Ekonomická pravidla

Přenos postav do dalšího dílu

Aby si mohl hráč přenést postavu do dalšího dílu, musí nahromadit během hry dostatečné bohatství. Čím bohatší je na začátku, tím bohatší musí být i na konci. Hráči jsou rozděleni do kategorií: nuzáci a chudina, střední třída(řemeslníci, chudší obchodníci), boháči.
Existují tři způsoby, jak přenést postavu do dalšího dílu: získat dostatečný majetek, získat nějaké mocné místo, udělat nějaký opravdu důležitý skutek.

Nuzáci a chudina

Pro chudé je úspěchem už třeba to, že budou mít trvale kde bydlet. Takže trvalý pronájem nebo získání bytu, nebo že se stanou mistry nějakého řemesla nebo alespoň kvalitními statkáři.

Střední třída

Pro Střední třídu je úspěchem získání značného majetku. Pod tímto si představte řádově tolary majetku. Přesná velikost majetku bude známá na každém Erinoru.
Úspěch na soutěži v tom, co dělají. Toto se týká především řemeslníků. Na Erinoru budou soutěže v tvorbě jednotlivých druhů řemeslníků. Nejlepší tři řemeslníci na soutěži budou mít možnost přenést si svou postavu do dalšího dílu.
V rámci hry je možné najít různé vzácné a netradiční recepty.

Boháči

Pro boháče je úspěchem něco takového, jako otevření nové obchodní cesty. Či získání šlechtického patentu nebo jiný obdobně velký počin.

Přežití v průběhu hry.

Spánek

Postava, která nebude spát v domě, má zhruba 25% ní šanci ve spánku zemřít kvůli náhodným okolnostem typu: umrzti, bytí na nevhodném místě a dalším.

Jídlo

Každá postava musí za den sníst 3 porce jídla. Ten, kdo nejedl,dostane při přestupu menší množství expů, potenciálně až žádné, a nemůže používat určité schopnosti.
Pokud nesní jednu porci, bude do dalšího jídla oslabená. Přijde o jeden život a není schopna vykonávat činnosti, které mají jako podmínku kterýkoliv z atributů na hodnotě 5 nebo vyšší.

Pokud nesní I druhou po sobě jdoucí porci, nesmí vykonávat činnosti, které mají jako podmínku kterýkoliv z atributů na hodnotě 4 nebo vyšší, a získává 10% pravděpodobnost smrti hladem.

Pokud nesní I třetí po sobě jdoucí porci, nesmí vykonávat činnosti, které mají

jako podmínku kterýkoliv z atributů na hodnotě 3 nebo vyšší, a získává 20% pravděpodobnost smrti hladem.

Pokud nesní I čtvrtou po sobě jdoucí porci, nesmí vykonávat činnosti, které mají jako podmínku kterýkoliv z atributů na hodnotě 2 nebo vyšší, a získává 40% pravděpodobnost smrti hladem.

Po pátém nesnědeném jídle už postava je schopná jen se pomalu pohybovat a dělat nenáročné činnosti a má 50% pravděpodobnost smrti.

Postava, která nesní 6 po sobě následujících jídel, umírá.

Existuje i dobré jídlo, které po snědení vrací postavě jeden život. V každém intervalu se tímto způsobem dá obnovit pouze jeden život. Některé druhy jídla mohou mít i další pozitivní účinky.

Postava přestává hladovět v okamžiku, kdy se dostatečně nají. To znamená, že sní navíc všechny porce jídla, které ji chyběli sníst dříve.

Období

Od probuzení do 1 odpoledne
Od 1 odpoledne do 4 odpoledne
Od 4 odpoledne do konce herního dne.

Řemesla

Strom surovinový

- Získávání Jídla (*1sp*)
  - Sedláctví (*2sp*)
    - Tvorba polí (4sp)
    - Mistrovství v sedláctví (4sp)
  - Sadaření (2sp)
    - Zakládání sadů (4sp)
    - Mistrovství v sadaření (4sp)
  - Lov (2sp)
    - Mistr lovec (4sp)
  - Rybolov (2sp)
    - Mistr rybář (4sp)
  - Sběr (2sp)
    - Sběr hub (4sp)
    - Sběr rostlin (4sp)
  - Včelařství (2sp)
    - Zakládání úlů (4sp)
    - Mistrovství ve včelařství (4sp)

Získávání jídla

Suroviny

Jídlo (Pochutiny, Obilí, Ovoce, Maso), Kůže

Železo, Stříbro, Zlato, Drahokamy
Dřevo, Kámen

Sedlák

Umožňuje dané osobě sklízet úrodu na polích. Pole dají každou hodinu úrodu 2 jednotky obilí každé. V rámci hry existují herní rostliny: jedná se o kartičku se zobrazením rostliny, kterou hráč zasadí, okope, zalije a následně ji nechá růst. Na kartičku při zasazení napíše čas, kdy dozraje, to jest aktuální čas + 1 hodina. Rostlinu může sklidit kdokoliv se schopností sedlák, nejen ten, kdo rostlinu zasadil.

Výroba polí

Navazuje na sedláctví a umožňuje sedlákovi na vhodných místech zakládat pole. Osoba, která umí zakládat pole, může založit 2 nová pole každé 4 hodiny. Pole představuje čtverec 1*1 m, který bude řádně vykolíkován, vyznačen provázkem a bude na něm cedulka, že se jedná o pole.

Mistrovství v sedláctví

Mistr sedlák umí se svými poli pracovat mnohem lépe než ostatní sedláci a dokáže z nich získat každou hodinu 4 jednotky obilí z každého.

Sadař

K jeho použití je potřeba založení sadu. Následně je možné sad sklízet. Sad může sklízet kdokoliv s touto schopností. Pokud si ho vlastník nepohlídá, může mít smůlu. Sad je možné sklízet každou hodinu a tomu, kdo jej sklidí, přinese dvě jednotky ovoce..

Zakládání sadů

Navazuje na sadaření a umožňuje sadaři založit nový sad. Postava s touto schopností umí založit jednou za období na vhodném místě sad.

Mistrovství v sadaření

Mistr sadař umí získat ze svého sadu 4 jednotky ovoce každou hodinu namísto dvou.

Lov

Pro lov je potřeba mít hodné náčiní. Lovecké náčiní bude vyrábět truhlář. Nutnou součástí lovu je jeho předvedení. Doporučuji simulovat pokládání pastí pro lov zvěře, a tedy koupit nebo vyrobit past, tu donést do lesa a nastražit ji tam. Po hodině se do pasti chytí zvíře, které tam následně jen vyzvedne. Každou hodinu tento způsob vynese jednu jednotku masa.

Mistr lovec

Umí vytvářet tak kvalitní pasti, že do nich chytí dvě jednotky masa. Tato dovednost umožňuje hráči ještě kromě ostatního i ze zvířat stahovat kůži. Kazdou hodinu, kdy loví, navíc stáhne i jednu kůži.

Rybolov

Pro rybolov je potřeba vhodné náčiní. Vhodné náčiní umí vyrábět truhlář. Pro lov je potřeba vhodná tekoucí řeka nebo rybník, jinde ryby chytat nelze. Každou hodinu se

pomocí prutu dá ulovit jedna jednotka jídla. Pro rybolov je potřeba dojít ke vhodné vodě a u ní na prut nasadit návnadu, nahodit prut do vody a uchytit ho tak, aby vydržel na daném místě a působil dojmem nahozeného prutu.

Mistr rybář

Věnoval se rybolovu tak dlouho, že zvládne při rybolovu za hodinu ulovit dvě jednotky jídla namísto jedné.

Včelařství

Umožňuje sklízet pochutiny z herního úlu. Herní úl je možné pořídit u tesaře, ale pro jeho korektní osazení je nutné umět zakládat úly.
Každý úl produkuje jednu jednotku pochutin za 1hodinu, vyzvednout ji může každou hodinu kdokoliv, kdo umí vybírat úly.

Zakládání úlů

Postava s touto schopností umí úl od truhláře zasadit tak, aby byl k něčemu užitečný. Zařídit, aby ho osídlilo včelstvo a další podobné.

Mistrovství ve včelařství

Takový člověk umí výborně s včelami, a díky tomu dokáže z každého úlu získat dvě pochutiny za hodinu.

Sběr

Tato dovednost umožňuje komukoliv každé dvě hodiny po chvíli hledání v lese najít jednu jednotku ovoce.

Sběr hub

Tato schopnost umožňuje komukoliv každou hodinu nasbírat až dvě jednotky pochutin po nalezení několika jedlých hub ukázaných IO.

Sběr rostlin

Tato schopnost umožňuje sbírat některé rostliny vhodné pro Alchymisty a pro případné další účely.

- Získávání surovin (*1sp*)
  - Dolování (*3sp*)
    - Dolování drahokamů (*4sp*)
    - Dolování drahých kovů (*5sp*)
  - Dřevař (*2sp*)
    - Mistr dřevař (*4sp*)
  - Kamenictví (*2sp*)
    - Mistr kamenictví (*4sp*)
    - Lamač kamene (*4sp*)
  - Rýžování (*4sp*)

Získávání surovin

Dolování

Umožňuje postavě na vhodných místech dolovat železo. Vhodným místem rozumíme důl na železo. Pro dolování musí postava dorazit do dolu. V každém dolu se jednou za hodinu objeví množství surovin, ze kterých si každým kdo má schopnost dolováním může vzít 1 odpovídající surovinu.

Dolování drahokamů

Umožňuje postavě dolovat drahokamy. Pro dolování je nutná vhodná prostora, kde si postava může jednou za hodinu vyzvednout drahokam.

Dolování drahých kovů

Umožňuje postavě dolovat zlato, stříbro.

Dřevař

Umožňuje postavě v lese těžit dřevo. Hráč každou hodinu vytěží jednotku dřeva. Pro její vytěžení musí z lesa k ohni donést otýpku dříví.

Mistr dřevař

Za stejnou dobu vytěží dvě jednotky dřeva.

Kamenictví

Umožňuje postavě v lomu na kámen těžit kámen. Hráč vytěží každou hodinu jednu jednotku kamene. Stačím aby do lomu přišel a odnesl odtamtud něco málo kamenů do města.

Mistr kamenictví

Postava s touto schopností je velmi dobrá ve získávání kamene, takže je v dole schopná získat každou hodinu dvě jednotky kamene

Lamač kamene

Postava s touto schopností je schopna lámat kámen ve volné přírodě. Takto je schopná lámat jeden kámen za každé dvě hodiny.

Rýžování

Postava se schopností rýžování může rýžovat v potoce za předpokladu, že má k dispozici žlab. Žlab lze nechat vyrobit u truhláře. Tímto způsobem je možné rýžovat zlato jednu jednotku za dvě hodiny.

Výrobní

Strom výrobní

- Výroba (*1sp*)
  - Kovář (*3sp*)
    - Výroba zbraní (*5sp*)
    - Výroba zbrojí (*5sp*)
    - Pokovování (*4sp*)
  - Zlatník (*2sp*)
    - Šperkař (*4sp*)

Truhlář (*2sp*)
    Řezbář (*3sp*)
Stavitel (*3sp*)
    Sochař (*4sp*)
    Projektant obytných staveb (*5sp*)
    Projektant infrastruktury (*5sp*)
    Projektant ostatních staveb (*6sp*)
Zámečník (*2sp*)
    Mistr zámečník (*4sp*)

Obecná pravidla pro tvorbu.

Každá schopnost hráče naučí některé recepty pro výrobu věcí. Další věci se hráči učí tvořit pomoci receptů, které je možné získat ve hře. Recepty mají zpravidla některou ze schopností jako podmínku pro naučení.

Výroba každé věci vyžaduje určité suroviny a nějaký čas strávený při výrobě. Každá postava má k dispozici každou hodinu 60 jednotek času, které může využít na výrobu. Je jedno, jestli bude vyrábět zbroje nebo truhlařit. Kdykoliv si může postava vyzvednout věci, které dodělala. Doba potřebná pro výrobu věci je udávaná v jednotkách odpovídajících minutám.

Hráč nemusí celý čas strávit výrobou věci, nicméně by měl zahrát minimálně částečně tvorbu té věci, tj. pokud je kovářem, pak by měl alespoň chvilku hrát kování. Za dobré RP může hráč vytvořit výjimečnou věc.

Vynalézání nových receptů

Každá postava, která umí vytvářet věci, které potřebují recepty, má možnost i vymýšlet nové recepty. Není nutné pouze se držet již existujících receptů.

Pro výrobu receptů je potřeba vyrobit vhodnou napodobeninu věci, kterou chcete vyrobit, a to za pomocí odpovídajícícho množství surovin, odhadněte to podle zbylých receptů. Tato napodobenina je jen podkladem pro výrobu dalších věcí.

Napodobenina musí být fyzicky existující po vyrobení. Tj. pokud byste chtěli vytvořit recept na plamenný meč, musíte z něčeho vyrobit napodobeninu plamenného meče. Napodobeninu není možné používat jako reálný předmět. U prvních dvou použití nového receptu počítejte s 50ti procentní pravděpodobností, že se vám předmět nepovede vyrobit.

Kovář

Tato schopnost umožňuje postavě vyrábět drobné kovové předměty jako hřebíky a podkovy a ostřit zbraně. Dále je také pomocí této schopnosti možné vytvářet drobné kovové náčiní jako lopatky, pánvičky a ostatní. Ostrá zbraň při prvním zásahu způsobí o zranění více.

Pro kováře je důležité vlastnit kovářské náčiní. Je vhodné, aby si hráč přivezl něco, na čem může kovat. Může to byt kovadlina nebo třeba větší kladivo.

Výroba zbrani

Tato schopnost je podmínkou pro výrobu zbrani. Kromě toho se postava rovnou naučí

recepty na výrobu dýky, tesáku a jednoručního meče. Postava s touto schopností umí zbraně také opravovat. Oprava zbraně stojí pětinu času a surovin oproti celému brnění.

Výroba brnění

Tato schopnost je podmínkou pro výrobu všech brnění. Rovnou postavě umožní vytvářet prošívanou, koženou a kroužkovou zbroj a štít. Postava s touto schopností umí brnění také opravovat. Oprava brnění stojí pětinu času a surovin oproti celému brnění.

Pokovování

Tato schopnost hráči umožňuje zbraň pokovit libovolným dostupným kovem. Na pokovení je potřeba třetina jednotek kovu spotřebovaného při výrobě zbraně.

Zlatník

Tato dovednost umožňuje postavě oceňovat předměty a vyrábět drobné šperky.

Šperkař

Umožňuje vyrábět šperky a další předměty z drahých kovů.

Truhlář

Tato dovednost umožňuje postavě vyrábět předměty ze dřeva. Umí vyrobit různé drobné předměty ze dřeva, jako třeba šípy a dřevěné panenky. Mělo by se jednat především o drobnější dřevěné předměty. Dále umí vyrábět pasti nutné pro lov zvěře.

Řezbář

Tato větev umožňuje opracovávat dřevo a vytvářet z něj umělecká řezbářská díla.

Stavitel

Tato dovednost je nutnou podmínkou pro stavbu a projektování staveb. Stavitel má do začátku plány pouze na jednoduchý dům. Pro složitější stavby musí hledat stavební plány, které je možné získat na různých místech ve hře. Většina složitějších stavebních plánů má jako podmínku zpravidla až další stupně této schopnosti tj. projektanta.

Sochař

Tato dovednost umožňuje vytvářet sochařská díla.

Projektant obytných staveb

Tato dovednost je podmínkou pro vytváření domů a dalších podobných budov. Pro většinu budov je nutné vytvořit plány.

Projektant infrastruktury

Tato dovednost je podmínkou pro stavbu budov infrastruktury: cesty, hradby a podobné.

Projektant ostatních budov

Tato dovednost je podmínkou pro stavbu všech ostatních velmi specifických budov, například chrámů.

Zámečník

Postava s touto schopností se naučí vyrábět jednoduché zámky. Zámek je obecně malá krabička, ke které jsou připevněny spletené drátky. Kolik a jak dlouhých drátků od sebe odlišuje jednotlivé zámky.
Jednoduchý zámek je spletený ze třech vláken o délce 15cm.

Mistr zámečník

Každý mistr umí vyrobit i zámky složitější než základní. Konkrétně se jedná o zámky profilové, šifrové a heslové.

Zámky šifrové

Je spleten z 5ti vláken o délce 20 cm.

Zámky heslové

Je spleten ze 7mi vláken o délce 15 cm.

Zámky profilové

Je spleten ze 4 vláken o délce 30 cm.

Služby

Strom služeb

- Služby (*1sp*)
  - Hostinský (Kuchař) (*3sp*)
    - Palič (*4sp*)
    - Mistr Kuchař (*5sp*)
    - Výrobce lehčího alkoholu (Pivo, Víno, Medovina) (*4sp*)
  - Obchodník (*1sp*)
    - Mistr obchodník (*3sp*)
    - Znalec surovin (*2sp*)
    - Znalec zboží (*2sp*)
  - Herec (*4sp, int 2*)
    - Karbaník (*4sp*)
    - Bard (*3sp*)

Hostinský (Kuchař)

Kuchař umí uvařit dobré jídlo. Takové dobré jídlo vyléčí jeden život a nahradí dvě obyčejná. Nicméně není mistrem, a tak je možné vyléčit takto život pouze jedním dobrým jídlem za den.

Palič

Postava s touto schopnosti umí pálit alkohol. Na začátek umí uvařit kedlubnovici. V průběhu hry je možné najít recepty na další nápoje. Různé nápoje mají různé efekty.

Mistr Kuchař

Postava mistra kuchaře dokáže s jídlem neuvěřitelné věci. Různá jídla od takovéhoto

kuchaře budou mít různé účinky. Každý mistr kuchař může mít své specifické recepty, které nikdo jiný nebude znát.

Výrobce lehčího alkoholu

Postava s touto schopností je schopná vařit lehčí alkohol jako pivo, víno a medovinu či další podobné nápoje na které půjde najít recepty v průběhu hry.

Obchodník

Postava se schopnosti obchodník je schopna každou hodinu jednou usmlouvat cenu po dohodě o deset procent. Neplatí pro obchodování mezi hráči.

Mistr obchodník

Díky mnoha letům praxe v obchodních záležitostech je schopen smlouvat ještě lépe a zvládne usmlouvat až dvacet procent z ceny zboží. Neplatí pro obchodování mezi hráči.

Znalec surovin

Není tak obecně schopný jako mistr obchodník, ale o surovinách toho ví opravdu hodně, a tak zvládne jejich cenu snížit o třicet procent. Efekty schopnosti se nesčítají. Neplatí pro obchodování mezi hráči.

Znalec zboží

Zvládne snížit cenu zboží vytvořeného řemeslníky o třicet procent. Neplatí pro obchodování mezi hráči.

Herectví

Postava se schopností herectví umí svým hraním trvajícím alespoň 5 minut zaujmout publikum natolik, že ji za to město zaplatí jeden trojník za každého diváka. Divákem rozumíme někoho, kdo bude celou dobu sledovat představení. Suma se násobí počtem herců, neboli hrají-li dva herci, dostanou každý jeden trojník za představení. Tuto schopnost může každý herec použít nejvýše jednou za hodinu.

Karbaník

Postava s touto schopností umí výborně podvádět při provozování hazardních her. Hraní se dá výborně použít při podvádění. Například při hře v kostky má možnost hodit si kostkou navíc a vybrat si které použije. Při ruletě může dát až jedenapůlnásobek žertonů, než by měl standardně vsadit. A další podobné.

Bardství

Postava s touto schopností je schopná postavám, které naslouchají její hře na hudební nástroj nebo jejímu zpěvu, vnuknout nějakou náladu nebo emoci: radost, odvahu, smutek. Apriori to ale postavy k ničemu nenutí.

Vzdělání

Každá postava na Erinoru umí číst, pokud není vyloženě negramotná. Negramotné postavy to mají zmíněné v historii a dohodnuté s orgy.

Tato schopnost vám poskytuje znalosti v daném oboru v rámci dosažené úrovně

Lithénského vzdělání. Vstup do stromu vzdělání a tedy 1. úroveň stojí 1 sp. Následují 3 obory – 2. úroveň. Pokud vám zde něco chybí, domluvte se s orgem.

Pokud máte nějaké vzdělání v daném oboru, můžete používat na dané úrovni svoje znalosti (třeba u přírodovědy, fyziky…) nebo načtené znalosti o světě. Pokud si myslíte, že by při vašem vzdělání měla vaše postava něco vědět, můžete se na to zeptat IO (uvidíte co vám odpoví).

První úroveň

Druhá úroveň

Základní vzdělání (obsahuje základní přehled o světě, federaci, známých náboženstvích a podobně) (1sp, int 2)

Přírodověda (3sp, int 2) (sem patří znalosti biologie, chemie, geologie, zeměpisu a podobné)

Historie (3sp, int 2) (sem patří i znalosti dějin umění a architektury, schopnost dělat archeologické průzkumy, ale i znalost politiky, jazykovědy a podobné)

Fyzika (3sp, int 2) (to je i matematika, astronomie, technika...)