

Pravidla boje

Obecné pravidlo boje je, že zásah bez jakýchkoli výhod a schopností dává 1 zranění. Platí dlouhé zásahové plochy (= dlouhý neoprén). Zakázané plochy jsou hlava, krk a rozkrok a zásahy do chodidel a dlaní jsou neplatné.

Při zásahu cíle, pokud dávám zranění vyšší, nebo nižší než za 1, vždy to musím při zásahu hlásit. Tedy například pokud mi schopost dává +1 k útoku jednoruční zbraní, hlásím při zásahu „Za 2“.

Na hře neexistuje nic, co by způsobilo rovnou pád do agónie (žádné insta-killy). Samozřejmě se může stát, že máte 2 životy, dostanete úder „Za 2“ a upadnete do agónie – ale nic vám nemůže dát „Za všechny životy“.

Úder – kontakt zbraně s jinou zbraní, zbrojí, tělem, stromem... (relevantní při používání jedů)

Zásah – platný úder působící zranění

Zbroje:

Plech: poskytuje imunitu v místě zbroje na zásahy střelnými a vrhacími zbraněmi, jednoručními sečnými zbraněmi a bodnými zbraněmi [*prorazí ji pouze pádné a obouruční sečné zbraně*]

Kroužky a šupiny: redukuje zranění o -1 v místě zbroje způsobená střelnými zbraněmi a jednoručními sečnými zbraněmi

Jiné typy zbrojí neposkytují žádnou ochranu, pokud nemám od organizátorů přímo schválenou výjimku.

Zbraně:

Všechny zbraně před hrou musí projít schválením organizátory. Hráči si mohou přivést vlastní zbraně, ty ale musí mít odpovídající vzhled a váhu. V případě, že si nejste jistí, konzultujte s organizátory s předstihem. Pokud hráči nemají vlastní zbraně, je možnost zapůjčit si je na místě od organizátorů (neplatí pro zbroje).

Palné zbraně ani střelný prach se na hře nevyskytují.

Jednoruční sečné [do 90 cm] – nůž, tesák, meč,... (tyto zbraně umí použít každý nehledě na archetyp)

Zbraně podmíněné výběrem speciální schopnosti v archetypu:

Štít – libovolný štít

Obouruční sečné [nad 90 cm] – dlouhý meč

Pádné – palice, kladivo, sekyra, obušek, hůl

Bodné – kopí

Vrhací – vrhací nože a kopí – dávají zranění podle konzultace s organizátorem při schvalování zbraní

Střelné – luk, kuše – dávají zranění za 2

**Vrhací zbraně a šípy do střelných zbraní není potřeba opravovat či dokupovat, po použití je posbírám a mohu je znovu použít.*

Archetypy a schopnosti na Erganu

Archetypy

Archetyp je něco jako povolání – soubor dovedností a schopností spojený do tematického celku. Archetypy se dělí na akční (bojovník, lovec, dobrodruh), učenecké (felčar, mág, alchymista) a pár nezávislých (dle domluvy s orgy). Ve hře se vyskytují i volné schopnosti, které si může koupit každý nehledě na své archetypy (sběr bylinek, první pomoc,...).

Každý **archetyp** má úroveň a různé schopnosti.

S každou získanou úrovní archetypu se otevře možnost koupit 1 schopnost v daném archetypu (úroveň archetypu = počet možných schopností).

Některé úrovně archetypu dávají různé další výhody, nebo posilují jednotlivé schopnosti.

Detaily jsou vždy napsány přímo u daného archetypu či schopnosti.

Za schopnosti i archetypy se platí samostatně. Za obojí se platí trofejemi.

Trofeje

Trofeje se získávají různými způsoby. Za splnění úkolů, směnou trofejí od zabitých nestvůr, za projití dungeonu a podobně.

Existují **2 druhy trofejí**, které můžete získat – **akční a učenecké**. Těmito trofejemi se dají vylepšit vždy příslušné archetypy a schopnosti.

(Př.: Akční trofejí můžu zvýšit úroveň lovce, nikoli alchymisty)

Typy schopností

A – **Aktivní**: mohu použít X-krát za střet, nebo na určité období/zkoušku

P – **Pasivní**: mám stále

M – **Mistrovské**: potřebuji mistra, který mě ji naučí

V – **Vázané**: na úroveň archetypu, nebo na jinou dovednost

Učení schopností

- Na naučení schopností nepotřebuji nikoho. Stačí pouze vyhledat Organizátora a odevzdat mu potřebný počet trofejí.

- Na naučení mistrovské schopnosti [M] potřebuji mistra, který mě bude učit. Po mistrovi je třeba se pídít herně a mám-li dostatek trofejí a jsem-li aktivní, objeví se sám.

Co automaticky umí každý?

- Jednoduché zbraně až po jednoruční meč včetně umí používat všichni.
- Nošení věcí/zvěře: nosnost 1 bod = 1 život (unesu náklad až s tolika body nosnosti, kolik mám nevyčerpaných životů; mohu sčítat nosnost libovolného množství lidí pokud drží věc/zvěř)
- Lovit zvěř může každý nehledě na archetyp. Lovení zvěře probíhá vždy z 15 metrů. Schopnosti, které vylepšují a usnadňují lov najdu pod archetypem Lovce. Zpracovat zvěř umí opět pouze archetyp Lovce s konkrétní schopností, ostatní musí ulovenou zvěř donést někomu, kdo touto schopností vládne.
- Pokud dostanu do ruky obrázek či nákres byliny, dokážu ji v lese nalézt a utrhnout. Bez tohoto nákresu či volné schopnosti Sběr bylin nemohu utrhnout žádnou z herních bylin.
- Každý po sobě umí uklízet, zavírat dveře a umývat si ruce, když jde ze záchoda, a aktivně to dělá.

Krádeže

- Krást lze pouze herní předměty, neherní předměty a zavazadla musí být opatřeny speciální stužkou od organizátorů. Není povoleno skrývat herní předměty do neherních zavazadel a míst → ta ve hře neexistují.
- Krást ve hře dokáže každý, když se mu to podaří a zůstane neviděn. Existuje zároveň speciální schopnost archetypu Dobrodruh, která umožňuje krást pomocí kolíčků (pravidla u archetypu).
- Jsem-li obět kolíčkové krádeže a najdu na sobě kolíčky, jdu za organizátory. Ti vyhodnotí úspěch krádeže, popíší mi, k čemu došlo, a vyberou případnou kořist úspěšného zloděje.

Zdravotní stav

Prevence: Absolvuji u felčara preventivní prohlídku, dostanu Kartičku prevence a ta platí na následující půlden (na přelomu ve prospěch hráče). Když bych se v tomto půldni měl nakazit nemocí, spotřebuji kartičku a ta mě ochrání před nakažením. Kartičku prevence odevzdám organizátorovi, co mi chtěl předat Kartičku nemoci

Nemoc: Od organizátora dostanu Kartičku nemoci. Na ní je napsaný kód nemoci a příznaky, které musím zahrát. Pokud chci svoji nemoc řešit, vydám se za felčarem. Ten mi při léčbě podá léčivý prostředek. Jakmile nemoc neřeším, může se stát, že za mnou znovu přijde organizátor a vymění mi Kartičku nemoci za novou, protože moje nemoc postoupila do nového stádia. Beru v potaz, že když jsem nemocný, mohu být infekční a snažím se dle toho chovat. Pokud organizátor zpozoruje rizikové chování, může dojít k šíření nemoci.

Lehké zranění: Kdykoli přijdu o libovolný počet životů a zůstává mi aspoň 1 život, dostanu lehké zranění. Lehkého zranění mě zbaví felčar, který je umí vyléčit pomocí obvazu. Aspoň

hodinu po ošetření je vhodné tento obvaz nosit. Poté ho můžu sundat a naložit s ním dle svého uvážení, jedná se stále o herní předmět.

Pokud nenavštívím felčara, zranění se vyléčí po půldni (zaokrouhuje se v neprospěch hráče). Lehké zranění nemá žádné vedlejší efekty, máme pouze méně životů a tedy i nižší nosnost.

Těžké zranění: K těžkému zranění přijdu tak, že mi je po zásahu oznámeno – zlomení kosti mi způsobí zranění, ale neubere životy. Druhý způsob získání těžkého zranění je, pokud přijdu o všechny svoje životy, v tento moment upadám do agónie.

Zranění musím zahrát pomocí RP. Toto zranění se na hře nevyléčí samo, musím vyhledat služby felčara, který tato zranění umí léčit. Aspoň hodinu po ošetření je vhodné tento obvaz nosit. Poté ho můžu sundat a naložit s ním dle svého uvážení, jedná se stále o herní předmět. Je vhodné ještě nějakou dobu hrát zotavení pomocí RP.

Pokud upadnu do **agónie**, padá moje postava do mdlob (RP) a čeká 10 minut. Pokud do konce 10 minutové lhůty nikdo nezačne léčit mé těžké zranění, moje postava umírá.

Speciální předměty

Svitky:

Jaký efekt po použití nastal se dozvíte po otevření svitku z nápisu uvnitř – tento je herně plně platný.

Pokud nemám schopnost na identifikaci svitku (z archetypu Mág), nevím, jaký efekt svitek po použití vyvolá. Jakýkoli efekt popsany vně samotného svitku či sdělený mi třetí osobou může být proto zavádějící, nebo zcela nepravdivý a nelze ručit za následky při neodborném zacházení.

Používat svitky může zcela kdokoli, nehledě na to, jaký má archetyp. Stačí, když je gramotný a dokáže přečíst magickou formuli, která se na svitku nachází.

Lektvary a odvary:

Substance, která má po použití konkrétní efekt. Pod lektvary počítáme vše, co alchymista míchá, tedy jedy, léčiva, podpůrné prostředky, drogy a kyseliny. Odvary jsou slabší substance působící hlavně RP efekty.

Pro použití lektvaru/odvaru přečtu papír s jeho efektem a ten se stane. V případech chybného použití s nulovými následky se nic nestane – např. potření zbraně drogou, která je určena k vypití.

Pokud hráč neví, co má v ruce za lektvar/odvar, může se vydat za alchymistou. Ten se jej pomocí jeho pachu a podoby pokusí identifikovat. Při identifikaci nemůže nahlížet do papíru s efektem lektvaru/odvaru. Po(u)žití je pak na vlastní nebezpečí hráče.

Volné schopnosti

Volné schopnosti se nakupují standardně za trofeje u organizátorů. Nejsou podmíněny žádným archetypem.

Sběr bylinek

Dokážu sbírat herní byliny rostoucí na herní ploše, aniž bych měl po ruce jejich nákres. Při výběru této schopnosti dostanu od organizátorů přehled známých bylin s informacemi o jejich výskytu.

Pěstování bylinek

[V na Sběr bylinek]

Dokážu pěstovat herní byliny. Jakmile mám v inventáři bylinu, mohu ji zasadit na místo, kde bude prosperovat (prostředí podobné jejímu přirozenému). O vysazenou bylinu se starám (RP). Díky tomuto mám pak potřebné byliny po ruce a nemusím pro ně chodit daleko. Při dobré péči může dojít k přírůstku dalších bylin tohoto typu.

První pomoc

Dokážu pozastavit trvání agónie v jejím průběhu tím, že bez ustání provádím první pomoc (RP). Pokud přestanu provádět první pomoc, pokračuje odpočet agónie. První pomoc neslouží k léčení nemocí či zranění, nemá žádný vliv na zdravotní stav zasaženého.

Př.: stlačení tepenného krvácení, masáž srdce...

Akční archetypy

Bojovník

- Každá úroveň archetypu Bojovník mi přidá automaticky +1 život.
- 1. úroveň archetypu Bojovník automaticky odemkne 1 vybranou schopnost na zbraň, označenou jako (Zbraň) a mám ji tedy zdarma.

Schopnosti:

1. Obouruční zbraň (Zbraň)

2. Štít (Zbraň)

3. Kopí (Zbraň)

4. Pevný úchop [P] – Vyražení zbraně na mě nemá efekt

5. Přes kryt [A] – Můj útok prošel a zranil i v případě, že ho cíl vykryl
/1. úroveň – 1x za střet, 3. úroveň – 2x za střet, 5. úroveň – 3x za střet/

6. Do slabin [A] – Můj útok má efekt i sečnou zbraní do zbroje

/1. úroveň – 1x za střet, 3. úroveň – 2x za střet, 5. úroveň – 3x za střet/

7. Silný úder [A] – Dává mi +1 k útoku

/1. úroveň – 1x za střet, 3. úroveň – 2x za střet, 5. úroveň – 3x za střet/

8. Vyražení zbraně [A] – Po úderu do zbraně hlásím „Vyražení“ a protivník upouští zbraň

/1. úroveň – 1x za střet, 3. úroveň – 2x za střet, 5. úroveň – 3x za střet/

9. Velení [V od 3. úrovně archetypu] – Maximálně 10 minut před bojem pronesu motivační řeč a přidám tím skupině buď +1 k útoku 5x za střet (prvních 5 zásahů), nebo +2 život.

/na 3. úrovni 1 člověk; 4. úroveň 2 lidi; 5. úroveň 3 lidi/

10. Obránce [A] – Mohu na sebe vzít zranění někoho jiného ve vzdálenosti 1,5 m

/1. úroveň – 1x za střet, 3. úroveň – 2x za střet, 5. úroveň – 3x za střet/

11. Tvoje máma..! [A] – Na krátkou chvíli (dokud zvládnou držet jeho pozornost = RP) přitáhnu pozornost cíle na sebe

/1. úroveň – 1x za střet, 3. úroveň – 2x za střet, 5. úroveň – 3x za střet/

12. Nalezení slabiny [A] – Po prvním úspěšném zásahu hlásím „Za nula“ (= cíl tímto zásahem není zraněný). Určený cíl dostává od té chvíle při každém zranění ode mě +1 poškození navíc až do konce střetu

/3. úroveň – 1 cíl, 5. úroveň – 2 cíle/

13. Dračí kůže [P, V od 5. úrovně archetypu] – Redukce -1 na fyzická zranění

Lovec

– 1., 3., 5. úroveň archetypu Lovec mi přidá automaticky +1 život

– 1. úroveň archetypu Lovec automaticky odemkne 1 vybranou schopnost na zbraně, označenou jako (Zbraň) a mám ji tedy zdarma.

Schopnosti:

1. Střelné zbraně (Zbraň)

2. Kopí (Zbraň)

3. Vrhací zbraně (Zbraň)

4. Tichý pohyb [P] – Při lovu zvěře se mohou přiblížit blíže (podle úrovně) nebo při setkání s bestii sníží pravděpodobnost, že mě spatří (podle úrovně)

Herní mechanika: dám si ruku na hlavu a RP plížení, beru v úvahu terén a viditelnost

/1. úroveň – 10 metrů, 3. úroveň – 7 metrů, 5. úroveň – 5 metrů/

5. Lákadlo – Dokážu vytvořit pomůcku na vábení zvěře (krmelec,...), ta pomůže přitáhnout určitý typ zvěře k nějakému místu (= oznámím umístění orgům) – zvěř se pak pravděpodobně bude zdržovat v okolí.

Na vytvoření Lákadla potřebuji návod a suroviny dle návodu.

/Při výběru této schopnosti automaticky získám Lákadlo na zajíce a srnu./

6. Pasti [V od 3. úrovně archetypu] – Nastražím past za pomoci RP a vhodných surovin
/3. úroveň – na malé zvíře (klec z klacíků a provázku); 4. úroveň – + na velké zvíře (oko z provazu); 5. úroveň – + na velká a nebezpečná zvířata (past na medvědy)/

7. Preparace – Získání surovin z úlovku (nezbytný je RP + mít speciální pomůcky na stahování v terénu [vyrábí kovář]/speciální místo ve městě). Co ze zvířete získám, zjistím přímo z rekvizity zvěře. Vypreparování snižuje váhu zvířete (info na rekvizitě).

/1. úroveň – získání masa a kůže; 3.úroveň – + kosti, zuby, drápy.., 5. úroveň – + legendární suroviny/

8. Stopování [P] – Dokážu stopovat vybrané druhy stop. Rekvizita stopy je barevná sádrová placka, kterou je potřeba reálně herně najít a jakmile ji objevím, tak ji sebrat (= stopy jsem pošlapal, už je znovu nenaleznu). Stopy, které nemám úrovní odemčené herně nevidím a proto si jich jako hráč i postava nevšímám.

/1. úroveň – zelené stopy, 3. úroveň – + modré stopy, 5. úroveň – + červené stopy/

9. Pomůcky – Dokážu vytvořit pomůcku na odnos zvěře za pomoci RP a vhodného materiálu. Tato pomůcka zdvojnásobí součet nosnosti všech zúčastněných

10. Rychlá střelba [A] – Při lovu zvěře můžu vystřelit vícekrát, než zvíře stačí uprchnout

/1. úroveň – 2 šípy, 3. úroveň – 3 šípy, 5. úroveň – 4 šípy/

11. Silná střela [A] – +1 k útoku střelnou či vrhací zbraní

/1. úroveň – 1x za střet, 3. úroveň – 2x za střet, 5. úroveň – 3x za střet/

12. Míření [A] – Zásah střelnou zbraní projde i skrz zbroj, hlásím „Do slabin“

/1. úroveň – 1x za střet, 3. úroveň – 2x za střet, 5. úroveň – 3x za střet/

13. Ostrostřelba [P, V od 5. úrovně archetypu] – +1 k útoku střelnou či vrhací zbraní (platí bez omezení neustále)

14. Magický inkoust – dokážu ho vyrobit, potřebuji nezbytné suroviny a energii (odběratelem ve hře budou archetypy Mága)

Dobrodruh

- 1., 3., 5. úroveň archetypu Dobrodruh mi přidá automaticky +1 život
- 1. úroveň archetypu Dobrodruh automaticky odemkne 1 vybranou schopnost na zbraně, označenou jako (Zbraň) a mám ji tedy zdarma.

Schopnosti:

1. Vrhací zbraně (Zbraň)

2. Dvě zbraně (Zbraň) – dvě jednoruční zbraně/tesáky naráz

3. Zákeřná obrana [A] – Místo sebe stáhnou do rány někoho jiného v mém dosahu – kromě útočníka

/1. úroveň – 1x za střet, 3. úroveň – 2x za střet, 5. úroveň – 3x za střet/

4. Úhyb [A] – Hlásím „Úhyb“ a nepočítám si daný zásah

/1. úroveň – 1x za střet, 3. úroveň – 2x za střet, 5. úroveň – 3x za střet/

5. Protiúder [A] – Vždy 1x za střet hlásím „Protiúder za X“ a provedu následující

/1. úroveň – počítám si zásah a vracím výši svého útoku (X); 3. úroveň – nedostávám zranění a vracím výši svého útoku (X); 5. úroveň – nedostávám zranění a vracím výši jeho, nebo svého útoku dle mé volby (X)/

6. Rána do zad – Pokud zasáhnu cíl do zad, dávám mu tímto 1. zásahem +1 zranění

7. Omráčení [P] – Odemyká možnost dávat pádnými zbraněmi na plochu = zásahy cíle jej běžně připravují o životy, ale posledním vyčerpaným životem neupadá do agónie – je pouze omráčen. Od 5. úrovně mohu dát na plochu i sečnou zbraní

8. Krádež [P] – Podle úrovně archetypu mám k dispozici počet kolíčků, kterými kradu. Krádež probíhá připnutím daného počtu kolíčků (dle úrovně) na kradený předmět (měsíc, tašvice, vak...) a následně krádež oznámím organizátorům. Ti od oběti kořist a kolíčky vyberou a předají mi je.

/1. úroveň – 3 kolíčky, 5. úroveň – 2 kolíčky/

9. Otvírání zámků [P] – Zámek je papír s číselnou kombinací, kterou musím naházet a kostkách (K6). Podle úrovně archetypu mám k dispozici počet kostek (K6). Číselný kód nahazuji jedno číslo po druhém, vždy musí padnout aspoň na jedné z kostek. Jakmile se od zámku vzdálím, nebo házení přeruším, musím začít od začátku.

Př.: Kód 156 a mám 3. úroveň archetypu Dobrodruh – nejdříve hážu 3 kostkami jedničku, jakmile padne, hážu opět 3 kostkami pětku a jakmile padne, hážu 3 kostkami šestku.

/1.–5. úroveň = 1–5 kostek (K6)/

10. Otrávená zbraň – Jed na zbrani vydrží více úderů než 1 (počítá se i úder do zbraně), řídí se podle úrovně archetypu

/1. úroveň – 2 údery, 3. úroveň – 3 údery, 5. úroveň – 4 údery/

11. Jedová pochva [A, V od 5. úrovně archetypu] – Pochvu umím napustit jedem (aktivace: 3 dávky jedu stejného typu). Efekt napuštění jedem trvá 1 den, pro obnovení je třeba pochvu napustit znovu

Použití: po vysunutí zbraně dává na 1. úder (nehledě na to, zda jím dám úspěšný zásah) zranění jedem; kdykoli zasunu zbraň zpět do pochvy, jed se obnoví

Učenecké archetypy

Mág

Mág dokáže čarovat a získávat sloty na kouzla až od 2. úrovně svého archetypu. Každá úroveň archetypu Mága otevírá 1 novou schopnost.

Okruhy magie:

Na 2. úrovni se otevře 1 okruh magie dle výběru a každá další úroveň otevře 1 další okruh dle mé volby. Tento výběr později nejde měnit, vybírám tedy s rozvahou.

Všechna kouzla vždy patří právě do jednoho okruhu magie a je nezbytné ho mít, abych je mohl vyčarovat.

Druhy okruhů:

- Léčivý (léčení těla nebo imunitního systému)
- Obranný (bariéry chránící před magickými a fyzickými útoky)
- Útočný (magické poškození, rušení nebo omezování magických efektů)
- Psychický (oslabení mysli, omezení pohybu, udržení živého cíle dále od sebe)
- Utrpení (oslabení těla, oživování nemrtvých)
- Podpurný (posilující a maskovací efekty)

Sloty magie:

Sloty jsou vlastně takový zásobník, který nabíjím energií a umožňuje mi pak sesílat kouzla, které mám naučené

- Na 1. úrovni nemám žádné sloty na kouzla.
- 2. úroveň archetypu Mág dává 2 sloty na kouzlení. Všechny ostatní úrovně dávají vždy pouze 1 slot na kouzlení.

(1. úroveň = 0 slotů; 2. úroveň = 2 sloty; 3. úroveň = 3 sloty [2+1])

Sloty se buď obnoví automaticky (viz níže), nebo je můžu obnovit zaplacením potřebné energie.

- Sloty se automaticky a zdarma bez platby energií obnoví 2x za den: po dlouhém spánku (ráno) a po obědě ve 14:00 hod.

Existuje více druhů slotů a každý má svá specifika a svoji cenu nabití energií.

Více informací dostanete před hrou a v jejím průběhu.

Naučení kouzla:

Kouzlo nejdřív na hře získám v podobě šifry (v knihovně, dungeonu, obchodě,..). Šifru vyluštím a dozvím se celé znění kouzla.

Po jeho naučení se mám toto kouzlo k dispozici ve svém inventáři, kde jej mohu vylepšovat (po získání nové úrovně archetypu).

Více informací k učení kouzel dostanete před hrou a v jejím průběhu.

Vylepšení kouzla:

Kouzlo lze vylepšovat nejrůznějšími způsoby a ovlivnit tím délku jeho vyčarování, jeho rozsah apod.

- Od 2. úrovně archetypu Mág včetně získám za každou úroveň 4 body na vylepšení kouzel.
- Na vylepšení 1 kouzla mohu naráz použít maximálně 2 body vylepšení.

Př.: Získám novou úroveň archetypu Mág a s ní 4 body vylepšení kouzel. Mohu si vylepšit dvě kouzla o 2; nebo čtyři kouzla o 1; nebo jedno kouzlo o 2 a další dvě kouzla o 1.

Více informací k vylepšování kouzel dostanete před hrou a v jejím průběhu.

Sesílání kouzla:

Seslání kouzla má určený časový úsek, po který dělám magická gesta a opakuji magickou formuli (dle RP hráče). Po uplynutí doby k seslání kouzla hlásím, jaký efekt nastal a co se děje.

Jakmile mě někdo vyruší (strčí do mě, zasáhne mě,...), seslání bylo neúspěšné. Musím začít sesílat znovu a časový úsek běží od začátku. Neúspěšné seslání mi nespotřebuje žádnou energii, ta se vyčerpá pouze úspěšným sesláním.

Čerpání energie:

Abych mohl čerpat energii na zřídle, musím mít příslušnou schopnost archetypu Mág.

Čerpání energie ze zřídla trvá 2 minuty. Hod 1K12 určí, kolik energie získám. U jednoho zřídla mohu čerpat pouze 2x za den. Ve hře potkám zřídla temné a všeobecné energie.

Herní mechanika: Při čerpání na zřídle provádím pouze RP po dobu 2 minut. Následně jdu k organizátorům, hážu kostkami a obdržím příslušný počet energie.

Temná energie

- při čerpání temné energie u zřídla v noci dostávám výhodu, k hodů kostkou přičtu +3 [házím 1K12 + 3]
- čerpám-li přes den, bonus si nepřičítám

Všeobecná energie

- funguje vždy [házím 1K12]

Použití energie:

– Nespotřebovanou energii lze libovolně směřovat a obchodovat s hráči a CP (mít ji u sebe může kdokoli).

– Provedu krátký magický rituál a načerpám energii do svých slotů dle jejich aktuální hodnoty. Spotřebovanou energii odevzdám organizátorům.

Svitky:

Svitky jsou předměty, které vytváří Mág (má-li tuto schopnost a suroviny) a které obsahují magický efekt. Jaký efekt po použití nastal se dozvíte po otevření svitku z nápisu uvnitř – tento je herně již plně platný.

Pokud nemám schopnost na identifikaci svitku (z archetypu Mág), nevím, jaký efekt svitek po použití vyvolá. Jakýkoli efekt popsany vně samotného svitku či sdělený mi třetí osobou může být proto zavádějící, nebo zcela nepravdivý a nelze ručit za následky při neodborném zacházení.

Používat svitky může zcela kdokoli, nehledě na to, jaký má archetyp. Stačí, když je gramotný a dokáže přečíst magickou formuli, která se na svitku nachází.

Více informací k vytváření svitků dostanete před hrou a v jejím průběhu.

Schopnosti:

1. Co to je za krám? [P] – Rozbiju artefakt/svitek a získám z něj energii. Kolik energie získám, určí hod kostkami. Používám různé kostky podle síly artefaktu – K6/K12/K20. Dle úrovně mého archetypu Mág mám k dispozici X kostek
/X = 1. úroveň – 1 kostka, 3. úroveň – 2 kostky, 5. úroveň – 3 kostky/

2. Čtení magických proudů [A] – Při 1 zkoušce (čerpání energie, rozbíjení svitku či artefaktu,...) mohu 1x přehodit 1 kostku. Tento druhý hod je definitivní
/1. úroveň – 1 kostka, 5. úroveň – 2 kostky/

3. Analýza svitků [P] – Určení účelu svitku bez jeho použití

4. Vytváření svitků [P] – Umím vytvořit svitek s kouzlem. Na jeho napsání potřebuji suroviny (magický inkoust, papír) a znalost tohoto kouzla (= mohu napsat jen to kouzlo, které aktuálně umím)

5. Čerpání energie [P] – dokážu čerpat energii ze zřídla, čerpání trvá 2 minuty, hážu 1K12
Od 2. úrovně schopnosti si mohu zvolit 1 ze 3 speciálních čerpání navíc k běžnému čerpání ze zřídla. Toto speciální čerpání mohu mít jen jedno a to je neměnné.
/Speciální čerpání: **Ruda** – zpracuji rudu na energii; **Temná** – čerpám na hřbitově a místech, kde je 5 a více mrtvých; **Všeobecná** – čerpám z kázání, obřadů apod., kde je 5 a více posluchačů/

6. Plošně – Odemyká možnost změny slotu na Plošně (*např.: sesílám na více cílů*)

7. Rychlá chůze [V na Plošně] – Slot Plošně mi dá možnost rychlé chůze při udržování kouzla

8. Rychle – Odemyká možnost změny slotu na Rychle (*např.: sešlu rychleji*)

9. Levně – Odemyká možnost změny slotu na Levně (*např.: slot nabiju levněji*)

10. To ne já – Odemyká možnost změny slotu na „To on“. Vyvolávačem se stává jiný spřátelený cíl. Vše platím a sesílám já, jen kouzlo proudí z někoho jiného v doslechové vzdálenosti

Felčar

Všechny schopnosti archetypu Felčar jsou Pasivní [P].

Schopnosti:

1. Prevence – K felčarovi přijde postava na preventivní prohlídku. Po jejím absolvování dostane Kartičku prevence (platí 0,5 dne – dopoledne/odpoledne). Na provedení prohlídky potřebují spotřebovat suroviny (bylinky, maso, mléko, plíseň, alkohol) a RP.

2. Diagnóza – V rámci RP zabere čas. Určení choroby probíhá vyhledáním kódu Kartičky nemoci v Knize nemocí (tu hráč dostane při získání této schopnosti od orgů). Dokážu též určit rozsah těžkého zranění.

Tato schopnost mi dává možnost po provedení diagnózy těžkého zranění, které následně bude léčené, přehodit (osobně, nebo léčícím felčarem) kostku (1K6). Tento druhý hod je definitivní.

3. Léčení lehkých zranění – V rámci RP zabere čas. Spotřebuji materiál (1 dezinfikovaný obvaz = X lehké zranění; nástroje na RP) a vyléčím počet životů podle úrovně archetypu Felčar. Nedezinfikovaný obvaz nemá léčivý efekt a nemá smysl jej používat. Nemohu obnovovat životy hráčům v agónii.

/X: 1.–5. úroveň = 1–5 životů/

4. Léčení těžkých zranění – V rámci RP zabere čas. Spotřebuji materiál (1 obvaz + RP vhodný zákrok či pomůcka; nástroje na RP). Umím vyléčit zlomeniny a vážnější zranění. Umím hráče zvednout z agónie a operovat je. Tato schopnost mi NEumožňuje léčit lehká zranění.

5. Léčení nemocí – Léčím nemoc v X. fázi dle své úrovně. Pokud ale neznám diagnózu, tipuji léčbu a aplikuji ji (spotřebuji léčivou látku). Mohu se trefit. Pokud neuspěji, házím kostkou: 1 – nemoc se posouvá do další fáze; 2 až 5 – léčený je zraněný a hodnota hodu kostkou = počet životů; 6 – nakazím se nemocí léčeného v 1. fázi a mé léčení nemělo na

nemocného žádný efekt

/X: 1. úroveň – 1. fáze , 3. úroveň – 2. fáze, 5. úroveň – 3. fáze/

6. Dezinfekce obvazů – Obnovení nedezinfikovaného obvazu stojí dezinfekci a libovolnou léčivou bylinu. V rámci RP zabere čas.

Alchymista

Všechny schopnosti archetypu Alchymista jsou Pasivní [P].

Lektvar

Substance, která má po použití konkrétní efekt. Pod lektvary počítáme vše, co alchymista míchá, tedy jedy, léčiva, podpůrné prostředky, drogy a kyseliny.

Lektvar namíchám pouze v alchymistické laboratoři. Pro jeho namíchání potřebuji vybrané látky a recept. S látkami naložím dle receptu a hážu runami, abych zjistil, zda jsem úspěšl. Při neúspěšném míchání si losuji kartu z balíčku neúspěchu – může se stát mnohé – zamořím laboratoř, přijdu o použité látky, nebo se mi lektvar díky přízni štěstěny přeci jen povede...

Runy dostanu od organizátorů při výběru schopnosti Míchání lektvarů. Runy jsou opatřeny symboly různých živlů, které mají při hodu stejnou hodnotu. Hodnotu runy umím navýšit pouze vybráním schopnosti Svázání s živlem.

Po vytvoření lektvaru jej opatřím popisem efektu. Ten se po použití přečte a aktivuje.

Použití lektvaru

Po použití lektvaru přečtu papír s jeho efektem a ten se stane. V případech chybného použití s nulovými následky se nic nestane – např. potření zbraně drogou, která je určena k vypití.

Pokud hráč neví, co má v ruce za lektvar. Může se vydat za alchymistou, který se jej pomocí jeho pachu a podoby pokusí identifikovat. Při identifikaci nemůže nahlížet do papíru s efektem lektvaru. Po(u)žití je pak na vlastní nebezpečí hráče.

Extrakce látek

Pro extrakci látek z bylin potřebuji mít schopnost Extrakce.

Pro extrakci látek potřebuji alchymistickou laboratoř, zde je i popis extrakce látek z jednotlivých bylin. Látky získávám z bylin a získaný počet látek ukládám do svého inventáře v laboratoři. Pro extrakci není třeba žádných hodů kostkou, jedná se pouze o provedení samotného procesu dle návodu.

Schopnosti:

1. Odvar – Bez extrakce látek vezmu byliny a z nich uvařím odvar (RP vaření). Nepotřebuji a. laboratoř, pouze oheň (RP) a vhodné náčiní. Odvar působí přesně jedním z efektů, které mají použité byliny, dle mého výběru. Odvar má pouze RP účinky (nemůže vyvolat nemoc, dát l./t. zranění, vyléčit životy...), způsobí či zmírní např. průjem, malátnost, bolesti, rauš, uklidnění...

2. Míchání lektvaru /V na Odvar/ – Umím v alchymistické laboratoři dle receptu z látek namíchat lektvar. Pro úspěšné namíchání hážu runami a potřebuji X úspěchů dle své úrovně.

/X: 1. úroveň – 6 úspěchů; 3. úroveň – 4 úspěchy; 5. úroveň – 2 úspěchy/

3. Extrakce – Umím získat látky z byliny v alchymistické laboratoři dle návodu a uložit si je do inventáře.

4. Zas tak hrozný to není, ňam ňam [A na půl dne] – Definitivně ruší vedlejší účinky lektvarů, které vypiju (nehledě na délku jejich trvání). V rámci jednoho půldne (dopo/odpo) mohu negovat vedlejší účinky X lektvarů. Zaokrouhuje se ve prospěch hráčů.

/X: 1. úroveň – 1 lektvar, 2. úroveň – 2 lektvary, 3. úroveň – 3 lektvary, 5. úroveň – 4 lektvary/

5. Svázání s živlem – Vyberu si 1 živel, se kterým se svážu. Tento výběr později nelze změnit. Při hodu run se poté můj živel počítá jako 2 úspěchy.

6. Železný žaludek [V od 5. úrovně archetypu] – Imunita na 1 jed, nebo 1 drogu 1x denně – cíleně aktivuji až po styku s jedem/drogami.

7. Když seš teda cíťa... [M] – Umím namíchat lektvar bez vedlejších účinků (při neúspěchu při míchání vedlejší účinky lektvaru zůstávají nehledě na tuto schopnost)

8. Výzkum [M, V na Míchání lektvaru a Extrakci] – Mohu vymýšlet a vytvářet vlastní lektvary