



# Felčar

Střevo, žaludek... ne to je mozek, vždyť je to jedno, tohohle už stejně neposkládáme. Dalšího prosím! Lektvary, masti a jiné patáky už mnohému zachránili život... a mnohému zachutnali tak, že pro další dávku prodal dům ženu i svou sekeru...

Felčar má několik velmi mocných schopností. Žádná z nich se ale nedokáže uplatnit přímo v boji – většinu zkušeností tedy může získat buď jako doprovod oddílu ozbrojenců nebo při plnění questů. Schopnosti má tyto (římská číslice za názvem udává nejnižší úroveň, od které můžeš schopnost používat):

## Odolnost návykovým látkám (I)

Felčar se nemůže stát závislým na žádném druhu drog. Jejich pozitivní účinek ale zůstává nezměněn. (Nevztahuje se na alkohol – ten na felčara působí.)

## Sběr bylinek (I)

Felčar rozpozná bylinky a dokáže je v přírodě sbírat. Bylinky vypadají jako malé kartičky přidělané na špejli. Můžou se vyskytovat kdekoli na herním území a v průběhu hry dorůstají. Z bylinek je možné vyrábět další výrobky, můžou ale sloužit i jako prodejní artikl (hodnota bylinky jsou přibližně 3 zlaté valounky).

## Proškolení sběračů (II)

Felčar nemusí sbírat bylinky sám, ale může si vyškolit sběrače. Sběračem se může stát kdokoli, komu felčar půjčí jednu ze svých bylin jako názornou ukázkou. Každý sběrač může sbírat jen ten druh bylinky, který dostal od felčara. Sběrač nemůže být současně poučen o více druzích, protože se v bylinkářství nevyzná a splet by to.

## Identifikace lektvarů a jedů (I)

Felčar dokáže (aspoň obecně) určit jakýkoli lektvar či jed. Stačí jej vidět, případně ochutnat a srovnat s přehledem lektvarů (dostaneš jej od orgů). Přiloženou kartičku si ale přečíst nesmíš, pokud lektvar sám nevypiješ!

## Výroba léků (I)

Felčar dokáže vyrobit celou řadu nejrůznějších lektvarů či pilulek, které mají rozličné účinky. U každého výrobku je napsáno, kolik se při jeho výrobě spotřebuje kterých bylinek a z čeho se lektvar skládá. Je důležité dodržovat přesné složení, aby jiní felčari výrobek dokázali rozeznat! Každý výrobek taky označ předtištěnou kartičkou (dostaneš od orgů), aby si ji hráči mohli po vypití lektvaru přečíst. Výroba lektvarů je tedy reálná, vždy ale trvá nejméně minutu (i tam, kde ji lze provést rychleji, např. u tablet). Vyrábět léky je možné jen ve vybavené laboratoři.



### **Jitrocelová tinktura (I)**

Přísady: 1x jitrocel na tři dávky!

Složení: voda, kapka mléka

Popis: potřeli fečar houbičkou či kapesníkem namočeným v této tinktuře libovolné zranění, tak je zraněnému vyléčen jeden život. Léčí jen vnější zranění.

### **Komplex vitamínů (I)**

Přísady: 1x ovoce

Složení: voda, citrónka, žlutá

Popis: po vypití vyléčí vnější či vnitřní zranění za jeden život!

### **Černý kafe (I)**

Přísady: 1x kávová zrna

Složení: voda, kakao

Popis: Jednu dávku kávy lze užít jako náhražku nutné dávky drogy, kterou má osoba požit v danou hodinu (takto působí však pouze jedno kafe za hodinu).

### **Ehar (I)**

Přísady: 1x muchomůrka na 3 dávky

Složení: lentilky červené či oranžové

Popis: +1 život na 30 minut (DROGA!, síla 1)

### **Antikoncepční pilulky (I)**

Přísady: 1x rulík, 1x kuňka na tři dávky!

Složení: lentilky žluté

Popis: žena, která je sní, do konce hodiny nemůže počít dítě.

### **Pálenka (I)**

Přísady: 1x ovoce na tři dávky!

Složení: voda, kapka lihu

Popis: dezinfekce či nápoj.

### **Mrkvová šťáva (II)**

Přísady: 1x mrkev

Složení: voda, žlutá, zrnko červené

Popis: Po vypití poskytne na deset minut bonus +1 k útoku střelnou či vrhací zbraní.

### **Infravize (II)**

Přísady: 1x rulík, 1x durman

Složení: mléko, žlutá, zrnko červené

Popis: kdo jej vypije, získá do konce hodiny schopnost do určité míry vidět přes překážky do vzdálenosti 2 metrů. Taktéž bez omezení vidí neviditelné bytosti. (V reálu se to projeví tak, že postava vidí totéž co hráč - tedy např. sousedy v domě ano, ale obsah zavřené truhlice ne.)



### **Lektvar plodnosti (II)**

Přísady: 1x durman, 1x ovoce

Složení: mléko, cukr, červená

Popis: po konzumaci zvýší do konce hodiny pravděpodobnost početí. Zdravé dítě se narodí, pokud je výsledek hodů 3-9. Pije jej žena.

### **Lektvar obřích pracek (II)**

Přísady: 1x špenát, 1x mandragora

Složení: mléko, modrá, žlutá

Popis: nosnost postavy, která jej vypije, se do konce následující hodiny zvýší na dvojnásobek. (tzn. vypijete-li jej ve 12:00, tak působí až do 13:59!)

### **Šotčí prach (II)**

Přísady: 1x kuňka

Složení: směs cukr, kakao a trocha soli

Popis: +2 životy na 25 minut (DROGA!, síla 1)

### **Metadon (II)**

Přísady: 1x rulík, 1x kávová zrna na tři dávky!

Složení: lentilky modré, fialová či růžové

Popis: lék vhodný k substituční léčbě závislostí (viz pravidla pro závislosti).

### **Jodid (III)**

Přísady: 2 x ryba

Složení: mléko, sůl, modrá, červená

Popis: po vypití zajistí do konce hodiny imunitu na jakoukoli formu radioaktivity.

### **Špenátový extrakt (III)**

Přísady: 2x špenát

Složení: voda, žlutá, modrá

Popis: i Pepek námořník znal toto anabolikum! Po vypití poskytne na deset minut bonus +1 k útoku tváří v tvář!

### **Protijed (III)**

Přísady: 1x durman, 1x muchomůrka, 1x jmelí

Složení: mléko, cukr, modrá

Popis: postava, která jej požije, se stává do konce hodiny imunní na všechny druhy rostlinných a živočišných jedů!

### **Lektvar soustředění (III)**

Přísady: 1x jmelí, 1x mandragora

Složení: mléko, sůl, žlutá

Popis: pokud tento lektvar vypije čaroděj, mág, léčitel či kněz těsně před meditací, urychlí se jeho nabíjení many a 1 bod za minutu.

### **Vitamínová bomba (III)**

Přísady: dva druhy ovoce, 1x mrkev,

Složení: voda, citrónka, červená, žlutá

Popis: vyléčí vnější či vnitřní zranění za pět životů!



### **Navraceč duše (III)**

Přísady: 3x mandragora

Složení: voda, citrónka, modrá

Popis: vypije-li tento lektvar zástupce kouzlicího povolání, získá okamžitě tolik many, jako by deset minut meditoval. (Nemůže ale překročit své maximum.) (DROGA!, síla 2)

### **Mandragora cloumák (III)**

Přísady: 1x mandragora

Složení: voda, žlutá, modrá, červená

Popis: pije se, +3 životy na 20 minut (DROGA!, síla 2)

### **Lektvar mistrovství (III)**

Přísady: 2x ryba, 1x muchomůrka

Složení: voda, citrónka, červená, modrá

Popis: kdo jej vypije, může do konce hodiny používat své schopnosti, jakoby byl o jednu úroveň svého povolání výše. Lze kumulovat. (DROGA!, síla 2)

### **Lektvar očisty (III)**

Přísady: 1x ovoce, 1x mrkev, 1x špenát, 1x jitrocel, 1x ryba

Složení: mléko, sůl

Popis: po vypití odstraní negativní příznaky vyvolané jinými lektvary či jedy. Ztracené životy sice už nepřidá, ale zato zastaví opakující se příznaky, navrátí ztracenou sílu, utiší hyperaktivitu, vyléčí ochromení, napraví špatné zažívání, vrátí plodnost, zrak atd. Bohužel nedokáže vyléčit prokletí, rozpad kostní dřevě, parazity, dědičná postižení, zlomeniny atd.

### **Lektvar stability (IV)**

Přísady: 1x durman + 1x muchomůrka

Složení: mléko, cukr, modrá, červená

Popis: Kdo jej vypije, ten se stává do konce hodiny imunní na veškeré psychické útoky (tzn. hypnózu, sugesci, vliv markytánek, zpověď, všechny pokřiky válečníků...).

### **Světlo z konce tunelu (IV)**

Přísady: 1x muchomůrka, 1x kuňka, 1x mandragora

Složení: mléko, červená, sůl

Popis: podává se nitrožilně, +5 životů na 10 minut (DROGA!, síla 3)

## **Výroba jedů (II)**

Felčar dokáže vyrobit celou řadu nejrůznějších jedů a substancí, které mají rozličné účinky.

### **Lektvar běhajícího muže (II)**

Přísady: 1 x špenát, 1x ovoce

Složení: mléko, sůl, modrá, žlutá

Popis: požití způsobí značné střevní potíže. Jedinec nemůže do konce následující hodiny vypít žádný léčivý lektvar či polknout pilulku (respektive požit je může ale bez jakéhokoli účinku). (Do konce následující hodiny znamená, vypijete-li jej ve 12:00, tak působí až do 13:59!)



### **Lektvar hyperaktivity (II)**

Příklady: 2x kávová zrna

Složení: mléko, kakao

Popis: po požití způsobuje značnou těkavost pozornosti. Oběť nedokáže uklidnit svou mysl v meditaci a zaostřit svou vůli do konce následující hodiny (tzn. vypijete-li jej ve 12:00, tak až do 13:59!) Vhodné proti čarodějům, mágům a kněžům.

### **Nápoj žárlivé Agáty (II)**

Příklady: 1x mrkev, 1 x rulík

Složení: voda, cukr, žlutá, zrnko červené

Popis: ten, kdo vypije tento nápoj, pojmenovaný po své vynálezce, ztrácí trvale zrak. (Tzn. zaváže si oči šátkem.)

### **Odvar z muchomůrek (II)**

Příklady: 2x muchomůrka

Složení: voda, cukr, červená

Popis: tento smrtelně nebezpečný jed připraví postavu, která jej požije, okamžitě o pět životů vnitřního zranění.

### **Lektvar gnómí krve (II)**

Příklady: 1x mandragora, 1x jitrocel

Složení: voda, citrónka, žlutá, modrá

Popis: těhotná žena, která požije tento lektvar, porodí zaručeně gnóma, ať již byl otcem kdokoli.

### **Lektvar sterility (II)**

Příklady: 1x jmelí, 1x ovoce

Složení: mléko, žlutá

Popis: obávaný to prostředek v bojích o trůn mezi šlechtickými rody. Po požití nemůže mít daný jedinec již nikdy děti.

### **Šípový jed (II)**

Příklady: 1x kuňka

Složení: voda, žlutá

Popis: zbraň, která je tímto jedem potřena, zraňuje do konce hodiny o jeden život více. (Pro jednoduchost je zranění působené tímto jedem považováno za vnější a standardním způsobem poškozují brnění. Jde tedy spíše o jakousi kyselinu.)

### **Dech kostěného draka (II)**

Příklady: 2x jmelí, 1x durman

Složení: voda, sůl, žlutá, modrá, červená

Popis: tomu, kdo se nadýchá výparů této těkavé kapaliny, upadá do kritického stavu (tzn. může požívat jen dýku a žádné brnění, neunesu suroviny). Jed lze nejlépe použít tak, že se jím napustí kapesník, který se přiloží oběti na obličej. (Přiložit kapesník na obličej ozbrojené postavě, která se brání, je v podstatě nemožné!) Účinek trvá do konce následující hodiny (tzn. nadýchá-li se oběť ve 12:00, tak trvá až do 13:59!)



### **Sérum pravdy (III)**

Přísady: 2x rulík, 1x muchomůrka

Složení: mléko, sůl, modrá

Popis: jedinec, kterému je vpíchnuta injekce tohoto séra, musí následujících pět minut popravdě odpovědět na každou otázku, která mu je položena „ano“, „ne“ nebo „nevím“. Odpovědi ze sebe vyřáží postižený zcela mimovolně, i když ho mohou poškodit. (Injekci není možné do nikoho vpíchnout v boji, či kdykoli, kdy se má dotyčný možnost bránit.)

### **Lektvar padoucnice (III)**

Přísady: 1x jmelí, 1x durman, 1x rulík, 1x kuňka, 1x muchomůrka

Složení: voda, citrónka, cukr, modrá

Popis: kdo požije tento nesmírně nebezpečný jed, začne trpět strašlivými záchvaty. Záchvat se dostavuje v každou celou hodinu a postava během něj přijde o všechny životy (kategorie vnější zranění) - upadá tedy do agonie.

### **Rychlá smrt (III)**

Přísady: 1x muchomůrka, 2x mandragora

Složení: mléko, cukr

Popis: kdo požije tento jed, ztrácí trvale schopnost upadnout do agonie. Klesnou-li jeho životy poté kdykoli na nulu, je okamžitě mrtev!

### **Kontaktní jed (III)**

Přísady: 2x kuňka, 1x ovoce

Složení: voda, sůl

Popis: lze použít tak, že si jím felčar (kterému tato substance neublíží) potře dlaň. Podá-li si s ním pak někdo ruku, tak ta mu okamžitě ochrne! Ochrnutí trvá do konce hodiny. Jed funguje samozřejmě jen na holou kůži (ne přes herní rukavice) a na ruce felčarově nevydrží neomezeně – ochrnutí lze způsobit, jen když je dlaň reálně mokrá. Jednou dávkou lze vyřadit jen jednu končetinu. Je-li jed omylem vypit, způsobí nekontrolovatelné vyplazování jazyka a oněmění do konce hodiny.

### **Izotop <sup>240</sup>Pu (IV)**

Přísady: 2 kusy smolince

Složení: stříbrný kámen (od orgů)

Popis: toto je nejnebezpečnější „jed“, který dokáže felčar vyrobit. Na konci náročného výrobního procesu vznikne malý stříbrný kamínek, který vyzařuje obrovské množství  $\beta$ -záření. Vyzařování trvá 15 minut od konce výroby, kámen se poté změní v prach. Je-li někdo v průběhu vyzařování vystaven kamenu po dobu alespoň deseti minut (tzn. má ho třeba v kapse), utrpí poškození kostní dřevě. Postava s poškozenou kostní dřeví je každou desátou minutu (tzn. :00, :10, :20 atd.) zraněna za jeden život (vnější zranění). Nebožáka zachrání jen neustálé doléčování nebo transplantace kostní dřevě. (Je zřejmé, že felčar musí kámen někomu podsunout nejpozději pět minut od vyrobení, jinak nikoho ozářit nestihne!)



## Léčebné zákroky prosté (I)

### Celkové vyšetření (I)

Po důkladném vyšetření felčar odhalí veškeré negativní či pozitivní efekty, které na postavu zrovna působí. (Jedy, prokletí, nemoci, paraziti, podpůrné prostředky, závislosti, neplodnost...). Na výsledek vyšetření se ptejte organizátora. Odhalí i předstírání smrti.

### Napravování zlomenin (I)

Felčar dokáže vyléčit zlomenou končetinu. Potřebuje k tomu dlahu (kus dřeva), kterou pevně přiváže ke končetině zraněného, tak aby nemohl ohýbat loktem či kolenem. Dlahu je třeba nosit nejméně 15 minut, jinak se nedostatečně srostlá končetina opět zlomí.

### Porod (I)

Porod za přítomnosti felčara proběhne vždy bez komplikací. (Pokud při porodu felčar přítomen není, matka ztrácí jeden život vnějšího zranění.)

## Mučení (II)

Pokud se felčar dostane do rukou svázaná živá bytost, tak ten ji může mučit. Při mučení může felčar položit mučenému každých 30 sekund jednu otázku, na kterou tázaný musí odpovědět pravdivě podle své nejlepší vůle „ano“, „ne“ či „nevím“. Během mučení oběť přichází každou minutu o jeden život vnějšího zranění (je ji ale možno léčit☺).

## Léčebné zákroky vyžadující operaci (II)

Operovat felčar ze začátku neumí, tuto dovednost se může naučit až po té, co provede pitvu na mrtvole člověku blízkého humanoida. (Skřet není člověku blízký:-). K provedení pitvy i všech operací je potřeba domu v kterém sídlí minimálně jeden felčar.

Před každou operací musí být pacientovi podána dávka pálenky na uklidnění a následně je spotřebována další dávka jako desinfekce.

### Pouštění žilou (II)

Felčar otevře cévu pacienta a nechá odtéct špatnou krev. Lze tak zastavit téměř jakoukoli rozvíjející se chorobu. Pacient při této proceduře ztrácí jeden život vnějšího zranění.

### Nasazování protézy (II)

Přijde-li někdo o končetinu, může mu felčar místo ní nasadit protézu. Tu je nejprve třeba zakoupit u konstruktéra. Protéza funguje jako zdravá končetina. Pokud se zlomí, je třeba nasadit novou.

### Transplantace kostní dřeně (III)

Je jediným lékem, který pomáhá při chorobách kostní dřeně. Podmínkou je ale nalezení dárce ze stejné rasy. Během procesu, který trvá nejméně deset minut, přijdou oba zúčastnění o jeden život. (Při této proceduře se dohromady spotřebují tři dávky pálenky – jedna na desinfekci, dvě na uklidnění pacientů.)

### Genová terapie (IV)

Jedná se o náročný proces, kdy pacientovi můžou být vyléčeny jakákoli poškození organického charakteru (zmrzačení, následky jedu, vrozené vady... nikoli prokletí). Genová terapie trvá 15 minut. Je velmi drastická – pacient během ní přijde o všechny



životy a upadne do agonie (musí být léčen). K provedení genové terapie je zapotřebí kus smolince a jedno mrtvé dítě (zdroj kmenových buněk).

Genovou terapií lze vyvolat změny i na zdravých bytostech (např. změna rasy, pohlaví, počtu končetin atd.) Takovéto zásahy jsou však velmi riskantní.

## Syntéza alkaloidů (IV)

Velmistr felčarství dokáže vyextrahovat jakoukoli látku téměř z čehokoli. V praxi se to projeví tak, že místo jakékoli bylinky může použít trojici různých kartiček ovoce (musí se jednat o různé druhy – rozdílné obrázky).

**Povinné potřeby:** *karafa na vodu, karafa na mléko, cukr moučka, sůl, citrónka, lentilky (1-2 balení), potravinářská barviva (žluté, modré, malinově červené), kapátko, pipeta (či slámky), něco na nabírání barviv (opačné konce čajových lžiček), nůžky na stříhání průvodek ...hodinky!*












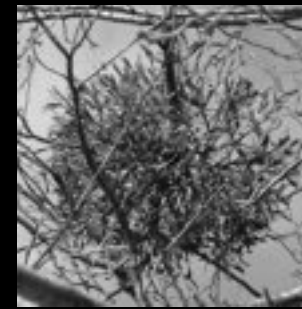


*(lív, kakao a mléko poskytnou orgové, stejně tak zapůjčí i flakónky a průvodky, barvivo je k dostání v drogerii, není třeba kupovat zelené, oranžové atd. – jedná se jen o směsi základních barev)*

**Doporučené potřeby:** *destilační aparatura, křivule, baňky, třecí miska, skalpel a pinzeta, obvazy...*





## Atlas bylinek

			
Jablko (ovoce)	Švestky (ovoce)	Třešně (ovoce)	Káva
			
Špenát	Jitrocel	Mrkev	Mandragora
			
Durman	Rulík	Muchomůrka	Jmelí
			
Kuňka	Ryba		



# ATLAS LEKTVARŮ

