

VIDĚNÍ MANY



Alchymisté dokáží rozeznat, zda a kolik many v sobě určitý předmět má. Tyto informace jsou klíčové k jeho dalšímu zpracování.

K vidění many potřebuje alchymista zhruba jednu minutu času (10 kol). Během ní se musí na daný předmět soustředit. Aby v této činnosti mohl vůbec uspět, musí být zkoumaný objekt dostatečně blízko. Při úspěchu alchymista zjistí, zda předmět obsahuje manu a kolik jí zhruba je.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

INT vs. X

DESTILACE MANY



Alchymista dokáže separovat manu z různých předmětů, které ji obsahují. Základním **předpokladem je, aby předmět nějakou manu obsahoval**. K destilaci many či proměně surovin lze použít i již existující magické předměty. Hod na **efektivitu** určuje, kolik many získáš během jedné hodiny destilace. Provádí se pouze jednorázově a vynásobíš ho počtem strávených hodin. **Z předmětu nelze vydestilovat více many, než kolik obsahuje.**

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

1k10 + OBR

LUČBA



Lučba je věda, která se zabývá vlastnostmi, složením a přípravou různých látek. Je to právě ona, která je nejdůležitějším uměním celé alchymie.

Zvládnutí této dovednosti je klíčové pro výrobu všech alchymistických předmětů. Čím lépe ji ovládáš, tím větší máš šanci ve výrobě uspět. Bez ohledu na to, zda jsi při výrobě předmětu uspěl či nikoliv, si **musíš vždy odepsat manu, základ i suroviny, které byly potřeba.**

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

OBR vs. Obtížnost

Výbušniny

BOMBA



Bomba je **železná koule** o velikosti lidské dlaně naplněná třaskavinou. K jejímu odpálení se používá **zápalná šňůra**. Její délka určuje počet kol do výbuchu - **kolo za každých 10 coulů délky**. Při explozi je každý tvor v okruhu **pěti sáhů** kolem bomby zraněn střepinami.



35



10 minut



8



0 ihned

Základ:

železná koule
zápalná šňůra

Zraní za 2k6 + 4 životů

Výbušniny

DÝMOVNICE



Malá, obvykle dřevěná nebo hliněná trubička. Obsah lze zapálit přímo nebo pomocí zápalné šňůry. Když se rozhoří, vytvoří kolem sebe hustý dusivý oblak dýmu co vyvolává kašel a dráždí oči. Zamoří kruh o **poloměru deseti sáhů**. Viditelnost uvnitř je 1 sáh a zvenci dovnitř není vidět vůbec. Lze ji vrhat.



25



10 minut



6



5 minut

Základ:

listí, utěsnitelná schránka
případně zápalná šňůra

Ostatní užitečné předměty

KOUZELNÝ INKoust



Flakón klasického **oleje proměněný v upravený inkoust libovolné barvy.**

Ten má pak vysokou odolnost vůči vodě. Lze vytvořit tyto varianty:

Neviditelný inkoust zviditelněný teplem.

Světélkující inkoust v barvě dle potřeby.

Mizející inkoust, který se do hodiny bezstopou odpaří.



4



6



5 minut



6

Základ:
olej

Ostatní užitečné předměty

LAKMUSOVÝ PAPIREK



Ponořením papírku do vybrané tekutiny dokážeš určit, co je zač. Jestliže ji umíš vyrobit, poznáš, o jaký jed či lektvar se jedná, jinak určíš, zda je nebezpečná. Jedy, kyseliny a podobné tekutiny zbarví **bílý proužek pergamentu** do zelena. Lze stejným způsobem použít i na vzorek krve a zjistit, zda je postava otrávena a jakým jodem.



1 (10 ks)



5



10 minut



6



0 ihned

Základ:

pergamen

Ostatní užitečné předměty

ZÁPALNÁ ŠŤŮRA



Zápalná šňůra je obvykle cca 60 coulů **dlouhý kus provazu**. Alchymista do něj vpraví speciální suroviny, které mu zajišťují stabilní hoření a drobné jiskření. **Rychlost hoření šňůry je zhruba 10 coulů za kolo.** Šňůra se využívá především ke odpalu výbušnin všeho druhu.



-



5



5 minut



6



1-6 kol

Základ:

lano / šňůra / liána aspoň 60 coulů

Ostatní užitečné předměty

ZŘEDĚNÝ LÍH



Zředěný líh je **čirá tekutina** a se používá k čištění alchymistického vybavení. Dokáže dezinfikovat rány a zabránit vzniku infekce. Jeden flakón obvykle obsahuje dostatek líhu k provedení deseti takových akcí.



-



10



30 minut



6

Je vysoce hořlavý a lze ho použít jako zápalnou láhev.

Základ:

jákykoliv alkohol

LEKTVAR MEDVĚDÍ SÍLY

Po pozření této husté **hnědé, odporně slané, silně páchnoucí tekutiny** se začne postava potit, její svaly se napumpují a začne rychle dýchat. Zvýší se jí Oprava za Sílu o 3 body.

Jakmile však efekt lektvaru vyprchá, bude se cítit velmi vyčerpaná. Získá tak 5 Bodů únavy či půl Stupně únavy.

Základ:
zvířecí krev šelmy



30

35

10 minut

6

30 minut

1 den

SIL +3

ZH1

74

LEKTVAR MUCHOLAPKA

Minutu po pozření této husté **zlatavé, sladké tekutiny vonící po medu a borovicí** se pijícímu změní sliny na zvláštní pěnu, která dokáže silně přilnout k jakémukoliv předmětu. Sliny si lze plivnout do dlaní či na chodidla a lézt tak po zdech či po stropě. Rychlost pohybu je dána velikostí: A 2 sáhů, B 4 sáhů, C 6 sáhů za kolo.

Základ:
pivo, pryskyřice



15

10

5 minut

8

15 minut

12 hodin

ZH1

74

LEKTVAR NEUTRALIZACE

Pozření této **jasně oranžové, slabě bublající tekutiny bez chuti a zápachu** dokáže během jednoho kola **zrušit efekty** všech lektvarů, který na postavu právě působí. Neúčinkuje na jedy a lektvary, které měly jednorázový efekt. Odstraňuje i četnost rušeného lektvaru a lze ho bez obav použít znovu.

Základ:
3 dcl lihu



5

10

5 kol

8

0 ihned

-

ZH1

74

LEKTVAR RYCHLOST

Pozřením této **bleděmodré, nasládlé, po máté vonící tekutiny** se postava stane extrémně pohyblivou. Její rychlost se zdvojnásobí a získá tak každé kolo **jeden útok (a tím i obranu) navíc**. Zároveň získá bonus **+2 k hodům na obranu, iniciativu** a všem akcím vyžadujícím **Obratnost**. Lektvar nedokáže zkrátit dobu sesílání kouzel.

Základ:
voda, ještěřčí ocásky



12

20

2 minuty

8

10 kol

1 den

Ini +2, OČ +2, +1 útok

ZH1

75

LEKTVAR RANHOJIČ

Pozřením této **rudé tekutiny chutnající a vonící po skořici, hřebíčku a víně** se postavě **vyléčí 1k6 + 2 životů**. Zároveň je možné jím zastavit ztrátu životů při kritickém zranění. V takovém případě se vyleje na ránu a ta se během kola zacelí. Při tomto použití už však k obnově počtu životů nedochází.

Základ:
vino



5

15

5 minut

6

0 ihned

12 hodin

Vyléčí 1k6 +2 životů

ZH1

75

UNIVERZÁLNÍ PROTIJED

Po pozření této **tmavě šedé, hořké tekutiny bez zápachu** se neutralizují jedy s nebezpečností menší než 7. Silnější jedy pak oslabí na polovinu jejich účinku po celou dobu jejich trvání.

Základ:
voda, uhlí



5

10

1 minuta

6

0 ihned

2 hodiny

ZH1

75

LEKTVAR ZMĚNY VELIKOSTI

Po pozření této **oranžové tekutiny octově kyselé vůně a pachu moči** se postava zvětší nebo zmenší o jednu třídu velikosti. Pokud je k jeho výrobě použita oslí moč, jedná o lektvar zmenšování. Pokud koňská, jde o lektvar zvětšování. Změna nemá vliv na předměty, které má postava u sebe.

Základ:
koňská nebo oslí moč



25

30

10 minut

8

30 minut

1 den

ZH1

75

POKROČILÁ IDENTIFIKACE

Léta praxe a studia jsou v alchymii nenahraditelná. S jejich pomocí lze rozeznat charakteristické znaky různých druhů alchymie a vše, co s nimi souvisí. Identifikace se provádí hodem na ověření úspěchu. Jestliže jím alchymista překoná určenou **Obtížnost** (obvykle **odpovídající Obtížnosti výroby daného předmětu**), podaří se mu předmět identifikovat. **Zjistí, jak se používá, čeho se s ním vyvarovat a do jakého oboru alchymie náleží.** V opačném případě se identifikace nezdaří.



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

INT vs. Obtížnost

ZH1

78

VÝROBA SVITKŮ

Alchymista dokáže vyrábět magické svitky, ze kterých lze sesílat kouzla. K výrobě je potřeba **pomoc kouzelníka, 30 many, 15 surovin a jako základ pergamen a vosk.** Výroba trvá 1 kolo za 1 bod many kouzla. **Obtížnost odpovídá vyvolávanému kouzlu.** Pokud uspěje výroba, kouzelník sešle na pergamen zaklínadlo. Alchymista pak svitek zapečetí a do vosku vyryje speciální symbol. Svitek může použít kdokoliv. Stačí jej držet, zlomit pečet a vědět, jak na to. Jinak se mana nekontrolovaně vyzáří.



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

OBR vs. X

ZH1

78

AMULET MANY



Tento amulet je vyhledávaným zbožím všech kouzelníků a čarodějů. Krystal má v sobě manu, kterou dokáže kouzelník načerpat a použít. Za každý bod many z amuletu může načerpat **1 bod many** kouzelnické a to rychlostí **1 bod za kolo**. Čerpání vyžaduje soustředění kouzelníka.
Kapacita je 20 bodů many.
Základ:
přívěsek a ametyst

140 + 20

148

2 dny v dílně

12

0 ihned

1 mana za kolo

BOTY VODOMĚRKY



Nositel těchto bot dokáže **chodit po vodě, sněhu, blátě, tekutém písku** a podobně. Pravdou však je, že taková chůze bývá poměrně obtížná. Boty totiž způsobují dojem vlnění a houpání terénu pod postavou. Rychlost jeho pohybu je tak o polovinu nižší, než je obvyklé.

85

200

2 dny

10

-

Základ:
boty a 10 vodoměrek

CALDOROVA MASKA



Použitím masky za **2 body** **přidavne many na 15 minut** může její nositel **změnit vzhled** svého **obličje**. Stačí si pouze na někoho vzpomenout a **během kola dojde k proměně**. Maska samotná zakrývá i temeno hlavy. Předmět funguje, dokud je v něm nějaká **přidavná mana**. Po vyčerpání svou zvláštní schopnost ztrácí.
Základ:
libovolná maska

90 + 30

60

2 dny v dílně

14

15 minut

2 many za 15 minut

ČAROVNÝ ŠTÍT



Alchymista dokáže vyrobit speciální nátěr, kterým upraví povrch štítu. Ten pak lépe snáší nárazy, tlumí sílu úderů a obecně zlepšuje schopnost krýt se. Díky tomu je **kvalita štítu o +1 vyšší**, než je u daného štítu jinak obvyklé. V ostatních parametrech je tento štít stejný jako jeho původní verze.

80

45

2 dny

8

-

Základ:
štít

+1 ZO

ČELENKA POROZUMĚNÍ



Jedná se o tenkou stříbrnou čelenku, která propůjčuje svému nositeli **schopnost porozumět cizí řeči a písmu**. Za řeč se považuje případný inteligentní projev bytosti (Intelligence 2 a výše). Nositel čelenky sám tímto jazykem či písmem komunikovat nedokáže.

50

100

1 den

10

-

Základ:
čelenka

ČERNÉ SVĚTLO



Tento předmět je postrachem nemrtvých a neviděných. Ingredience jsou vloženy do skleněné koule opatřené zátkou. Po jejím odstranění trvá **tři kola**, než se fosfor sám vznítí a spustí reakci. Ta se projeví oslepujícím zábleskem, který **popálí za 3k10 životů** každého **nemrtvého a neviděného** v kruhu o poloměru 15 sáhů.
Základ:
fosfor a skleněná koule

15

20

2 hodiny

10

0 ihned

Zraní za 3k10 životů

CHODECKÝ PLÁŠT



Tento plášť je speciálně upravený olejem a tukem tak, aby se stal odolným vůči vodě. Díky tomu je dokonale nepromokavý. Je tak ideální na cesty ve špatném počasí. Mana v něm navíc způsobuje, že v zimě příjemně hřeje a v létě je vzdušný a mírně chladí. Jak už název napovídá, patří k téměř povinné výbavě chodců, ale nejen jich.
Základ:
plášť

40

50

1 den

8

-

ČOČKY NOČNÍHO VIDĚNÍ



Čočky umožňují svému nositeli **vidět ve tmě**. Vše je ale vidět jen v odstínech šedi (i ve dne). V naprosté tmě lze rozeznat překážky a obrysy. Již při matném světle vidíš jako ve dne. **Lze nosit zhruba 6 hodin**. Pak je potřeba je vrátit do roztoku a nechat oči na hodinu odpočinout. Roztok vydrží týden a stojí 5 bodů many.
Základ:
oči nočního tvora

65

30

3 hodiny

10

-

ELIXÍR METAMORFOZY



Tento elixír umožňuje **proměnu na jiného tvora**, jehož vzorek byl při výrobě receptu použit. Tvor musí být zhruba stejné velikosti. Proměnou dotyčný získá všechny fyzické proporce a atributy cíle, získá i zvláštní schopnosti. Proměna nemá vliv na mysl uživatele ani na jeho znalosti. Elixír mění jen tělo uživatele. Na předměty nemá žádný vliv.
Základ:
0,1l lihu a vzorek cíle

70

12

2 minuty

12

6 hodin

1 den

ELIXÍR PROTI LYKANTROPII



Tento elixír dokáže **vyléčit lykantropii**. Je potřeba, aby byl podán ještě před příchodem prvního úplňku. V takovém případě se postava zcela uzdraví. Jestliže však postava nevpila elixír včas, dokáže už jen tlumit následky nákazy. Po dobu 24 hodin zvládne potlačovat projevy nemoci a tím zabránit proměně postavy ve vlka. **Základ:**
0,1l lihu a vlčí mor

40

35

30 minut

14

0 ihned

1 den

ZH1

87

ELIXÍR SEDMIBÝLÍ



Tento elixír dokáže účinně léčit zranění a tlumit bolest. Mimo jiné umí zastavit otravu krve. Po pozření elixíru se postavě **vyléčí 3k6 + 6 životů**.

Základ:
0,1l lihu a byliny

18

22

20 minut

10

0 ihned

1 den

ZH1

Vyléčí 3k6 + 6 životů

87

ELIXÍR ZAPOMNĚNÍ



Tento elixír se obvykle míchá do piva či jiného alkoholu. Lze tím zakrýt jeho specifickou chuť. Při pozření způsobuje okamžitě **podivnou otupělost**. Po dobu jedné směny obět nevnímá okolí a vypadá zadumaně a nekomunikuje. Po skončení účinku elixíru si navíc dotyčný **nepamatuje nic** z toho, co se během předchozí směny stalo. **Základ:**
0,1l lihu a makovice

35

10

5 kol

8

15 minut

ZH1

87

GAISTOVA LAMPA



Gaistova lampa slouží k hledání tajných chodeb. Používá se zásadně ve tmě anebo v šeru. Po zapálení oleje v ní začne vydávat kužel matně zeleného světla, který dosvítí nejvýše na vzdálenost 5 sáhů. **Světlo prochází dřevem i kamenem, neprosvítí kov.** V jednom kole prozkoumá povrch o **velikosti 2x2 sáhů**. **Vyčerpá 5 bodů many.** **Základ:**
broušená čočka a lucerna

60 + 100

60

2 hodiny

10

1 kolo

ZH1

5 man za kolo

87

JED DORFŮV SPÁNEK



Tento jed otupuje mysl obět. Pokud jej někdo pozře, hází si na Odolnost proti jeho nebezpečnosti. Při neúspěchu **ztrácí automaticky iniciativu a má Nevýhodu (postih -5) ke všem akcím**. Pokud není postava ve stresové situaci, upadne **za patnáct minut do spánku**. Nebezpečnost lektvaru lze **zesílit o +1 za každých 5 bodů many**. **Základ:**
voda a makovice

5 (+5X)

30

20 minut

8

4 hodiny

ZH1

ODO vs. 1 + X

81

JED VOSÍ ŽIHADLO



Tento jed lze použít buďto k nanesení na zbraň, nebo k přímému požití. Dávka stačí k potření **10 šípů či jedné čepele**. Je-li cíl zraněn a neuspěje v hodu proti pasti, bude otráven. Ztratí **2 životy při zásahu šípem nebo 10 životů při zásahu čepelí**. Jed se zásahem setře. Při **pozření 5 životů každou směnu** do překonání snižující se pasti. **Základ:**
voda a jedovaté byliny

-

40

20 minut

8

1 zásah

ZH1

ODO vs. 6

82

KOUZELNÝ LUK



Základem této zbraně je magický olej vetřený do tětiny a napuštěný do těla luku. Upravená zbraň je pak nebezpečnější. Snadněji se s ní střílí, působí větší zranění a umožňuje zasáhnout vzdálenější cíl. **Útočnost i Zranění jsou u kouzelného luku o +1 vyšší** nežli u původní zbraně. Všechny mají navíc o 30 sáhů delší dostřel. **Základ:**
luk, koňské žíně a olej

40

100

2 dny

8

-

ZH1

+1 ÚČ, +1 zranění

82

KOVOŽROUT



Pokud se tato látka dostane do kontaktu s kovem, okamžitě reaguje. Zasažené místo zčerná a z kovu začne stoupat štiplavý dým. Během **jedné minuty je schopna rozežrat kov o tloušťce meče**, během pěti minut i mohutná oka řetězu. Jeden flakón lze neutralizovat dvěma litry vody. Sama přestane po jedné směně účinkovat. **Základ:**
kyselina

45

40

30 minut

8

15 minut

ZH1

88

KRVAVÉ OSTŘÍ



Tato dýka je děsivým nástrojem v boji. Snadno totiž překoná i vycpávanou zbroj. Díky magii se navíc udržuje stále ostrá. Její drobné zoubky pak způsobují větší zranění, než je u dýky obvyklé. **Útočnost i Zranění jsou u Krvavého ostří o +1 vyšší** než u původní zbraně. Obvykle tedy 3/+1/+1. Její váha i délka pak zůstává stejná. **Základ:**
dýka

30

30

3 hodiny

8

-

ZH1

+1 ÚČ, +1 zranění

82

KRYSTAL KVANTOGEN



Tento krystal se používá k prořezávání různých překážek. Po aktivaci začne jeho vrchol vyzařovat oslnivé světlo o nezměrné teplotě a **taví vše**, co mu přijde do cesty. Kvantogen odebere z krystalu **3 body many za jedno kolo** použití. Svým žářem **překoná materiál o hloubce jednoho a délece 10 coulů**.
Základ: **drahokam**

40 + 90

60

1 den v dílně

12

-

3 many za kolo

LEKTVAR AMÉBA



Postava se **promění v lesklou průhlednou hmotu podobnou slizi**. Vybavení zůstane na místě. Dokáže pohybovat i plazením po zdech a stropě, lze protékat pode dveřmi nebo prolézt klíčovou dírkou. Obvyčejné zbraně způsobují čtvrtinové zranění. Kouzelné zbraně zraňují plně, stejně jako kouzla. Oheň způsobuje dvojnásobné zranění.
Základ: **vaječný bílek a mléko**

30

20

10 minut

12

30 minut

1 den

3 many za kolo

LEKTVAR MRAZUŽÁR



Po požití tohoto lektvaru je postava **chráněna proti žáru nebo chladu** (dle použitého základu). Není tak dočasně zranitelná běžným ohněm či mrazem. Ohnivá a ledová kouzla či dračí dech způsobí pouze poloviční zranění. Extrémní případy, jako je třeba pohyb v lávě, však bývají smrtelné.
Základ: **líh nebo olej a květ divizny (proti chladu) nebo květ heřmánku (proti žáru)**

35

60

5 minut

8

15 minut

12 hodin

3 many za kolo

LEKTVAR ŽIVOTABUDIČ



Po požití tohoto lektvaru **přestane** postava zcela (na dvě hodiny) **cítit únavu**. Jakmile účinek lektvaru odezní, bude naopak dvakrát vyčerpanější, než byla předtím. Spánek nutný k obnově životů či meditaci pak musí trvat o polovinu déle, než je obvyklé.

40

15

5 minut

8

2 hodiny

5 dní

Základ: **rum a býčí žlázy**

3 many za kolo

LÉTAJÍCÍ KOŠTĚ



Létající koště má v sobě polapeného démona, který mu propůjčuje jeho schopnosti. Koště dokáže **létat rychlostí zhruba 60 sáhů za kolo a unese až 130 liber zátěže**. Ten, kdo ho ovládá, sedí na jeho zadní části. Myšlenkou pak určuje směr a rychlost letu. Při překročení nosnosti, létá pomaleji a níže, leckdy se také nevznese vůbec.
Základ: **koště**

315

15

1 den

14

-

3 many za kolo

MEČ POŽÍRAČ DUŠÍ



Tento meč v sobě obsahuje lačného démona. Jakmile je jím někdo zraněn, démon se nasytí krví oběti (**vsaje jí 2 životy navíc**). Krmení démona krví alespoň za 2 životy denně je naprosto nezbytné pro jeho udržení v naší existenci. Po třech dnech „půstu“ čepel praskne, démon se uvolní a navždy zmizí.

130

110

1 den

12

-

Základ: **meč**

+2 zranění

NASLOUCHÁTKO



Pomocí naslouchátka lze **vyslechnout i tichý hovor nebo šepot** až na vzdálenost 50 sáhů. Zesiluje navíc i nezřetelnou řeč za překážkou (dveře). Obvykle funguje tak dobře, že není potřeba ověřovat úspěch naslouchání. V opačném případě dává nositeli **Výhodu (bonus +5) na Postřeh**.

112

60

2 dny

8

-

Základ: **ucho, kovový trychtýřek**

Výhoda +5 postřeh

NEKROZOR



Nekrozor je zvláštní **dalekohled**, sloužící k **vyhledávání nemrtvých**. Funguje na principu zvýraznění **tepelné stopy tvorů**. V klidovém stavu funguje jako běžný dalekohled s **trojnásobným přiblížením**. Po aktivaci dokáže ukazovat auru tvorů až na vzdálenost 100 sáhů. **Za kolo** pozorování se z něj **odčerpají 3 body many**.
Základ: **čočky, krystal, dva tubusy**

50 + 60

90

2 dny

10

1 kolo

3 many za minutu

PLAMENNÝ MEČ



Ostří meče je prosyceno manou. Stačí škrtnutí čepel o cokoliv drsného a nazelenalý **plamen zachvátí celé ostří**. Plameny dokáží matně osvětlit prostor do vzdálenosti 2 sáhy. **Vydrží svítit zhruba den**. Čepel lze uhasit ponořením do vody nebo omezením přístupu vzduchu. Zapálený meč způsobuje dodatečné **zranění 1 – 3 životy**.
Základ: **meč**

130

70

1 den

12

-

+1k6/2 zranění

PLÁŠT CHAMELEON



Plášť dokáže maskovat svého nositele. V okamžiku sepnutí spony začne na sobě zrcadlit to, co je za ním. Pro pozorovatele se **stává téměř neviditelným**. Jestliže se postava v plášti pohybuje, lze si jí všimnout. Pokud stojí nebo se zvolna pohybuje, je maskování naprosto dokonalé. **Mínuta** použití pláště **odčerpá 2 body přidavné many**.
Základ:
 plášť s kapucí

30 + 120

100

2 dny v dílně

12

10 kol

2 many za kolo

PRSTEN BLESKU



Tento prsten dokáže proměnit manu obsaženou v krystalu a zformovat ji do silného **energetického výboje**. Tím lze zasáhnout **cíl na vzdálenost 20 sáhů a zranit ho za 2k6 životů**. K seslání blesku dojde, jakmile nositel úmyslně sevře ruku v pěst. Použití stojí **5 bodů přidavné many**. Můžeš seslat vždy jen jeden blesk za kolo.
Základ:
 prsten a krystal

100 + 40

120

2 dny

10

0 ihned

Zraní za **2k6** životů

PRSTEN VAROVÁNÍ



K výrobě tohoto prstenu je potřeba předmět, který patří tomu, před kým má varovat. Lze upravit tak, aby se vázal na jednotlivce nebo na celou skupinu. Prsten se **aktivuje sám, pokud je daný tvor blíže než 100 sáhů**. Začne se zahřívat, slabě chvět a jasně svítit. Čím blíže tvor je, tím více prsten reaguje. S trochou cviku lze takto i stopovat.
Základ:
 prsten, sklíčko a fetiš

40

35

1 den

8

-

RESPIRÁTOR



Respirátor je kožená maska, ze které vede úzká hadička do speciálně upravené torny. V té je uschována dostatečná zásoba **vzduchu na 1 směnu dýchání** tam, kde to jinak není možné. Respirátor lze během jednoho kola znovu naplnit vzduchem (musí to být ale na místě, které nějaký vzduch obsahuje).
Základ:
 plíce (tvor velikosti A nebo vyšší) a kožená torna

40

185

1 den v dílně

8

15 minut

SVĚTLOPRACH



Prášek začne při kontaktu se vzduchem jemně svítélkovat, **po pěti kolech se rozzáří**. Desetina váčku vydává záři o síle pochodně. Ta slábne, až po dvou hodinách ustane docela. Prach při svícení nevydává teplo a doprovází ho pouze jemný pach síry. Je velmi lehký a nechává se tak snadno unášet vzduchem.
Základ:
 drčený drahokam - nejčastěji opál

5

20

10 minut

6

2 hodiny

VAK BEZTÍŽE



Tento vak o průměru 30 × 60 coulů má v sobě zakletého démona. Díky němu nemají **předměty v něm žádnou hmotnost**. Jejich množství je limitováno pouze velikostí vaku. Předměty v něm musí být uschovány celé a nic nesmí trčít ven. Do vaku se nesmí vkládat magické předměty. Na živé tvory nemá démon žádný vliv.
Základ:
 pytel nebo vak

45

90

1 den

14

-

VÝBUŠNÁ HLÍNA



Výbušná hlína otevírá alchymistům dveře dokořán. Dá se snadno vpravit do zámku či spáry pode dveřmi. Explozi lze vyvolat kontaktem s přímým ohněm či prudkým nárazem. **Exploze zraní každého v dosahu (kruh o poloměru tři sáhy) ohněm za 2k6 životů**. Trvanlivost výbušné hlíny je 1 měsíc. Poté může vybuchnout.
Základ:
 hlína

12

15

10 minut

10

0 ihned

Zraní za **2k6** životů

EFEKTIVNÍ VÝROBA



Někteří alchymisté umí využít svou manu a suroviny takovým způsobem, aby jimi zbytečně neplýtvali. Dokáží pak odhadnout jejich nejnižší potřebné množství, při kterém ještě mohou garantovat bezchybnou účinnost výroby. Jde o velmi jemnou práci, která však vyžaduje velkou přesnost a tím i čas navíc.

Množství many a surovin potřebné k výrobě předmětu se díky této schopnosti **snižuje o čtvrtinu**. Zároveň se **prodlužuje doba** potřebná k výrobě **o čtvrtinu**. Je jen na alchymistovi, zda chce Efektivní výrobu v dané situaci použít, či nikoliv.

ZH1

77

ODOLNOST VŮČI JEDŮM



Alchymisté díky své praxi časem získávají zvýšenou odolnost vůči nežádoucím účinkům různých substancí. Jejich tělo si tak vytvoří určitou formu imunity, která je chrání.

Díky této schopnosti dokáže alchymista **pozřít alchymistické výrobky (lektvary, elixíry) opakovaně v krátkém čase** (době omezené jejich četností). Jeho tělo je akceptuje, aniž by je vydávalo, jak je v takových případech obvyklé. Zároveň se snižuje **účinnost všech jedů**, které na alchymistu působí, **na polovinu**. Nemění se doba jejich působení, jen síla (nebezpečnost) jedu samotného.

ZH1

78

PRECIZNÍ VÝROBA



Alchymisté si velmi cení své many a drahých ingrediencí. Část z nich se proto zaměřila na vývoj nových postupů výroby. Takových, které jsou ještě pečlivější a preciznější, než je obvyklé.

Výroba předmětu tímto způsobem **trvá dvakrát déle**, než je obvyklé. Zároveň ti však poskytne **Výhodu (bonus +5) k šanci na úspěch** při jeho výrobě. Je jen na alchymistovi, zda chce tuto schopnost v dané situaci použít, či nikoliv.

ZH1

Výhoda +5 Lučba

78

SUBSTITUCE



V alchymii existují zavedené postupy výroby, které mají předejít různým nehodám a katastrofám. Někteří alchymisté však mají zdravou dávku drзости a kreativity. Právě díky tomu ovládli schopnost Substituce - postupu, při kterém nahrazují jednotlivé ingredience jinými. Alchymista dokáže **nahradit základ předmětu něčím jiným**. Podmínkou je, že jsou si svým způsobem použití nebo obsahem podobné. Záměna základní suroviny nemá vliv na fungování předmětu. Stejně tak není většinou potřeba měnit množství many a surovin potřebných k výrobě předmětu.

ZH1

78

OBOR ALCHYMISTICKÁ ANATOMIE



Alchymisté se nebojí experimentovat. Obvykle proto neexistují oblasti, které by pro ně byly za hranou. Tento podivný obor se vyvinul ze zkoumání vnitřností zvířat a později i lidí. Ukázalo se, že se dají všemožně upravit a zpracovat. Začaly se používat jako přísady, ale také jako základy některých předmětů. Využívají vnitřní orgány či tekutiny různých tvorů. Zvládnutím tohoto oboru alchymie získáš znalosti potřebné k výrobě těchto předmětů: **Čočky nočního vidění, Naslouchátko, Respirátor a Sibíriovky posilující lektvary**.

ZH1

79

OBOR HVĚZDNÉ SESTAVY



Předměty z tohoto oboru čerpají svou energii z uvězněných démonů astrálních sfér. Ty pak získávají velmi vzácné schopnosti. Předměty fungují tak dlouho, dokud se síla jejich démonů zcela nevyčerpá nebo se démon z předmětu neuvolní. K tomu může dojít při narušení integrity předmětu. V případě uvolnění démon ihned opouští naši sféru. Už ho není možné znovu přilákat zpět a polapit. Zvládnutím tohoto oboru získáš znalosti potřebné k výrobě těchto předmětů: **Čelenka porozumění, Létající koště, Meč Požírač duší a Vak beztlíže**.

ZH1

79

OBOR KRYSTALY A ENERGIE



Alchymisté ovládající tento obor vyrábějí předměty s krystaly. Ty jsou známy svou schopností koncentrovat manu. Vědí navíc, jak brousit jejich hrany, aby mohly svoji energii vyslat určitým směrem. Předměty obsahující krystaly jsou jediné, do kterých může alchymista opakovaně dobíjet manu. Tato akce zabere 1 směnu za každých 10 bodů many, které do krystalu vloží. K dobíjení není potřeba ověření úspěchu. Zvládnutím tohoto oboru získáš znalosti potřebné k výrobě těchto předmětů: **Amulet many, Kvantogen, Prsten blesku a Světloprach**.

ZH1

79

OBOR LEKTVARY A ELIXÍRY



Uvařit jednoduchý lektvar zvládne každý alchymista. Teprve specializace mu však umožňuje vyrobit ty nejsilnější z nich. Skuteční znalci pak navíc experimentují s elixíry.

S touto schopností dokáže alchymista uvařit míchat všechny pokročilé lektvary a elixíry.

Zvládnutím tohoto oboru alchymie získáš automaticky znalosti potřebné k výrobě těchto předmětů: **Elixír Metamorfózy, Elixír Proti lykantropii, Sedmibýlí a Elixír Zapomnění**.

ZH1

80

OBOR MAGICKÉ PŘEDMĚTY



Předměty tohoto oboru, které fungují dlouhodobě. Některé z nich se aktivují jen tehdy budeš-li chtít. Jiné pak fungují neustále. Předměty obsahují navíc přídavnou manu. Ta se z nich odčerpává při použití. Předměty fungují, dokud je v nich nějaká přídavná mana. Mana se do předmětů tohoto oboru alchymie vkládá pouze jednou, a to při výrobě. Nelze je znovu dobíjet. Zvládnutím tohoto oboru alchymie získáš automaticky znalosti potřebné k výrobě těchto předmětů: **Caldorova maska, Gaistova lampa, Nekrozor a Plášť Chameleon**.

ZH1

80

OBOR NESTABILNÍ SUBSTANCE



Do této oblasti spadá zvládnutí výroby všech možných výbušnin, hořlavých prášků, agresivních solí nebo kyselin. Alchymista se naučí tyto věci nejen rozpoznat, ale také vyrábět, schraňovat a prakticky využít. Znalosti této disciplíny ti otevírají cestu k výrobě pokročilých třaskavin, výbušnin, rachejtlí a dalších zbraní hromadného ničení. Zvládnutím tohoto oboru alchymie tak získáš automaticky znalosti potřebné k výrobě těchto předmětů: **Černé světlo**, **Kovožrout**, **Plamenný meč** a **Výbušná hlína**.

ZH1

80

PODSTATA ALCHYMISTICKÉ PROFESE



Alchymistická profese je o věčném hledání a získávání vzácných surovin a ingrediencí, které lze proměnit v mocné magické předměty. K jejich výrobě potřebuje alchymista tři základní prvky - **manu**, **základ** a **suroviny**.

Proces získávání many se nazývá **Destilace** a jde o jednu ze základních dovedností alchymisty. Získávání základních ingrediencí provádí alchymista sběrem, směnou či nákupem. Suroviny získává alchymista proměnou z různých věcí.

ZH1

68

Výroba svitků


KOUZELNÝ SVITEK



K výrobě je potřeba **pomoc kouzelníka**. Výroba trvá **1 kolo za 1 bod many kouzla**. **Obtížnost odpovídá vyvolávanému kouzlu**.

 **30**

 **15**

 **1** x mana

 **X**

 **1** použití

Kouzelník sešle na pergamen zaklínadlo a alchymista svitek zapečetí. Svitek může použít kdokoliv. Stačí jej držet, zlomit pečeť a vědět, jak na to. Jinak se mana vyzáří.

Základ:
pergamen, vosk

ZH1

78