100cm
- jedenapůruční meč do 125cm (obouruč přesečne kopí)
- kopí do 200cm, oštěp (vrhací, měkký)
- kuše do 15kg

**Těžké zbraně**

- obouruční meč do 140cm (přesečne kopí)
- obouruční drtivé do 140cm
- sekery do 140cm

## Zbroje

**Lehké zbroje**

- **Ignorujte** zásahy **krátkými** zbraněmi.
- = prošívká, kožená zbroj apod., jiná zbroj bez prošívky nebo krzna pod ní

**Střední zbroje**

- **Ignorujte** zásahy **krátkých a lehkých** zbraní.
- = kroužkové brnění s prošívkou, prošívká s další vrstvou apod. pod nebo na ní

**Těžké zbroje**

- **Ignorujte** zásahy **všech zbraní kromě těžkých**.
- = ocelové pláty, šupiny, pexeso, lamely, brigantýna. Vše s podzbrojovou vrstvou (prošívká, krzno).