

Pravidla Ergan 2026

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:

Plechy: 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: redukuji 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, sekýra, 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.

Body zkušeností

Body zkušeností[BZ-tka] se získávají různými způsoby. Každý den získají stabilní množství plus za splnění úkolů, za projití dungeonu, a podobně.

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, nebo svojí krabičku a odevzdat potřebný počet BZtek.
- Na naučení mistrovské schopnosti [M] potřebuji mistra, který mě bude učit. Po mistrovi je třeba se pídít herně a mám-li dostatek BZtek 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 počítat nosnost libovolného množství lidí pokud drží věc/zvěř)
- Lovit zvěř může poze hráč, který si na to odemknul správnou schopnost.
- Pokud dostanu do ruky obrázek či náčrt byliny, dokážu ji v lese nalézt a utrhnout. Bez tohoto náčrtu 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.
- 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...

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 kolíčku (pravidla u archetypu).
- Jsem-li obětí 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.

Bylinky

- Byliny neumí rozeznat a sbírat každý. Je na to potřeba dovednost.
- Byliny rostou převážně na různých označených lokacích. Na těchto lokacích se rozrůstají.
- Pokud je vytrhám tak tam žádné neporostou.

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, ale je už špinavý a musí se dezinfikovat, jedná se stále o herní předmět.

Pokud nenavštívím felčara, zranění se vyléčí po půldni (zaokrouhluje 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

Lektvary a odvary:

Substance, která má po použití konkrétní efekt. Pod lektvary počítáme vše, co alchymista míchá, tedy jedy, léčiva, podpůrné prostředky a drogy. 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. potřetí 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 BZtka u organizátorů nebo v krabičce. 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). Není jisté, že se bylina chytne.

Umím založit kompost. Na ohraničené místo musím dávat jednotky jídla a po nějaké době se tam objeví cedulka "kompost" (Nutno na toto upozornit organizátora)

Umím namíchat hnojivo - Kompost + Ruda (různá) = Hnojivo

Hnojivem zvyšuji šanci na uchycení nově zasazených bylinek a podporuji jejich množení.

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.

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 na blízko /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 zvládnu 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

Rybář

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

Schopnosti:

1. Rybářský prut (Nástroj)

2. Vrhací zbraně (Zbraň)

3. Kopí (Zbraň)

4. Střelné zbraně (Zbraň)

4. Potápění - Nyní se mohou potápět do hlubin vod pro škeble, předměty jež jsou uchyceny na dně moří, korály apod.

Herní mechanika: Dělán že plavu prsa a potápím se pod vodu. V tuto chvíli jste neviditelní pro lidi na souši

/1. úroveň - Jeden nádech, 3. úroveň - Dva nádechy, 5. úroveň - Tři nádechy

5. Vrš - Dokážu vytvořit klec na chycení ryb, ta mi pomůže chytat ryby bez lovení pomocí ostatních nástrojů (= oznámím umístění vrše orgům)

Na vytvoření Vrše potřebuji návod a suroviny dle návodu.

6. Preparace ryb - Získání surovin z úlovku (nezbytný je RP + mít speciální pomůcky na preparaci v terénu [vyrábí kovář]/speciální místo ve městě). Co z ryby získám, zjistím přímo z rekvizity zvěře. Vypreparování snižuje váhu ryby (info na rekvizitě).

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

7. Silné vrhnutí harpuny - [A] – +1 k útoku oštěpem /1. úroveň – 1x za střet, 3. úroveň – 2x za střet, 5. úroveň – 3x za střet/

8. 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/

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 stáhnu 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 plocho = zásahy cíle jej běžně připravují o životy, ale posledním vyčerpaným životem neupadá do agónie – je pouze omráčen. Od 5. úrovně mohu dát na plocho 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. Otevírání 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 zbraní 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

Mág

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

Ohniskový předmět:

Každý mág si vybere na začátku jednu věc a ta se stává jeho ohniskovým předmětem. Pokaždé když čaruje musí mít tuto věc u sebe, nebo stát v její bezprostřední blízkosti.

Pokud o předmět přijde může na sebe navázat noví, ale musí si ho vyrobit nebo si ho sehnat jinde ve hře.

Sloty magie:

Sloty jsou zásobníkem energie pro mága. Bez nabitého slotu nemůžu čarovat.

– Na 1. úrovni nemám žádné sloty na kouzla.

– 2. úroveň archetypu Mág má počet slotů jaká je jeho úroveň (1. úroveň = 0 slotů; 2. úroveň = 2 sloty; 3. úroveň = 3 sloty)

Dobíjení slotů probíhá ve městě (tyto místo mohou být i mimo město, ale to bude řečeno nebo budou označena).

Sloty se dobíjejí herním předmětem, který k tomuto slouží. Tato věc je volně přenositelná všemi jakýmkoliv herní předmět. Po nabití slotu předmětem, se předmět odevzdá do krabičky nebo orgovi zastřešující magii.

Při dobíjení slotu, stačí cca 15 minut odpočívat na jednom místě a pak odevzdat předmět.

Existují dva typy slotů. Běžný a plošný, každý z nich se nabíjí jiným herním předmětem.

Více informací dostanete před hrou a v jejím průběhu.

Naučení kouzla:

Ze začátku hry jsou známe jen některé efekty. Další se musí naučit nebo získat ve hře (Od CP, knihy, texty atd.)

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

Modifikování kouzel:

Mág může od 2 úrovně archetypu mága modifikovat své kouzla, tak aby vyhovovala jeho hernímu stylu mága.

Od 2. úrovně archetypu mága, mág dostane 9 bodů modifikace, a každou další úroveň dostane dalších 9. Kdy do jednoho kouzla může dát maximálně počet bodů, který je dělen 3 maximálním počtem bodů (Př: 2 úroveň = 9 max bodů, 3 body mohou použít do jednoho kouzla ($9/3 = 3$). 3 úroveň = 18 bodů, 6 bodů do jednoho kouzla ($18/3 = 6$)).

Ve městě mohou tyto body volně přehazovat mezi kouzly. Pokud ale vyrážím mimo město (les, dungeon atd.) v ten moment zůstává už kouzlo ve tvaru jakém jsem si ho modifikoval.

Jak se dají modifikovat jednotlivé efekty, mají tyto efekty psané u sebe.

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 přerušeno. Musím začít sesílat znovu a časový úsek běží od začátku, přerušením se nespotřebuje slot.

Dokončení a vyčarování samotného kouzla, probíhá tak že si prvně vytáhnu kámen úspěchu nebo selhání.

Nastane pak jedna ze dvou možností:

- **Úspěch** = Hráč řekne co kouzlo udělalo a jak dlouho trvá jeho efekt. Tímto se spálí jeden slot.

- **Selhání** = Kouzlo se nevyčaruje, plus mág získá 1 bod magické únavy (magická únava je popsána níže). Slot se nespálí a zůstává.

Kameny úspěchů a selhání:

Každý mág od 1 úrovně archetypu dostane váček s kameny úspěchu a selhání. 2 úspěchy a 1 selhání.

Po dokončení vyvolávání kouzla si vytáhne náhodně jeden kámen (nedívá se, vezme první co mu padne pod ruku). Úspěch značí, že se kouzlo povedlo a vyčarovalo + spálí se slot. Selhání značí, že kouzlo se nevyčarovalo a má jeden bod únavy.

Všechny kameny po vytáhnutí se navrátí zpět k ostatním kamenům.

Magická únava:

Mág vydrží magickou únavu podle své úrovně archetypu mága. Úroveň 2 = 2 body únavy, Úroveň 3 = 3 body únavy atd.

Pokud mág překročí byť o 1 bod dvou maximální únavu, padá do magického bezvědomí. Toto bezvědomí trvá cca 5 minut. Pokud překročí dvojnásobek svých bodů únavy padá do agónie. Body únavy se neustále přičítají, dokud se mág nevrátí do města kde si dá krátký odpočinek (cca 15 minut).

Zvednou z magického bezvědomí se dá předmětem co dobíjí sloty, mág se probudí ale nenabije se mu žádný slot. Nebo druhá možnost je schopnost "Dar", která probudí mága a zároveň mu může dobít i slot.

Schopnosti:

1. Zklidnění proudů [A] – 2x za půl den může mág po vytáhnutí kamene, kámen vrátit a táhnout znova

2. Recyklace [A] – Mág po nabití slotu, si hodí 20 stěnnou kostkou. Pokud hodí úspěšně v daném rozmezí, věc pro nabití se nespotřebuje.

/2. úroveň – 1 úspěch, 3. úroveň – 1-2 úspěch, 4. úroveň – 1-3 úspěch, 5. úroveň – 1-4 úspěch/

3. Duplikace [A] – Mág může 2x denně (od úrovně 4, 4x denně) udělat malý rituál, který zduplikuje věc na dobíjení slotů. Při tomto rituálu si táhne z taštičky kámen, pokud vytáhne úspěch, předmět se zduplikuje (má dva). Pokud táhne ale selhání předmět se spálí (odevzdá jako použitá).

4. Dar [A] – Vyvolávač může doplnit prázdný slot jinému mágovi, kdy sám musí mít nabitý aspoň jeden slot. Mág který slot dostává, táhne kámen, pokud uspěje slot si doplní a zůstane i vyvolávači, který použil dar. Pokud táhne selhání mág který schopnost použil spálí slot a dostane jeden bod únavy.

5. Štěstí moře [M, A] – Po vyčarování kouzla, si můžu dvakrát táhnout kameny úspěchu a selhání (po prvním táhnutí nevracím kámen zpět, až po druhém táhnutí je vrátím zpět). Pokud vytáhnu 2 úspěchy, stejné kouzlo se použije znova za 5 vteřin. Pokud jedno z těchto dvou táhnutí je ale selhání, schopnost se nepoužije a dostanu bod únavy. (schopnost, jde použít jen v případě že při začátku čarování mám všechny sloty plné)

6. Obnova [A] – Mohu schopnost použít 2x za den. Kdy si vyberu jednu ze dvou možností. **1.** Spálím slot a na jiném cíli zruším všechny body únavy. **2.** Táhnou z taštičky 1 kámen. Pokud uspěje zruší všechny body únavy z cíle. Pokud táhne selhání, nezruší žádný body únavy a sám jeden bod únavy získá.

7. Duet – Mág dovede podpořit jiného mága, který čaruje. Od začátku vyvolávání musí stát v jeho bezprostřední blízkosti. Po dokončení oba dva táhnou kameny úspěchu a selhání. Pokud aspoň jeden z nich vytáhne úspěch, kouzlo bude úspěšné. (Od 4 úrovně, může být schopnost použita i při podporování schopností jiných mágů.)

8. “To né já” [P] – Po naučení schopnosti, efekty, které platí z něj (jako vyvolávače), může použít z jiného přátelého cíle.

9. Plošně slot [P] – Odemyká možnost nabýt sloty Plošně. Pokud chci sesílat plošné kouzla musím mít nabitý slot plošně.

Názvosloví ve hře: Kámen úspěchu = Kámen Hvězdy, Kámen selhání = Kámen Hlubin, Bod únavy = Volání, Magické bezvědomí = Polibek Sirény.

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 odvar z léčivé bylinky, dezinfekci a RP.

2. 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 agonii.

/X: 1.–5. úroveň = 1–5 životů/

3. Léčení těžkých zranění – Umím hráče zvednout z agónie a operovat je. Umím vyléčit zlomeniny a vážnější zranění. Tato schopnost mi NEumožňuje léčit lehká zranění.

V rámci RP zabere čas. Spotřebuji materiál (1 obvaz + RP vhodný zákrok či pomůcka; nástroje na RP).

Při zvedání z agónie si vytáhnu runu, která určí vážnost zranění. Podle toho provedu RP scénu.

Spotřebuji materiál (1 obvaz + RP vhodný zákrok či pomůcka; nástroje na RP). Lékaři těžkých zranění dostanou od orgů runy. (První úroveň archetypu: 2 úspěchy, 1 dezinfekce, 1 operace. Každá další úroveň archetypu dodává 1 runu úspěchu.)

Křížek = úspěšně se mi podaří zvednout pacienta z agónie s jedním životem. Pacient následně funguje jako zdravý, jen s jedním životem.

Lahvička = Na vyléčení pacienta spotřebuji navíc lahvičku dezinfekce.

Nůž = Pacient potřebuje operaci.

Více informací k operaci dostanete před hrou a v jejím průběhu.

4. Léčení nemocí a jejich diagnóza – 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, znovu vytáhnout runu (osobně, nebo léčícím felčarem). Tento druhý výsledek je definitivní.

Léčím nemoc v X. fázi dle své úrovně.

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

5. Dezinfekce ob vazů – Obnovení nedezinfikovaného ob vazu stojí dezinfekci a libovolnou léčivou bylinu. V rámci RP zabere čas. Podle úrovně archetypu Felčar, dokážu obnovit X ob vazů za jednu dezinfekci. Počet bylin se nesnižuje. 1. úroveň – 1 obvaz, 3. úroveň – 3 obvazy, 5. úroveň – 5 ob vazů.

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 a drogy.

Lektvar namíchám pouze v alchymistické laboratoři podle známého receptu (Buď od jiného hráče, CP nebo ho najdu napsaný). Pro jeho namíchání potřebuju vybrané látky a recept. S látkami naložím dle receptu a hážu runami, abych zjistil, zda jsem úspěš. 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 potřebuji alchymistickou laboratoř, zde se nachází i jednotlivé kytky a obsah látek. Látky získávám z bylin a získaný počet látek ukládám do svého inventáře v laboratoři. Extrakce probíhá tak, že si vylovím svoji barevnou esenci z připraveného místa. Každá esence má svoje specifické zpracování.

Pokud u byliny neznám přítomné látky tak vyberu jednu z které připravím odvar. Poté najdu obálku dané byliny a v ní specifickou přípravu kterou jsem zvolil a nedívám se co daná esence dělá. Až někdo vypije daný odvar přečte co se mu stalo a alchymista získá jméno esence i popis.

Schopnosti:

1. Odvar – Bez extrakce látek vezmu byliny a z nich uvařím odvar (RP vaření). Nepotřebuji 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... Umím vyrobit dezinfekci - Na jednu jednotku dezinfekce potřebuji 2 J , laboratoř a RP.

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. Pokud neuspěji, na místě vytáhnu negativní efekt a přidám ho k celkovým efektům lektvaru.

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

3. Extrakce – Umím získat X různých látek z jedné byliny v alchymistické laboratoři.

/X: 1. úroveň – 2 látky; 2. úroveň – Možnost zpracovat rozkvetlou štěstěnu; 3. úroveň – 4 látky/

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

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

7. Výzkum [M, V na Míchání lektvaru a Extrakci] – Mohu vymýšlet a vytvářet vlastní lektvary. Musím lektvar míchat do speciálního základu obohaceného o Sideritový písek, poté přidám ingredience, které chci. Při házení run postupuji jako u míchání podle receptu, ale pokud neuspěji, lektvar vybublal a přicházím o všechny použité suroviny. Zapiši si postup – recept.

Do své krabičky v kanceláři napíši, co jsem použil za základ + seznam látek + způsob aplikace + předpoklady, co by měl lektvar dělat (pozitiva i negativa) .

Orgové prohlédnou a přidají papírek s efektem lektvaru. Ten čte až uživatel.