Alchymista - PPP (lvl 6-24)

Verze 0.9.2
5. 3. 2023

Poznámka autorů: *Toto je prvotní beta verze rozšíření alchymisty pro vyšší úrovně. Neobsahuje zatím zapracované zpětné vazby našeho týmu. Chtěli bychom tímto poprosit celou naši komunitu o pomoc, abychom našli všechny šotky a případně zapracovali Vaše návrhy, které ty naše mohou dalece převyšovat. Hlídka je hra vybudovaná komunitou pro komunitu a budeme rádi, pokud to tak bude i do budoucna.*

Zvláštní schopnosti: Volných schopností by mělo být ve finální verzi 12, pro každou specializaci pak 8. V betě se toto číslo může (ale nemusí) lišit. V případě většího množství schopností pak nejslabší kandidáty vyřadíme.

Kam posílat zpětnou vazbu, připomínky a nápady na vylepšení?
ppp@dracihlidka.cz

Datum aktualizace: 5. 3. 2023

NOTE:

- Verze nastavuje „general feeling“ pro jednotlivé subclassy a hlavní classu
- Jako první povolání experimentuje s novým řešením nespecializované postavy a možnosti adaptovat zvláštní schopnost specializace co 6 úrovní
- V druhé iteraci se bude upravovat množství předmětů, řešit varianta schopnost + předměty, zaměření astr. sfér *(doplnění)* + zmínka o dalších sférách
- Očekává se „zjemnění“ settingu medicuse s ohledem na mladší hráče

Poděkování za alchymistický kongres: VeVy, Pavel Sida, Wilson, Perthorn, Michal Hrončok, Martin Andrle

---

ALCHYMISTA

Roky experimentování a praxe učinily z alchymistů ostřílené veterány. Díky svým schopnostem se mnoho z nich stalo poradci u dvora či armády. Stejně tak z některých vyrostli vynikající obchodníci, jejichž produkty ovládly trh. Moc a bohatství jim následně posloužily k tomu, aby mohli rozšířit své laboratoře a pronikli tak ještě hlouběji do tajů prastarého umění. Aby dokázali tvořit předměty, které zde budou až do skonání světů.

Alchymista je vědec, který pronikl k samé podstatě věcí. S dostatkem času dokáže vyrobit ohromné množství užitečných předmětů. Ty se dají použít v boji i mimo něj. Je proto vítanou posilou každé družiny. Jsou to právě oni, kdo svým vybavením rozhodují o úspěchu či selhání každé mise.

POZNÁMKA: Hraní alchymisty je velmi specifické. Neexistuje totiž žádná jiná profese, která by v sobě zahrnovala tolik informací, receptů a výrobních postupů. Bude to od tebe vyžadovat určitý přehled a studium, abys ho zvládl odehrát a ovládl všechny jeho schopnosti. Odměnou ti však bude možnost prozkoumat i a vyrobit předměty, které ani v pravidlech uvedeny nejsou.

Alchymistická dílna

Opravdového mistrovství ve svém oboru může alchymista dosáhnout pouze ve své laboratoři. Dobré vybavená dílna je totiž nutností pro výrobu opravdu složitých a precizních výtvorů. Není divu, že se ji alchymisté snaží dříve nebo později získat.

Alchymisté mohou svou dílnu založit prakticky kdekoliv. Mělo by však jít o místo, kde je dostatek prostoru pro experimenty a kde lze bezpečně uložit speciální vybavení. Kromě toho se zde běžně uskladňuje i mana a suroviny *(několik velkých truhel).* Dílna jim pak usnadňuje práci v jejich profesi.

Movitější alchymisté si tak za tímto účelem časem koupí nějakou věž či dům. Je zvykem, že se při tom zohledňuje budoucí zaměření dílny *(viz DRUHY ALCHYMISTICKÝCH DÍLEN).*

Zřízení alchymistické dílny je však vždy poměrně nákladná záležitost. Navíc je nutné se o ni starat, udržovat ji a také ji dobře zabezpečit. V tabulce dále pak najdeš ukázku několika „nejběžnějších“ typů nemovitostí.

Zařízení a zprovoznění dílny trvá obvykle 1 týden. Poté je možné ji začít běžně používat.

DRUHY ALCHYMISTICKÝCH DÍLEN

Druhem dílny nerozumíme primárně to, v jaké budově se nachází, ale jaké je její zaměření. Alchymisté mají totiž díky své specializaci různé požadavky a potřeby. Vzhledem k tomu dělíme tato místa následujícím způsobem:

Alchymistická dílna – Pracovna obecných alchymistů, kde mohou vyrábět pokročilé, avšak nespecializované předměty. Najdeš v ní obvykle různé knihy, váčky a dózy se surovinami, misky, hmoždíře a další užitečné vybavení, které poskytuje alchymistovi **výhodu při provozování Lučby.**

Laboratoř *(medikus)* – Obvykle velmi čistá a chladná místnost, které obsahuje velký pitevní a operační stůl s koženými či kovovými popruhy, speciální světla, infuzní sety, skleněné válce s konzervační tekutinou a další předměty, které poskytují medikovi **výhodu při provozování Lučby a Chirurgie.**

Výheň *(pyromant)* – Výheň se v mnohém podobá kovárně. Její vybavení je však mnohem preciznější. Kromě tavící pece na zpracování kovových rud jsou zde nástroje na odlévání a tvarování slitků. Mimo to obsahuje i velký pracovní stůl a oddíl pro jemnou mechaniku a práci s třaskavinami. To všechno poskytuje pyromantovi **výhodu při provozování Mechaniky a Výroby svitků.**

Astrolab *(theurg)* – Budova či místnost s dobrým výhledem na oblohu, která je vybavená masivním dalekohledem. Na zemi je speciální runový kruh s krystaly k povolávání démonů a elementů. Na stropě pak bývají zakresleny pohyby nebeských těles a na stolech všemožné pomůcky k výpočtům konstelací a další předměty, které poskytují theurgovi **výhodu při provozování Theurgie.**

Velikost dílny	* Zřízení	** Denní údržba	Max. many	Max. surovin	Destilace many	*** Posiluje dovednost Lučba, Výroba svitků, Chirurgie, Mechanika, Theurgie	Pronájem na 1 hodinu
1. Malá *(jedna místnost)*	600 zl + 400 zl	2 st	1 200	6 000	2x rychlejší *(PPZ PPV, s.56)*	+0	1 zl (PPZ PPV, s.62).
2. Střední *(2-3 místnosti)*	1200 zl + 800 zl	5 st	3 000	15 000	3x rychlejší	+1	5 zl
3. Velká *(celý dům)*	3000 zl + 1500 zl	1 zl	6 000	30 000	4x rychlejší	+2	10 zl
4. Věž	5000 zl + 3000 zl	1 zl	10 000	50 000	5x rychlejší	+3	20 zl

** **Zřízení** zahrnuje cenu nemovitosti v dobém stavu a dodatečnou částku za laboratorní vybavení*

*** **Denní údržbu** zahrnuje částku, kterou musí alchymista zaplatit svému učedníkovi nebo jiné pověřené osobě za údržbu dílny v provozuschopném stavu. Obnáší to nejen úklid a ostrahu, ale také náklady za doplňování nemagických zásob (vody, otopu do krbu a podobně). Alchymista se může této činnosti věnovat i osobně, ale zabere mu to tolik hodin, kolik je číslo uvedené u Velikosti dílny. Stejnou dobu pak trvá i opětovné uvedení dílny do provozu.*

** ***Posiluje dovednost,*** *která se váže k danému typu alchymistické dílny. Ke každému ověřovacímu hodu na tuto dovednost si tak připočteš uvedený bonus.*

PRONÁJEM ALCHYMISTICKÉ DÍLNY

Ne každý alchymista musí mít svou dílnu. Speciálně hrdinové tráví mnoho času na cestách a nemusí mít na podobné věci čas. Na druhou stranu však mohou mít potřeby služby dílny využít. V takovém případě je obvykle ve větších městech možnost si dílnu na čas pronajmout.

V takovém případě je potřeba si domluvit čas a za pronájem zaplatit *(viz tabulka Alchymistických dílen).* Stejným způsobem může alchymista samozřejmě také pronajímat svou dílnu jiným putovním alchymistům. Může si tak přivydělat na její údržbu.

Specifickým případem jsou pak cechovní a gildovní dílny. Pokud se alchymista stane členem podobného spolku, má to pro něj podobné přínosy i závazky jako členství klerika v řádu. Obvykle pak tráví určitý čas na cestách, sháněním vzácných ingredienci dle požadavků gildy a podobně. Za to pak může získat přístup k cechovním dílnám v různých městech a pomoc kolegů, kterým na oplátku musí pomoct on.

Specializace alchymisty

Po dosažení šesté úrovně se může alchymista dále specializovat ve své profesi a stát se Medicusem, Pyromantem nebo Theurgem. Podmínkou specializace je dosažení minimálně šesté úrovně a předchozí zvládnutí kombinace zvláštních schopností, které k danému zaměření náleží. Jakmile se pro to rozhodneš, oznámíš to PJi při přestupu na další úroveň.

Specializace povolání není povinná. Pokud chceš, můžeš dál pokračovat v původní cestě alchymisty, která ti i tak nabízí spoustu nových užitečných schopností. Stejně tak se můžeš rozhodnout pro specializaci až později *(na vyšších úrovních).*

Než se však pro nějakou specializaci definitivně rozhodneš, dobře si to promysli. Volbu totiž nelze vzít zpět a jednou vybraná specializace ti zůstává natrvalo. Nelze ji proto později vyměnit za jinou.

Jakmile si nějakou specializaci zvolíš, můžeš si při přestupu úrovně vybírat ze schopností, které k ní náleží. Stejně tak se však můžeš rozhodnout i pro libovolné schopnosti, které nabízí obecné povolání alchymisty. Seznam těchto obecných schopností najdeš uveden níže a schopnosti specializací pak v jejich samostatných podkapitolách.

DŮLEŽITÉ: Jestliže nemáš vybranou žádnou specializaci, můžeš si na každé šesté úrovni vybrat jednu schopnost některé z nich.

Volitelné schopnosti alchymisty od 6. úrovně

Následující volitelné schopnosti jsou dostupné všem alchymistům *(a to i těm, kteří se rozhodnou věnovat nějaké specializaci).*

TABULKA VOLITELNÝCH SCHOPNOSTÍ ALCHYMISTY	
Artefakty	Třikrát za život dokážeš vytvořit unikátní předmět, který ponese tvé jméno, část tvé duše a přetrvá navždy..
Bojová výroba	Dokážeš vyrábět jednoduché alchymistické předměty během bojového kola. Ztrátovost many a surovin je však vysoká.
Cestovní alchymie	Díky dlouhodobým zkušenostem v terénu se výrazně zvyšuje tvá šance najít užitečné zdroje many a surovin. Zároveň umíš vyrobit tyto užitečné cestovní předměty: Ječák, Kotlík samovar, Magický kompas, Neúnavné boty, Plátěný palác.
Forenzika	Tato schopnost umožňuje alchymistovi proniknout k podstatě věcí při vyšetřování složitých případů. Naučil se proto vytvářet unikátní předměty, které mu v tom mohou pomoci. Jsou jimi: Akustický kalich, Prášek Deletorium, Krevní lampa, Protijedová esence, Zornítko
Herbalista	Dokážeš si pěstovat rostliny bohaté na manu a suroviny. Zároveň se naučíš vyrábět několik užitečných preparátů ke stimulaci jejich růstu. Jsou jimi: Hydroponický nálev, Lektvar Houbovrah, Lektvar Likvidátor, Lektvar Manamutace a Prášek Rychlorůst.
Hromadná výroba	Zvládneš za stejný čas vyrobit více dávek či kusů jednoho druhu alchymistického předmětu.
Koncentrované substance	Tato schopnost umožňuje alchymistovi vylepšovat nebezpečnost, účinnost či délku trvání efektu u jeho výrobků. Týká se všech lektvarů, elixírů, jedů a receptů z oboru Nestabilní substance.
Laboratorní specialista	Umíš vyrábět speciální předměty, které nejsou běžně dostupné ani v alchymistické dílně. Jsou jimi: Kukátko zření many, Pokročilá destilační aparatura, Křišťálová mísa a Postříbřený flakón.
Magické hůlky	Naučíš se vyrábět magické hůlky s mnoha užitečnými schopnostmi. Jestliže znáš navíc Výrobu svitků, můžeš vyrábět i hůlky s kouzly. Mezi ty běžné „obyčejné“ patří: Ebonitová hůlka, Hůlka vzduchu, Hůlka země, Ohnivá hůlka a Vodní hůlka.
Recyklátor	Dokážeš opravit poškozený magický předmět, případně ho rozebrat a získat z něj zpět jeho základ a část many i surovin.

Sabotér	Naučíš se upravovat alchymistické výrobky tak, aby za specifických podmínek selhaly nebo se projevily jiným způsobem, než je obvyklé.
Travičství	Získáš znalosti utajených receptur vzácných jedů. S jejich pomocí dokážeš vyrobit následující: Antisérum, Arzaharův jed, jed Bolehlav, jed Post Scriptum, jed Temnota a jed Závan smrti.

ARTEFAKTY

Artefakty jsou nejmocnějšími předměty alchymie. Svým majitelům dávají obrovskou moc a mnohdy mají vliv i na běh samotného světa. Kdo ostatně někdy neslyšel o Excaliburu nebo Prstenech moci? Není divu, že se takové věci stávají předmětem zájmu hrdinů, stejně jako všech možných padouchu. Jejich nalezení a získání se pro mnohé stává smyslem a naplní jejich životů.

Artefakty jsou velmi zvláštní magické předměty. Od ostatních se liší v mnoha věcech. První z nich je schopnost fungovat navždy. Druhou je moc, která mnohdy naprosto převyšuje vše, co je běžně k vidění. V neposlední řadě má pak každý artefakt své jméno, které mu dává do vínku jeho tvůrce.

To všechno je možné jen díky velké oběti, kterou musí při výrobě artefaktů alchymista podstoupit. Vždy do něj totiž natrvalo obětuje část své duše i životní síly. Není divu, že se většina alchymistů o nic podobného v životě nepokusí. A i ti, kteří ano, dokáží vyrobit jen tři artefakty za celý život.

Stvoření artefaktů trvá obvykle půl roku až rok. Provádí se zásadně v alchymistické dílně a vyžaduje naprostou koncentraci. Alchymista při tom vpraví do předmětu obrovské množství many, svého umu a sebe sama. To vše má navíc jistou formu rituálu, jehož průběh znají jen ti, kteří se rozhodli tvorbě artefaktů věnovat.

Výroba artefaktu obvykle vrcholí při nějakém vzácném astronomickém úkazu. Bez ohledu na to, zda už se výrobě věnuje theurg, medikus, pyrofor či obecný alchymista, všichni dokáží využít moc tohoto okamžiku. Jakmile k tomu dojde, alchymista přijde natrvalo o třetinu svých životů. Ještě dlouhé týdny poté jsou navíc unavení, bledí, třesou se a podobně. Zároveň získají k předmětu zvláštní vazbu. Vždy tak vycítí, kde se jejich artefakt nachází a ten jim nikdy žádným způsobem neublíží.

Artefakty jsou natolik vzácné předměty, že se svými schopnostmi vymykají. Mnohdy mohou mít moc vzniklou kombinací různých schopností a dokonce ji převyšovat. Při jejich výrobě se proto nemusí omezovat popisy uvedenými v pravidlech. Vymysli, jaký artefakt bys chtěl stvořit a prober to s Pánem Jeskyně. Ten ti poví, zda je něco takového možné a jak náročné to bude.

Cena výroby artefaktů začíná na 10.000 bodech many a stejném množství surovin. Ty se spotřebovávají během celé doby výroby a na konci nemusí zůstat vůbec žádné, kromě samotného předmětu.

Artefakty, jak už bylo zmíněno, jsou v podstatě nezničitelné běžným způsobem. Moc použitá při jejich výrobě z nich učinila epicky odolné předměty. S některými si snad dokáže poradit dračí oheň či síla bohů, ostatní však přežijí nás všechny.

BOJOVÁ VÝROBA

Alchymista už prošel mnoha potyčkami a naučil se jedné důležité věci – bez předpřipraveného vybavení toho příliš nezmůže. Výroba jeho předmětů totiž trvá příliš dlouho. I kdyby šlo jen o pár kol, může to rozhodnout o životě a smrti. Ovládl proto umění pracovat s polotovary. Je to velmi stresující aktivita, při které se toho hodně ztratí, ale funguje to.

Bojová výroba je dlouhá akce trvající 1 kolo, kterou lze provést pouze v rámci boje. Během ní je možné improvizovaně stvořit alchymistické vybavení, které se běžně nevyrábí déle než 10 kol.

Spotřeba many a surovin je při tomto způsobu výroby předmětů dvojnásobná.

Rychlost a improvizace při výrobě se navíc podepisuje na životnosti a stabilitě finálních produktů. Ty proto vydrží jen 6 kol od okamžiku svého stvoření. Poté jejich účinek neškodně vyprchá.

CESTOVNÍ ALCHYMIE

Čas od času se mezi alchymisty najdou takoví, kteří rádi tráví většinu času v terénu. Většina z nich si však raději užívá pohodlí své dílny a na cesty se vydává jen tehdy, pokud je třeba získat vzácné suroviny. Ať už tak či onak, jedni i druzí ocení výdobytky Cestovní alchymie, která vznikla právě za tímto účelem.

Jako znalec Cestovní alchymie víš, co se ti na cestách bude hodit nejvíc a jak to vyrobit. Díky tomu získáš přístup k několika speciálním předmětům. Jsou jimi:

- Ječák
- Kotlík samovar
- Magický kompas
- Neúnavné boty
- Plátěný palác

POKROČILÁ DESTILAČNÍ APARATURA

Mana: 10
Suroviny: 13
Základ: dřevěný kolík
Trvání: 6 měsíců
Výroba: 1 hodina
Popis: Malý dřevěný kolík který má na konci vyřezanou ošklivou hlavičku s otevřenou pusou.

Použití: varování před nebezpečím
Obtížnost: 10
Vyžaduje: Cestovní alchymie

Ječák je malý dřevěný kůl či kolík, která se zatluče do země a v případě potřeby začne vydávat hlasitý ječivý zvuk. Není divu, že se používá především jako ochrana při táboření.

Alchymista dokáže hlasitým popisem „nastavit“, před jakým nebezpečím má Ječák varovat. Obvykle se tedy jedná o konkrétního tvora nebo druh, ke kterému náleží. Pokud se zvolený tvor vyskytne do deseti sáhů od Ječáku, začne předmět strašlivě vřískat. Tento řev nezastaví odhodlaného útočníka, či mocnou bytost. Mnohdy však bohatě stačí k vystrašení či odehrání běžných dravců či tuláků.

KOTLÍK SAMOVAR

Mana: 100
Suroviny: 40
Základ: kovová nádoba
Trvání: 3 hodiny denně, 1 rok
Výroba: 1 den
Popis: Kotlík, rendlík či hrnek, který se sám rozehřeje
Použití: vaření
Obtížnost: 14
Vyžaduje: Cestovní alchymie

Kotlík samovar je kus kovového nádobí, opatřený specifickou variantou ohnivé runy. Díky tomu se, je-li vystaven tření dlaní, zahřeje a přivede svůj obsah k varu. Vaření neprodukuje žádné světlo ani dým. Případná vůně vařených bylin či připravovaného pokrmu i stoupající pára se samozřejmě projevit mohou.

Je-li kotlík denně používán, přijde o svou moc zhruba po roce. Jestliže jsou s jeho pomocí připravovány nějaké lektvary, alchymista dokáže rychlovarem na každém z nich ušetřit 5 surovin, což se může uplatnit i při hromadné výrobě.

MAGICKÝ KOMPAS

Mana: 100
Suroviny: 10
Základ: 4x kovová jehla
Trvání: 1 rok
Výroba: 1 den
Popis: dva malé kompasy
Použití: sledování
Obtížnost: 18
Vyžaduje: Cestovní alchymie

Magický kompas se vyrábí vždy v páru. Svým vzhledem se zdánlivě podobná svému nemagickému protějšku. Na rozdíl od něj má však v sobě zabudovány dvě střelky. Jedna, s červenou špičkou, ukazuje klasicky k severu. Druhá, se slabě světélkující modrou špičkou, ukazuje vždy směrem k druhému kompasu z páru. Lze proto snadno sledovat zbytek družiny, která má druhý kompas u sebe či pronásledovat ty, kterým je podstrčen.

PLÁTĚNÝ PALÁC

Mana: 400
Suroviny: 100
Základ: malý stan *(cca 2x1,5 sáhů)*
Trvání: 2 roky
Výroba: 5 dní
Popis: Odolný malý stan, který je uvnitř výrazně větší, než se zvenku zdá.
Použití: úkryt
Obtížnost: 22
Vyžaduje: Cestovní alchymie

Tento speciální stan je zvláštní tím, že dokáže lehce poupravit časoprostor. Ačkoli je poměrně malý (vyspí se v něm natěsno dvě postavy třídy velikosti B nebo jedna postava C), dokáže měnit svou vnitřní velikost. Po průchodu dovnitř se tak dotyčný ocitne ve čtvercové „místnosti“ o velikosti zhruba 5x5 sáhů. I zevnitř je tato místnost pořád jen stan, ale s kolmými stěnami a vysoký natolik, aby se tam dokázal pohodlně postavit i obr.

Stan může obsahovat i nějaké základní vybavení, stolek, palandu, koberec na zemi, malou proutěnou truhlici na základní vybavení, lampu. Pokud se uvnitř svítí, či mluví, venku je to vnímáno stejně, jen vše vychází z malého stanu. V případě hlasitého rozhovoru větší skupiny lidí to může neznalému působit dost záhadně. Zvuky zvenku doléhají dovnitř podobně, stejně tak i světlo, ale působení počasí je velmi zmírněno, i když venku zuří bouře a uvnitř trochu pofukuje a déšť buší na plátno, uvnitř je sucho a příjemně, nezatéká tam a to ani podlahou, pokud se okolo postaveného stanu nevalí rozvodněný potok, nějaká kalužˇči strouha komfort ubytovaných neohrozí.

Malý stan se dobře staví téměř v jakémkoliv prostředí, je navíc docela odolný a i když je postaven třeba na skále, odolá silné vichřici, prudkému dešti, ba i kroupám. Pokud je na stan vystřeleno, nebo použito kouzlo, kvůli zakřivení prostoru je téměř nemožné, aby postavy uvnitř byly zasaženy. Stan je však v takovém případě ihned nevratně poškozen a jeho mana se rozptýlí do okolí. Všechny bytosti a předměty uvnitř jsou pak odhozeny do nejbližšího okolí *(tam, kde nic nepřekáží jejich objevení).*

DŮLEŽITÉ: Stan NEDOKÁŽE pojmout žádnou manu. Pokud by do něj byl vnesen magický předmět, schopnost stanu přestane dočasně fungovat.

NEÚNAVNÉ BOTY

Mana: 50

Suroviny: 25
Základ: polovysoké boty
Trvání: 1 rok
Výroba: 12 hodin
Popis: Kožené polovysoké boty, které se během cca hodiny postupně přizpůsobí jakékoliv noze.
Použití: chůze bez únavy
Obtížnost: 12
Vyžaduje: Cestovní alchymie

Dlouhé výpravy dokáží unavit i větrem ošlehané dobrodruhy, natož usedlé studenty z laboratoře. Tyto boty se však dokáží postarat o to, aby se při chůzi nevyčerpali.

Po nasazení se Neúnavné boty začnou pomalu stahovat nebo roztahovat kolem nohy tak, aby po půlhodině chůze padly jako ulité. Následně začnou naplno projevovat své schopnosti. Brání totiž před nárazy, chladem, vlhkem a prakticky nekloužou na jakémkoliv povrchu. Při boji (potažmo nějakých atletických, nebo akrobatických činnostech) snižuje až o 2 postih za obtížný terén.

Boty navíc zabraňují únavě a bolesti nohou. Časem se dotyčný může samozřejmě vyčerpat pouhou bdělostí nebo jinými činnostmi, avšak ne chůzí samotnou. Jestliže v nich někdo poběží, unaví se jen poloviční rychlostí, než je obvykle. Krátký odpočinek lze navíc v těchto botách vykonat i za chůze.

FORENZIKA

Čas od času se stává, že jsou alchymisté povoláni, aby pomohli při vyšetřování. Bývá to hlavně tehdy, pokud je podezření, že je ve hře magie. Některým z nich tak profese vyšetřovatelů naprosto učarovala a rozhodli se v ní rozvinout. Tak vznikla Forenzika – umění použít věděcké metody a magie k řešení trestních případů a sporů.

Jako znalec Forenziky dobře víš, na jaké věci je potřeba se při vyšetřování zaměřit. Díky tomu dokážeš vyrobit několik unikátních předmětů, které ti mohou práci se stopami usnadnit. Jsou jimi:

- Akustický kalich
- Prášek Deletorium
- Krevní lampa
- Protijedová esence
- Zornítko

AKUSTICKÝ KALICH

Mana: 100
Suroviny: 30
Základ: tenký kovový plátek

Trvání: 3 hodiny
Výroba: 1 den
Popis: Malý kovový kalíšek
Použití: záznam zvuku
Obtížnost: 15
Vyžaduje: Forenzika

Akustický kalich je malá, asi deset coulů vysoká „nádobka“. Ve skutečnosti však jako nádoba nesoul. Účelem onoho „trychtýřku“ však není pojmout tekutiny. Jeho tvar totiž umožňuje velmi dobře zachytit zvuky a co víc, malá kovová destička v podstavci ho dokáže i zaznamenat.

Kalíšek tedy funguje jako odposlech. Alchymista ho aktivuje otočením podstavce. Od této chvíle pečlivě zaznamenává všechny zvuky na vzdálenost 5 sáhů okolo sebe. Záznam se následně provádí 3 hodiny. Poté je destička v kalíšku zaplněná a není možné v nahrávání pokračovat. Otočení podstavce opačným směrem následně přehraje celý záznam zvuku.

Kalíšek je navržen tak, aby byl nenápadná a aby mu klasický účel *(tedy tekutina)* neublížila. Je-li však plný, zvuk zní vzdáleně a není příliš jasný.

PRÁŠEK DELETORIUM

Mana: 20
Suroviny: 10
Základ: šedivý prášek
Trvání: ihned
Výroba: 10 kol
Popis: nenápadný šedivý prach
Použití: mazání stop
Obtížnost: 12
Vyžaduje: Forenzika

Tento prášek dokáže naprosto spolehlivě zahladit veškeré jemné stopy (tj. například otisky prstů, stopy krve či jiných tekutin a podobně). Prášek je prostě odpaří.

Jedna dávka (pytlík) prášku dokáže zahladit stopy v místnosti 5x5 sáhů. Efekt prášku se samozřejmě nijak nevztahuje na velké a očividné stopy (otisky bláta na podlaze a podobně). Ty jsou příliš velké a mají jinou podstatu.

Alchymista se znalostí Forenziky navíc použití a stopy po prášku na místě činu spolehlivě rozpozná.

PRÁŠEK DELETORIUM

Mana: 20
Suroviny: 10
Základ: šedivý prášek

Trvání: ihned
Výroba: 10 kol
Popis: nenápadný šedivý prach
Použití: mazání stop
Obtížnost: 12
Vyžaduje: Forenzika

Tento prášek dokáže naprosto spolehlivě zahladit veškeré jemné stopy (tj. například otisky prstů, stopy krve či

KREVNÍ LAMPA

Mana: 40
Suroviny: 50
Základ: kovová trubka, čočka, krev
Trvání: i-
Výroba: 1 hodina *(4 směny)*
Popis: trubička vydávající namodralou záři
Použití: nalezení stop krve
Obtížnost: 16
Vyžaduje: Forenzika

Krevní lampa je unikátní přístroj, který dokáže světlem odhalit zaschlé stopy krve či jiných tělních tekutin. Pravdou je, že jejich odstranění je velmi obtížné a i když už nejsou běžným okem vidět, prakticky vždy jich někde (mezi jemnou kresbou dřevěné podlahy, v prasklinkách kamene atd) trocha zůstává. Lampa je dokáže posvícením iniciovat a ony pak v jejím světle září namodralým světlem.

Lampa se aktivuje otočením manžety v jejím středu a stejným způsobem se i vypíná. Celková doba výdrže lampy (jak dlouho dokáže svítit) je 1 hodina. Místnost o velikosti 5x5 sáhů se s ní dá spolehlivě prohledat za 6 minut (tj. lze takto použít 10x).

Alchymista se znalostí Forenziky dokáže dle síly odrazivosti stopy určit i její stáří. Časová odchylka je vždy nejvýše 20 procent.

PROTIJEDOVÁ ESENCE

Mana: 50
Suroviny: 10
Základ: bílý lotos
Trvání: i-
Výroba: 2 směna
Popis: nenápadný bílý prášek
Použití: neutralizace otravy v tekutině
Obtížnost: 13
Vyžaduje: Forenzika

Protijedová esence je speciální prášek, vyvinutý k neutralizaci jedů. Na rozdíl od lektvarů a protijedů však funguje jinak. Nezaměřuje se až na následnou eliminaci v těle oběti, ale působí aktivně v prostředí, kde je použit. Běžně se proto nosí pod očkem prstenu či amuletu, aby mohl být nasypán do pití, pro případ, že by někomu hrozila otrava.

Jedna dávka dokáže celkem spolehlivě vyfiltrovat až dva litry tekutiny od jedů (včetně magických).

ZORNÍTKO

Mana: 40
Suroviny: 80
Základ: skleněná čočka
Trvání: i-
Výroba: 1 den
Popis: tlustá lupa v kovové obroučce
Použití: magické zvětšení detailů
Obtížnost: 12
Vyžaduje: Forenzika

Zornítko je speciální lupa, která dokáže i stonásobně zvětšit předmět, na který se zaměří. Díky tomu je prakticky nemožné před ní nějaké detaily ukrýt. Používá se proto k odhalování padělků. Pokud jde o padělky do obtížnosti výroby 10, dokáže je odhalit už v prvním kole. U složitých a propracovaných padělků může jejich průzkum trvat až jednu směnu.

Zornítko se aktivuje pootočením kovové obroučky po jejím obvodu. Od té chvíle vydává jemné světlo (na vzdálenost cca 10 coulů), kterým dokonale nasvítí zkoumaný předmět a v čočce se pak zobrazují jeho detaily. Zornítko vydrží fungovat aktivně po dobu 1 hodiny. Tj. lze použít na 4 velmi detailní průzkumy předmětů.

HERBALISTA

Část alchymistů si dokáže dlouhé cesty za sběrem magických surovin opravdu užít. Je to pro ně odpočinek od každodenního stereotypu v laboratoři. Mnohem více je však těch, kteří by raději zůstali doma v bezpečí u křivulí a lektvarů. Bez zdrojů se však nedá pracovat a tak bylo třeba najít alternativu k výpravám. Tou se stala herba – nauka o rostlinách a magii.

Alchymista se znalostí herby dokáže zasadit, pěstovat a sklízet rostliny s vysokým obsahem many a surovin. Používá k tomu semínka či cibulky rostlin, která může najít na výpravách nebo koupit u jiných alchymistů.

Tabulka alchymistových užitečných rostlin					
Název	*** Cena**	**Mana**	**Suroviny**	**Výskyt**	**Doba růstu**
Bábelský narcis	100	60	2	Bábelské jezero	3 měsíce
Čarobýlí	3	1	1	Hvozd	1 týden

Květ many	200	100	15	Druidský kruh	3 měsíce
Lotos – bílý	50	25	5	Háj jednorožců	1 rok
Lotos – černý	1000	300	5	Srdce hvozdu	10 let
Lotos - červený	300	50	20	Krvavé pláně	2 roky
Lotos – modrý	500	150	5	Vrcholky velehor	10 let
Lotos – žlutý	200	100	5	Řeka v pustině	5 let
Mandragora	80	10	30	Hřbitov mágů	20 let
Zlaté kapradí	70	40	10	Hvozdy	1 rok

** Za tuto cenu lze koupit semínka či cibulky dané rostliny. Ti, kdo je však mají, se jich jen málokdy vzdávají. U zkušeného alchymisty (úroveň 10+) lze teoreticky semínka aspoň jednoho druhu sehnat. Šance však není nijak vysoká a mnohem častěji se pro ně prostě budeš muset vydat sám.*

Abys ve svém zahradničení uspěl, umíš vyrobit následující pomocné lektvary:

- Hydroponický nálev
- Lektvar Houbovrah
- Lektvar Likvidátor
- Lektvar Manamutace
- Prášek Rychlorůst

HYDROPONICKÝ NÁLEV *(Infusio Hydroponica)*

Mana: 5
Suroviny: 20
Základ: alkohol
Trvání: 10 let
Výroba: 1 směna
Popis: flakón s čirou tekutinou
Použití: konzervace rostliny
Obtížnost: 12
Vyžaduje: Herbalista

Semínka rostlin, stejně jako jejich cibulky se obvykle po odebrání vysuší, aby se následně mohla zasadit na nové místo. Některé rostliny však toto neumožňují. Buďto se vůbec nemnoží, nebo to trvá i desítky let. V takovém případě je možné rostlinu opatrně vydloubnout ze země a vložit do hydroponického nálevu. V něm dokáže přežívat velmi dlouhou dobu, než ji alchymista znovu zasadí. Do nálevu lze navíc bez rizika vložit i cibule a semínka samotná.

Nálev lze použít dokonce i jako konzervant v případě, že byla rostlina sklizena ke zpracování a není možné to provést ihned.

LEKTVAR HOUBOVRAH *(Potio Fungicidum)*

Mana: 15
Suroviny: 30
Základ: ocet
Trvání: -
Výroba: 1 směna
Popis: flakón s oranžovou tekutinou
Použití: likvidace hub
Obtížnost: 12
Vyžaduje: Herbalista

Tento lektvar byl vyvinut, aby si poradil s houbami, které se občas objevují v půdě a mohou rostlinám ublížit. Ukázalo se však, že lze velmi dobře použít i proti obřím houbám a mutantům tohoto biologického druhu. Je-li taková houba polita či potřísněna plným obsahem flakonu, je zraněna za 4k10 životů.

LEKTVAR LIKVIDÁTOR *(Potio Interitum)*

Mana: 20
Suroviny: 20
Základ: voda a sůl
Trvání: -
Výroba: 1 směna
Popis: flakón s čirou slanou tekutinou
Použití: likvidace rostlin
Obtížnost: 12
Vyžaduje: Herbalista

Tento lektvar funguje velmi podobně, jako Lektvar Houbovrah. Dokáže spolehlivě likvidovat plevel (1 flakón vystačí na záhon o velikosti 10 sáhů čtverečních). Stejně dobře však ubližuje i oživlým rostlinám a mutantům tohoto druhu. Jsou-li lektvarem potřísněny (plná dávka), pak je jich způsobeno zranění za 4k10 životů.

LEKTVAR MANAMUTACE *(Potio Manamutátum)*

Mana: 50
Suroviny: 30
Základ: voda, drcené kosti
Trvání: 1 růstový cyklus
Výroba: 1 směna
Popis: flakón s šedivou tekutinou
Použití: zesílení obsahu many v rostlinách
Obtížnost: 18
Vyžaduje: Herbalista

Tento lektvar posiluje tvorbu many v rostlinách během jejich růstu. Jedna dávka lektvaru stačí k pokrytí plochy 10 sáhů čtverečních.

Rostliny, kterou jsou lektvarem ošetřeny, obsahují po svém dozrání 2x více many i surovin, než je obvyklé.

Je-li lektvar použit v rámci jednoho zrání opakovaně, dojde k nekontrolovatelné mutaci, která se může projevit naprosto jakkoliv *(oživení a agrese rostlin, toxicita a podobně).*

PRÁŠEK RYCHLORŮST *(Pulvis Celeri Incrementum)*

Mana: 20
Suroviny: 120
Základ: kompost, rašelina
Trvání: 1 rok
Výroba: 1 směna
Popis: černý, kysele čpící prášek
Použití: zůrodnění půdy a zrychlení růstu
Obtížnost: 12
Vyžaduje: Herbalista

Rychlorůst je speciální hnojivo, kterým lze během jedné směny vrátit a znásobit sílu každé půdy. Ta je pak vhodná k pěstování jakýchkoliv rostlin a to i těch vzácných či unikátních. Mana v půdě navíc dokáže působit tak, že se rostlině daří, ačkoliv nemá v daném místě ideální podmínky pro svůj růst (slunce, vlhko, chlad atd).

Z jedné dávky lze obohatit až 10 sáhů čtverečních půdy.

Hnojivo navíc způsobuje zrychlený růst rostlin, které tak dorůstají a zrají dvakrát rychleji, než je obvyklé.

DŮLEŽITÉ: Je-li stejný preparát použit na opakovaně na jednom místě a to v době kratší než jeden rok, dojde ke zvrhnutí procesu. Rychlost růstu rostlin se vynásobí 100 a rostlina samotná nabyde stonásobku své velikosti. V tomto stavu je však extrémně toxická a vydrží v něm navíc jen 1k6 hodin, než začne hynout a rozpadne se.

HROMADNÁ VÝROBA

Nejen lektvary, ale i jiné tekuté přípravky je možné vyrobit hromadnou přípravou, stačí jen správně odhadnout poměry a lehce přizpůsobit pracovní postup. Za stejný čas lze proto připravit i několik dávek najednou.

Hromadnou výrobou dokážeš vyrobit více dávek lektvarů, elixírů, jedu. Je k tomu potřeba pouze odpovídající navýšení množství many a surovin *(dle množství dávek, které chceš vyrobit).*

Celá výroba se provede v čase, který by jinak zabrala výroba pouze jedné dávky.

Obtížnost výroby daného předmětu se navyšuje o 1 bod za každou další dávku. Jestliže neuspěješ, nezdaří se výroba ani jedné dávky a přicházíš o všechnu manu a suroviny k tomu potřebné.

POZNÁMKA: Hromadná výroba se zaměřuje na navýšení počtu dávek *(množství)* daného výrobku. Nelze tak vyrábět v jednom čase několik různých druhů lektvarů atd.

KONCENTROVANÉ SUBSTANCE

Pumpovat bezhlavě manu a suroviny do předmětů s cílem dát jim vyšší moc mívá tragické konce. Mnoho alchymistů se o to pokoušelo, avšak splakali nad výdělkem. Jen ti, kteří se této specializaci věnují dlouhodobě, mají tu čest provádět různá vylepšení kvalitně a bezpečně.

Pokud alchymista při výrobě zaplatí o polovinu vyšší cenu *(mana i suroviny),* může vybraný předmět patřičně posílit. Na výběr má vždy jeden z následujících efektů:

- dvojnásobné trvání
- zvýšení nebezpečnosti pasti uvedené v popisu předmětu o 3
- zvýšení zranění/léčení uvedeného v popisu předmětu o 1k6
- zvýšení nebo snížení jiné číselné hodnoty uvedené v popisu předmětu o 1 *(například bonus k atributu atd.)*

Každý předmět může být tímto způsobem posílen vždy jen jednou.

LABORATORNÍ SPECIALISTA

Alchymista je tím, kdo svými schopnostmi a vynálezy dokáže pomáhat ostatním. Bylo by však bláhové si myslet, že nemají ve svém repertoáru i vybavení, kterým pomáhají především sami sobě. Klíčem k němu jsou jejich znalosti laboratorního vybavení. Dokáží tak stvořit spoustu užitečných věcí, které činí jejich profesi snadnější a efektivnější.

Jako Laboratorní specialista získáš automaticky přístup ke znalostem nutným k výrobě několika speciálních předmětů. Jsou jimi:

- Kukátko zření many
- Pokročilá destilační aparatura
- Křišťálová mísa
- Postříbřený flakón

KUKÁTKO ZŘENÍ MANY

Mana: 20 (základ) + 20 přídavná mana
Suroviny: 20
Základ: kovová obroučka + kulaté sklíčko
Trvání: dle četnosti použití = přídavné many

Výroba: 3 hodiny
Popis: Malé kukátko - sklíčko v obroučce bez zvětšení, které usnadňuje vidění many při použití patřičné alchymistovy dovednosti.
Použití: pozorování / 1 bod přídavné many
Obtížnost: 10
Vyžaduje: Laboratorní specialista

Kukátko zření many zvyšuje šanci na její spatření. Pří pohledu přes něj se totiž stopa pasivní many v předmětech zesiluje na desetinásobek. Množství many v předmětu se nemění, avšak šance na její zahlédnutí přes schopnost Vidění many výrazně vzroste.

Kukátko dokáže teoreticky použít i laik. V takovém případě (pokud v hodu uspěje), spatří kolem vybraného předmětu zářící auru. Nedokáže však naprosto odhadnout množství many v něm.

POKROČILÁ DESTILAČNÍ APARATURA

Mana: 30
Suroviny: 50
Základ: soubor misek, trubiček, baněk a křivulí (cca 25zl)
Trvání: -
Výroba: 12 hodin
Popis: Křehká destilační aparatura, kterou je potřeba nosit v truhlici.
Použití: destilace many
Obtížnost: 12
Vyžaduje: Laboratorní specialista

Destilační aparatura nahrazuje univerzální destilační set, který má alchymista obvykle ve své truhle. S její pomocí se pak zdvojnásobuje efektivita destilace. Vliv hodu na profesní dovednost Destilace many se tak nepočítá po hodinách *(4 směny),* nýbrž po půlhodinách *(2 směny).*

KŘIŠŤÁLOVÁ MÍSTA

Mana: 20
Suroviny: 50
Základ: broušená mísa z křišťálu (50zl)
Trvání: 24 hodin / 7 dní
Výroba: 1 den
Popis: Asi 30 coulů velká křišťálová mísa
Použití: destilace many 10 / 20 za hodinu
Obtížnost: 12 / 24
Vyžaduje: Laboratorní specialista

Čas od času se stane, že musí alchymista přerušit započatou destilaci, ačkoliv ještě zdaleka nevyčerpal všechnu manu, kterou mu předmět nabízí. Právě proto byla vyvinuta Křišťálová

mísa. Ta funguje jako zvláštní louhovací nástroj, který dokáže magickou moc z předmětu „vyšťavit“.

Zdroj many je nutné před vložením do mísy patřičně předpřipravit (tj. rozdrtit, rozsekat, rozmačkat a podobně). Jde o činnost, která zabere zhruba jednu směnu. Zároveň je nutné do mísy nalít louhovací roztok (1l vody + 10 surovin). Poté stačí mísu přikrýt víkem, odložit na temné místo a nechat „zrát“.

V míse následně dochází k samovolné destilaci many. Ta probíhá rychlostí 10 bodů many za 1 hodinu. Efekt louhování trvá nejdéle 24 hodin a dokáže vyextrahovat nejvýše polovinu many obsažené ve zdroji. Zbytek many přijde vniveč a jen se postupně vyzáří do okolí a není možno ho už vydestilovat ani tradičním způsobem.

Když je louhování u konce, mísa se otevře a obvykle zahřívá. Po šesti hodinách zůstane na jejím dně mana v klasické podobě malých krystalků.

POSTŘÍBŘENÝ FLAKÓN

Mana: 10
Suroviny: 5
Základ: běžný či křišťálový flakón (1st / 1zl), 1 mince čistého stříbra
Trvání: -
Výroba: 1 hodina
Popis: Flakón pokrytý jemnou kovovou mřížkou
Použití: uchování many
Obtížnost: 10
Vyžaduje: Laboratorní specialista

Laboratorní specialista dokáže vyrobit speciální flakón pro uložení many. Ten se obvykle používá pro její pašování nebo ukrytá.. Díky jemné kovové mřížce na skle totiž dokáže velmi dobře odstínit její vyzařování. Flakón navíc vypadá velmi krásně, jako sběratelský nebo umělecký předmět a tak budí pozornost spíše jiným způsobem.

Je-li flakón plný many (tj. 100 bodů), chová se pro pozorovatele (Vidění many) tak, jako by v něm byl jen 1 bod many.

MAGICKÉ HŮLKY

Výroba magických hůlek je velmi tradiční alchymistické umění. Ačkoliv se někdy vedou spory o to, zda jsou jejími tvůrci alchymisté či kouzelníci, odpověď je jasná. Kouzelnické hůlky jsou obvykle pouze prostředkem, kterým čarodějové lépe směřují svá kouzla. Hůlky alchymistů však mají vlastní moc, kterou může využít i ten, kdo neovládá magii.

Díky této schopnosti dokážeš vyrábět následující magické hůlky:

- Ebonitová hůlka

- Hůlka vzduchu
- Hůlka země
- Ohnivá hůlka
- Vodní hůlka

Jestliže navíc ovládáš dovednost Výroba svitků, můžeš stvořit i hůlky, které obsahují kouzla. Vzhledem k podstatě hůlky je pak možné kouzlo v ní sesílat i opakovaně *(dokud je v hůlce přídavná mana).*

K výrobě hůlky na sesílání kouzel je potřeba pomoc čaroděje, který do ní kouzlo sešle. Předtím je však nutné hůlku připravit. Její výroba vyžaduje 50 bodů many a 30 surovin. Výroba trvá 1 hodinu a ověřuje se hodem Lučba (OBR) vs X *(kde X je obtížnost daného kouzla).*

Seslání kouzla se provádí posunem palce na povrchu hůlky. V jednom kole lze tedy seslat dané kouzlo vždy jen jednou.

VÝROBA HŮLEK

Pro výrobu těchto překrásných předmětů je potřeba mít dobrý základ, dřevěnou hůlku. Výběr dřeva pak rozhoduje o tom, kolik dodatečné many dokáže hůlka maximálně pojmout.

TABULKA ZÁKLADU HŮLEK	
Druh dřeva	**Maximální mana**
Jasan	200
Dub	50
Třešeň	100
Eben	500

Jiné druhy dřeva se pro výrobu obvykle příliš nehodí, avšak v nouzi mohou být také použity. O množství many, kterou dokáží koncentrovat pak rozhoduje Pán Jeskyně.

SEZNAM ALCHYMISTOVÝCH HŮLEK

EBONITOVÁ HŮLKA

Mana: 50
Suroviny: 50
Základ: dřevěná hůlka, liščí ohon
Trvání: 30 použití
Výroba: 2 hodiny / doma
Popis: nenápadná hladká hůlka s kovovou špicí
Použití: elektrošoky
Obtížnost: 15
Vyžaduje: -

Tato hůlka je velmi oblíbená a to nejen mezi alchymisty. Má totiž schopnost koncentrovat do sebe energii a vydat ji ze sebe formou silného energetického výboje.

Nabití hůlky se provádí rychlým a intenzivním třením hůlky o kožešinu nebo tkaninu po dobu pěti kol. Energie v ní následně zůstane uchována až po dobu jednoho měsíce.

Posunutím palce na hůlce lze následně uvolnit výboj energie až na vzdálenost 20 sáhů, který způsobí zranění za 2k6 životů.

HŮLKA VZDUCHU

Mana: 10+X
Suroviny: 20
Základ: dřevěná hůlka
Trvání: ihned
Výroba: 1 den / doma
Popis: dutá hůlka, kterou stále slabě proudí vzduch
Použití: rozptýlení plynů
Obtížnost: 10
Vyžaduje: -

Tato hůlka je spíše vzácností a mnohdy doplňuje portfolio výrobků Pyromanta či Medikuse. Používá se jako ochrana před plyny, sporami a obecně, otráveným vzduchem. V praxe ji v případě potřeby alchymista namíří na zem pod sebe a sklouznutím palce po jejím povrchu ji aktivuje. V tom okamžiku z ní začne vát silný proud vzduchu, který začne vířit kolem něj a nepropustí nic zvenčí směrem dovnitř. V této „auře“ je tedy neustále čistý a dýchatelný vzduch.

Jedno kolo použití hůlky z ní vyčerpá 1 bod many. Hůlka funguje tak dlouho, dokud nějakou přídavnou manu obsahuje.

HŮLKA ZEMĚ

Mana: 80+X
Suroviny: 20
Základ: dřevěná hůlka, prach
Trvání: ihned
Výroba: 5 hodin / doma
Popis: hůlka s drsným povrchem
Použití: tvrzení povrchů
Obtížnost: 15
Vyžaduje: -

Pomocí této hůlky lze vytvrdit běžné povrchy. Dotekem hůlky se tak změní struktura materiálu do čehosi, co se podobá velmi odolné žule a to, aniž by se změnila hmotnost původního předmětu. Zkamenělá vrstva není tlustší, než-li nehet, avšak udrží až 200 liber váhy. Větší zatížení by vedlo k prasknutí a zrušení efektu.

Proměna vysaje z hůlky 5 bodů many a kamenná vrstva pokryje zhruba 1 sáh čtvereční materiálu od místa dotyku *(případně jen 1 běžný sáh, pokud by šlo například o lano).* Zasažená věc vydrží v zatvrzelém stavu 10 kol a následně získá zpět ihned své původní vlastnosti..

Efekt hůlky nemá účinek na nic živého. Proměnu jde provádět jen do doby, dokud je v hůlce přídavná mana.

OHNIVÁ HŮLKA

Mana: 5+X
Suroviny: 10
Základ: dřevěná hůlka, popel
Trvání: ihned
Výroba: 1 hodina / doma
Popis: dřevěná hůlka teplá na dotek
Použití: zapálení
Obtížnost: 10
Vyžaduje: -

Tato hůlka se používá jako komfortní náhrada křesadla. Stačí ji pouze přiložit k vybranému předmětu a palcem „sklouznout“ po jejím povrchu. V tu chvíli se na svém konci rozžhaví a vydá jasné světlo, které zažehne oheň. Žár z hůlky je navíc tak intenzivní, že dokáže způsobit praskliny či jiné škody i na běžně nehořlavých předmětech.

Použití hůlky trvá jedno kolo a odčerpá z ní jeden bod many. Jestliže se hůlka rozlomí či jinak fatálně poškodí, dojde k explozi. Za zraní všechny tvory v jejím bezprostřední blízkosti *(průměr dva sáhy)* za tolik životů, kolik je v hůlce v dané obsaženo přídavné many.

VODNÍ HŮLKA

Mana: 20+X
Suroviny: 20
Základ: dřevěná hůlka, voda
Trvání: ihned
Výroba: 3 hodiny / doma
Popis: hůlka neustále vlhká na dotek
Použití: stříkání vody
Obtížnost: 12
Vyžaduje: -

Tato hůlka ze sebe dokáže vychrlit vodní sprškuo intenzitě 5 litrů za kolo až na vzdálenost 10 sáhů. Chrlení vody se aktivuje sklouznutím palce po povrchu hůlky a trvá tak dlouho, dokud je v hůlce nějaká mana nebo dokud její nositel nesklouzne prstem zpět.

RECYKLÁTOR

Konkurence alchymistů vedla ke zefektivnění výroby a větší dostupnosti jejich předmětů. Z některých se tak stalo spotřební zboží, které si šlechta, armáda či zbohatlíci dopřávali do sytosti. Části alchymistů však tento přístup vadil. I použité věci totiž mají svojí cenu. Některé lze znovu opravit, jiné rozebrat a jejich části znovu použít.

Alchymista s touto schopností dokáže znovu opravit poškozený alchymistický předmět. Poškozením je myšlena prasklina, rozlomený či odtržený kus a podobně, který působí, že ho nelze správným způsobem použít. Opravdu nelze použít například na předmět s démonem, ze kterého po poškození démon unikl. Stejně tak nelze opravit předmět, který už vyčerpal svou manu *(dobíjení energie je jiná, velmi specifický schopnost).*

Oprava předmětu trvá obvykle tolik směn, jako byla obtížnost jeho výroby *(případné odchylky určuje PJ, dle znalosti rozsahu poškození).*

Nejde-li předmět opravit, nebo se tak alchymista rozhodne, může ho recyklovat. V takovém případě získá zpět jeho základ, polovinu many a polovinu surovin, které v něm zůstaly.

SABOTÉR

Zlé jazyky tvrdí, že někteří alchymisté jsou šejdíři a jejich výrobky brzy ztrácí své schopnosti. Prý to dělají schválně, aby toho prodali víc. Samozřejmě že se jedná o pomluvu, ale co když…

Pomocí této schopnosti můžeš upravit libovolný alchymistický výrobek tak, aby po čase přestal fungovat nebo se začal chovat jinak.

Rozhodnutí o tom, kdy dojde ke změně chování předmětu je na alchymistovi. Můžeš tak určit dobu od výroby, kdy k tomu dojde, stejně jako případný počet použití předmětu nebo množství přídavné many, pod který nesmí předmět klesnout.

Změnou chování je obvykle myšleno to, že předmět bez jakékoliv příčiny přestane sloužit svému účelu. Stejně tak však lze předmět upravit tak, aby někdy fungoval a jindy ne (podmínku určí hráče). Nakonec lze určit i to, aby se předměl začal chovat jinak (stále se ale musí držet základu původního chování). Tj. není možné upravit léčivý lektvar tak, aby někoho zneviditelnil nebo poleptal, ale lze zařídit, aby zároveň s léčením způsobil lehkou alergii. Případně aby z prstenu místo blesku vylétala jen sprška jisker a podobně. Stejně oblíbené je však i rušení efektu magického meče, pokud neseká zleva doprava a podobná zvěrstva, která se mohou zrodit jen v hlavách škodolibých alchymistů. Finální rozhodnutí je však vždy na posouzení vypravěče.

Provedení sabotáže trvá tolik kol, jako je Obtížnost výroby předmětu a alchymista musí mít po celou dobu předmět v ruce. To obvykle stačí k tomu, aby provedl nenápadné zásahy vedoucí k patřičnému efektu.

Zda se sabotáž podařila určí výsledek ověřovacího hodu Lučba (OBR) vs Obtížnost předmětu. Pokud alchymista přidá podmínku náhodného fungování (někdy ano, jindy ne), zvyšuje se Obtížnost o 5. Stejně tak změna fungování zvyšuje Obtížnost o dalších 5 bodů.

Jestliže alchymista uspěje, sabotáž se zdařila a věc se bude chovat tak, jak zamýšlel. V opačném případě je předmět znehodnocen, čehož si lze všimnout (Postřeh (INT) vs Obtížnost výroby předmětu.

DŮLEŽITÉ: Sabotovat lze nejen vlastní předměty při výrobě, ale také jakékoliv cizí, pokud je má alchymista po dobu 10 kol v rukou a může s nimi *(byť i omezeně)* manipulovat.

TRAVIČSTVÍ

Travičství patří k nejstarším a nejnebezpečnějším oborům alchymie. Většina chyb se zde neodpouští a často končí bolestivou smrtí. Alchymista se zvláštními schopnostmi v této disciplíně dokáže vyrábět velmi složité a vzácné jedy. Na druhou stranu, dokáže prakticky všechny jedy rychle neutralizovat. Na opravdu silnou otravu totiž běžné začátečnické antidotum nestačí.

Zkušení traviči si často cíleně sami podávají malou dávku jedu. Zvyšují tak přirozeně svou imunitu vůči nim. V praxi to znamená, že se jim při jakémkoliv hodu proti jedu započítává bonus na Odolnost dvakrát.

Kromě toho zvládnout vyrábět tyto unikátní jedy a antidotum:

- Antisérum
- Arzaharův jed
- Jed Bolehlav
- Jed Post Scriptum
- Jed Temnota
- Jed Závan smrti

ANTISÉRUM *(Antivenum)*

Mana: 30
Suroviny: 20
Základ: neutralizovaný jed
Trvání: ihned
Výroba: 10 kol
Popis: tmavě fialová tekutina / s trpkou chutí a dřevitou vůní
Použití: pozření
Obtížnost: dle původního jedu
Vyžaduje: Traviční

Zkušený alchymista dokáže vyrobit antisérum. Jde o protijed, který dokáže vyrušit účinek jakéhokoliv jedu. Je k tomu však potřeba získat jeho vzorek, jakožto základ protijedu *(stačí k tomu čtvrt flakonu krve otráveného).*

Je-li výroba úspěšná, antisérum zastaví otravu a její projevy. V praxi to znamená, že už se otrava dále nešíří a nezhoršuje. Nedochází také ke ztrátě životů, avšak některé vážnější účinky jedu mohou odeznívat postupně. Antisérum také neleží dříve otravou ztracené životy.

Antisérum, podobně jako další protijedy, působí vždy podle síly původní otravy. Jedna dávka antiséra působí proti jedné dávce jedu. Je-li někdo otráven vícenásobně, je nutné stejné množství antiséra. V opačném případě dojde pouze ke zpomalení či zeslabení účinků otravy, ale ne k jejímu zastavení.

ARZAHARŮV JED *(Veneum Arzaharicum)*

Mana: 50
Suroviny: 20
Základ: durman, doplněk
Trvání: 2 směny
Výroba: 4 směny
Nebezpečnost: 15
Popis: čirá, sladce vonící tekutina
Použití: pozření
Obtížnost: 18
Vyžaduje: Travičství

Toto je jeden z nejvzácnějších jedů. Lze ho totiž modifikovat podle přání alchymisty. Začne fungovat a působit až v okamžiku, kdy je splněna nějaká fyzikální podmínka *(např. je-li dotyčný vystaven svitu slunce, přiblíží se k jinému specifickému tvoru, je zraněn a ztrácí krev atd).*

Všechny tyto podmínky mají nějaký fyzikální základ. Zohledňují se proto v základu potřebném k výrobě předmětu (např. něčí přítomnost vyžaduje jeho část – vlasy, chlupy a podobně). O přípustnosti podmínky a základu rozhoduje PJ.

Jed je dvojsložková a kromě „Arzaharova receptu“ je nutné k němu přidat ještě kterýkoliv jiný jed, jež se má následně spustit. Samotný efekt otravy se pak projevuje podle něj.

JED BOLEHLAV *(Veneum Encephalgia)*

Mana: -
Suroviny: 30
Základ: voda, Bolehlav nebo podobná bylina
Trvání: 2 směny
Výroba: 15 minut
Nebezpečnost: Vůle (INT) vs 10

Popis: světle zelená tekutina / bez vůně a chuti
Použití: pozření
Obtížnost: 13
Vyžaduje: Travičství

Bolehlav, jak už název napovídá, způsobuje silnou migrénu. Otrávená postava se nemůže soustředit. Meditace v tomto stavu není možná. Stejně tak se postavě zřejmě nepodaří usnout. Pokud ano, nebude mít spánek svůj obvyklý léčivý vliv. K ověřovacím hodům na Sesílání kouzel či jakékoliv činnosti vyžadující přednost a soustředění dostává **Nevýhodu** *(postih -5).*

JED POST SCRIPTUM *(Veneum Post Scriptum)*

Mana: -
Suroviny: 50
Základ: olovo
Trvání: -
Výroba: 15 minut
Nebezpečnost: 15
Popis: čirá vodnatá tekutina / bez chuti a zápachu
Použití: pozření
Obtížnost: 10
Vyžaduje: Travičství

Tento jed je s těch pomalejších. Není však o nic méně smrtící. Používá se na lidí, kteří pracují s knihami a pergameny. Běžně se jim buď namíchá do inkoustu anebo se jím potřou stránky knih, se kterými jsou denně ve styku.

Při listování nebo jiné manipulaci, kdy jsou dotykem jedu vystaveni dojde k otravě. Ta je pozvolná a už po několika hodinách se projevuje únavou a nechutenstvím. Začne se projevovat nevolnost, průjmy a poruchy srážlivosti krve. V této fázi už cíl ztrácí každý den desetinu svých životů, které se mu navíc nedaří načerpat zpět. Pokud trávení pokračuje, smrt přichází většinou do dvou týdnů.

JED TEMNOTA *(Veneum Nigror)*

Mana: 10
Suroviny: 15
Základ: voda, ptačí oko
Trvání: 2 směny
Výroba: 1 hodina
Nebezpečnost: 13
Popis: lehce růžová tekutina / slabá vůně jeřabin / žádná chuť
Použití: pozření
Obtížnost: 10
Vyžaduje: Travičství

Tento jed je nebezpečný tím, že pokud oběť neodolá jeho účinku, bude oslepena. Dojde k tomu velmi rychle *(během jednoho kola po pozření).*

Tento stav často vyvolá nával paniky, protože ztráta zraku je naprosto děsivá. Po dobu efektu slepoty postava nemůže obvykle efektivně útočit a ani se bránit.

JED ZÁVAN SMRTI *(Veneum Spiritus Mortum)*

Mana: 15
Suroviny: 15
Základ: rtuť
Trvání: 5 minut
Výroba: 5 minut
Nebezpečnost: 10
Popis: kovově stříbrná tekutina / bez vůně nebo chuti
Použití: pozření
Obtížnost: 10
Vyžaduje: Travičství

Závan smrti je jed, který má své kořeny ve rtuti. Často se používá tak, že se vhodí do uzavřené místnosti, nebo nenápadně rozleje a travič neprodleně opustí místo. Jakmile je tento jed na vzduchu, začíná se rychle vypařovat. Nebezpečný je tím, že si jedovatých výparů mnohdy nikdo nevšimne.

Jed působí silnou nevolnost a ztrátu desetiny životů *(z maxima)* za každou minutu působení.

Jestliže by byl někdo vystaven působení jedu po celou dobu vypařování *(5 minut),* utrpí chronickou otravu. Ta způsobí vážné onemocnění, které se projevuje třesem rukou, výbuchy vzteku a zapomínáním.

Na otevřeném prostranství, kde je dobrá cirkulace vzduchu, jed způsobuje jen poloviční zranění a to jen po dobu jedné minuty. V uzavřených prostorách dokáže otrávit prostor o velikosti zhruba 10x10 metrů při dvoumetrové výšce stropu.

Medicus

Medikové jsou zřejmě nejrozporuplnější sortou alchymistů. Jejich umění je vysoce ceněno, protože dokáží zachraňovat životy. Na druhou stranu jejich práce budí i hluboký odpor a opovržení. Nemají totiž žádný stud a zábrany. Je-li to potřeba, neváhají totiž chirurgickými zásahy změnit pacienta k nepoznání. Právě tato nepřirozená vylepšení bývají často důvodem jejich pronásledování. Pravdou však je, že je to jen zlomek toho, co dokáží. Chránění svými „sešívanci" v laboratořích, používají těla jako zdroj nových léků a zázračných výrobků.

Aby se alchymista mohl specializovat a stát se Medicusem, musí nejprve ovládnout následující zvláštní schopnosti:

- znalost oboru Alchymistické ingredience
- znalost oboru Lektvary a elixírx
- schopnost Substituce

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI MEDICUSE

Každý Medicus získává automaticky *(volbou této specializace)* dovednost Chirurgie. Spolu s ní se mu automaticky doplní inventář o chirurgický set – obvykle kufřík obsahující sadu skalpelů, jehel, speciálních nití a podobně. Ten si pořídí za 10 zl ve většině alchymistických krámků.

Součástí tohoto umění je navíc znalost výroby několika užitečných tinktur, které potřebuje k provádění operací. Jejich popis je uveden dále.

CHIRURGIE (OBR)

Profesní dovednost (5. stupeň zvládnutí)
OVĚŘENÍ: *Chirurgie (OBR) vs X*

Dokonale přesná práce se skalpelem je základem chirurgického umění. Díky němu dokáže medikus provádět veškeré operace, zachraňovat život nebo jej měnit.

Použití této dovednosti trvá 1 směnu. Během ní dokáže medikus ošetřit jednu otevřenou ránu.. Úspěch se ověřuje hodem na Chirurgie (OBR) vs X (ta se liší dle závažnosti poranění a určí ji PJ).

V případě úspěchu je rána úspěšně zašita a ošetřena. Jestliže šlo krvácivé *(kritické)* zranění, dojde k jeho zastavení. Dotyčnému se navíc uzdraví (vrátí) všechny životy, které krvácením z této rány ztratil.

Součástí této dovednosti je i zvládnutí výroby několika tinktur, které ke své praxi potřebuje:

- Paralyzující tinktura
- Tinktura proti bolesti
- Uspávací tinktura
- Konzervační lák

USPÁVACÍ TINKTURA *(Tincturam Somno)*

Mana: 15
Suroviny: 30
Základ: alkohol, byliny
Trvání: 4 hodiny
Výroba: 5 minut
Popis: čirá, sladce vonící tekutina
Použití: požití
Past: ODO vs 10
Obtížnost: 15
Vyžaduje: Lektvary a elixíry

Tato tinktura se používá k uspání tvora před operací. Eliminuje totiž na mnoho hodin veškeré vjemy včetně bolesti.

Efekt tinktury se projeví po deseti kolech od pozření. Aby jí dotyčný odolal, musí překonat hod proti pasti ODO vs 10. Jestliže v něm neuspěje, upadá okamžitě do hlubokého bezvědomí. V opačném případě se stává jen velmi ospalým a dezorientovaným. V praxi se to projevuje **Nevýhodou** *(postih -5)* ke všem hodům. Hod proti pasti se navíc opakuje každou směnu až do okamžiku, kdy oběť opravdu usne. S každým dalším hodem se jeho nebezpečnost zvyšuje o dalších 5 hodů.

Po dobu působení tinktury není možné tvora žádným způsobem probrat. Čtyři hodiny po zákroku je navíc dotyčný otupělý *(viz postihy výše)* a stále bez bolesti.

TINKTURA PROTI BOLESTI *(Tincturam Lenimenta)*

Mana: 5
Suroviny: 20
Základ: alkohol, mák
Trvání: 4 hodiny
Výroba: 5 minut
Popis: černá, hořká tekutina
Použití: požití / potření
Obtížnost: 15
Vyžaduje: Lektvary a elixíry

Jakmile cíl tuto tinkturu pozře, zbaví ho zcela bolesti. Zákeřnost tinktury tkví v tom, že ji nelze požít příliš často. S každým dalším použitím se totiž její efekt o směnu zkracuje. Tělo si na ní totiž buduje rezistenci.

Tinkturu lze použít i k potření menších ran. V takovém případě lze jeden obsah jednoho flakonu použít až na pět dávek.

PARALYZUJÍCÍ TINKTURA *(Tincturam Torpentum)*

Mana: 15
Suroviny: 25
Základ: alkohol, kůže jedovaté žáby
Trvání: 4 hodiny
Výroba: 5 minut
Popis: světle hnědá, hořká
Použití: požití / potření
Past: ODO vs 15
Obtížnost: 17
Vyžaduje: Lektvary a elixíry

Tato tinktura dokáže ochromit tělo tak, že není schopné ani nejmenšího pohybu. Dokonce ani mluvení či mrkání. Mysl však zůstává při plném vědomí. Vnímá tak všemi smysly (sluch, čich atd), stejně jako cítí bolest v plném rozsahu.

Efekt tinktury se projeví po deseti kolech od pozření. Aby jí dotyčný odolal, musí překonat hod proti pasti ODO vs 15. Jestliže v něm neuspěje, upadá do stavu paralýzy s efektem popsaným výše. Ten pak trvá po celou dobu působení tinktury.

V opačném případě se tinktura projevuje mírnou závratí *(postih -2 ke všem hodům na fyzickou aktivitu).* Hod proti pasti se navíc opakuje každou směnu a to až do okamžiku, kdy efekt tinktury odezní nebo kdy oběť podlehne paralýze.

Po odeznění efektu tinktury je dotyčný ještě hodinu ztuhlý a zpomalený. To se projevuje postihem -2 ke všem hodům na fyzickou aktivitu.

KONZERVAČNÍ LÁK *(Tincturam Somno)*

Mana: 10
Suroviny: 20
Základ: sůl, líh
Trvání: -
Výroba: 1 směna
Popis: slabě zelená tekutina
Použití: konzevrace
Obtížnost: 10
Vyžaduje: Lektvary a elixíry

Konzervační lák zabraňuje rozkladu tkání. Organický vzorek v Nálevu “žije” dál a vydrží tak až dva roky. Jedna dávka nálevu vystačí na zakonzervování jedné končetiny z tvora velikosti A-C.

Lák se obvykle nalévá do nádob, které jsou pevně zavřeny, aby se roztok neodpařoval *(tj. skleněné a hliněné dózy nebo soudky).*

VOLITELNÉ SCHOPNOSTI MEDICUSE

Následující volitelné schopnosti jsou dostupné pouze těm alchymistům, kteří dosáhli potřebných schopností a vědomostí ke specializaci Medicuse.

TABULKA VOLITELNÝCH SCHOPNOSTÍ MEDICUSE	
Biologická augmentace	Tato schopnost ti umožní provádět různá biologická vylepšení. Zároveň se naučíš vyrábět několik pokročilých předmětů alchymistické anatomie. Jsou jimi: Druhý mozek, Druhé srdce, Vílí křídla a Žábra
Bojová anatomie	Dokážeš ohledat těla mrtvých a určit jejich příčinu smrti. Zároveň můžeš své znalosti využít v boji, kde protivníkovi ublížíš dle uvážení nebo ho ranami ochromíš.
Infuze a inhalace	Můžeš podávat lektvary i jedy formou injekcí s upraveným dávkováním a použít je opakovaně. Stejně tak je můžeš proměnit v aerosol vhodný ke vdechnutí. Navíc se naučíš vyrábět tyto další předměty z oboru lektvarů a elixírů: Elixír lásky, Lektvar Berserker, Lektvar Purpurových řek, Lektvar Změny osobnosti, Sérum pravdy a Umělá krev
Mechanická augmentace	Díky této schopnosti dokážeš do těla vpravit různé mechanické strojky a zařízení. Zároveň se jich naučíš několik vyrábět. Jsou jimi Exoskelét, Mechanické ok, Umělá noha a Umělá paže.
Plastická chirurgie	Dokážeš zašít rány tak, aby nezanechaly žádné jizvy. Stejně tak dokážeš sbírat kůži či obličeje jiných. Ty pak můžeš používat jako masky, nebo je někomu přišít a tím je natrvalo změnit.
Resuscitace	Máš šanci obnovit životní funkce čerstvě zemřelého tvora. Pokud to nevyjde, stále můžeš využít jeho orgány jako zdroj many a surovin.
Sešívanci	Zvládneš sešívat dohromady těla a orgány různých tvorů a druhů. Výsledné monstra tě následně poslouchají jako tví služebníci.
Tetování	Speciálním tetováním dokážeš posílit schopnosti orgánů či těla. Zároveň dokážeš vyrobit tyto speciální inkousty, které je aktivují: Inkoust doplňování many, Inkoust průběžné léčby, Inkoust protekce dračímu dechu, Inkoust protekce fyzických zranění, Inkoust protekce mrazu a Inkoust protekce ohni.

BIOLOGICKÁ AUGMENTACE

Augmentace je umění, které se věnuje zvětšení či vylepšení těla. Takto upravené tělo je pak zpravidla silnější, obratnější a mnohdy i odolnější. Její praktikování navíc umožňuje medikovi vyrábět další předměty alchymistické anatomie.

Pomocí augmentace dokáže medikus především nahradit jeden orgán druhým. Stejně tak je možné „vyměnit" něčí končetiny či údy. Děje se tak obvykle v případě, kdy o ně dotyčný přišel nebo když chce získat jejich lepší a silnější provedení.

Kromě toho lze augmentací do těla nějaké orgány přidat. Může jít o výtvory alchymistické anatomie, stejně jako skutečné orgány živých tvorů. Teoreticky je tak možné mít dvě srdce, dvoje plíce a podobně. Ztráta jednoho pak nekončí smrtí, protože druhý orgán ztrátu nahradí. Tyto augmentace lze umístit prakticky kdekoliv. Vše je limitováno jen prostorem uvnitř těla.

Základní podmínkou augmentace je druhová shoda mezi dárcem a augmentovaným. Tělo humanoida totiž nedokáže příjmout orgány jiného druhu - hmyzu, zvířete a podobně. Podobný experiment by záhy vyvolal sněť, horečky a smrt. Na druhou stranu, tělo si obvykle dokáže poradit s orgány příbuzných druhů *(trpaslíci, obři a podobně).*

Zároveň je potřeba, aby darované orgány byly udrženy v hlubokém chladu nebo nebyly mimo krevní oběh déle než hodinu.

Augmentace vyžaduje čisté a sterilní prostředí. Provádí se proto v laboratoři, nebo jiném vhodném místě. Operace trvá obvykle 6 a více hodin. Medicus při ní musí uspět v ověřovacím hodu Chirurgie (OBR) vs X. Obtížnost je nastavena obvykle následovně: 15 při náhradě jedné končetiny či implantaci jednoho výtvoru alchymistické anatomie. 20 při náhradě vnitřního orgánu či přidání dalšího. U životně důležitých orgánů se navíc obtížnost o 5 zvyšuje.

Zákrok trvá obvykle tolik 3+X hodin, kde X udává počet augmentací.

Jestliže bude operace úspěšná, tělo augmentaci příjme. Bezchybně však dotyčný orgán či končetina funguje až po týdnu. Dle typu augmentace se pak změní atributy daného tvora. Ruce vedou k tomu, že augmentovaný získá Sílu dárce. Nohy zvyšují stejným způsobem Obratnost a podobně. Implantace záložního orgánu pak zvyšuje maximální počet životů tvora o třetinu.

V případě neúspěchu se operace nezdaří a orgán či končetina nebudou tělem přijaty. Je-li výsledek ověřovacího hodu o 5 a více bodů nižší, než je potřeba, dochází obvykle ke smrti operovaného tvora.

POZNÁMKA: *Jestliže medikus neovládá umění Plastické chirurgie, zanechává augmentace na těle nepřehlédnutelné stopy a jizvy.*

DŮLEŽITÉ: *Veškeré operace provádí alchymista u pacientů v bezvědomí nebo po umrtvení ran. K tomu obvykle používá některý z anestetických lektvarů. Bez nich by dotyčný*

pravděpodobně zešílel nebo měl jiné trvalé psychické následky (pokud by měl to štěstí a během operace omdlel).

DALŠÍ PŘEDMĚTY ALCHYMISTICKÉ ANATOMIE

Práce s biologickými implantáty dále rozvinula znalosti medikuse v oboru alchymistické anatomie. Naučil se proto vyrobit několik nových:

- Druhý mozek
- Druhé srdce
- Vílí křídla
- Žábra

DRUHÝ MOZEK

Mana: 300
Suroviny: 40
Základ: mozek a lebka humanoida
Trvání: -
Výroba: 1 týden / laboratoř
Popis: menší část mozku
Použití: implantace
Obtížnost: 15
Vyžaduje: -

Medik dokáže na temeni hlavy otevřít lebku a „přichytit“ k ní fragment další. Tím sice zcela zohyzdí hlavu, protože ta bude mít na zády „výdut“, ale díky tomu vytvoří místo pro uložení menší části dalšího mozku.

Po této implantaci získává postava schopnost „přepínat“ mezi mozky. Nepotřebuje tak už nikdy spát a je stále čerstvá. Střídají se jí však fáze, kdy je funkční její původní já a kdy se k vědomí dostává „host“. Při každém „přepnutí“ pak může koncentrovat manu a obnovuje se i její duševní síla.

Vzhledem k děsivému zmrzačení těla se dotyčnému snižuje základ Charisma o 10 bodů. Jeho hodnota však nikdy nebude nižší než 1 (-5).

DRUHÉ SRDCE

Mana: 200
Suroviny: 30
Základ: srdce humanoid
Trvání: -
Výroba: 1 týden / laboratoř
Popis: dodatečné srdce
Použití: implantace

Obtížnost: 13
Vyžaduje: -

Po implantaci druhého srdce se výkon těla rapidně zvyšuje. Tvá výdrž se zdvojnásobí a o třetinu vzroste i počet tvých životů. Je-li jedno srdce fatálně zraněno, tělo funguje dál a jeho schopnosti se pouze vrací zpět na předchozí úroveň.

Je-li rána po operaci viditelná, snižuje se dotyčnému základ Charisma o 1 bod.

VÍLÍ KŘÍDLA

Mana: 350
Suroviny: 150
Základ: křídla víly
Trvání: -
Výroba: 1 týden / laboratoř
Popis: vílí křídla vyrůstající z lopatek
Použití: implantace
Obtížnost: 10
Vyžaduje: -

K této augmentaci je nutné získat vílí křídla. Víly jsou obvykle velikosti A nebo B a proto je zbytečné se o tuto augmentaci pokoušet na tvory velikosti C. Po našití křídel a rekonvalescenci (1 měsíc) může postava létat.

Vzhledem k výrazné proměně těla a nepřirozenosti vílích křídel u běžných ras se dotyčnému snižuje Charisma o 5 bodů. Jeho hodnota však nikdy nebude nižší než 1 (-5).

ŽÁBRY

Mana: 100
Suroviny: 100
Základ: žábra humanoida
Trvání: -
Výroba: 2 dny / laboratoř
Popis: žábry na úrovni krku
Použití: implantace
Obtížnost: 10
Vyžaduje: -

K této augmentaci je potřeba získat žábra (obvykle hastrmana). Při operaci se upraví plíce tak, aby s nimi byla schopna fungovat. Po týdenní rekonvalescenci pak získává dotyčný schopnost dýchání pod vodou. Aspoň jednou denně se navíc musí do vody aspoň na jednu směnu ponořit, aby udržel jejich funkci. Pokud by to neudělal opakovaně, zanítí se a přestanou trvale fungovat.

Vzhledem k výrazné proměně těla a nepřirozenosti žáber se dotyčnému snižuje Charisma o 10 bodů. Jeho hodnota však nikdy nebude nižší než 1 (-5).

BOJOVÁ ANATOMIE

Medicus je mistrem anatomie. Zná přesné umístění všech orgánů, cév, kostí i nervů v těle. Není proto divu, že dokáže snadno určit přesnou příčinu smrti. Navíc umí své znalosti zúročit i v boji. Ví přesně, kde má udeřit, aby způsobil co největší bolest.

Medikus dokáže ohledat mrtvé tělo a určit jeho příčinu smrti i čas, kdy k ní došlo *(s přesností na hodinu)*

Ohledání se provádí ověřovacím hodem Postřeh (INT) vs X. Obtížnost určuje vypravěč dle situace. U obvyklých úmrtí je obvykle 10. U těch, která se snaží někdo maskovat bývá zhruba 15 a více. Pokud je způsob smrti naprosto netypický, může být Obtížnost klidně 20 a vyšší.

Jestliže se medikus rozhodne uplatnit anatomii v boji, může jí zaměřit na kterýkoliv ze svých Útoků. Pokud protivníka zasáhne *(zraní ho aspoň za 1 život)*, musí oběť provést ověřovací hod na Výdrž (ODO) vs OBR alchymisty. Jestliže v něm neuspěje, zasáhne ho krutá vlna bolesti. Po dobu 1k10 kol tak bude mít postih -3 ke všem akcím.

Mediku se může zároveň rozhodnout, že nebude protivníka zraňovat, ale jen mu působit bolest. V takovém případě platí, že se všechna zranění, které svým útokem způsobí, snižuje na 1.

DŮLEŽITÉ: Bojový efekt této schopnosti lze využít pouze na tvory, se kterým se už alchymista střetl. Zároveň platí, že se může projevit jen na těch, kteří dokáží vnímat bolest.

INFUZE A INHALACE

Část mediků se ve své praxi odmítla spokojit s omezeními, plynoucími s konzumace lektvarů. Nutnost jejich požití a s toho plynoucí limitace, rigidní dávkování, „pomalejší nájezd" a mnoho dalších. To vše stálo za vznikem nových cest jejich aplikace.

Medicus dokáže upravit lektvary, jedy i elixíry tak, aby mohly být podány i jinou formou. Za tímto účelem se jeho truhla doplní o sadu jehel a skleněných stříkaček. Stejně tak do ní nově patří i aerosolový rozprašovač podobný parfému.

Jehly a injekce může následně použít k přímému vpravení účinné látky do těla vpichem. Díky tomu se efekt dané substance na tvorovi projeví prakticky okamžitě *(ještě v daném kole).*

Mimo to lze tímto způsobem upravit i její dávkování. Snížením účinné dávky na polovinu či čtvrtinu se efekt ve stejném poměru sníží. U déle působících substancí se tak zkrátí délka jejich efektu. U substanci s okamžitým efektem se pak snižuje její účinek. V případě, kdy

není efekt změn dávkování jasný, rozhoduje Pán Jeskyně. Dávkování navíc umožňuje použít danou substanci opakovaně *(podle toho, jak moc ji už bylo či nebylo použito).*

Druhou variantou je pak proměna substance v aerosol. Ten může být následně snadno vdechnut. Alchymista tak dokáže z každé běžné substance udělat těkavou látku, která se po rozbití flakónu rozšíří v průměru na dva sáhy kolem svého dopadu. Stejným způsobem pak dokáže použít i rozprašovač, kterým lze zasáhnout cíl až na vzdálenost pět sáhů. Rozprášený aerosol má o polovinu nižší účinek, než originální substance.

DALŠÍ RECEPTY Z OBORŮ LEKTVARY A ELIXÍRY

Práce s infuzemi a tělními tekutinami rozvinula znalosti medikuse v oboru lektvary a elixíry. Naučil se proto vyrobit několik nových:

- Elixír lásky
- Lektvar Berserker
- Lektvar Purpurových řek
- Lektvar Změny osobnosti
- Sérum pravdy
- Umělá krev

ELIXÍR LÁSKY *(Ius Amoris)*

Mana: 80
Suroviny: 30
Základ: voda, žlutý lotos, med
Trvání: 1 den
Výroba: 1 den
Nebezpečnost: 18
Četnost: 1 ročně
Popis: hnědá po medu vonící tekutina
Použití: požití
Obtížnost: 20
Vyžaduje: Lektvary a elixíry

Ten, kdo vypije lektvar a neuspěje v ověřovacím hodu Vůle (INT) vs Nebezpečnost, propadne jeho kouzlu. Naprosto a bezvýhradně se pak zamiluje do první bytosti, kterou spatří. V tomto stavu je připraven vykonat prakticky cokoliv. Výjimkou jsou akce, které by ho či jí přímo ohrozily na životě.

Efekt lektvaru obvykle po jednom dni vyprchá. Pokud je však láska opětována, odezní někdy až po týdnu.

LEKTVAR BERSERKER *(Potio Berserker)*

Mana: 30
Suroviny: 30
Základ: alkohol, jedovaté houby
Trvání: 5 minut
Výroba: 5 minut
Četnost: 1 týdně
Popis: zlatavá, skořicově vonící tekutina
Použití: požití
Obtížnost: 18
Vyžaduje: Lektvary a elixíry

Pozření tohoto lektvaru způsobí masivní vyplavení adrenalinu v těle. Pokud je nějaká postava v bezvědomí, dokáže ji během jednoho kola probrat. V takovém případě má po dobu trvání jeho působení 1 život. Jakmile účinek odezní, počet životů se patřičným způsobem upraví.

Pokud je lektvar vypit válečníkem, poskytne mu jednorázově 15 bodů adrenalinu.

Oproti jiným lektvarům je tento velmi nebezpečný. Je-li totiž požit opakovaně dříve, než dovoluje četnost způsobuje obvykle smrt. Divoká srdeční činnost totiž způsobuje u menších tvorů *(A,B,C)* selhání jejich srdce a někdy dokonce jeho prasknutí.

LEKTVAR PURPUROVÝCH ŘEK *(Potio Purpura Flumina)*

Mana: 20
Suroviny: 20
Základ: krev
Trvání: 1 směna
Výroba: 10 kol
Četnost: 1 týdně
Popis: rudá, zlatě světélkující tekutina
Použití: požití
Obtížnost: 18
Vyžaduje: Lektvary a elixíry

Po vypití tohoto lektvaru se dotyčné živé bytosti rozzáří všechny cévy v jejím těle. Přímo pod kůži tak začnou jasně světélkovat a zobrazí všechny energetické dráhy.

Má to nejen psychologický efekt (u neznalých to může vyvolat paniku), ale také prakticky. Při boji s tvorem, který má takto zvýrazněna energetická centra, je vyšší šance způsobit mu Krvácivé zranění. Při boji, během kterého lektvar působi, tak lze způsobit Krvácivé zranění už po hodu jedné 6tky.

LEKTVAR ZMĚNY OSOBNOSTI *(Potio Persona mutatio)*

Mana: 30
Suroviny: 20

Základ: alkohol
Trvání: 12 hodin
Výroba: 1 směna
Nebezpečnost: 15
Četnost: 1 týdně
Popis: čirá kyselá tekutina
Použití: požití
Obtížnost: 18
Vyžaduje: Lektvary a elixíry

Tento lektvar dokáže změnit jeden charakterový rys postavy. Jaký z nich to bude, určuje alchymisty přidáním vhodné ingredience při výrobě.

Jakmile je lektvar pozřen, provede subjekt, který ho vypil, ověřovací hod na Vůle (INT) vs Nebezpečnost. Jestliže v něm neuspěje, změní se u něj po dobu trvání efektu lektvary vybraný charakterový rys do naprostého protikladu. Postava si tuto změnu navíc vůbec neuvědomuje a má pocit, jako by se takto chovala vždy. Čím dominantnější charakterový rys byl, tím výrazněji se bude projevovat i v onom protikladu.

Příklad osobnostních rysů a jejich protikladů: Statečnost – Zbabělost, Laskavost – Sobectví, Kreativita – Konzervativnost, Otevřenost – Uzavřenost. Spolehlivost – Nespolehlivost, Přátelskost – Nepřístupnost, Bezstarostnost – Zodpovědnost, Skromnost – Arogance, Poddajnost – Neústupnost a podobně. Slušnost – Sprostota atd.

SÉRUM PRAVDY *(Serum Veritas)*

Mana: 40
Suroviny: 30
Základ: alkohol
Trvání: 10 kol
Výroba: 2 směny
Nebezpečnost: 15
Četnost: 1 týdně
Popis: čirá, pálivě chutnající tekutina
Použití: požití
Obtížnost: 18
Vyžaduje: Lektvary a elixíry

Tato droga způsobuje, že dotyčný nedokáže lhát. Pokud proto neuspěje v ověřovacím hodu Vůle (INT) vs Nebezpečnost, musí mluvit jen čistou pravdu. Pravdou však je, že je velmi těkavá a její efekt tak působí jen krátce.

UMĚLÁ KREV *(Sanguinem artificialis)*

Mana: 1
Suroviny: 10

Základ: krev
Trvání: 3 dny
Výroba: 1 směna
Popis: rudá tekutina
Použití: infuze
Obtížnost: 18
Vyžaduje: Lektvary a elixíry

Medikus dokáže namnožit krevní buňky tak, že zdesetinásobí jejich obsah. Z dvou deci krve, kterou k výrobě potřebuje, tak dokáže vyrobit dostatečnou dávku pro transfuzi. Tu pak lze podávat skrze infuzi raněnému. Tato akce zabere 1 směnu.

Pokud dotyčný utrpěl krvácivé zranění, odstraní . Odstraní se tak veškerá ztráta životů, kterou krvácením utrpěli. Zároveň se uzdraví za 1k10 životů. Tato látka navíc není nijak omezena četností použití.

Krev se konzervuje manou, takže vydrží neporušeně až po dobu tří dnů.

MECHANICKÁ AUGMENTACE

Živé tělo má mnoho limitací., které nelze přirozeným způsobem překonat. Pokud však do hry vstoupí mechanika, všechno se změní. Propojení živé tkáně s uměle vyrobenými strojky a zařízeními dokáže stvořit zcela novou bytost.

Se znalostmi mechanické augmentace dokáže medikus aplikovat do těl různá kovová a mechanická vylepšení. Jejich základní seznam je uveden na konci popisu této schopnosti. Stejně dobře však dokáže využít i výtvory pyromanta, kováře a podobně.

Aby bylo možné mechanickou augmentaci provést, je nejprve nutné vytvořit „bio-rozhraní“.*(viz dále).* Zároveň je potřeba celý zákrok provádět v čistém a sterilním prostředí. Odehrává se proto obvykle v laboratoři, nebo jiném vhodném místě. Medikus při ní musí uspět v ověřovacím hodu Chirurgie (OBR) vs X. Pokud jde o vnější augmentaci, je Obtížnost 15. Pokud se provádí uvnitř těla, je její hodnota 20. V případě operace poblíž životně důležitých orgánů se navíc Obtížnost o 5 zvyšuje.

Zákrok trvá obvykle 3 hodiny za každé provedené vylepšení.

Jestliže je operace úspěšná, tělo augmentaci příjme. Tvor je pak schopen dané vylepšení okamžitě využít. Efekt každé z nich je uveden v jejich popisu dále.

V případě neúspěchu se operace nezdaří. Rána se brzy zanítí a vylepšení je nutné odstranit. V opačném případě dojde hrozí dotyčnému do několika dní smrt. Augmentované předměty lze použít opakovaně.

DŮLEŽITÉ: Mechanické augmentace dávají tělu obvykle velmi silné schopnosti. Všechny augmentované předměty jsou však navrženy jako samoúdržové. Aby se do nich nemusela doplňovat mana, berou si energii přes biorozhraní přímo z těla. Znamená to, že postava

potřebuje jíst a pít X krát více, než-li dříve a unaví se X krát rychleji. Položka X je určena počtem augmentovaných předmětů v těle.

POZNÁMKA: *Jestliže medikus neovládá umění Plastické chirurgie, zanechává augmentace na těle nepřehlédnutelné stopy a jizvy.*

DŮLEŽITÉ: *Veškeré operace provádí alchymista u pacientů v bezvědomí nebo po umrtvení ran. K tomu obvykle používá některý z anestetických lektvarů. Bez nich by dotyčný pravděpodobně zešílel nebo měl jiné trvalé psychické následky (pokud by měl to štěstí a během operace omdlel).*

BIO-ROZHRANÍ K PROVEDENÍ AUGMENTACE

Bio-rozhraní je speciální štěp, tvořený z humanoidní tkáně a někdy i chrupavky či kostí. Tento výtvor je „bránou“ mezi tělem a augmentací. Zabraňuje infekci, imunitní reakci a podporuje hojení. Kromě toho však umožňuje přímé spojení těla s augmentovaným předmětem.

BIO-ROZHRANÍ

Mana: 50
Suroviny: 40
Základ: tkáň, případně chrupavka
Trvání: -
Výroba: 4 směny *(1 hodina)* v laboratoři
Popis: růžová prokrvená tkáň
Použití: implantace
Obtížnost: 15
Vyžaduje: -

Tato tkáň je prosycena jemnými cévkami a neuronovými zakončeními. Ty při augmentaci prorostou do těla i předmětu a způsobí, že se tak stane jeho součástí *(reaguje na povely mozku stejně přirozeně, jako jiné části těla).*

K provedení každé augmentace je obvykle potřeba vždy jedno bio-rozhraní *(neurčí-li vypravěč jinak).*

MECHANICKÉ IMPLANTÁTY

Pomocí bio-rozhraní dokáže medikus „připojit“ k tělu prakticky jakoukoliv mechanickou augmentaci. Sám navíc vyvinul několik následujících, které rozšiřují jeho znalosti oboru Alchymistická anatomie:

- Exoskelét
- Mechanické oko
- Umělá noha
- Umělá paže

EXOSKELÉT

Mana: 80
Suroviny: 1000
Základ: silné kovové dráty
Trvání: -
Výroba: 1 týden
Popis: obrys kovové zbroje
Použití: implantace
Obtížnost: 15 *(Mechanika)*
Vyžaduje: -

Exoskelét vypadá jako mnoho drátů, které trčí sešitému tvoru ven z páteře a kopírují také tvar jeho rukou a nohou. Navíc však vytvářejí i dva pohyblivé a ovladatelné *úchyty (něco jako další ruce),* které „vyrůstají“ z lopatek a jsou jen velmi krátké.

Implementací exoskelétu se zvyšuje hodnota Základní Obrany tvora o 3 body a získává v každém kole možnost dalšího útoku navíc. Ten mu umožňují jeho další „ruce“. Ty jsou mimo jiné uzpůsobeny tak, že dokáží fungovat i jako pyromantův „Univerzální nosič“. Lze do nich proto uchytit moždíř na odpalování raket, chrlič energie a další zařízení, které se jinak používají na mechanické konstrukty.

Vzhledem k děsivému zmrzačení těla se však dotyčnému snižuje základ Charisma o 10 bodů. Jeho hodnota však nikdy nebude nižší než 1 (-5).

MECHANICKÉ OKO

Mana: 80
Suroviny: 20
Základ: broušené čočky, kovová kolečka
Trvání: -
Výroba: 2 dny
Popis: skleněná bulva v kovovém mechanismu
Použití: implantace
Obtížnost: 12 *(Mechanika)*
Vyžaduje: -

Mechanické oko je speciální a velmi jemná práce. Jde o sadu čoček usazených do mechanismu, který je dokáže rychle nastavovat a zaměřovat.

Oko se implantuje místo do hlavy místo běžného oka. Někdy (často) vede i k odstranění víčka. Následně se jeví jako černá čočka, která se občas mírně vysune ven nebo zasune dovnitř. Její pohyby mohou vydávat jemný bzučivý zvuk.

Mechanické oko umožňuje postavě vidět v noci stejně dobře jako ve dne. Kromě toho dokáže rozeznat i tepelnou stopu. Dokáže tak postřehnout i tvory v naprosté tmě díky jejich tepelné signatuře. Oko má navíc dohled (a také výhody) jako elfí zrak.

Provedením této augmentace se dotyčnému snižuje základ Charisma o 5 bodů. Jeho hodnota však nikdy nebude nižší než 1 (-5).

UMĚLÁ NOHA

Mana: 300
Suroviny: 300
Základ: kovové dráty a pružiny
Trvání: -
Výroba: 1 týden
Popis: umělá noha z pružných kovových plátů
Použití: implantace
Obtížnost: 14 *(Mechanika)*
Vyžaduje: -

Mechanická noha dává operovanému neobvyklou rychlost pohybu. Ta je 2x vyšší, než-li dříve. Stejně tak je augmentovaná osoba schopna skákat 2x výše, než je obvyklé. Kov, ze kterého je vylepšení tvořeno, je totiž extrémně lehký a odolný.

Výše uvedené se projevuje už v případě jedné augmentované nohy. Jsou-li augmentovaný obě, nic dalšího se nemění.

Provedením této augmentace se dotyčnému snižuje základ Charisma o 2 body. Jeho hodnota však nikdy nebude nižší než 1 (-5).

UMĚLÁ PAŽE

Mana: 250
Suroviny: 250
Základ: kovové dráty a pláty
Trvání: -
Výroba: 1 týden
Popis: umělá paže z pružných kovových plátů
Použití: implantace
Obtížnost: 14 *(Mechanika)*
Vyžaduje: -

Mechanická paže dává operovanému extrémní sílu, která odpovídá hodnotě 26 +8. Kromě toho poskytuje vysokou rychlost, takže umožňuje o 1 útok navíc v každém kole.

Nevýhodou této augmentace je ztráta obratnosti při jemné mechanice či střelbě. Ke všem těmto činnostem má proto postava **Nevýhodu** *(postih -5).*

Provedením této augmentace se dotyčnému snižuje základ Charisma o 5 bodů. Jeho hodnota však nikdy nebude nižší než 1 (-5).

PLASTICKÁ CHIRURGIE

Během let získal medicus neuvěřitelnou zručnost a znalosti, díky kterým mohl proniknout do tajů specifické chirurgie. Naučil se tak sešívat rány způsobem, který po sobě nezanechá žádné stopy Není divu, že je o tyto služby mediků takový zájem. A to nejen mezi hezouny, ale také, a to hlavně, mezi těmi, kteří se „potřebují ztratit".

S touto schopností dokáže medikus sešít kůži tak, že na ní nezůstanou žádné jizvy a vypadá pak zcela neporušeně. Stejně tak dokáže jizvy odstranit a upravit něčí vzhled. Podobné ošetření však vyžaduje více času, než je obvyklé. Běžně 1-6 směn *(dle rozsahu zranění a rozhodnutí PJe).* Stejně dobře navíc dokáže zakrýt i stopy po augmentacích. Někdy dokonce *(po dohodě s PJem)* i augmentaci samotnou.

Kromě výše uvedeného umožňuje tato schopnost medikovi také odebírat kůži jiných tvorů. Tu může následně přišít někomu jinému, nebo si jí nechat v podobě „masky", jde-li o obličej.

Pokud se rozhodne si obličej nechat, musí ho naložit do konzervačního láku. Po 24 hodinách v něm je „maska" namořená a odolná vůči rozkladu. Medicus ji může kdykoliv někomu přišít, nebo si jí jen „nahrubo nasadit" *(což dokáže ostatní, bez bližšího zkoumání, poměrně věrně oklamat).*

Jestliže se rozhodne masku někomu přišít, musí to provést v laboratoři nebo jiném sterilním prostředí. Operace trvá obvykle 4 hodiny a medikus v ní musí uspět ověřovacím hodem Chirurgie (OBR) vs X. Obtížnost stanoví PJ a obvykle odpovídá základu Charisma tvora, ze kterého kůže pochází.

Pokud medikus v zákroku uspěje, rány kolem našité kůže se během týdne dokonale zahojí. Obličej pak vypadá k nerozeznání od původního majitele. Je to však jen zdání na první pohled. Pokud je někdo pozorný a uspěje v ověřovacím hodu Postřeh (INT) vs X, může si všimnout jisté strnulosti mimických svalů a celkového výrazu.

Pokud medikus v ověřovacím hodu na operaci překonal její obtížnost o víc jak 5 bodů, je výsledek dokonalý. V takovém případě není šance odhalit pozorováním obličeje vůbec nic.

POZNÁMKA: Operace nemá za následek ani „převod" hlasu původního tvora ani naučení se jeho gest, zvyků či vzpomínek. Samotná operace je tak pouze prvním krokem k proměně. Zbytek je dílem improvizace nebo předchozího pozorování a následného napodobování oběti.

DŮLEŽITÉ: Podobné zásahy jsou velmi nepřirozené a obtížné. S každou další operací, které se někdo podrobí, se tak její obtížnost o 5 zvyšuje. Pokud se nezdaří, může být výsledný vzhled pacienta všelijaký. Stejný problém může samozřejmě nastat i tehdy, je-li kůže našita na nevhodného tvora *(běžně například obličej gnóma našitý na obra nebo naopak.)*

Veškeré operace provádí alchymista u pacientů v bezvědomí nebo po umrtvení ran. K tomu obvykle používá některý z anestetických lektvarů. Výjimkou je obyčejné šití ran, které se dá s vysokou mírou odolnosti vydržet. V ostatních případech by se podobné zákroky rovnaly naprostému šílenství.

RESUSCITACE

Medikus má obrovský dar. Je-li totiž ve správném čase na správném místě, dokáže resuscitovat. Obnovit životní funkce právě zemřelého. Ačkoliv se to nemusí vždy podařit, dává to aspoň jistou naději. A pokud nakonec stejně dojde na nejhorší, umí ze situace stále vytěžit maximum.

Pomocí resuscitace dokáže medikus obnovit životní funkce čerstvě zemřelého tvora. Podmínkou je, že není mrtev déle než 5 minut. Zároveň nesmí jít o smrt způsobenou stářím nebo devastujícím poškozením kritických částí těla *(useknutá hlava, rozdrcený hrudník a podobně).*

Každá resuscitace zabere 6 kol. Ověření úspěchu akce se provádí jako hod na První pomoc vs 15. Obtížnost se navíc za každou minutu od okamžiku smrti zvyšuje o 3 body.

Pokud medikus uspěje, dotyčnému se navrátí životy těsně nad Hranici smrti. Ačkoliv zůstává v bezvědomí, je schopen podstoupit další následnou léčbu.

Jestliže se resuscitace v čase, kdy je to možné, nezdařila, nedokáže ho už medikus oživit. Mrtvé tělo však může využít jiným způsobem. Léty praxe totiž vypozoroval, že do sebe myslící bytosti postupně absorbují drobné střípky many. Tato mana se pak v těle drží ještě 24 hodin po smrti a následně se samovolně rozplyne. Do té doby ji může medik vyextrahovat tak, aby získal její plnou hodnotu. Potřebuje však destilační aparaturu a 1 směnu času na každý orgán.

Tabulka many a surovin obsažených v orgánech myslících tvorů (lidí)

Orgán	Mana	Suroviny
Mozek	20	5
Srdce	10	4
Lebka	10	5
Oči	5	3

Kosti	2	5
Svaly	2	15
Játra	3	7
Žaludek	2	7
Ledviny	2	7
Střeva	1	20

** Čísla v tabulce jsou pouze orientační. Vždy se mohou lišit podle inteligence daného tvora.*

Poznámka: *U zvířat a hmyzu to bývá velká vzácnost. Orgány magických tvorů mohou být naopak manou zcela prorostlé.*

SEŠÍVANCI

Někteří medici, ve své snaze zachraňovat ostatní, překročili všechny pomyslné hranice. Jejich touha po zvládnutí transplantací i augmentací je totiž přivedla k zakázaným experimentům. Pokud dokázali nahradit jedny lidské orgány druhými, proč se nepokusit o mezidruhové křížení? Proč nezkusit spojit člověka s hmyzem, plazy či rybami?

Toto umění je speciální „odbočkou“ medikovy chirurgie. Díky experimentům totiž dokáže spojovat těla různých živočišných druhů a vytvářet „sešívance“. Naučil se totiž, jak propojit cévy a tkáně různých tvorů tak, aby snesly jeden společný druh tělních tekutin.

Aby mohl medikus v tvorbě sešívanců uspět, potřebuje laboratoř *(nebo jiné prostředí, kde má dostatek prostoru, klidu a vybavení).*

K vytvoření sešívance potřebuje alchymista více těl. Mohou být stejného živočišného druhu, ale obvykle se liší. Je jen na medikovi, čeho se právě snaží svým experimentem dosáhnout. Podmínkou je, aby byl primární subjekt *(ten, na kterého jsou přišívány další kusy jiných těl),* živý. Ostatní tvorové by na tom měli být stejně, avšak pokud jsou jejich těla uchována v hlubokém chladu, není to podmínkou.

Samotný zákrok je velmi kontroverzní. Má se za to, že ho nemůže přežít nikdo bez toho, aniž by po něm nezešílel. Pár mediků se o něco podobného pokusilo a kdosi snad prý i uspěl. Mohou to však být stejně dobře jen obyčejné povídačky a sny bláznů. V praxi totiž výtvory obvykle po probuzení zmasakrovaly své tvůrce. Je proto pravidlem mozky subjektů před

zákrokem „upravit“ pomocí jehly a kladívka. Tvor je tím zbaven veškeré své vůle a uvažování a tvůrce v bezpečí. Bezmyšlenkový tvor by však byl k ničemu a tak je alchymisté ještě upravují. Vkládají do nich speciální krystal, kterým následně stimulují nervová zakončení sešívanců. Díky nim je mohou pouhou myšlenkou ovládat.

Jakého tvora chce medikus vytvořit záleží jen na něm. Příklad několika takových je uveden v Příručce pro vypravěče. Rozhodnutí je však jen na tobě a vypravěči.

Jakožto živý tvor musí sešívanec také jíst, pít a obvykle i spát. Tělo se přitom drží potřeb, které má primární subjekt. Jesltiže není něco s toho dostupné, upadá po čase do stavu hibernace. Jakési formy „spánku“, ve které dokáže vydržet i velmi dlouho. Jakmile se však v okolí vyskytne nějaký potrava či voda, okamžitě se probouzí doplnit zásoby.

DŮLEŽITÉ: Sešívanci jsou prakticky vždy děsivá monstra. Ačkoliv jim kombinace orgánů různých druhů dávají neuvěřitelné schopnosti *(které alchymista využívá ve svých službách – třeba jako strážce laboratoře nebo pomocník při operacích),* nic to nemění na tom, že jsou od pohledu zrůdní a budí strach. Pokud s něčím takovým vyrazí alchymista do ulic, vezme to obvykle rychlý konec *(často na hořící hranici za jásotu davu).* Alchymisté tak obvykle své výtvory raději převážejí z místa na místo ve velkých bednách, aby unikli pozornosti.

KRYSTALY PRO KONTROLU SEŠÍVANCŮ

Medikové obvykle nemají hluboké znalosti oboru krystalů a energií. Pro jejich práci to však není důležité. Potřebují totiž umět vyrobit pouze jediný z nich. Velmi primitivní, ale dostačující pro to, aby mohli své výtvory ovládat.

KONTROLNÍ KRYSTAL

Mana: 50
Suroviny: 10
Základ: křišťál či drahokam
Trvání: -
Výroba: 4 směny *(1 hodina)* v laboratoři
Popis: obvykle průhledný drahokam
Použití: nošení
Obtížnost: 19
Vyžaduje: -

Kontrolní krystaly se vyrábí vždy v páru nebo větším množství. Primární krystal si nechává alchymista a může být ve spojení s několika sekundárními. Ty se dávají do těl sešívanců tak, aby vždy vyčnívaly aspoň trochu nad kůži. Tkáně totiž cloní jejich efekt a nebylo by možné je pak ovládat.

Aby kontrola probíhala, musí se primární krystal dotýkat těla alchymisty (či toho, kdo sešívance kontroluje). Obvykle se proto nosí jako přívěšek, případně v prstenu nebo vsazený v čelence a podobně.

Jestliže je primární krystal zničen nebo mimo dosah, ztrácí se nad sešívanci kontrola. Ti pak plní poslední příkaz, který dostali nebo zůstanou ztuhlí na místě. Vzácně také propadají šílenství a napadají vše kolem. Ke stejné situaci dojde, je-li zasažen kterýkoliv sekundární.

Sešívance lze ovládat pouhou myšlenkou. Každý rozkaz se bere jako krátká akce. Jednou takovou akcí lze vydat rozkaz i více sešívancům najednou.

VÝROBA SEŠÍVANCŮ

Medikus může kombinovat těla různých tvorů. Dokáže tak získat ty nejmocnější schopnosti z různých těl. Použití trpasličích očí či přímo našití trpasličí hlavy k primárnímu subjektu umožňuje získat noční vidění. Našití dalších rukou umožňuje sešívanci provádět více útoků, silnější či další nohy mohou zvýšit jeho nosnost a podobně.

Tvorba sešívanců vyžaduje čisté a sterilní prostředí. Provádí se proto v laboratoři, nebo jiném vhodném místě. Operace trvá obvykle 6 a více hodin. Medicus při ní musí uspět v ověřovacím hodu Chirurgie (OBR) vs X. Obtížnost určuje PJ dle náročnosti sešívance.

Zákrok trvá obvykle tolik hodin, jako je součet bonusů za ODO všech použitých těl.

Jestliže bude operace úspěšná, sešívanec se po čase probere a bude životaschopný. Díky krystalu je pak plně pod myšlenkovou kontrolou toho, kdo vlastní druhý krystal. Lze mu zadat příkaz a on se ho bude snažit vyplnit (příkladem může být: „Zastav každého, kdo by chtěl vejít“). Složité příkazy nemusí pochopit *(asi jako tvor s Inteligencí 6).*

Jestliže se zákrok nepodařil, sešívanec zahyne ihned při zákroku nebo těsně po něm. Nic z připravených těl a orgánů pak nelze znovu žádným způsobem použít.

SEŠÍVANEC

Mana: 300 + 100 za každé tělo navíc
Suroviny: 100 + 100 za každé tělo navíc
Základ: těla
Trvání: -
Výroba: dle použitých těl
Popis: monstrum s krystalem tvořené těly více tvorů
Použití: služebník
Obtížnost: 19 + 3 za každé tělo *(Chirurgie)*
Vyžaduje: -

Alchymie je experimentální věda, která je téměř bez hranic. Číselné hodnoty sešívanců ti pomůže definovat tabulka níže. Efekty a zvláštní schopnosti dané orgány a těly sešívanců ti pak pomůže určit vypravěč, který má v celé věci poslední slovo.

Každý sešívanec je jedinečný unikát. Je to dáno různorodostí těl, které obsahuje. Nikdy tak nemusí být úplně takový, jak si ho alchymista vysnil.

TETOVÁNÍ

Při ohledání mrtvých medikus často narazil na rozličná tetování. To ho přivedlo na myšlenku, využít je jak samostatný nástroj k posílení těla. Naučil se je proto propojovat s cévami v podkoží a skrze manu, kterou do nich pumpuje, ovlivňovat jejich schopnosti.

Oproti běžnému tetování se to alchymistické obvykle výrazně liší svým vzhledem. Neplní totiž estetický ale funkční účel – spojuje klíčové body energetických drah v těle a posiluje je.

Díky tomu je schopno se automaticky postarat o léčení kriticky zraněných orgánů. Je-li tak například zasaženo srdce či plíce, nezpůsobí to dotyčnému smrt. Zranění, které utržil, se tak sice zdvojnásobí, ale tetování ho zároveň rozloží mezi části těla celkově a zregeneruje orgán, aby fungoval dále.

Vytvoření tetování zabere 1 hodinu a výsledkem je „kresba“ o velikosti dlaně. Jakmile je „naplněno“ speciálním inkoustem, aktivují se jeho další schopnosti. Aktivace se provádí buďto potřením *(pak se schopnost aktivuje po 3 kolech*), případně vpichem *(pak začíná účinkovat okamžitě).*

Výhodou tetování je, že nezpůsobuje otravu při překročení četnosti, tak jak je tomu u lektvarů či elixírů:

Níže je uveden seznam základních tetovacích inkoustů, které dokáže medikus vyrobit:

INKOUST DOPLŇOVÁNÍ MANY

Mana: 50
Suroviny: 10
Základ: modrý lots
Trvání: 1 směna
Výroba: 1 den
Popis: modrý inkoust
Použití: potření / injekce
Obtížnost: 20
Vyžaduje: -

Tento inkoust dává kouzelníkovi v každém kole 4 body many, které se v něm okamžitě koncentrují. Množství many nemůže nikdy přesáhnout maximum, které je postava schopna zvládnout.

INKOUST PRŮBĚŽNÉ LÉČBY

Mana: 30
Suroviny: 10

Základ: rudý lotos
Trvání: 1 směna
Výroba: 1 den
Popis: rudý inkoust
Použití: potření / injekce
Obtížnost: 20
Vyžaduje: -

Tento inkoust léčí tetované postavě v každém kole 4 životy. Nárůst životů je možný vždy jen do jejího maxima.

INKOUST PROTEKCE DRAČÍMU DECHU

Mana: 50
Suroviny: 10
Základ: dračí zub
Trvání: 1 směna
Výroba: 1 den
Popis: šedý inkoust
Použití: potření / injekce
Obtížnost: 20
Vyžaduje: -

Tvor s tetováním, ve kterém je použit tento inkoust, je zcela chráněn proti efektům všech druhů dračího dechu.

INKOUST PROTEKCE FYZICKÝCH ZRANĚNÍ

Mana: 80
Suroviny: 20
Základ: játra baziliška
Trvání: 1 směna
Výroba: 1 den
Popis: šedý inkoust
Použití: potření / injekce
Obtížnost: 20
Vyžaduje: -

Tento inkoust dokáže proměnit strukturu tkání a kůže tak, že je zcela nezranitelná a nepoškoditelná jakýmkoliv fyzickým zraněním.

INKOUST PROTEKCE MRAZU

Mana: 10
Suroviny: 10

Základ: pero fénixe
Trvání: 1 směna
Výroba: 1 den
Popis: šedý inkoust
Použití: potření / injekce
Obtížnost: 16
Vyžaduje: -

Tento inkoust způsobí, že jsi zcela imunní nejen vůči zraněním způsobeným chladem a mrazem, ale také vůči jejich účinku (*zmražení).*

INKOUST PROTEKCE OHNĚ

Mana: 10
Suroviny: 10
Základ: voda ledovce
Trvání: 1 směna
Výroba: 1 den
Popis: šedý inkoust
Použití: potření / injekce
Obtížnost: 16
Vyžaduje: -

Tento inkoust způsobí, že jsi zcela imunní vůči zraněním způsobeným ohněm a žárem.

Pyromant

Pyromanti jsou zřejmě nejnebezpečnější alchymisté. Postupem času totiž pronikli do tajemství všech druhů látek a materiálů. Mnoho jich za to ostatně zaplatilo životem. Ti, kteří své experimenty přežili, se naučili vyrábět vzácné slitiny, třaskaviny i zbraně. Kromě toho se stali tvůrci mechanických konstruktů a strojů. Není divu, že je o jejich produkty velký zájem jak v armádě, tak mezi elitními dobrodruhy. Když se vydají na cesty a dojde na věc, mohou svými hračkami spustit pravou apokalypsu. Ta ovšem někdy semele i je samotné.

Aby se alchymista mohl specializovat a stát se Pyromantem, musí nejprve ovládnout následující zvláštní schopnosti:

- znalost oboru Nestabilní substance
- znalost oboru Magické předměty
- schopnost Výroba svitků

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI PYROMANTA

Každý Pyromant získává volbou své profese automaticky jednu zvláštní schopnost. Ta se nazývá Strůjce.

STRŮJCE

Léta praxe v oboru učinily z alchymisty geniálního konstruktéra a vynálezce. Získal tak neuvěřitelnou míru zručnosti při práci se kovem a svými nástroji.

Tato schopnost poskytuje alchymistovi **Výhodu** *(bonus +5)* při každém ověřovacím hodu na dovednost Mechanika.

Zároveň se naučíš vyrábět speciální předmět – Univerzální nosič.

UNIVERZÁLNÍ NOSIČ

Mana: 5
Suroviny: 30
Základ: kovové pruty
Trvání: -
Výroba: 1 den
Popis: kovový nástavec
Použití: podvěšení speciálních zbraní
Obtížnost: 15
Vyžaduje: -

Univerzální nosič je pyromantův nástroj k uchycení některých jeho výrobků *(jako například moždíř na odpalování raket)*. Tyto úchyty se běžně montují na mechanické konstrukty,

vybraná místa, či dokonce ke končetinám nebo na záda vybraných členů družiny (dle dohody s PJem).

Do jednoho nosiče jde uchytit vždy jeden předmět. U něj bývá navíc zmíněno, že je pro univerzální nosič přizpůsoben.

VOLITELNÉ SCHOPNOSTI PYROMANTA

Následující volitelné schopnosti jsou dostupné pouze těm alchymistům, kteří dosáhli potřebných schopností a vědomostí ke specializaci Pyromanta.

TABULKA VOLITELNÝCH SCHOPNOSTÍ PYROMANTA	
Kapsulační gemy	Naučíš se uzamknout manu runových kamenů a používat je jako speciální baterie. Těmi lze pohánět konstrukty, posilovat předměty nebo je použít k sesílání kouzel.
Mechanický pomocník	Dokážeš vyrábět různé mechanické pomocníky, kteří ti mohou pomoct v boji i na cestách.
Mistr nestabilních substancí	Tvé Charisma se sníží o 5, ale získáš Rezistenci proti zraněním ohněm, mrazem či kyselinou. Zároveň se naučít vyrábět extrémně nebezpečné předměty z oboru Nestabilních substancí. Jsou jimi: Chrlič, Dusivý plyn, Leptavý plyn, Mrazivý plyn a Slzný plyn.
Palné zbraně	Získáš znalosti potřebné k výrobě speciálních palných zbraní a jejich munice. Jsou jimi: Pistole, Ručnice, Hákovnice, Polní dělo a Turét.
Práce s energií	Naučíš se znovu dobíjet energii Magických předmětů a zároveň zvládneš výrobu několika dalších. Jsou jimi: Hrací skříňka, Kostka štěstí, Paralyzér, Plášť proměn a Replikátor.
Střely a rachejtle	Naučíš se vyrábět a obsluhovat speciální druhy munice – rachejtle a střely. Jsou jimi: Světlice, Ohňostroj, Lehká rachejtle, Těžká rachejtle, Střela naváděná na terč a Řízená střela.
Sapérský výcvik	Díky této schopnosti získáš **Výhodu** *(bonus +5)* ke všem ověřovacím hodům na nalezení, zneškodnění nebo nastražení pasti. Zároveň se naučíš vyrábět tyto předměty: Bomba s krystalem, Detektor výbušnin, Detektor pohybu, Detonátor a Nášlapná past
Transmutace kovu	Dokážeš změnit strukturu kovu tak, aby získal nové vlastnosti. Stejně tak dokážeš přeměnit jeden druh kovu na jiný.

KAPSULAČNÍ GEMY

Pyromant zjistil, že nejen krystaly mají schopnost pojmout a udržet velké množství many. Za jistých okolností to dokáží všechny nerosty. Jen je potřeba jim trochu pomoct. Děje se tak skrze runy, které do nich vyryje a kterými v nich energii uzamkne, či je nechá za jistých podmínek proudit. Oproti drahokamům a krystalům jsou navíc mnohem dostupnější.

Pyromant dokáže do vybraného kamene vložit určité množství many. Různé kameny mají samozřejmě různou kapacitu, kterou dokáží udržet. Za únosnou úroveň společnou pro všechny se považuje hranice 100 bodů many *(pro kámen velikosti lidského oka).* Podobnou „baterii“ pak může využít jako zdroj energie pro své výrobky.

Kromě výše uvedeného však mohou být kapsulační gemy použity i jinak. Pyromant totiž rozšířil své znalosti tvorby Svítku a naučil se využít schopnost aktivovat kouzlo opakovaně. Může tak použít stejnou mechaniku, jako je tvorba svitků, avšak s použitím gemu. Kouzlo pak lze aktivovat opakovaně, dokud je v gemu mana. Aktivuje se dotekem gemu, případně propojením se sapérským vybavením *(detektory pohybu a podobně).*

KAPSULAČNÍ GEM

Mana: 30 + X *(dle uvážení pyromanta)*
Suroviny: -
Základ: nerost
Trvání: -
Výroba: 1 směna
Popis: dle druhu nerostu
Použití: baterie / sesílání kouzel
Obtížnost: X *(odpovídá vyžadovanému kouzlu)*
Ověření: Výroba svitků (OBR) vs 15+X
Vyžaduje: Výroba svitků

K výrobě Kapsulačního gemu je potřeba nerost a rycí souprava, která je součástí alchymistického vybavení. Obtížnost výroby je obvykle 15 *(v případě baterie),* jinak se navyšuje o obtížnost sesláni kouzla. V takovém případě je samozřejmě potřeba pomoc kouzelníka *(stejně jako u výroby svitků).*

Výše volitelní many, která se do gemu vkládá, je obvykle 100 bodů. U vzácných nerostů však může být i vyšší *(dle rozhodnutí PJe).*

Přelití many do kamene trvá 1 kolo za každých 10 bodů, které jsou do kamene vloženy.

MECHANICKÝ POMOCNÍK

Věčná fascinace mechanikou a chuť experimentovat přinesly pyromantovi své ovoce. Tím se stali jeho mechaničtí pomocníci. Stvoření vyrobená z kovu a poháněná manou, která disponují často neuvěřitelnými schopnostmi.

Pomocí této schopnosti dokáže pyromant vytvářen mechanické konstrukty, které poslouchají jeho rozkazy.

Aby mohl ve výrobě uspět, potřebuje alchymista k dispozici dílnu *(nebo jiné prostředí, kde má potřebné vybavení a výheň).* Výrobou je pak myšlena příprava a propojení tří klíčových částí každého konstruktu – „těla“, „srdce“ a „mozku“.

Tělo je obvykle tvořeno z kovu, keramiky nebo kamene. Výběr materiálu následně ovlivňuje odolnost konstruktu, nebezpečnost v boji ale i jeho schopnosti. Jeho součásti jsou pak různé pláty, slitky, klouby, čepky, řetězy či ozubená kola.

Srdce, které celý konstrukt pohání, pak může využívat více zdroju „paliva“. Nejběžnější je alchymistická mana v podobě prášku. Stejně tak však lze použít i olej nebo dokonce démony uvězněné v předmětech. Palivo rozhoduje o tom, jak dlouho vydrží konstrukt fungovat, než bude potřeba mu znovu doplnit zásoby.

Mozek je kus kovové, keramické, kamenné či krystalické destičky. V ní jsou vyleptány jemné „drážky“, do kterých jsou zataveny drátu, spojující klíčová místa ovládání konstruktu. Čím složitější tato součást je, tím vyšší inteligenci výtvor vykazuje.

Jakého konstrukta chce medikus vytvořit, záleží jen na něm. Příklad několika takových je uveden v Příručce pro vypravěče. Rozhodnutí je však jen na tobě a vypravěči.

DŮLEŽITÉ: Konstrukty jsou neživé věci. Aby však mohly fungovat, potřebují palivo. Bez něj nejsou schopny se pohybovat, „myslet“ ani používat své zvláštní schopnosti *(například chrlit oheň).* Každý konstrukt má proto speciální vývod, kterým je možné toto palivo doplňovat. Obvykle je to navíc možné provést i „za běhu“. Valná většina konstruktů je naprogramována k tomu, aby si sama doplnila palivo. Ne všechny si však dokáží poradit, pokud není na místě, kde má být.

TYPY A ZPŮSOB KONTROLY KONSTRUKTŮ

Konstrukty jsou ovládány pomocí speciální destičky v jejich „mozku“. Podle své propracovanosti se tak dělí na několik typů.

Typ 1 – „Mob“ – Jde o ty nejprimivnější, pevně „naprogramované“ výtvory. Na destičce mají jen jednoduché instrukce, kterých se drží a které následují. Může jít například o instrukci : „Nepusť dovnitř nikoho kromě mně“. Není tak možné je v pravém slova smyslu ovládat.

Typ 2 – „Servant“ – Tyto propracovanější výtvory dokáží rozpoznat hlas či vzhled svého tvůrce nebo poslouchají rozkazy vlastníka určitého předmětu. Ten je přesně zadán a zaznamenán do destičky v „mozku“ výtvoru. V takovém případě poslouchají každý příkaz, který se jim od oprávněné osoby dostane.

Vždy je však dobré myslet na to, že i „inteligence“ těchto výtvorů je velmi omezená. Je to asi jako dávat instrukce tříletému dítěti. Pokud bude tvůj příkaz příliš specifický nebo

překombinovaný, může výtvor reagovat nepatřičně. Může splnit jen určitou část příkazu, zaseknout se nebo reagovat zcela nepředvídatelně.

Typ 3 – „Remotron“ – Tyto výtvory jsou propojeny s tvůrcem pomocí speciálních krystalů. Díky nim je dokáže pyromant navádět na místo, kde potřebuje, dokáže vidět jejich „očima“, slyšet jejich „ušima“ a podobně. Na dálku jim také dokáže dát příslušné rozkazy. Ty však musí být opět poměrně přímočaré a jasné.

Typ 4 – „Artific“ – Tyto výtvory jsou schopny se samy učit. Dokáží kreativně plnit zadané úkoly a to i v neočekávaných situacích. Stále jsou však plně oddány svému tvůrci.

POZNÁMKA: Mezi pyromanty kolují i legendy o pátem druhu konstruktů. Těm se říká „Trans Humanica“. Ty jsou prý schopny sebeuvědomění a stávají se v podstatě novou „rasou“ živých bytostí. Jejich výroba je však natolik tajemná, že zde nejsou uvedeny jako alternativa. Slouží spíše jako mýtus a sen každého alchymisty.

VÝROBA KONSTRUKTŮ

Jak již bylo řešeno, každý konstrukt se skládá ze tří klíčových částí – těla, srdce a mozku. Celková doba výroby i nároky na manu a suroviny jsou pak součtem všem těchto částí a případných vylepšení *(viz dále).*

Pro kontrolu úspěchu výroby se provádí ověřovací hod na Mechanika (OBR) vs X. Obtížnost je dle náročnosti konstruktu součtem obtížností *(viz dále).*

Jestliže je výroba úspěšná, konstrukt se probere ihned poté, co do něj pyromant vpraví palivo. Od té chvíle následuje instrukce, které má ve svém mozku nebo očekává rozkazy.

Jestliže se výroba nepodaří, konstrukt se neaktivuje a zůstává jen haldou šrotu. Polovina materiálu z něj *(mana / suroviny),* lze však znovu použít na výrobu dalšího konstruktu.

Tělo

Tělo určuje vzhled konstruktu, ale i jeho sílu, odolnost i schopnosti. Podle velikosti i domény (místa, kde je schopen se efektivně pohybovat) se pak liší cena materiálu a mana potřebného k jeho výrobě.

Materiál těla	Velikost A	Velikost B	Velikost C
Kov	Obtížnost 11 10 hodin 140 m / 30 s UČ 8, OČ 7, ŽIV 30	Obtížnost 11 12 hodin 250 m / 40 s UČ 9, OČ 8, ŽIV 35	Obtížnost 11 14 hodin 360 m / 50 s UČ 10, OČ 9, ŽIV 40
Keramika	Obtížnost 8 6 hodin 130 m / 20 s UČ 6, OČ 6, ŽIV 20	Obtížnost 8 8 hodin 240 m / 30 s UČ 7, OČ 7, ŽIV 25	Obtížnost 8 10 hodin 350 m / 40 s UČ 8, OČ 8, ŽIV 30

Kámen	Obtížnost 9 8 hodin 120 m / 20 s UČ 5, OČ 10, ŽIV 50	Obtížnost 9 10 hodin 230 m / 30 s UČ 6, OČ 11, ŽIV 55	Obtížnost 9 12 hodin 340 m / 40 s UČ 7, OČ 11, ŽIV 60
Kombinace	Obtížnost 12 16 hodin 150 m / 50 s UČ 8, OČ 12, ŽIV 45	Obtížnost 12 18 hodin 265 m / 65 s UČ 9, OČ 13, ŽIV 50	Obtížnost 12 20 hodin 380 m / 80 s UČ 10, OČ 14, ŽIV 55

** V tabulce výše je vždy uvedena základní obtížnost tvorby konstruktu, čas potřebný k výrobě, množství požadovaných surovin v daném materiálu, mana a následně ÚČ, OČ a životy*

Tělo konstruktu lze navíc dále vylepšit. Ať už přidáním další domény *(prostředí, ve kterém dokáže operovat)* nebo přidáním další schopnosti. Změna však vyžaduje více manu a času při výrobě.

Velikost	**Schopnost létat**	**Schopnost plavat**	*** Zesílená konstrukce**	**** Univerzální nosič**	***** Schopnost chrlit energii**	**Dvojnásobná rychlost**
A	+ 3 obtížnost + 3 hodiny + 30 many	+ 1 obtížnost + 1 hodina + 10 many	+ 5 obtížnost + 2 hodiny +30 m / 100 s	+ 2 obtížnost + 1 hodina + 20 s	+ 5 obtížnost + 5 hodin + 100 many	+3 obtížnost + 1 hodina + 30 many
B	+ 3 obtížnost + 4 hodiny + 35 many	+ 1 obtížnost + 2 hodiny + 15 many	+ 5 obtížnost + 4 hodiny +35 m / 130 s	+ 2 obtížnost + 1 hodina + 40 s	+ 5 obtížnost + 6 hodin +120 many	+3 obtížnost +2 hodiny + 40 many
C	+ 3 obtížnost + 5 hodin + 40 many	+ 1 obtížnost + 3 hodiny + 45 many	+ 5 obtížnost + 5 hodin +40 m / 150 s	+ 2 obtížnost + 1 hodina + 60 s	+ 5 obtížnost +7 hodin + 140 many	+3 obtížnost + 3 hodiny + 50 many

** Zesílená konstrukce způsobuje, že se OČ tvora zvýší + 5 a počet životů o polovinu.*
*** Zde jde JEN o uchycení nosiče. Ten musí být nejprve vyroben samostatně.*
**** Schopnost chrlit energii znamená, že je tvor schopen chrlit své palivo, které je součástí jeho „srdce". Každé chrlení odčerpá 1/20 jeho celkového paliva.*

Srdce

Srdce konstruktu je především „kotel", kde se palivo mění v obrovské množství energie. Zároveň je jeho součástí i nádrž, kde se tento zdroj síly schraňuje.

Druh použitého ovlivňuje, jak dlouho tvor dokáže fungovat, ale i to, kolikrát dokáže případně „vychrlit" cnergie.

Nádrž obvykle pojme zásobu paliva na 1 den provozu. Přidáním dodatečné nádrže se jeho výdrž ztrojnásobí. Následně musí být jeho palivo doplněno nebo si kontrukt musí doplnit palivo sám *(obvykle v okamžiku, kdy mu ho zbývá méně než 10 procent).* Zásoba paliva na jeden den se doplňuje 1 minutu *(10 kol).* Výjimkou jsou kapsulační gemy, které lze vyměnit prakticky ihned *(za jedno kolo).*

Palivo	**Velikost A**	**Velikost B**	**Velikost C**	*** Dodatečná nádrž**
Olej	*200 surovin*	*240 surovin*	*270 surovin*	+ 5 obtížnost + 100 surovin

	+ 3 obtížnost 5 litrů / 1 den	+ 3 obtížnost 8 litrů / 1 den	+ 3 obtížnost 11 litrů / 1 den	
Mana	*150 surovin* obtížnost 40 bodů / 1 den	*180 surovin* + 5 obtížnost 60 bodů / 1 den	*210 surovin* + 5 obtížnost 80 bodů / 1 den	+ 5 obtížnost + 80 surovin
Kapsulační gem	*100 surovin* + 5 obtížnost 40 bodů / 1 den	*100 surovin* + 5 obtížnost 60 bodů / 1 den	*100 surovin* + 5 obtížnost 80 bodů / 1 den	+ 5 obtížnost + 50 surovin

Mozek

Mozek určuje schopnost konstruktu plnit příkazy. Je to právě provedení „destičky“ s programem, které určuje typ konstruktu (viz „**TYPY A ZPŮSOB KONTROLY KONSTRUKTŮ**“).

Mozek	Velikost A	Velikost B	Velikost C
1 - Mech	+ 2 obtížnost 10 m / 5 s	+ 2 obtížnost 10 m / 5 s	+ 2 obtížnost 10 m / 5 s
2 - Servant	+ 4 obtížnost 30 m / 5 s	+ 4 obtížnost 30 m / 5 s	+ 4 obtížnost 30 m / 5 s
3 - Remotron	+ 6 obtížnost 70 m / 5 s	+ 6 obtížnost 70 m / 5 s	+ 6 obtížnost 70 bodů / 1 den
4 - Artific	+ 8 obtížnost *80 m / 5 s*	+ 8 obtížnost 80 m / 5 s	+ 8 obtížnost 80 m / 5 s

KONSTRUKT

Mana: dle typu konstruktu
Suroviny: dle typu konstruktu
Základ: kovová destička + materiál
Trvání: -
Výroba: dle volby konstruktu
Popis: vzhled dle uvážení pyromanta
Použití: služebník
Obtížnost: dle typu konstruktu *(Mechanika)*
Vyžaduje: -

Tvroba konstruktů je velmi kreativní obor. Číselné hodnoty i vzhled jednotlivých výtvorů se tak mohou výrazně lišit. Pyromant je navíc schopen konstrukty vybavit různými mechanickými *(ne biologickými)* výtvory, které dále zlepšují a zpřesňují jejich smysly. Děje se tak prostřednictvím „univerzálního nosiče“, na který se zbraň zavěsí.

Každý konstrukt má hned po stvoření určitou hodnotu Útočného a Obranného čísla dle své konstrukce a materiálu. Obvykle jim však lze dát i jednu zbraň standardního typu *(pokud ji alchymista má).* Ty pak výše uvedená čísla standardním způsobem zvyšují.

Konstrukty lze rovněž použít jako nosiče břemen a vybavení. Jeho nosnost se pak určí podle ODO daného výtvoru. Mimo to lze na ně uchytit i moždíře či jiná odpalovací zařízení.

Poslední velkou výhodou konstruktů může být přítomnost „chrliče“. Speciálního vývodu, kterým dokáže potřísnit cíle kolem sebe zapáleným palivem.

Každé „chrlení“ vyžaduje 1/10 z denního paliva. Jedná se o krátkou akci, kterou je zasažena výseč zhruba 30 stupňů před konstruktem a to do vzdálenosti 15 sáhů. Každý tvor v dosahu je automaticky zraněn za 2x tolik životů, jako byla hodnota použitého paliva. Pokud šlo o olej, zasažení tvorové navíc hoří a dostávají další zranění v každém kole, až do uhašení nebo své smrti.

MISTR NESTABILNÍCH SUBSTANCÍ

Název této schopnosti může být trochu matoucí. Pyromant se sice může stát mistrem tohoto nebezpečného oboru, avšak cena bývá vysoká. Mnoho z nich sice přechází vynikající pověst, avšak setkání s nimi a pohled na ně je často děsivější než to, co dokáží vytvořit.

Akceptací této dovednosti ztrácí alchymista natrvalo 5 bodů ze svého Charisma *(základ)*. Po nezdařených pokusech je totiž zohavený. Různé jizvy, popáleniny či drobné amputace jsou novou součástí jeho já.

Ačkoliv za své chyby zaplatil svou krásou, jeho tělo to naopak extrémně posílilo. Získal totiž rezistenci proti všem zraněním způsobeným ohněm, mrazem či kyselinou *(všechna takto utržená zranění jsou jen poloviční)*.

Kromě výše uvedeného získáš znalosti výroby několika předmětů z oboru Nestabilních substancí. Právě ony stály za tím, co se mu stalo. Jsou jimi:

- Chrlič
- Dusivý plyn
- Leptavý plyn
- Mrazivý plyn
- Slzný plyn

Dusivý plyn

Mana: 20
Suroviny: 20
Základ: uhlí
Trvání: 5 kol
Výroba: 1 směna
Popis: černá ampule
Použití: odpařování
Obtížnost: 15
Vyžaduje: -

Pyromant dokáže vyrobit speciální dusivý plyn, který zataví speciálním voskem do ampule či flakónu. Jakmile se nádobka rozbije, plyn začne rychle unikat do okolí, což trvá následujících

pět kol. V uzavřených prostorách to může být i dvojnásobek. Naopak ve větru se může plyn rozptýlit už po dvou kolech.

Každý v okruhu 10 sáhů, který se plynu nadechl, se začíná v dalším kole dusit *(mechanika Utonutí a udušení – PPZ).* Efekt se dá poměrně snadno neutralizovat *(stačí jen vypít vodu nebo jinou tekutinu).* Většina obětí o tom však neví a pokud jim někdo nepomůže, v dalších minutách obvykle upadnou do bezvědomí a zemřou.

Leptavý plyn

Mana: 40
Suroviny: 20
Základ: ocet
Trvání: -
Výroba: 1 směna
Popis: hnědá ampule
Použití: odpařování
Obtížnost: 18
Vyžaduje: -

Pyromant dokáže vyrobit speciální leptavý plyn, který zataví speciálním voskem do ampule či flakónu. Jakmile se nádobka rozbije, plyn začne rychle unikat do okolí, což trvá následujících pět kol. V uzavřených prostorách to může být i dvojnásobek. Naopak ve větru se může plyn rozptýlit už po dvou kolech.

Každý v okruhu 10 sáhů, kdo je účinku plynu vystaven, utrpí v daném kole zranění za 1k10 životů. Efekt navíc poleptá a zohaví kůži takovým způsobem, že dotyčnému v každém kole jeho působení trvale sníží základ Charisma o 1 bod.

Mrazivý plyn

Mana: 40
Suroviny: 20
Základ: led
Trvání: -
Výroba: 1 směna
Popis: modrá ampule
Použití: odpařování
Obtížnost: 18
Vyžaduje: -

Pyromant dokáže vyrobit speciální mrazivý plyn, který srazí teplotu v okolí na -100 stupňů. Jakmile se nádobka rozbije, plyn začne rychle unikat do okolí. Efekt mrazu působí po dobu následujících pěti kol. V uzavřených prostorách to může být i dvojnásobek. Naopak ve větru se může plyn rozptýlit už po dvou kolech.

Efekt plynu se projevuje obvykle v okruhu 10 sáhů od narušené ampule. Každý, kdo je jím zasažen, ztrácí v daném kole 1k10 životů. Působí-li na někoho déle jak 3 kola, je dotyčný zmražen. Jeho životy upadají pod Mez vyrazení a není schopen žádné akce. Pokud není z ledové krusty osvobozen do 10 kol, umírá. Ledová krusta pak dokáže vydržet až jednu směnu.

Mráz zároveň zničujícím způsobem působí na většinu materiálů. Díky zkřehnutí jsou náchylné k lámání a praskání a to i při slabém úderu.

Slzný plyn

Mana: -
Suroviny: 20
Základ: moč
Trvání: -
Výroba: 1 směna
Popis: oranžová ampule
Použití: odpalování
Obtížnost: 10
Vyžaduje: -

Pyromant dokáže vyrobit speciální slzný plyn, který spustí silné podráždění očí a nosu. Jakmile se nádobka rozbije, plyn začne rychle unikat do okolí. Efekt působí po dobu následujících pěti kol. V uzavřených prostorách to může být i dvojnásobek. Naopak ve větru se může plyn rozptýlit už po dvou kolech.

Efekt plynu se projevuje obvykle v okruhu 10 sáhů od narušené ampule. Každý, kdo je jím zasažen, přestává od dalšího kola vidět. Navíc není schopen se soustředit, protože způsobená bolest je nesnesitelná. Plyn tímto způsobem působí až 1k6 směn. Pak jeho účinek odezní, pokud ovšem nebyl již dříve neutralizován. Neutralizace trvá 5 kol, kdy je potřeba oči i nos důkladně propláchnout vodou.

Chrlič

Mana: 50
Suroviny: 130
Základ: kovová trubice, skleněná nádoba
Trvání: -
Výroba: 1 den
Popis: kovová trubice s hadicí a uásobníkem
Použití: chrlení nebezpečných materiálů
Obtížnost: 20
Vyžaduje: -

Oficiální název tohoto alchymistického výrobku je chrlič. V praxi se mu však říká spíše plamenomet, mrazomet a podobně. Dokáže totiž „chrlit“ různé druhy náplně.

Aby mohl fungovat, musí alchymista nejprve připravit patřičnou dávku těkavé látky. Může jít o kterýkoliv z plynů či tekutin oboru Nestabilních substancí, stejně jako o „obyčejný olej“. Jedna dávka *(flakón či ampule)* se naředí speciálním gelem a napěchuje do zásobníku, kde nabude na obsahu. Zásobník je z vysoce odolného skla, které je ukryto v ochranném sudu či schránce nošené na zádech. **Chrlič lze použít jako součást „Univerzálního nosiče“ pro Konstrukty.**

Chrlení pyromant aktivuje stiskem spouště. Jakmile k tomu dojde, odčerpá se ze zásobníku 1/10 jeho obsahu. Jakýkoliv tvor, který neuspěje v hodu na Reflex vs 20 je pak zasažen a zraněn. Rozsah zranění a další efekty se pak neliší od toho, který je vlastní dané kyselině, plynu či jiné substanci.

Výhodou chrliče je, že se jím dá poměrně dobře mířit. Dosah chrliče je 20 sáhů.

Jeho nevýhodou je náchylnost k explozi, je-li proražen ochranný sud a sklo zásobníku. K tomu dojde tehdy, pokud je pyromant zasažen konkrétním útokem za víc jak 10 životů. V tu chvíli dojde k explozi, která obvykle zraňuje za 1k10 x X, kde X je počet zbývajících salv v zásobníku.

Výměna obsahu zásobníku zabere 6 kol.

PALNÉ ZBRANĚ

Palné zbraně jsou doménou jen velmi úzké skupiny pyromantů. Ačkoliv mohou být velmi nebezpečné a děsivé, jsou také poměrně neskladné a dlouho se nabíjejí. V boji se proto objevují spíše vzácně a když k tomu dojde, jsou spíše šokující prvkem pro všechny zúčastněné.

Díky specifickým znalostem dokáže pyromant vyrábět různé palné zbraně. Zároveň pro ně dokáže připravit munici i černý prach, který je ke střelbě potřeba. Do jeho arsenálu tak patří:

- Pistole
- Ručnice
- Hákovnice
- Polní dělo
- Turét

Většina palných zbraní se pěchuje černým prachem. Ten je zdrojem energie, která vystřelí kuli proti svému cíli. Příprava a nabití těchto zbraní trvá mnohem déle, než třeba u luku nebo kuše.

Existují však i sofistikovanější zbraně. Ty využívají přímo náboje obsahující jak černý prach, tak kulku. Jejich nabíjení je mnohem rychlejší, avšak výroba této munice je výrazně dražší a obtížnější.

Všechny palné zbraně vyžadují přítomnost many. Ta řeší mnoho problémů, které při vývoji palných zbraní vyvstaly. Bez ní by je nebylo možné použít. Technologie prostě ještě nedošla tak daleko, aby se bez ní obešla.

VÝROBA MUNICE A ČERNÉHO PRACHU

Každý pyromant dokáže odlévat kule do svých zbraní. To ostatně zvládne i kovář nebo jiná proškolená osoba. Za 1 směnu lze vyrobit až 10 kulí. K vyrobě není potřeba žádná mana, avšak každá vyžaduje kovové slitky odpovídající množství 2 surovin.

DŮLEŽITÉ: Každý zbraň má jinou ráži a vyžaduje proto jiný druh kulí. Kule do pistole nepůjdou použít v hákovnici a naopak.
Kromě výše uvedeného se ke střelbě používají i náboje. Jde o mnohem sofistikovanější munici reprezentovanou kovovými „válečky“. Používají se například jako munice do turétů. Samotné náboje pak obsahují jak černý prach tak kuli. Výroba nábojů je mnohem obtížnější a dokáže jí provést toliko pyrofor. Za 1 směnu lze vyrobit nejvýše 5 nábojů. Každý vyžaduje kovový slitek v hodnotě 4 surovin a 1/100 dávky černého prachu.

Hmotnost 10 kulí je obvykle 0,3 kg. Hmotnost 10 nábojů pak 0,5 kg.

Černý prach

Mana: -
Suroviny: 30
Základ: uhlí
Trvání: -
Výroba: 1 hodina *(4 směny)*
Popis: flakon či váček černého prachu
Použití: střelba
Obtížnost: 15
Vyžaduje: -

Jistou obdobu vznětlivého prachu zná každý alchymista. Používá je ostatně už při výrobě začátečnických bomb a podobně. Samotný černý prach je však mnohem čistší a přímo určený pro palné zbraně.

Tento prach je extrémně hořlavý a je-li natlakován, okamžitě exploduje.

PYROMANTOVY PALNÉ ZBRANĚ

Pistole

Mana: 20
Suroviny: 50
Základ: železo
Trvání: -
Výroba: 1 den
Popis: menší jednoranná pistole

Použití: střelba
Obtížnost: 15 *(Mechanika)*
Vyžaduje: -

Pistole je nejzákladnější jednoranná palná zbraň. Dá se nosit skrytě a zejména na blízku je poměrně účinná a děsivá. Níže jsou shrnuta její specifika:

Dostřel:	50 sáhů
Hmotnost:	1 kilo
Útočnost zbraně:	10
Zranění zbraně:	10
Obrana zbraně:	1
Kadence:	jednoranná
Munice:	kule do pistole
Nabití:	3 kola

Ručnice

Mana: 40
Suroviny: 80
Základ: železo
Trvání: -
Výroba: 1 den
Popis: menší puška zapřená pod loktem
Použití: střelba
Obtížnost: 18 *(Mechanika)*
Vyžaduje: -

Ručnice je účinná zbraň pro střelbu na střední vzdálenost. Jako munici používá nasekané olovo či jiné střepiny. Ty se po výstřelu rozletí ve výseči zhruba 20 stupňů před ní a zasahuje vše, co ji stojí v cestě. Níže jsou shrnuta její specifika:

Dostřel:	50 sáhů
Hmotnost:	3 kila
Útočnost zbraně:	14
Zranění zbraně:	15
Obrana zbraně:	3
Kadence:	jednoranná
Munice:	kule do ručnice = nasekané olovo.
Nabití:	6 kol

Hákovnice

Mana: 70
Suroviny: 120
Základ: železo

Trvání: -
Výroba: 3 dny
Popis: dlouhá puška s hákem pod hlavní
Použití: střelba
Obtížnost: 21 *(Mechanika)*
Vyžaduje: -

Hákovnice je velmi přesná puška s ničivou silou. Má silný zpětný ráz a proto musí být při střelbě zapřena (zaháknuta) o pevnou překážku. **Hákovnici lze použít jako součást „Univerzálního nosiče“ pro Konstrukty.**

Níže jsou shrnuta její specifika:

Dostřel:	400 sáhů
Hmotnost:	7 kila
Útočnost zbraně:	19
Zranění zbraně:	20
Obrana zbraně:	1
Kadence:	jednoranná
Munice:	kule do hákovnice
Nabití:	8 kol

Polní dělo

Mana: 150
Suroviny: 250
Základ: železo
Trvání: -
Výroba: týden
Popis: menší dělo tlačené ne dvou kolech
Použití: střelba
Obtížnost: 25 *(Mechanika)*
Vyžaduje: -

Polní dělo se používá k ničení pevných překážek. Střílí velké olověné kule, které mají ohromnou kinetickou energii. Je tak schopné prorazit stěny, kácet stromy a podobně. Níže jsou uvedeny potřebné specifikace. Dělo není určeno ke střelbě na jednotlivce. Jakýkoliv podobný zásah by byl vyloženě dílem náhody.

Polní dělo lze použít jako součást „Univerzálního nosiče“ pro Konstrukty.

Dostřel:	400 sáhů
Hmotnost:	100 kilo
Útočnost zbraně:	50
Zranění zbraně:	45
Obrana zbraně:	-
Kadence:	jednoranná

Munice:	kule do hákovnice
Nabití:	30 kol

Turét

Mana: 200
Suroviny:400
Základ: Ozubená kola a řetěz
Trvání: -
Výroba: 1 den
Popis: trojnožka s hlavní
Použití: automatická střelba
Obtížnost: 20 *(Mechanika)*
Vyžaduje: -

Tutér je automatická otočná střelecká „věž“. Jde o hlaveň postavenou na kotvící trojnožce, která se dokáže otáčet do stran. Jakmile se v prostoru před ní něco pohne *(do vzdálenosti 300 sáhů),* věž spustí rychlou palbu na cíl.

Turét není příliš přesný, což však vyvažuje vysokou kadencí své střelby *(dokáže vystřelit až 10x za kolo).*

Aby se cíl vyhnul zásahu, musí uspět v ověřovacím hodu Reflex (OBR) vs 25. Obtížnost se za každých 100 sáhů cíle od turétu o 5 bodů snižuje. Jestliže cíl neuspěje, utrpí zranění za 10k6 životů od kterých si může odečíst kvalitu zbroje. V opačném případě se cíl zvládne ukrýt za terénní překážku nebo postupuje tak rychle, že ho turét nestíhá zaměřit.

Turét má v sobě obvykle 500 nábojů. Tj. dokáže střílet 50 kol. Jakmile munice dojde, palba ustane a je třeba ho znovu nabít. Přebití trvá 2 kola a je potřeba mít k němu další zásobu munice.

Vyložení a příprava turetu k palbě zabere 5 kol, stejně jako jeho složení.

Dostřel:	300 sáhů
Hmotnost:	20 kilo
Útočnost zbraně:	viz text
Zranění zbraně:	vit zexz
Obrana zbraně:	-
Kadence:	víceranná
Munice:	náboje do turétu
Nabití:	2 kola

PRÁCE S ENERGIÍ

Alchymistické předměty jsou poměrně křehké a precizní věci. Není proto snadné do nich později zasahovat. Týká se to samozřejmě i možnosti doplňovat do nich manu. Běžně jsou to

pouze krystaly, které něco podobného umožňují. Pyromant však dokázal najít cestu, jak to provést bezpečně i u jiných.

Pomocí této schopnosti dokáže pyromant opakovaně vložit dodatečnou manu do předmětů, které ji mohou disponovat. Doplňování probíhá rychlostí nejvýše 10 bodů many za 1 kolo a je potřeba se na něj soustředit. Není tak možné se věnovat žádné jiné činnosti. *Doplnění energie lze provést pouze do předmětů, které to umožňují (tedy ne do lektvarů, jedů a podobně).*

Kromě toho dokáže pyromant vyrobit několik dalších užitečných Magických předmětů:

- Hrací skříňka
- Kostka štěsti
- Paralyzér
- Plášť proměn
- Replikátor

Hrací skříňka

Mana: 30 + X
Suroviny: 30
Základ: kovová destička a klika
Trvání: 1 rok
Výroba: 1 den
Popis: hrací skříňka s klikou
Použití: otevírání zámků
Obtížnost: 15
Vyžaduje: -

Očarovaná hrací skříňka dokáže svou melodií odemykat či zamykat běžné nemagické zámky.

Stačí po dobu pěti kol točit klikou a hrát vybranou melodii a zámek se patřičným způsobem nastaví. Každé použití skříňky z ní odčerpá 5 bodů dodatečné many. Jakmile ve skříňce žádná není, ztrácí svou schopnost.

Kostka štěstí

Mana: 40 + X
Suroviny: 5
Základ: dřevěná kostka
Trvání: 1 rok
Výroba: 1 den
Popis: malá dřevěná herní kostka k6
Použití: přeházení vlastností
Obtížnost: 17
Vyžaduje: -

Nikdo přesně neví, který psychopatický alchymista Kostku štěstí vynalezl. Jisté je, že svůj název získala až mnohem později, poté co byla dlouho známa jako ďáblova kostka či kostka neštěstí.

Ten, kdo kostkou hodí ji zároveň aktivuje. Následně dojde k tomu, že se mu náhodně přeházeji všechny jeho vlastnosti. Hloupý a silný může být náhle chytrý a slabý a podobně. Efekt se samozřejmě svým způsobem projeví i na fyzickém vzhledu postavy (dotyčný vypadá náhle statněji či shrbeně a unaveně, působí sympaticky nebo „divně“ a podobně)

Kostka se zebe při každém používání odčerpává 1 bod dodatečné many za kolo.

Efekt proměny se zruší, je-li dodatečná mana v kostce vyčerpaná vyčerpáním, je-li kostka zničená, stiskem dvou protilehlých stran *(tak ji deaktivuje alchymista)* nebo vzdálením se od ní na více jak 20 sáhů.

Paralyzér

Mana: 50 + X *(max 50)*
Suroviny: 50
Základ: kovový drát
Trvání: -
Výroba: 1 den
Popis: obušek s kovovým hrotem
Použití: omráčení a paralýza
Obtížnost: 17
Vyžaduje: -

Paralyzér, jak už název napovídá, slouží k ochromení cíle. K tomu, aby byl úspěšně použit, je potřeba se protivníka dotknout. V boji to tedy znamená, že je potřeba cíl zasáhnout.

Zasažený tvor následně provede ověřovací hod Výdrž (ODO) vs 10. Jestliže v něm neuspěje, je ochromen na 1k6 kol. Během nich pak není schopen vykonávat žádnou činnost. Zároveň od výboje energie utrpí zranění za 1k6 životů.

Každé použití paralyzéru z něj odčerpá 5 bodů dodatečné many.

Replikátor

Mana: 100 + X
Suroviny: 200
Základ: živí pavouci, čočka
Trvání: -
Výroba: 1 den
Popis: malá kovová krabička
Použití: replikace předmětů

Obtížnost: 18
Vyžaduje: -

Replikátor je speciální předmět, který umožňuje vyrábět kopie jiných. Funguje tak, že se truhlička se skleněnou čočkou uchytí do kovových obručí a doprostřed se vloží vybraná věc. Poté se truhlička na obručí začne rychle pohybovat a kroužit kolem něj ve všech směrech. Po deseti kolech je vše snímání dokončeno a pohyb se zastaví. Následně se z ní vyleze stříbřitý pokovený pavouk, který začne spřádat kotevní vlákna a mezi ne ze sebe tlačit rychle tvrdnoucí hmotu.

V závislosti na velikosti předmětu se pak vytvoří jeho kopie. Předměty do velikosti 30 coulů jsou připraveny během 1 směny, do 1 metru do hodiny. Největší replikovaný předmět může mít velikost B.

Výsledkem výroby je naprosto věrná kopie originálu, která je však velmi lehká (je to jen nafouklý a vytvrzelý prášek many) a její povrch je netypický (jako dotýkat se břidlice. Na první pohled však nelze rozeznat od originálu. Drží si totiž i dokonalé barevné pojetí.

Každé použití replikátoru z něj odčerpá určité množství dodatečné many. Za předmět do velikosti 30 coulů jde o 20 bodů, do 1 sáhu 50 bodů a velikost B 200 bodů many.

DŮLEŽITÉ: Snímání předmětu umožňuje kopii pouze toho, co je viditelné. Pokud se někdo rozhodne snímat například knihu, nebude možné ji listovat a nezaznamená se ani její vnitřní obsah a podobně.

Plášť proměn

Mana: 50 + X
Suroviny: 200
Základ: spona, plátno dle velikosti nositele
Trvání: -
Výroba: 3 dny
Popis: plátno měnící tvar
Použití: replikace předmětů
Obtížnost: 15
Vyžaduje: -

Tento speciální plášť *(či plátno)* má zvláštní schopnost měnit svou podobu. Dle potřeby nositele může měnit svůj vzhled – barvu i tvar.

V praxi se tedy dá osoba přes ramena plášť a sepne ho sponou, aby následně pootočením spony aktivovala změny. Plášť se dle potřeby uplně, omotá, uvolní atd tak, že vypadá jako pečlivě sešité šaty různých střihů, podle chuti majitele. Sponou lze také měnit vzhled materiálu (ne materiál samotný) i jeho barvu, vzorek a podobně.

Za každou směnu použití pláště se z něj odčerpá 10 bodů dodatečné many.

SAPERSKÝ VÝCVIK

Někteří pyromanti prošli armádním výcvikem i službou. Pro své schopnosti se často stali sapéry. Příslušníky elitních oddílů, kteří dokázali „čistit cesty“. Běžně tak dokázali odstraňovat výbušné pasti a překážky, detekovat skryté mechanismy či budovat zákopy. Stejně dobře si však počínali i v zajištění zázemí. Né nadarmo se jejich pastem říkalo „mlýnky na maso“.

Sapérský výcvik dává alchymistovi bonus +5 ke každému ověřovacímu hodu na nalezení, odstranění či nastražení pasti. Zároveň mu umožní vyrábět následující speciální předměty:

- Bomba s krystalem
- Detektor výbušnin
- Detektor pohybu
- Detonátor
- Nášlapná past

Bomba s krystalem

Mana: 50
Suroviny: 30
Základ: 2 krystaly, bomba
Trvání: 1 rok
Výroba: 1 směna
Popis: bomba s krystalem
Použití: exploze
Obtížnost: 15
Vyžaduje: -

Alchymista dokáže upravit klasickou bombu tak, že do ní vpraví speciální krystal. Ten lze pak na dálku aktivovat a přinutit bombu k explozi.

Aktivace se provádí rozbitím či rozlomením druhého krystalu, který má u sebe alchymista. Jakmile k tomu dojde, přeruší se pouto mezi krystaly a krystal v bombě ze sebe okamžitě vyzáří svou manu. To vede k zažehnutí třaskavé látky a výbuchu.

Dosah spojení krystalů je 200 sáhů. Pokud se spojení mezi nimi přeruší, opět dojde k explozi. Spojení krystalů dokáže stejně dobře přerušit i silná stěna kamene nebo kovu.

Detektor výbušnin

Mana: 30 + X
Suroviny: 80
Základ: kovová obruč, krystal
Trvání: -
Výroba: 1 den
Popis: tyč s kovovou skruží na konci

Použití: detekce výbušnin
Obtížnost: 15 *(Mechanika)*
Vyžaduje: -

Pyromant dokáže vyrobit precizní, asi půl sáhu velký, detektor výbušnin. Ten dokáže odhalit všechny možné formy třaskavých látek, ať už v pevném, plynném či kapalném skupenství.

Detektor má v sobě otvor pro krystal, kterým se aktivuje. Jakmile k tomu dojde, odsaje si v každém kole 1 bod přídavné many detektoru a začne vyhledávat výbušniny.

Pokud je v dosahu 20 sáhů jakákoliv třaskavá látka, detektor jí spolehlivě najde. Začne vydávat tichý chrčivý zvuk, který se zrychluje, čím blíže třaskavina je. Jestliže je v dosahu více takových látek, je zvuk rychlejší a silnější v blízkosti větší nálože.

Detektor pohybu

Mana: 20
Suroviny: 40
Základ: 2x skleněná čočka a krystaly
Trvání: -
Výroba: 2 směny
Popis: dvě malé skleněné „oči“
Použití: detekce pohybu
Obtížnost: 15 *(Mechanika)*
Vyžaduje: -

Detektor pohybu sestává ze dvou umělých „očí“. Ty jsou tvořeny čočkami a krystaly, které je mohou navzájem spojit.

Pokud pyromant chce, může je umístit do prostoru naproti sobě (ideálně v chodbě, místnosti či jiném místě, kde je to možné). Dokud na sebe oči vidí, nic se neděje. Jakmile však něco přeruší přímý kontakt mezi nimi, spouští magický impulz. Je na pyromantovi, jak ho pomocí měděného drátku dále využije. Může nechat iniciovat výbušninu, odpálit světlici, vyrobit si jednoduchý bzučák, který ho upozorní na vetřelce a podobně.

Dohled jednoho „oka“ je 100 sáhů. Pokud je používá výše uvedeným způsobem, dokáže tedy pokrýt prostor až 200 sáhů. Oko lze ale použít i samostatně (pak registruje jakýkoliv pohyb v perimetru svého vidění. Ztrácí se tak přesnost, ale zvyšuje pokrytí prostoru.

Oči dokáží nerušeně vidět v mlze, vánici v noci. Je možné se před nimi skrýt kouzlem (magická tma a podobně), avšak pokud jsou použity dvě proti sobě a ztratí spolu oční kontakt, spustí to nevítanou reakci.

Detonátor

Mana: -
Suroviny: 20 + 10
Základ: dlouhý drát
Trvání: -
Výroba: 1 směna
Popis: krabička s namotaným drátem
Použití: exploze
Obtížnost: 15 *(Mechanika)*
Vyžaduje: -

Detonátor je jeden z nejklasičtějších výrobků sapérů. Tato malá „krabička s klikou“ dokáže vygenerovat impulz. Ten pak okamžitě putuje drátkem, který spojuje detonátor a výbušninu a způsobí explozi. Tímto způsobem lze odpálit prakticky jakoukoliv trhavinu, kterou dokáže alchymista vyrobit.

K výrobě detonátoru používá alchymista drát, který si dokáže speciálním procesem odlít z kovu a následně upravit tak, aby nebyl o moc širší než nit. Délka takového drátu bývá obvykle 100 sáhů.

Detonátor lze používat opakovaně. Je však nutné vždy přichystat další klubko drátu *(10 surovin a 1 směna).*

Nášlapná past

Mana: 10
Suroviny: 30
Základ: železné střepy
Trvání: -
Výroba: 1 hodina
Popis: kovová placka
Použití: past
Obtížnost: 12 *(Mechanika)*
Vyžaduje: -

Pyromant dokáže vyrobit smrtící nášlapné pasti. Může je nastavit tak, že se aktivují sešlápnutím, případně uvolněním tlaku na nich. Jakmile k tomu dojde, past exploduje silou bomby a zraní cíl nad sebou za 3k6 životů. Je-li výsledek vyšší jak 12, je zranění navíc automaticky krvácivé. Je-li dokonce 18, vede obvykle k amputaci končetin a jejich trvalé ztrátě.

STŘELY A RACHEJTLE

Nikdo jiný než pyromant by se neodvážil vyrábět střely a rachejtle. Tyto létající výbušniny vynikají extrémní ničivostí a schopností zasáhnout i velmi vzdálené cíle. Není před nimi úkrytu a v rukou zkušeného střelce jsou symbolem naprosté zkázy a destrukce.

Rachejtle a střely se od sebe výrazně liší. Ty první jsou v podstatě jen primitivní „trubky“ s výbušninou. Na cíl se odpalují pomocí moždíře či nástavce, který je odpálí v balistické křivce na cíl. Jejich použití tak vyžaduje velmi rychlé a přesné výpočty. Střely se oproti tomu odpalují ze speciální nástavce. Mají totiž křidélka, kterými je možné jejich dráhu letu průběžně korigovat a navádět je tak na cíl.

Pyromant dokáže díky této specializaci vyrábět následující zbraně:

- Světlice
- Ohňostroj
- Lehká rachejtle
- Těžká rachejtle
- Střela naváděná na terč
- Řízená střela

POZNÁMKA: U níže popsaných receptů se počítá s použitím zápalných a výbušných hlavic. Pyromant je však schopen (po dohodě s vypravěčem) teoreticky vyrobit i jiné *(mrazivé, paralyzující, otravné a podobně).* V takovém případě se jejich efekt vyhodnocuje dle rozhodnutí PJe.

Kromě toho dokáže vyrobit moždíř k odpalování rachejtli, světlic a ohňostrojů.

Moždíř

Mana: -
Suroviny: 10
Základ: kovová trubice
Trvání: -
Výroba: 1 směna
Popis: kovová trubice
Použití: odpalování
Obtížnost: 10 *(Mechanika)*
Vyžaduje: -

Moždíř je odolná kovová trubka, kterou může pyromant použít k odpalování různých achejtli. Jeho součástí jsou i kovové nožky, které ho podpírají. Do nich je navíc zabudován jednoduchý mechanismus, kterým lze tyto nožky vysouvat či zasouvat tak, aby se měnil uhel zaměření letu rachejtle. **Moždíř lze použít jako součást „Univerzálního nosiče“ pro Konstrukty.**

Příprava moždíře k palbě *(ukotvení, zaměření atd)* zabere 3 kola.

SEZNAM STŘEL A RACHEJTLÍ

Světlice

Mana: 5
Suroviny: 30

Základ: hořlavá látka, plátno
Trvání: 10 kol
Výroba: 1 směna
Popis: drobná trubička
Použití: odpalování
Obtížnost: 12
Vyžaduje: -

Světlice dokáže ozářit prostor až 300 sáhů tak, jako by na něm panovalo denní světlo. To je navíc tak intenzivní, že je za běžných podmínek viditelné i na mnoho desítek mil.

Světlice se odpaluje z moždíře, ručního nástavce či speciální palné zbraně. Vyrábí se proto vždy v takové podobě, aby „seděla“ do některé z výše uvedených variant.

Po odpálení vylétne světlice zhruba do výšky 150 sáhů, kde se jasně rozzáří. Následně padá velmi zvolna k zemi, tak že vydrží svítit zhruba 10 kol.

Pyromant je schopen zvolit základ světlice tak, aby si vybral, jaké světlo má vydávat.

Ohňostroj

Mana: 5 za každý
Suroviny: 40
Základ: hořlavá látka
Trvání: 1 kolo
Výroba: 1 směna
Popis: drobná trubička
Použití: odpalování
Obtížnost: 14
Vyžaduje: -

Pyromant dokáže vytvořit různé typy ohňostrojů. Po výbuchu na nebi mohou mít podobu květiny, sršícího deště jisker či mnoha dalších. Stejně tak je schopen určit barvu a další drobné efekty.

Ohňostroje se odpalují z trubiček na zemi a je možné je zápalnou šňůrou propojit tak, aby se odpalovaly postupně. Po odpálení pak daná rachejtle vylétne k nebi, kde s ohlušujícím zvukovým doprovodem exploduje v salvě nádherných světel.

Lehká rachejtla

Mana: 50
Suroviny: 300
Základ: hořlavá látka / černý prach
Trvání: -
Výroba: 1 hodina *(4 směny)*

Popis: asi 30 coulů dlouhá trubička se špičatou hlavicí
Použití: odpalování
Obtížnost: 20
Vyžaduje: -

Lehká rachejtle se používá k útokům na pozemní cíle do vzdálenosti 500 sáhů. Alchymista si může zvolit, zda bude její hlavice zápalná, nebo výbušná.

Odpaluje se z moždíře, ručního nástavce či speciální palné zbraně. Vždy je však nutné, aby bylo odpalovací zařízení dobře ukotveno *(nehýbalo se).* Teprve pak je možné pečlivě propočítat vzdálenost a uhel k cíli, upravit patřičně ukotvení a zaměření zbraně a provést odpal.

K úspěšnému zásahu cíle je proto potřeba provést ověřovací hod INT vs 10. Jestliže v něm alchymista neuspěje, rachejtle mine cíl.

Jestliže je hlavice rachejtle zápalná, zasáhne kruh o poloměru 5 sáhů. Všechny cíle v tomto místě dopadu jsou zraněny za 3k6 životů / sáh. Každý zasažený tvor navíc utrpí stejné zranění i v dalších 10 kolech, dokud oheň neuhasne, nebo není uhašen. Oheň samotný je prudce zápalný a způsobuje proto vzplanutí všech hořlavých věcí v dosahu.

Je-li hlavice rachejtle výbušná, způsobí všem tvorům v epicentru výbuchu zranění za 6k6 životů. Toto zranění se pak snižuje o 1k6 za každý sáh směrem od epicentra. Na místě výbuchu pak obvykle zůstává asi metrový kráter.

Těžká rachejtle

Mana: 100
Suroviny: 500
Základ: hořlavá látka / černý prach
Trvání: -
Výroba: 2 hodiny *(8 směn)*
Popis: asi půlmetrová trubice se špičatou hlavicí
Použití: odpalování
Obtížnost: 20
Vyžaduje: -

Těžká rachejtle se používá k naprosté destrukci cíle (obvykle opevnění či vojenského ležení). Lze jí použít až na vzdálenost 1000 sáhů. Alchymista si může zvolit, zda bude její hlavice zápalná, nebo výbušný.

Odpaluje se z moždíře, který musí být vždy pečlivě ukotven. Teprve pak je možné pečlivě propočítat vzdálenost a uhel k cíli, upravit patřičně ukotvení a zaměření zbraně a provést odpal.

K úspěšnému zásahu cíle je proto potřeba provést ověřovací hod INT vs 15. Jestliže v něm alchymista neuspěje, rachejtle mine cíl.

Jestliže je hlavice rachejtle zápalná, zasáhne kruh o poloměru 16 sáhů. Všechny cíle v tomto místě dopadu jsou zraněny za 5k6 životů / sáh. Každý zasažený tvor navíc utrpí stejné zranění i v dalších 10 kolech, dokud oheň neuhasne, nebo není uhašen. Oheň samotný je prudce zápalný a způsobuje proto vzplanutí všech hořlavých věcí v dosahu.

Je-li hlavice rachejtle výbušná, způsobí všem tvorům v epicentru výbuchu zranění za 10k6 životů. Toto zranění se pak snižuje o 1k6 za každý sáh směrem od epicentra. Na místě výbuchu pak obvykle zůstává asi třímetrový kráter.

Střela naváděná na terč

Mana: 100
Suroviny: 500
Základ: 3x optická čočka a zrcátko
Trvání: -
Výroba: 2 hodiny *(8 směn)*
Popis: asi půlmetrová trubice s křidélky
Použití: odpalování
Obtížnost: 17
Vyžaduje: -

Tato střela se navádí na terč skrze soustavy tří čoček ukotvených v jakémsi zaměřovacím dalekohledu. Její použití vyžaduje přítomnost slunečního nebo jiného, intenzivního světla.

Střela se odpaluje ze země, kde je „opřená“ o jakoukoliv stabilní improvizovanou „rampu“ (stačí kus dřeva nebo železa, který nepoškodí její křidélka a neblokuje jí v letu vzhůru. Odpálení probíhá formou zápalné šňury.

Jakmile střela vylétne, zaměří se na paprsek, který vychází ze zaměřovacího dalekohledu. Ten pak následuje až na cíl. Střela letí rychlostí 300 sáhů za kolo a vydrží takto letět až pět kol.

Pokud se paprsek ztratí, pokračuje dál v letu po své trajektorii až do okamžiku, kdy zasáhne cíl, nebo jí dojde palivo (po pádu exploduje).

K úspěšnému navedení střely na cíl je potřeba provést ověřovací hod OBR vs 15. Jestliže v něm alchymista neuspěje, střela mine cíl.

Jestliže je hlavice střely zápalná, zasáhne kruh o poloměru 16 sáhů. Všechny cíle v tomto místě dopadu jsou zraněny za 5k6 životů / sáh. Každý zasažený tvor navíc utrpí stejné zranění i v dalších 10 kolech, dokud oheň neuhasne, nebo není uhašen. Oheň samotný je prudce zápalný a způsobuje proto vzplanutí všech hořlavých věcí v dosahu.

Je-li hlavice střely výbušná, způsobí všem tvorům v epicentru výbuchu zranění za 10k6 životů. Toto zranění se pak snižuje o 1k6 za každý sáh směrem od epicentra. Na místě výbuchu pak obvykle zůstává asi třímetrový kráter.

Řízená střela

Mana: 200
Suroviny: 500
Základ: 1x zrcadlo, 2x krystal
Trvání: -
Výroba: 3 hodiny *(12 směn)*
Popis: asi půlmetrová trubice s křidélky
Použití: odpalování
Obtížnost: 21
Vyžaduje: -

Tato střela se navádí na terč skrze speciálního zrcadla, do kterého je uchycen řídící krystal. Ten je propojen s dalším krystalem pod hlavicí střely, který ho navádí na cíl. Alchymista tak v zrcadle vidí obraz toho, kam směřuje hrot střely a „naklápěním“ zrcadla ovládá její letky a tím i směr.

Střela se odpaluje ze země, kde je „opřená“ o jakoukoliv stabilní improvizovanou „rampu“ (stačí kus dřeva nebo železa, který nepoškodí její křidélka a neblokuje jí v letu vzhůru. Odpálení probíhá formou zápalné šňury.

Jakmile střela vylétne, letí dle kurzu, který určuje zrcadlo ovládané alchymistou. Střela letí rychlostí 300 sáhů za kolo a vydrží letět až sedm kol. K explozi dojde tehdy, když zasáhne svůj cíl, nebo ji dojde palivo a spadne.

K úspěšnému navedení střely na cíl je potřeba provést ověřovací hod OBR vs 18. Jestliže v něm alchymista neuspěje, střela mine cíl.

Jestliže je hlavice střely zápalná, zasáhne kruh o poloměru 16 sáhů. Všechny cíle v tomto místě dopadu jsou zraněny za 5k6 životů / sáh. Každý zasažený tvor navíc utrpí stejné zranění i v dalších 10 kolech, dokud oheň neuhasne, nebo není uhašen. Oheň samotný je prudce zápalný a způsobuje proto vzplanutí všech hořlavých věcí v dosahu.

Je-li hlavice střely výbušná, způsobí všem tvorům v epicentru výbuchu zranění za 10k6 životů. Toto zranění se pak snižuje o 1k6 za každý sáh směrem od epicentra. Na místě výbuchu pak obvykle zůstává asi třímetrový kráter.

TRANSMUTACE KOVU

Mezi lidmi odjakživa kolují legendy o alchymistech, kteří dokáží proměnit olovo ve zlato. Ačkoliv je to pravda a někteří to skutečně dokáží, není to příliš časté. Cena za to je totiž natolik vysoká a možnosti tohoto umění natolik velké, že je lepší věnovat se jinému druhu proměn.

Transmutace kovu je proměna jednoho druhu v jiný. Její provedení trvá zhruba deset minut. Během ní je proměněn kov v množství odpovídajícím velkému prstenu nebo amulet z jednoho

skupenství na druhé. Z jednoho masivního prstenu tak lze získat například dost materiálu na tři stříbrné hroty šípu atd. Pokud by mělo dojít k proměně ostří dýky, bylo by to zhruba pětkrát náročnější. Alchymisté proto často dělají jen “částečnou proměnu”. Dávají tak vzniknout vzácným slitinám - postříbřeným či pozlaceným zbraním nebo kovů, které se vyznačují abnormální lehkostí či odolností vůči žáru či poškození.

Základní tabulka transmutací kovu					
	Mana nutná k proměně				
Zdrojový materiál	Méd	Bronz	Železo	Stříbro	Zlato
Měď	---	50	80	200	400
Bronz	35	---	60	150	300
Železo	20	30	---	100	200
Stříbro	10	20	25	---	100
Zlato	5	10	15	20	---

** V tabulce je uvedeno množství alchymistické many potřebné k proměně. Ušlechtilejší kovy se vždy snáze proměňují na méně ušlechtilé. Není to tolik energeticky náročné*

Jak již bylo zmíněno, stejným způsobem lze vytvářet i speciální slitiny a nasycení povrchu kovu tak, aby měl lepší vlastnosti.

Tabulka speciálních slitin		
Typ nasyceného kovu	**Potřebná mana**	**Efekt**
Měsíční *(chrom)*	80	Lesklý, stříbřitý vzhled. Povrch se vyznačuje vysokou odolností proti korozi i kyselínám. Samotná zbraň je pak o polovinu lehčí, než je obvyklé.
Západní *(uhlík)*	100	Narudlý lesklý povrch. Zvyšuje kvalitu nástrojů i zbraní. Působí tak o +2 větší zranění, než je obvyklé.

Půlnoční *(dusík)*	90	Temně modrý povrch. Je vysoce odolná vůči projevům elementů – nezkřehne v mrazu, odolá vysokému žáru atd. Je proto vhodná k boji s posly živlů (poskytuje k nim bonus +2 do Útoku i Obrany).
Stříbrné *(stříbro)*	90	Stříbrný, vysoce lesklý povrch. Stříbro samotné aktivně působí proti tvorům, kteří jsou na něj citliví. Kromě případného silnějšího zranění vyplývající ze slabiny dává takto citlivým protivníkům v dosahu 10 postih -2 ke všem akcím.

Theurg

Theurgové jsou považováni za alchymistickou smetánku. Ve svém výzkumu totiž dokázali proniknout za hranice našeho světa. To, co tam objevili, jim následně otevřelo cesty do jiných sfér. Zaměřili se tak na studium krystalů a energií, které jim umožnili otevírat trhliny mezi nimi. Dokáží tak jimi přitahovat mocné bytosti, stejně jako je ohýbat a využívat je k propojení různých míst v naší realitě. Jisté je, že právě díky kontaktům s bytostmi v jiném světě dokáží vyrábět předměty, které nezvládne nikdo jiný.

Aby se alchymista mohl specializovat a stát se Theurgem, musí nejprve ovládnout následující zvláštní schopnosti:

- znalost oboru Hvězdné sestavy
- znalost oboru Krystaly a energie
- schopnost Precizní výroba

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI THEURGA

Každý Theurg získává automaticky *(volbou této specializace)* dovednost Theurgie. Ta mu umožňuje pokročit v jeho umění práce s astrálními sférami.

THEURGIE (INT)

Profesní dovednost (5. stupeň zvládnutí)
OVĚŘENÍ: *Theurgie (INT) vs X*

Znalost hvězdných sestav, konjunkcí těles a jejich vliv na propojení s jinými plány existence je vzácné umění. Díky němu dokáže theurg nejen zlepšit své dřívější postupy, ale také začít experimentovat a aktivně přivolávat na svět démony sfér či posly živlů.

Tato dovednost zvyšuje tvé šance na úspěch při výrobě předmětů z oboru Hvězdné sestavy. Díky ní si k ověřovacímu hodu započítáváš navíc i stupeň zvládnutí této dovednosti.

THEURGOVA HŮL - VÝROBA

Theurgova hůl je speciální nástroj, vyrobený obvykle z kořenů jasanového nebo ebenového dřeva. Tyto stromy totiž dokáží lépe odolat působení velkého množství magie. Důležité však je, aby dřevo bylo zdravé a přežilo extrakci a úpravu.

Za tímto účelem alchymista uchystá speciální balzamovací olej, do kterého napustí 200 bodů many. Tento olej pak opatrně vtírá do kůry stromů. Po týdnu je konzervace hotová a kmínek je vytažen ze země a pečlivě opracován. Obvykle jsou do něj při tom jemně vyryty runové značky a symboly tajného umění. Kromě toho se oková jeho konec, stejně jako se uchystá hlavice hole. Ta může být zcela jednoduchá nebo vylepšena o úchyt z drahého kovu.

Teprve pak přichází nejtěžší část výroby hole, kterou je stvoření Astrálního krystalu. K jeho výrobě je nejprve potřeba sehnat kus dokonalého, nejlépe trpasličího, křišťálu a několika malých zrcadel. Následně je potřeba vyčkat na jasnou úplňkovou noc. Se západem slunce theurg dojde k vhodné tůni nebo si aspoň uchystá dostatečně velkou nádobu s čistou vodou. Do ní opatrně vloží zrcadla tak, aby odrážela paprsky ze všech směrů do jejího středu. Zhruba hodinu před půlnoci pak vloží do „zrcadlového lože“ samotný krystal a vodu postupně prosycuje manou (100 bodů). Jestliže provedl vše správně, nachytá do sebe krystal svit měsíce a hvězd a bude iniciován.

K dokončení výroby hole však dojde až na ránem. Theurg s prvními slunečními paprsky vytáhne astrón z vody. Ten se zamlží a stane se průsvitným. Následně je vložen do hlavice hole, čímž se skrze manu propojí. Od té chvíle už ho není možné z hole oddělit. Pokud by k tomu přeci jen došlo, dojde k okamžitému zničení obou předmětů.

THEURGOVA HŮL V BOJI

Theurgova hůl je extrémně odolná. Lze ji proto použít v boji jako lehkou obouruční drtivou zbraň. Mezi mistry v oboru je však podobné použití považováno za naprosté znesvěcení magického předmětu. Někdy však není jiných cest…

ATRIBUTY THEURGOVY HOLE

Útočnost	Zranění	Obrana	Dosah	Hmotnost	Cena
7	1	1	1,5 sáhu	1,5 lb	5000

THEURGOVA HŮL – ALCHYMISTICKÉ POUŽITÍ

Theurgova hůl má schopnost otevírat trhliny mezi sférami, stejně jako udržet v sobě démony nebo ovládat elementy či povolat posly živlů.

Theurg, který takovou hůl má, získává **Výhodu** *(bonus +5)* při boji s démony či elementály.

Do hole je možné vkládat manu *(obvykle max. 1000 bodů).* Tato mana se používá pro spojení s astrálními sférami nebo živly. Dobíjení hole probíhá rychlostí 10 bodů za kolo.

VOLITELNÉ SCHOPNOSTI THEURGA

Následující volitelné schopnosti jsou dostupné pouze těm alchymistům, kteří dosáhli potřebných schopností a vědomostí ke specializaci Theurga.

TABULKA VOLITELNÝCH SCHOPNOSTÍ THEURGA	
Astrální sféry	Pronikneš do samé podstaty tajemství astrálních sfér. Můžeš tak kdykoliv vyrábět předměty s démony bez omezení. Zároveň jsi schopen vytvářet naprosto nové, unikátní a vlastní.

Ovládnutí živlů	Díky této schopnosti dokážeš ovládat mocné projevy – vyvolat zemětřesení, přílivovou vlnu, požár nebo hurikán. Sám také můžeš určit, jak moc se projeví.
Oživlé pomůcky	Naučíš se přivolávat specifické démony, kterým dáš jistou míru svobody. Dokážeš tak vyrobit následující předměty: Chodící truhla, Létající lucerna, Mluvící hlava a Oživlý obušek.
Portály a zrcadla	S touto schopností dokážeš propojovat různá místa mezi sebou. Zvládneš proto vyrobit několik speciálních předmětů. Jsou jimi: Mimoprostorové zrcadlo, Portál, Vidoucí kameny, Zrcadlo duší.
Poslové živlů	Díky této schopnosti se naučíš přivolávat elementály, mocné služebníky živlů, kteří pak poslouchají tvé rozkazy. Sám si můžeš určit, o jakého z nich půjde – ohnivý elementál Igneus, vodní elementál Aquarea, elementál země Golem nebo elementál vzduchu Voltila.
Práce s esencemi	Dokáže z many vyseparovat ještě jemnější částice – esence, kterými dokážeš provádět mnoho jednoduchých změn hmoty a energie dle vlastního uvážení.
Práce s vichry many	Dokážeš pracovat s Vichry many a vytvořit předměty, které je dokáží využít. Jsou jimi: Detektor vichrů many, Manafiltr, Managenerátor a Manatransformátor.
Talismany	Naučíš se rozpoznávat drahé kameny a aktivovat jejich skrytou sílu. Díky tomu budeš moci vyrobit mnoho užitečných talismanů se zvláštními schopnostmi.

ASTRÁLNÍ SFÉRY

Astrální sféry jsou jiné plány existence, které se vrství vedle té naší. Může jít o nekonečně vzdálené světy, stejně jako o místa, která se překrývají s naší realitou, aniž by se promítly jedna do druhé. Čas a prostor jsou totiž relativní. Všichni theurgové umí skrze Hvězdné sestavy pracovat s démony, kteří v nich žijí. Jen hrstka alchymistů však dojde poznání toho, jak vše funguje a získá tak naprostou svobodu ve svém umění.

Theurgové se znalostí této specializace pochopí strukturu a řád Astrálních sfér. Nejsou tak už odkázáni jen na hrstku démonů, které díky tvrdé dřině poznali a zlomek receptů, které je třeba slepě následovat. Mohou totiž sami rozhodnout, kterého démona se rozhodnou použít a jakým způsobem.

Navíc už nejsou odkázáni na specifický okamžik, ve kterém lze nějaký předmět s démonem stvořit. Dokáže totiž sami na krátkou chvíli otevřít miniaturní trhlinu mezi plány existence, kterými si přitáhnou onu bytost k sobě. Nově tak můžeš tyto předměty vyrábět kdykoliv.

DÉMONI ASTRÁLNÍCH SFÉR

V každé astrální sféře žijí trochu jiné bytosti – démoni. Ti se, vtažení do našeho světa a zakletí do předmětů, projevují určitým způsobem. Jakým přesně pak najdeš uvedeno v Tabulce astrálních sfér. Právě jejich projevy pak dávají mnoha předmětů jejich magickou moc.

Démoni samotní nemají žádnou specifickou podobu. Je to jen určitá forma energie, která se nemůže sama o sobě nijak projevit ani člověku ublížit. Alchymista má schopnost démony astrálních sfér vidět a rozeznat.

Každý démon má také určitou inteligenci. Ta odpovídá Obtížnosti jeho vyvolání. S Theurgem je pak schopen telepaticky komunikovat. Spojení s těmito bytostmi však bývá mnohdy zvláštní a chaotické, protože jejich realita je jiná, než ta naše. Díky tomu obvykle nechápou složité vztahy mezi lidmi a podobně. Všichni démoni však dokáží spolehlivě vycítit a vysílat emoce.

DŮLEŽITÉ: Démoni astrálních sfér nemají nic společného s démony – nadpozemskými bytostmi.

OTEVÍRÁNÍ TRHLIN A PŘIVOLÁVÁNÍ DÉMONŮ

Otevřít trhlinu mezi sférami a přitáhnout z ní démona dokáže theurg pomocí své hole. Krystal v ní totiž obsahuje koncentrovaný svit hvězd, který démony uklidňuje a připomíná jim jejich domovskou sféru. Je tak možné je na ni přilákat.

Astrální krystal může theurgovi posloužit jako jakýsi „sklad“. Démon v něm zůstane tak dlouho, dokud bude theurg chtít. Následně ho může alchymista přesunout do jiného magického předmětu, který vyrobí. Toto předání se provádí pouhým dotykem s vybranou věcí. Stejně tak ho však může silou myšlenky propustit a nechat odejít do jeho domovské sféry.

Pokud theurg chce, může samozřejmě použít hůl jen k otevření trhliny a zachytit démona rovnou do finálního produktu.

Otevření trhliny mezi světy není jednoduché. Vyžaduje patřičnou přípravu a rituál, který zabere obvykle 4 směny. Trhlina je otevřená jen velmi krátký čas (obvykle 1 kolo), během kterého musí alchymista provést lapení démona.

Zda se to povedlo určí ověřovací hod Theurgie (INT) vs Obtížnost vyvolání. Jestliže theurg uspěje, je démon polapen v Astrónu. Pokud neuspěje, démon unikne a alchymista přijde o manu a suroviny, které byly k otevření trhliny zapotřebí.

DŮLEŽITÉ: V jednu chvíli lze mít v Astrónu polapeného pouze jednoho démona. Jestliže by se někdo pokusil jich do něj vměstnat víc, vedlo by to k těžce předvídatelné reakci.

TVORBA PŘEDMĚTŮ S DÉMONY

Pokud se theurg rozhodne nějaký magický předmět vyrobit, musí si nejprve určit, o jakou věc půjde. Následně stráví X směn přípravou, aby se démon cítil v předmětu dobře *(X odpovídá tolika hodinám, jako je Obtížnost vyvolání démona).* K výrobě předmětu je navíc potřeba dostatek many a surovin (uvedeno opět v Tabulce astrálních sfér u konkrétní sféry).

PŘÍKLAD: Alchymista Willy se rozhodne vyrobit magický meč s Útočností +1. Příprava meče na uchycení démona mu potrvá 12 směn (podle Obtížnosti jeho vyvolání) a bude ho stát 50 bodů many a 10 surovin.

Theurg je navíc schopen s démony komunikovat a ti musí v naší sféře plnit jeho příkazy. Pokud je tedy démon lapen v Astrálním krystalu hole, je možné s ním dohodnout i podmínky jeho fungování při přesunu do předmětu. Tyto příkazy by neměly být ideálně příliš složité. Démoni totiž svůj přesun z pohodlí Astrónu někam jinam nesou nelibě a bývají škodolibí. Čím více výkladů tak příkaz umožňuje, tím větší šance je, že se jí alchymista od démona dočká.

.

SEZNAM ASTRÁLNÍCH SFÉR

V tabulce níže najdeš seznam astrálních sfér. Každá z nich je něčím specifická a přistupuje se k ní v jiném okamžiku. Stejně tak se každá liší démony, kteří v ní pobývají.

TABULKA ASTRÁLNÍCH SFÉR				
Stupeň a název sféry	**Vlastnost démona**	**Obtížnost vyvolání**	*** Cena**	**Specifikum**
1. Naldan	Útočnost +1	12	50 / 10	
2. Kezachiel	Zranění +1	12	55 / 10	
3. Enchiel	Obrana +1	12	60 / 10	
4. Abaran	Stupeň atributu (Inteligence/Charisma) +1	15	100 / 30	
5. Taladar	Obecná dovednost (INT/CHAR) +1	13	80 / 5	
6. Vingar	Nemagická profesní dovednost (INT/CHAR) +1 (tj. kromě Pouta s přírodou, Sesílání kouzel, Proseb, Vidění many a Theurgie)	15	120 / 10	
7. Lútiel	Neprofesní znalostní dovednost (INT/CHAR) + 1	14	100 / 10	
8. Belenar	Magická profesní dovednost (INT/CHAR) +1 (tj. Pouto s přírodou, Sesílání kouzel, Prosby, Vidění many a Theurgie)	16	150 / 30	
9. Elmai	Ochrana předmětu (ochromení nepovolaných bytostí, které se předmětu chtějí zmocnit)	18	200 / 100	
10. Viledar	Práce s časoprostorem, 1000 sáho/kolo/liber (manipulace se 100 librami hmoty o 10 sáhů za 1 kolo)	20	500 / 200	teleportace, vak beztíže, létající koště

11. Argotar	Vlastní denní mana, 1k6 many	20	100 / 50	Funguje jako kouzelníkovo nasávání z Vichrů
12. Netheron	Jedno naučené kouzlo	18	200 / 50	
13. Ondoreth	démon rasista	15	50 / 20	schopnosti fungují jen, když předmět používá vyvolená rasa nebo schopnosti fungují jen při použití proti tvorovi vybrané rasy
14. Valandir	démon krvavých obětí (2 životy denně)	13	30 / 50	útokem nebo rituálem
15. Lumindor	démon našeptávač	12	50 / 50	postupná změna chování uživatele (agresivita, mamon, melancholie…)
16. Zarathas	démon nešika (postih na jednu konkrétní dovednost -1)	10	30 / 10	
17. Seraphiel	démon pacifista (postih k ÚČ -1)	14	50 / 20	
18. Simaril	démon berserker (postih k ZO -1)	12	80 / 10	
19. Kamadan	Démon požírač	20	100 / 50	
20. Sirael	Démon elementů	22	100 / 100	

** Cena je uvedena vždy jako potřebné množství many / surovin.*

OVLÁDÁNÍ ŽIVLŮ

Astrální sféry jsou svébytné plány existence. Jedna z nich, Sirael, je místem zrození čtyř základní elementů – vody, ohně, země a vzduchu, Theurg s patřičnými znalostmi se s ní dokáže spojit a vyžádat si jejich projev do naší reality. Není tak problém přivolat na vybrané místo hurikán, zemětřesení či třeba přílivovou vlnu.

Projevy živlů se nazývají Bhůty či Bhůtové. Pokud má theurg dostatek many, může je nechat skrze trhlinu mezi sférami nechat proudit do našeho světa. To, jakou formou se živel projeví, určuje alchymista skrze své myšlenky a přání vyslané směrem ke sféře Sirael.

BHŮTOVÉ

Bhůtové jsou zvláštní formou bytostí, které se projevují jako přírodní úkazy *(tsunami, bouře s blesky a podobně).* Nemají žádnou inteligenci a tak jejich projevy formuje domovská sféra na základě myšlenek theurga.

Bhůt země – Ergar

Tento bhút se projevuje formou požáru, blesků či kulových blesků.

Bhůt vody – Arpas

Bhút Arpas se projevuje formou deště, bouřky či mohutný vlny přicházející od přiměřeného zdroje vody *(Tsunami opravdu nikdy nevyvoláš na břehu malého potoka).*

Bhůt vzduchu – Vayu

Tento bhút se projevuje ve formě silných poryvů vichrů, blizardu, hurikánu či cyklónu.

Bhůt ohně – Agni

Tato bytost se projevuje jako zemětřesení.

VYVOLÁVÁNÍ BHŮTŮ

K vyvolání bhůtů potřebuje Theurg svou hůl a v ní dostatek many *(dle vybraného druhu a velikosti).*

Samotné vyvolání probíhá tak, že Theurg udeří holí o zem a hlasitě vykřikne slova zvolání: „O sféro Sirael, vzývám tě a žádám, nech přijít na svět sílu bhúta ohně/vody/země/větru *(dle toho, jakého bhůta přivolávaš)*!“. Přivolání těchto jevů se totiž od „běžného“ otevírání sfér a lapání démonů skrze trhliny výrazně liší. Je k němu totiž potřeba přízně sféry, do které elementálové spadají.Ona pak umožní jejich projevu a nasměruje efekt jejich účinku dle přání theurga.

Následně je nutné provést ověřovací hod Theurgie (INT) vs X, kde X je obtížnost nastavená dle Stupně bhůta (viz Tabulka bhůtů). Jestliže theurg uspěje, bytost se začne okamžitě formovat na místě, které theurg určí. To může být vzdáleno od místa vyvolání nejvýše tolik set sáhů, jako je theurgova úroveň.

Formování bhůta trvá pět kol a doprovází ho obvykle jevy, které s ním souvisí *(u bhůta země může jít o slabé chvění povrchu, u bhůta vody o odliv vodní hladiny, u bhůta ohně formování temně fialového mračna, v jehož nitru se blýský a podobně).* V šestém kole se pak efekt bhůta naplno projeví.

DŮLEŽITÉ: Vyvolávání bhůtů je poměrně extrémní záležitostí. Nelze při ní totiž prakticky kontrolovat její účinek. Vyvolání těchto bytostí do obydlené oblasti vede obvykle k naprosté katastrofě a obrovským ztrátám na životech. Soudný alchymista se proto nikdy níčeho podobného nedopustí.

Elementál	Pohyblivost	Slabina	Imunita
Igneus	10	Voda	Oheň a divoká magie
Aquarea	15	Oheň	Voda a fyzické útoky
Golem	3	Divoká magie	Fyzická zranění
Voltila	20	Divoká magie	Fyzická zranění

PROJEVY BHŮTŮ

Bhůtové se projeví jako plošný ničivý efekt spojený s daným živlem. Čím blíže epicentru (místu, na které byl bhůt zaměřen), tím větší škody. S rostoucí vzdáleností se pak následky snižují. Rozsah škod se tak dělí do tří oblastí *(I. Epicentrum, II. Aktivní zóna, III. Dozvuky).* V tabulce efektů najdeš uveden i ničivost pro každou s těchto oblastí.

TABULKA EFEKTU BHŮTŮ

Stupeň	Mana	I. Zóna Rozsah	I. Zóna Poškození	II. Zóna Rozsah	II. Zóna Poškození	III. Zóna Rozsah	III. Zóna Poškození
1	20	0-1	5	1-3	-	2-6	-
2	40	0-2	10	2-5	3	5-12	-
3	60	0-3	20	3-8	7	8-19	2
4	80	0-4	30	4-10	10	10-25	3
5	100	0-5	40	5-13	13	13-32	4
6	200	0-10	60	10-25	20	25-63	6
7	300	0-15	100	15-38	33	95	11
8	500	0-30	150	30-75	50	75-190	15
9	1000	0-50	200	50-125	66	125-315	22

ROZSAH *popisuje kruhovou oblast směrem od epicentra. I. Zóna (epicentrum) začíná od bodu nula a je široká X sáhů (druhý adtribut v daném sloupci). II. Zóna (aktivní zóna) začíná tam, kde první končí a dosahuje až na druhý údaj ve sloupci – opět vzdálenost od epicentra). Stejným způsobem je pak určena i III oblast.*

POŠKOZENÍ *určuje počet životů, které je způsobeno každému sáhu čtverečnímu na daném území. To tedy utrpí běžné postavy velikosti A-C. Není-li poškození uvedeno, dochází pouze k hodu na Vůle (INT) vs 10+Stupeň bhůta. V případě neúspěchu cíl v panice prchá a vzpamatuje se až po 1k10 kolech.*

Výše uvedená poškození / zranění se samozřejmě projevuje i na terénu a případných stavbách. Dle druhu materiálu, ze kterého jsou postaveny, pak toto poškození lépe či hůře snášejí. Níže najdeš příklad různých staveb a počet jejich životů:

Odolnost materiálů	
Materiál	**Životy / sáh čtvereční**
Dřevo	10
Dřevo - masiv	20

Kámen - stěna	30
Kámen - hradba	40
Ocel	60

Tabulka počtu životů staveb			
Název stavby	**Materiál**	**Velikost stavby**	**Počet životů**
Vesnická chatrč	Dřevo	5x5	250
Hospoda	Kámen - stěna / dřevo	10x15	3000
Kostel	Kámen – stěna / dřevo	15x30	11500
Hradba s bránou	Kámen - hradba / Dřevo- masiv / Ocel	4x40	7200

Výpočet životů budovy je orientační a provádí ho vypravěč. Pokud je stavba z jednoho druhu materiálu, vynásobí se pouze plocha počtem životů daného materiálu (tedy např. u vesnické chatrče je to 25x10 = 250). Jestliže je stavba z více materiálů a není zjevné, že nějaký převažuje, lze vypočítat plochu a polovinu pokrýt jedním a polovinu druhým materiálem (např. u krčmy je to 75x10 a 75x30). U hradeb může jít o poměr 80 procent kámen, 10 mohutná dřevěná brána a 10 ocelové obruče a bloky. Jak je vidět, hradba může mít ve finále „méně životů“, avšak jde o dlouhý pruh, který bude oproti jednolité ploše kostela zasažen méně a vydrží tak více.

Stupně poškození budov

Podle toho, jak velkou část „životů“ budova ztratila se pak bavíme o stupni jejího poškození (vu tabulka níže).

TABULKA POŠKOZENÍ BUDOV		
Ztráta počtu životů budovy	**Stav**	**Projevy**
Do 10 procent	Lehké poškození	Lehké praskliny, opadávající omítka a podobně
Do 30 procent	Střední poškození	Větší praskliny, popraskaná okna, tašky, kus komína
Do 50 procent	Těžké poškoezní	Díry ve stěnách, prasklé nosné trámy, díry ve střeše
Do 80 procent	Ruiny	Rozvalené stěny, spadlá střecha, naprostá destrukce trámů a nosných konstrukcí
Nad 80 procent	Naprosté zničení	Materiál zničen a poškozen tak, že už není použitelný původním způsobem

BOJ S BHŮTY

Bhůtové jsou pouhými projevy elementů a proto není prakticky možné je napadnout. Theurg se schopností Ovládání živlů dokáže vycítit místo, na které je bhůt seslán a teoreticky ho může ostatním ukázat nebo označit. V takovém případě je šance bhůta napadnout formou kouzel nebo proseb. Počet životů, kterými tato bytost disponuje odpovídá množství many do něj vložené. Útok lze navíc provést pouze v době jeho formování. Vzhledem k velmi krátkému času, kdy je toto možné a také s ohledem na velmi omezené možnosti jeho zranění bývá likvidace bhúta spíše vzácností, která je odměněna obrovským množstvím zkušenosří.

POZNÁMKA: *Formování bhútů dokáží teoreticky vycítit i zvířata, která dokáží určit místo jejich vzniku i když nejsou jinak viditelná (např. projevy bhúta země, které jsou jinak neviditelné a lze je pouze pocítit).*

OŽIVLÉ POMŮCKY

Někteří Theurgové se pokusili astrálním démonům více porozumět. Místo toho, aby je v našem světě uvěznili, nabídli jim možnost zde „žít“. Jen velmi málo těchto bytostí má však o něco podobného zájem. Přesto však takoví existují a je možné je najít.

Theurg se znalostí této specializace je schopen uchystat démonovi „domov“ ve vybraném předmětu, který mu poskytne jistou dávku svobody. Může se obvykle sám pohybovat, zkoumat a projevovat vlastní vůli v našem světě. Část démonů toho dokáže samozřejmě zneužít. Je proto naprosto klíčové spojit se jen s těmi, kteří nemají zlovolné úmysly. Takoví démoni jsou pak ochotni s theurgem či jinou osobou cestovat a brát zdejší pobyt jako exotickou dovolenou.

Níže najdeš uveden seznam Oživlých pomůcek. Vzhledem k jistému entusiazmu těchto démonů z pobytu v naší sféře je však může Theurg usadit i do libovolného jiného, podobně velkého předmětu dle vlastního uvážení.

Znalost výroby Oživlých pomůcek ti umožní stvořit následující předměty:

- Chodící truhla
- Létající lucerna
- Mluvící hlava
- Oživlý obušek

CHODÍCÍ TRUHLA

Mana: 1000
Suroviny: 300
Základ: cestovní truhla z magického dřeva (1000zl)
Trvání: -
Výroba: 7 dní *(slunovrat)*
Popis: Cestovní truhlice, které za dna umí vystrčit spoustu malých nohou a na nich následovat svého majitele.
Použití: Přechovávání a přeprava předmětů a surovin.
Obtížnost: 12 *(Theurgie)*
Vyžaduje: Oživlé pomůcky

Narozdíl od různých bot, plášťů či prstenů, chodící truhla představuje pomyslný vrchol této metody výroby magických předmětů a její cena a obtížnost výroby tomu odpovídají. Výsledkem je cestovní truhlice, která dokáže ze dna vystrčit spoustu malých nohou a na nich následovat svého majitele. Truhlice se vždy snaží dostat ke svému majiteli a vždy vycítí, kterým směrem se má vydat.

Truhlice dokáže překonat až překvapivě obtížný terén, někdy se zdá, že jí příliš neobtěžují ani běžné fyzikální zákony, plave, šplhá do strmých skal, protahuje se užšími škvírami, než je ona sama, odstrkuje napadané balvany a když je situace zdánlivě neřešitelná *(a nikdo se nedívá),* zřejmě dokáže projít do astrální úrovně a zase zpět, aby se vyhnula nepřekonatelnému místu.

Truhlice je velmi tvrdohlavá, téměř nezničitelná a když si jde za svým, má poměrně tvrdé hrany. Zvědavost velké predátory rychle přejde, magičtí tvorové se jí vyhýbají ze zkušenosti a ti nemagičtí v důsledku intuice, nebo čerstvě nabytých zjištění.

V zapadlé vesnici dokáže způsobit celkem poprask, ale i rozvášněný dav s pochodněmi a vidlemi si dokáže brzy najít lepší a bezpečnější zábavu. Truhlice navíc přes veškerou snahu vůbec nehoří. Truhlice má zhruba pětinásobný objem oproti běžné truhlici totožných rozměrů a věci v ní nestárnou, jako by uvnitř vůbec neběžel čas. Bez ohledu na to co se s truhlicí děje ve vnějším světe, i kdyby se zřítila ze skály, předmětům uvnitř se nic nestane úplně stejně, jako by truhlice v klidu stála v rohu pokoje.

Uvnitř je možné přechovávat suroviny i magické předměty, pouze vydestilovanou manu je potřeba umístit do patřičných nádob. Do truhlice není možné vložit žádného živého tvora, ani do ní vlézt. Pokud se truhlici pokusí otevřít někdo cizí, uvidí ji zcela prázdnou, zaprášenou, jako by v ní nikdy nic nebylo, nezřídka si při zavírání víka velmi nepříjemně přiskřípne prsty.

Truhlice je obvykle vždy vyráběna pro konkrétního majitele. Nemusí to být sám theurg, ale zpravidla je to někdo, kdo má k magii pozitivní vztah a nebojí se jí.

Pokud majitel truhlice zemře, truhlice zůstane u jeho těla, případně na místě, kde zrovna je, pokud je od těla velmi daleko, nebo je toto zcela zničeno. Jestliže někoho nepotká a nerozhodne se přidat k někomu jinému, do týdne ztratí své schopnosti a démon v ní se vrátí do své domovské sféry. V tu chvíli se stane obyčejnou. Jestliže byl její obsah větší, než rozměry běžné truhly, praskne a vše v ní se rozsype do okolí (což obvykle spolehlivě zničí všechny křehké předměty).

LÉTAJÍCÍ LUCERNA

Mana: 100
Suroviny: 100
Základ: lucerna
Trvání: 3 hodiny
Výroba: 3 dny *(slunečné poledne)*
Popis: Lucerna zářící jasným světlem, která dokáže poletovat na dosah ruky alchymisty aniž by ji tento držel, nebo se na ni dokonce jen soustředil.
Použití: Svícení
Obtížnost: 7 *(Theurgie)*
Vyžaduje: Oživlé pomůcky

Démon v této lucerně patří mezi nejsvobodnější. Je to v podstatě průzkumník, který si užívá pobyt v našem světě. Protože však drží jistou náklonnost k theurgovi, který ho do naší sféry přivolal, je ochoten mu pomoct a držet se ho či jiné určené osobu, pokud se vydá na cesty.

Lucerna se na mentální příkaz vlastníka dokáže rozzářit či zhasnout. Její záře pak dosvítí na 2-12 sáhů, dle vůle majitele. Stejně tak lze lucernu požádat, aby se vznesla nebo poletovala a to až do vzdálenosti 5 sáhů od majitele. V tomto stavu vydrží fungovat až čtyři hodiny. Poté se sama dobije až v poledne dalšího dne.

Lucerna není vysloveně jednoduchý cíl, avšak dobrá rána mečem, či zásah šipkou z kuše ji dokáže snadno zničit.

MLUVÍCÍ HLAVA
Mana: 80
Suroviny: 35
Základ: lebka či soška
Trvání: -
Výroba: 5 dní
Popis: Malá lebka, či soška, která dokáže naslouchat a promlouvat.
Použití: Opakování řečeného
Obtížnost: 7 *(Theurgie)*
Vyžaduje: Oživlé pomůcky

Tato hlava je výsledek nezdařeného pokusu o to přímou komunikaci s démony. Theurgové doufali, že se tak přímo dozví víc o tajemství sfér. Bohužel, jediný démon, kterého získali a byl ochoten hovořit, se ukázal jako poměrně omezený.

Mluvící hlava dokáže opakovat jen to, co už dříve někde zaslechla. Většinu času tak jen nečinně leží a naslouchá. Promluví až poté, co dostane pokyn opakovat něco z toho, co už slyšela.

Alchymisté proto hlavu používají především jako svůj receptář a „diář“ na poznámky. Pravdou však je, že hlava vnímá vše, co se kolem ní šustne. Pokud v její blízkosti proběhne nějaký rozhovor, který by byl slyšitelný komukoliv, dokáže ho hlava také slovo od slova zopakovat. Dokonce umí napodobit intonaci, kterou byla slova pronesena (emoce, křik apod.), případně rozdílné hlasy. Nejedná se však o přímou reprodukci, nýbrž jen o přeříkání vyslechnutého. Hlava navíc mluví vždy běžnou hlasitostí a neumí se ztišit, leda zmlknout. Díky magickému původu hlasu navíc dokáže hovořit i pod vodou.

Mluvící hlava může být vyrobena z lebky zvířete, či skřítka, stejně jako z uměle vyrobeného předmětu, například sošky či vycpané panenky s pohyblivými ústy.

OŽIVLÝ OBUŠEK

Mana: 150
Suroviny: 10
Základ: obušek
Trvání: 10 kol
Výroba: 1 den *(úplněk)*
Popis: Měkký obušek, přechovávaný v koženém pytli
Použití: Fyzické řešení problémů
Obtížnost: 10 *(Theurgie)*
Vyžaduje: Oživlé pomůcky

Obušek je předmět, který se stává domovem těch divočejších démonů. Potřebuje-li ho alchymista aktivovat, stačí otevřít pytel, ve kterém je obušek ukrytý a říct klíčové slovo. To se volí obvykle při jeho výrobě. Jakmile je vysloveno, obušek vylétne ven a začne útočit na cíl (případně cíle) dle výběru alchymisty. Je-li alchymista napaden a není schopen mluvit nebo jednat, démon to vycítí a může se aktivovat sám.

Obušek útočí 6x za kolo a útok odpovídá „Síle obušku“. Síla obušku je hodnota, kterou alchymista hodil při ověřování hodu na úspěch jeho výroby. Obušek nemůže cíli nikdy způsobit vážné zranění a nemůže ho ani zabít. Dokáže mu však způsobit velkou bolest.

Aby bylo možné bolest ignorovat, je třeba uspět v hodu na Vůle (INT) vs Síla obušku. Pokud dotyčný uspěje, dokáže se věnovat jakékoliv činnosti, avšak s Nevýhodou *(postih -5).* V opačném případě se musí dát na útěk nebo se jen krýt před jeho útoky.

Obušek bude cíl „vyplácet“, dokud ho alchymista klíčovým slovem nezavolá zpět, nebo po dobu nejvýše deseti kol. Poté se sám vrátí do pytle a démon musí doplnit svou energii (děje se tak vždy o půlnoci). Teprve poté může znovu fungovat.

Obušek může být zničen válečnickými triky, které útočí na zbraň. V takovém případě se provádí ověřovací hod proti Síle obušku. Houževnatost obušku, pokud je úspěšně zasažen, je 10. Musí být tedy nakonec zasažen za 10 ”životů”, aby byl finálně zničen.

PORTÁLY A ZRCADLA

Pochopení kvantového chování hmoty a unikátních znalostí povrchů zrcadel otevřelo alchymistům netušení možnosti v oblasti časoprostoru. Démoni astrálních sfér, polapení do speciálních zrcadel a portálů, se pak stali vykonavateli jejich pokusů. Ukázalo se, že je možné jimi propojit neomezeně vzdálená místa a to v reálném čase a dokonce mezi nimi putovat.

Theurg s dostatkem znalostí o fungování portálů a zrcadel dokáže vyrobit několik unikátních předmětů k využití časoprostoru. Jsou jimi:

- Mimoprostorové zrcadlo
- Portál
- Vidoucí kameny
- Zrcadlo duší

MIMOPROSTOROVÉ ZRCADLO

Mana: 1500
Suroviny: 1000
Základ: velké zrcadlo
Trvání: -
Výroba: 1 měsíc
Popis: velké, obvykle zdobené zrcadlo
Použití: úkryt

Obtížnost: 17 *(Theurgie)*
Vyžaduje: Portály a zrcadla

Toto zrcadlo je speciální portál do meziprostoru astrálních sfér. V něm je čas i prostor zakřiven takovým způsobem, že se vše chová jinak, než v našem světě.

Theurg si zde může vytvořit svůj úkryt či laboratoř, aniž by byl omezen místem v ní. Stejně tak se zde žádným způsobem neprojevuje plynutí času. Věci i tvorové uvnitř proto po celou dobu přítomnosti v něm nijak nestárnou.

Je-li zrcadlo zničeno, vše uvnitř zůstává součástí astrálních sfér.

PORTÁL

Mana: 1500 + 500 *(aktivační krystal)*
Suroviny: 2000
Základ: 20x krystal *(1+19)*
Trvání: -
Výroba: 3 měsíce / zatmění měsíce
Popis: kruhový kamenný portál s krystaly
Použití: přesun na jiné místo
Obtížnost: 15 *(Theurgie)*
Vyžaduje: Portály a zrcadla

Portál je brána s ovládacím panelem, která umožňuje, abys vstoupil do jednoho a vystoupil v nulovém čase skrze jiný. Cena za to je samozřejmě obrovská, avšak samotná možnost je ohromující.

Aby bylo podobné cestování možné, musí theurg nejprve portály vybudovat. Klíčem k tomu je sada krystalů, do kterým při zatmění měsíce pochytá démony astrálních sfér ze stejné sféry. Tyto krystaly následně zajišťují přenos. Do každého portálu se usazuje jeden krystal z démonem a dalších 20, které koncentrují a stabilizují manu. Z výše uvedeného je zřejmé, že lze propojit jen portály, které využívají démony ze stejného zatmění.

Portály mohou spojovat jen dvě místa, stejně jako vytvářet celou síť lokací. K volbě toho správného se používá „ovládací panel“ s runovými značkami. Ty jsou něco jako „podpis“ či adresa, kterou každé bráně alchymista přiřadí. Bez správného nastavení se portál neaktivuje a k přenosu nedojde.

Aktivace portálu se provádí obvykle stisknutím aktivačního kamene u portálu. Historie však zná i případy, kdy se portál aktivoval předmětem, který měl theurg u sebe.

Aby se portál aktivoval, musí mít v sobě dostatek energie. Ten zajišťuje dostatečně silný energetický krystal plný many, který se vkládá do ovládací části portálu. Každé otevření portálu z něj odsaje 100 bodů many a následně 50 bodů v každém dalším kole. Jakmile energie krystalu dojde, portál se odpojí. Přijímací portál se dokáže propojit silou démona ve spojovacím krystalu, takže není závislý na energetickém krystalu nutném k přenosu.

DŮLEŽITÉ: *Portály jsou extrémně drahá zařízení. Jejich vybudování trvá dlouho a vyžaduje cesty do dalekách krajů. Jsou proto velmi vzácné. Pokud je někdo vlastní, jsou to obvykle jen ty nejmocnější cechy a gildy. Jejich případné poskytnutí dobrodruhům bývá často dražší, než celoživotní úspory běžných lidí.*

VIDOUCÍ KAMENY

Mana: 500 + 100 *(aktivační krystal)*
Suroviny: 300
Základ: skleněné koule
Trvání: -
Výroba: 1 měsíc / krvavý měsíc
Popis: skleněná koule
Použití: vidění skrze jiný „kámen“
Obtížnost: 10 *(Theurgie)*
Vyžaduje: Portály a zrcadla

Odkud název tohoto předmětu pochází, není zcela jasné. Jisté však je, že není zcela přesný. S kameny nemá totiž nic společného. Naopak, jde vždy jde o hladce leštěnou skleněnou či křišťálovou kouli, do které je lapen démon.

Podobně jako portálů je i základ vidoucích kamenů vyroben v jednom okamžiku. Tím je „krvavý měsíc“. Vzácný čas, který se opakuje jen jednou za několik let. Měsíc při něm získá temně rudou barvu a umožňuje na krátko spojení s astrálními světy, které jsou jinak nedostupné.

Démoni, kteří jsou v daném okamžiku polapeni v křišťálových koulích, pak mezi sebou tvale udržují spojení.

Vidoucí kámen lze aktivovat dotykem dlaně a myšlenkou na to, s kterým kamenem má být propojen. Pokud dotyčný neví, náhodně se vybere jeden z nich. Ten se pak rozzáří a jeden v druhém zrcadlí obraz svého okolí. Stejně tak přenáší i zvuk kolem sebe. Kameny lze použít pro přenos zvuku i obrazu.

Použití kamenů je psychicky velmi náročné Za každý bod ODO lze tak udržet spojení jen po dobu 6 kol.

ZRCADLO DUŠÍ

Mana: 500 + *X
Suroviny: 300
Základ: velké zrcadlo
Trvání: -
Výroba: týden / novoluní
Popis: zrcadlo s černým povrchem

Použití: uvěznění bytostí
Obtížnost: 13 *(Theurgie)*
Vyžaduje: Portály a zrcadla

Toto zrcadlo dokáže uvěznit duši tvora, který nějakou duši má. Nemá proto žádný efekt na stroje, hmyz a podobně. Bytosti s INT 1 a výše *(včetně zvířat) jsou při pohledu do něj vystaveni ověřovacímu hodu. Ten se vyhodnocuje jako* Vůle (CHAR) vs X. Jestliže vybraný cíl v hodu neuspěje, je jeho duše polapena zrcadlem a ztrácí schopnost jakékoliv akce.

Jeho tělo navíc zůstává bezvládně stát před zrcadlem, aniž by mohlo vnímat nebo cokoliv dělat. Není tak schopno se ani najíst, napít, bránit se a podobně a dříve či později obvykle umírá. V případě, že dotyčný v hodu uspěje, povrch zrcadla se pro něj stane průhledný a vidí případné duše bytostí uvězněné uvnitř.

Je-li zrcadlo zničeno, duše se vrací zpět do svých tělesných schránek, pokud ještě existují a jsou naživu. Pokud ne, duše se rozplyne v astrálních sférách.

Množství dodatečné many určuje nebezpečnost zrcadla. Za každý její stupeň je potřeba zaplatit zaplatit 100 bodů many. Tj. zrcadlo z nebezpečností 10 potřebuje 1000 bodů dodatečné many navíc.

POSLOVÉ ŽIVLŮ

Theurg došel při svém studiu astrálních sfér k hlubokému poznání, že i v nich jsou přítomny čtyři základní elementy – voda, oheň, země a vzduch. Ty jsou samotnými stavebními kameny vesmíru a reality. Zjistil však, že jejich propojení se sférami je mnohem hlubší. Elementy nejsou jen surová energie, ale jsou hluboce spjaty s jednou z nich, sférou Sirael. Mohou tak dostat i jistou formu „inteligence“, která jim umožňuje vnímání a interakci.

Poslové živlů se nazývají Elementálové. Jde o primitivní „bytosti“, které theurg dokáže přivolat na náš svět *(viz odstavec „Vyvolávání elementálů“).* Všechny tyto bytosti jsou tvořeny právě jedním základním elementem, který jim propůjčuje specifickou podobu a poskytuje jim také specifické schopnosti, stejně jako citlivost, která je činí zranitelnými.

Elementálové se nemohou už z podstaty věci nikdy unavit. Nelze je ovlivnit psychickými kouzly ani ničím podobným. Nemají strach a pokud dojde k boji, budou bojovat do posledního života.

Elementál ohně – Igneus

Tento elementál má podobu ramenaté postavy obalené plameny. Ty kolem něj neustále šlehají a jejich žár způsobuje divoké tetelení vzduchu, které činí takřka nemožné postřehnout jeho skutečnou hrubou podobu. Ve svém jádru je však hmotný a jeho jádro je tvořeno magmatem.

Igneus je pomalejší a nechává za sebou obvykle pruh spálené země. Pokud se ho někdo dotkne, je okamžitě zraněn za 1k6 životů. Svým žárem navíc dokáže propálit až 10 coulů dřeva za kolo nebo 1 coul železa.

Elementálové ohně dokáží chrlit oheň do vzdálenosti určené jejich velikostí. Pokud plameni stojí někdo v cestě, musí uspět v ověřovacím hodu Reflex (OBR) vs 10+Stupeň elementála. Jestliže v hodu uspějí, jsou zranění pouze žárem za 1k6 životů a dokáží uskočit. Ti, kteří v hodu neuspěli, utrpí zranění ve výši poloviny životů z jejich maxima. Navíc jim plameny zničí veškeré hořlavé věci a vybavení.

Chrlení ohně dokáže elementál provést tolikrát, kolik je jeho stupeň. Poté se jeho energie vyčerpá a za jasné exploze se rozplyne. Při tom zraní ohněm každého v dosahu 2 sáhů od něj za 1k6 životů.

Kromě výše uvedeného může Salamandr fungovat i jako pomocník v běžném životě. Kromě toho, že díky plamenům neustále svítí, poskytuje také teplo, které kolem sebe sálá *(zhruba jako velké ohniště).*

Elementál vody – Aquarea

Elementál vody má podobu divokého vodního víru, ze kterého neustále šplíchají kapky vody. Na rozdíl od elementála ohně nemá Aquareus fyzické jádro. Je to jen proud vody, točící se kolem „prázdného“ středu.

Aquarea za sebou nechává na zemi mokrou stopu. Chce-li, dokáže ze sebe vydat (vylít) tolik set galonů vody, jako je její Stupeň. Těmi lze napojit i stovky lidí. Tento elementál také dokáže během jednoho kola uhasit až 3x3 sáhy požáru. Tato aktivita se pak bere podobně jako utopení níže *(s ohledem na počet hašení, které takto dokáže provést, než se rozplyne).*

V boji se projevuje tak, že pokouší svého protivníka do sebe vtáhnout. Pokud je větší, pak se snaží vsát do sebe jeho hlavu. Tu následně drží a zkouší utopit silným proudem vody, který v ní cirkuluje. Vtáhnutí je možné jen tehdy, pokud se cíle dotkne. Pak už je pozdě uniknout a o osudu nešťastníka rozhoduje jeho síla. Oběť musí uspět v ověřovacím hodu Atletika (SIL) vs 10+Stupeň elementála. Pokud uspěje, dokáže se mokrá vytrhnout a je na ní, co bude dělat dál. V opačném případě je vtažena dovnitř a ovalena řezající, prudce cirkulující vodou. Následně probíhá klasická mechanika Utonutí s tím, že postava se začíná rovnou topit. Vzhledem k situaci samozřejmě nezáleží na tom, zda a jak dobře umí postava plavat.

Utopení *(vtažení a topení)* dokáže vodní elementál provést tolikrát, kolik je jeho stupeň. Poté se jeho energie vyčerpá a rozplyne se. Na zemi zůstane jen kaluž vody, ze které vzešel.

Kromě výše uvedeného může Aquarea fungovat i jako pomocník v běžném životě. Dokáže vytvořit vodní proud a hasit požáry, umí přitáhnout a lovit ryby, dokáže ukotvit loď na jednom místě a podobně.

Elementál země – Golem

Elementál země vypadá jako hlíněná či kamenná postava, na jejímž povrchu bývají větší či menší praskliny. Ty však nejsou hluboké a pod nimi je ještě odolnější jádro, které není téměř možné prorazit. Na svět se dívá z hlubokých očních důlku, které mají barvu temných temných drahokamů.

Golem je nejpomalejší z elementálů a jeho robustní tělo za sebou nechává popraskanou zem. I při své pomalosti je však schopen vyvinout obrovskou kinetickou energii, která dokáže prorazit i velmi silné překážky. Konkrétně až 20 coulů dubového dřeva během jednoho kola, nebo 2 couly ocele. Jestliže je překážka silnější, počítá se, že se v daném kole zničí odpovídající část a v dalším destrukce pokračuje.

V boji používá golém kromě zničující síly ještě svou zvláštní schopnost – zkamenění. Ta se ověřuje automaticky při každém jeho útoku. Aby se oběť zachránila, musí uspět v ověřovacím hodu Reflex (OBR) vs 10+Stupeň elementála. Pokud uspěje, dokáže se vysmeknout a zachránit. V opačném případě dojde k přímému kontaktu s „kůži“ golema a cíl se pokryje masivní krustou kamene ze stejného materiálu, jako je elementál. Takto zkamenělou postavu je možné zachránit pouze s pomocí nadpřirozených sil. Snaha krustu rozbít by k ničemu nevedla. V horším případě by způsobila to, že se tělo kompletně rozpadne. Zkamenělá postava je ve stavu jakési hibernace – nestárne, nepotřebuje dýchat, jíst a všechny projevy jejího těla jsou v jakémsi stavu konzervace.

O zkamenění se elementál země pokouší při každém útoku. Úspěšně ho provést (skutečně nechat někoho zkamenět) dokáže však jen tolikrát, kolik je jeho stupeň. Poté se jeho energie vyčerpá a rozpadne se v prach.

Kromě výše uvedeného může Golém fungovat i jako pomocník v běžném životě. Dokáže přenášet těžké předměty, hrnout hlínu, lámat kámen nebo kopat tunely. Stačí mu jen zadat směr a případně určit, kdy má zastavit. Rychlost kopání či lámání je 1 sáh za směnu.

Elementál vzduchu – Voltila

Elementál vzduchu se vzdáleně podobá elementálovi vody. Jde tedy o vzdušný vír, který oko postřehne díky tomu, jak víří zrnka prachu či pevné předměty, které do sebe nasál. Za sebou při pochybu nechávají „vysátou“ stezku.

Voltila je nejrychlejší elementál, který za sebou nechává buďto vyfoukanou čistou cestičku, nebo naopak hotovou spoušť způsobenou rozházenými předměty, které do sebe nasává. Nasátí je schopen provést s každým předmětem, který není pevně ukotven a váží méně liber, než je stupeň elementála. Tyto předměty dokáže také v proudu vzduchu vrhnout proti cíli.

V boji se opět projevuje velmi podobně, jako elementál vody. Jestliže se k někomu přiblíží na dotek, pokusí se cíl vtáhnout do sebe. Je nutné uspět v ověřovacím hodu Reflex (OBR) vs 15+Stupeň elementála. Jestliže oběť uspěla, dokáže se odtrhnout a může provést nějakou akci. V opačném případě je vtažena dovnitř a začíná se dusit. Ve středu Voltily totiž žádný vzduch není.

Udušení může Voltila provést nejvýše tolikrát, jako je její stupeň. Poté se její energie vyčerpá a rozplyne se s ohlušujícím sonickým třeskem pryč. Tento zvuk zraní každého v dosahu 100 sáhů za 1k10 životů a je slyšet až na vzdálenost několika mil.

Kromě výše uvedeného může Voltila fungovat i jako pomocník v běžném životě. Dokáže fungovat jako zdroj energie pro větrné mlýny, může vhánět vichr do plachet lodí, zajišťovat vzduch hluboko v podzemí nebo korigovat ovlivňovat směr šíření požáru.

VYVOLÁVÁNÍ ELEMENTÁLŮ

K vyvolání elementála potřebuje Theurg svou hůl a v ní dostatek many *(dle druhu a velikosti, který chce přivolat).* Zárpveň je potřeba, aby měl vzorek základního elementu, ze kterého elementál pochází. Běžně jde o malý oheň, který dokáže vznítit dřevěnou větev pro přivolání Ignea, hrnek vody pro Aquareu a hrst hlíny nebo štěrku pro Golema. Voltila, elementál vzduchu, je jediná, které stačí pouze hluboké vydechnutí člověka. Objem „základu“ obvykle zdaleka neodpovídá výslednému objemu vybraného posla živlů. Je jen prostředkem k jeho realizaci.

Samotné vyvolání probíhá tak, že Theurg udeří holí o zem, kde má uchystán základ pro vyvolání elementu *(případně poté mohutně foukne na astrální krystal u elementála vzduchu).*

Následně napřáhne hůl k nebi a hlasitě vykřikne slova zvolání: „O sféro Sirael, vzývám tě a žádám, abys mi seslala ku pomoci služebníka ohně/vody/země/větru *(dle toho, jakého elementála přivoláváš)*!“. Přivolání posla živlů se totiž od „běžného“ otevírání sfér a lapání démonů skrze trhliny výrazně liší. Je k němu totiž potřeba přízně sféry, do které elementálové spadají.Ona totiž umožní jejich zjevení a také to, aby theurgovi naslouchali.

Následně je nutné provést ověřovací hod Theurgie (INT) vs X, kde X je obtížnost nastavená dle Stupně elementála (viz Tabulka elementálů). Jestliže theurg uspěje, elementál se zjeví v místě úderu hole a odebere si z hole potřebnou manu. Od toho okamžiku je elementál připraven plnit theurgovy příkazy.

TABULKA ATRIBUTŮ ELEMENTÁLŮ

Stupeň	Mana	Velikost	ÚČ	Zranění	OČ	Životy
1	10	A0	-	-	4	10
2	20	A	4	1	2	20
3	40	A	6	2	3	40
4	60	B	8	3	4	60
5	100	B	10	4	5	100
6	150	C	12	5	6	150
7	200	C	15	6	7	200

Elementál	Pohyblivost	Slabina	Imunita
Igneus	10	Voda	Oheň a divoká magie
Aquarea	15	Oheň	Voda a fyzické útoky
Golem	3	Divoká magie	Fyzická zranění
Voltila	20	Divoká magie	Fyzická zranění

OVLÁDÁNÍ ELEMENTÁLŮ

Elementálové nemají duši ani sebeuvědomění. Je to energie spoutaná sférou, která působí zdánlivě tupě a omezeně *(INT 1).* Pravda je však trochu složitější. Tyto bytosti sice nedokáží mluvit, avšak dokáží porozumět příkazům svého stvořitele. Ty však musí být poměrně jednoduché a srozumitelné. Jestliže by byl úkol příliš složitý, elementál nebude vědět, jak si s ním poradit nebo začne plnit jen jeho část, kterou je schopen nějak pojmout.

Případné složitější úkoly je nutné jim rozdělit na mnoho jednodušších. Obvykle s jasným popisem, kdy mají ukončit jednu věc a začít vykonávat následující. Elementálové totiž nemají vlastní rozum a snaží se každou věc splnit doslova. Platí proto, že čím složitější rozkazy, tím větší šance, že se něco zvrtne.

Jestliže nemá elementál žádné rozkazy, nevyvíjí sám žádnou aktivitu. Okolí si nevšímá a nereaguje na nic ve svém okolí. Pokud je však zraněn způsobem, na který je citlivý (např. oheň vodou), vrhne se vší silou na eliminaci protivníka.

Elementál poslouchá vždy jen jednoho pána a tím je jeho stvořitel. Ten mu však může nařídit, aby poslouchal někoho jiného. Pokud k tomu dojde, vzdává se theurg možnosti ho nadále kontrolovat. Do předávacího rozkazu lze samozřejmě dát i jednoduchou podmínku, aby se kontrola theurgovi za určité podmínky vrátila.

ODCHOD ELEMENTÁLŮ

Existence elementálů v naší sféře existence časově omezená. Tyto bytosti zde vydrží pouze tolik dnů, kolik odpovídá jejich stupni. Navíc se mohou sami vyčerpat a vyzářit provádění speciálních útoků či vykonáváním práce.

V neposlední řadě může o jejich propuštění rozhodnout i sám Theurg nebo ten, kdo je právě ovládá. Stačí, aby dal elementálovi příkaz k návratu do domovské sféry Sirael. Jakmile k tomu dojde, elementál se rozptýlí a zanechá po sobě obvykle menší spoušť *(vychrstnutí vody do okolí, drobný otřes země a podobně).*

PRÁCE S VICHRY MANY

Vichry many jsou všudypřítomné a proudí neustále všemi sférami existence. Ačkoliv jsou jejich poryvy obvykle chaotické, existují i místa, kterými protékají stabilně, jako voda korytem řeky. Právě tam je koncentrace many v nich nejvyšší a také má tendenci se zachycovat a usazovat. Umění tato místa najít je pak základem práce s vichry..

Pomocí této schopnosti dokáže alchymista pracovat s Vichry many. Dokáže je tedy nejen vystopovat, ale take jejich sílu extrahovat a dokonce je přímo využít. Nově tak umí vyrobit několik následujících předmětů, které mu s tím dokáží pomoct. Jsou jimi:

- Detektor vichrů many

- Manafiltr
- Managenerátor
- Manatransformátor

DETEKTOR VICHRŮ MANY

Mana: 30
Suroviny: 50
Základ: kovové jehly
Trvání: -
Výroba: 1 den
Popis: kruhový „amulet“ se střelkou
Použití: detekce vichrů many
Obtížnost: 15
Vyžaduje: Práce s vichry many

Detektor vichrů many se podobá kompasu. Jsou v něm dvě střelky, kdy každá slouží jinému účelu. První, s červeným hrotem, ukazuje směr nejsilnějšího proudění many. Druhá, s moudrou střelkou, pak ukazuje sílu proudění v místě, kde se alchymista právě nachází. Nejnižší hodnotu, kterou dokáže detektor určit je 10 *(bodů many za hodinu)*, což je zanedbatelné množství *(kouzelníkovi by se při jeho nasátí obnovil maximálně bod many).* Nejvyšší hodnota je pro detektor 10000, která naopak odpovídá „manovému tornádu“.

Dosah detektoru je 10 mil. Pokud se pohyb červené střelky mění, znamená to, že zde není žádný stabilní proud. Jestliže však drží směr, je tomu právě naopak.

DŮLEŽITÉ: Pokud se dostane do proudu stabilní many kouzelník, dokáže Nasátím many získat o 2 many více, než je obvyklé *(vždy však nejvýše tolik, kolik je jeho maximum).*

MANAFILTR

Mana: 50
Suroviny: 20
Základ: kovový trychtýř a drátky
Trvání: -
Výroba: 3 hodiny
Popis: trychtýř s kovovými drátky na jehlicích
Použití: syntéza many z vichrů
Obtížnost: 18
Vyžaduje: Práce s vichry many

Manafiltr je zařízení, které dokáže tekutinu nasycenou vichry many odpařit a proměnit v jemné krystaly. Jeho použití je velmi jednoduché. Trychtář se usadí na stabilní trojnožku a dovnitř se nalije tekutina *(obvykle voda).* Drátky, které nad ním ji postupně zahřívají a po jejím odpařování zůstávají na dně právě ony manakrystaly.

Proces filtrace many trvá vždy nejméně hodinu a vyžaduje půl litru vody. Každým provedením lze získat vázanou *(alchymistickou)* manu v hodnotě 1/100 síly obsažené v daném vichru many. Tuto hodnotu určí PJ a můžeš ji určit pomocí Detektoru many.

Získaný krystal lze následně použít jako přímý zdroj energie pro některé výrobky *(např. Portály*) nebo může být nadrcen na surovou manu, kterou alchymista běžně používá.

MANAGENERÁTOR

Mana: 300
Suroviny: 1000
Základ: kovová pláty, dráty a koule
Trvání: -
Výroba: 3 týdny
Popis: kovová skříň s jehličnatou koulí nahoře
Použití: pohon magických zařízení
Obtížnost: 24
Vyžaduje: Práce s vichry many

Manový generátor je přístroj, kterým dokáže Theurg pohánět a dobíjet různé vynálezy. V praxi se tak používá v kombinaci s portály všeho druhu, stejně jako k otvírání trhlin do astrálních sfér.

Stejně tak jím lze dobíjet alchymistické předměty z oboru Krystaly a energie nebo dalších, které se váží k Theurgovým schopnostem. Dobití probíhá rychlostí 10 bodů many za kolo. Theurg dokáže výkon generátoru upravit tak, aby nepoškodil předmět či přístroj na jeho konci.

DŮŮLEŽITÉ: Aby managenerátor fungoval, musí být vždy instalován na místě, kde je tok vichrů many alespoň 1000 m/h. Z takovéhoto vichru many pak dokáže průběžně získávat až ¼ energie. V předchozím případě by to tedy znamenalo až 250 bodů many za hodinu. Jestliže není proud energie dost silný, generátor nefunguje.

MANATRANSFORMÁTOR

Mana: 200 + X
Suroviny: 300
Základ: velké množství drahokamů
Trvání: -
Výroba: 1 týden
Popis: koule pokrytá krystaly
Použití: pohon magických zařízení
Obtížnost: 20
Vyžaduje: Práce s vichry many

Manatransformátor je asi 10 kg vážící, velmi unikátní předmět. Dokáže totiž transformovat *(proměňovat)* vázanou manu do její pevné podoby a naopak. Pravdou však je, že je v tom poměrně ztrátový. Proměna se děje vždy v poměru 10:1.

Pokud ho použije kouzelník či je nalezen jiný zdroj volné energie, může do transformátoru vyzářit svou manu, a doplnit tak jeho hodnotu přidavné energie (X).

Stejným způsobem lze pak proměnit i přídavnou manu (X) do podoby volné many použitelné kouzelníkem. Ta se začne vyzařovat po aktivaci krystalem a kouzelník ji dokáže získat klasickým Nasátím many. Díky vysoké koncentraci many však odpovídá úspěšnost nasátí 10x úroveň kouzelníka.

Manatransformátor tak funguje částečně jako jakási „baterie“. Navíc může být *(a navíc často bývá) propojen* s managenerátorem.

PRÁCE S ESENCEMI

Každému předmětu, ať už obsahuje manu nebo ne, dominuje nějaká podstata (esence), která určuje jeho fyzikální základ. Tato esence je svázaná s jedním ze čtyř základních elementů – ohněm, vodou, zemí a větrem. Ten, kdo pronikne do tajů práce s esencemi, je dokáže separovat od many a použít dle vlastního uvážení.

Práce s esencemi posouvá umění alchymie na novou úroveň. Mana už pro theurga není jen základní a jednotný stavební prvek jeho práce. Zjistil totiž, že se může lišit každým svým zrnkem. Je to dáno tím, jakým způsobem a kde se usazovala. Díky působení elementů tak získala specifickou „barvu“. Ta není běžným smrtelníkům viditelná, avšak theurg získal léty praxe dat jejího zření.

Pro běžné použití v předmětech nemá esence zdánlivě žádný význam. Ty „pohání“ mana jako taková. Theurg je však schopen esence z many separovat a využít je dle svého uvážení.

SEPARACE ESENCÍ

K separaci esencí dokáže theurg použít po lehké úpravě svou destilační aparaturu. Za 1 směnu lze zpracovat až 50 bodů many. Esence je v každém zrnku many jen velmi malé množství *(10:1)*. Z 10 bodů many tak lze získat nejvýše 1 bod esence.

Vzhledem k tomu, že theurg dokáže „barvu“ (esenci) v krystalcích many vidět, může si obvykle sám rozhodnout, kterou z nich chce separovat.

Tabulka esencí	
Druh esence	**Barva**
Esence ohně	Oranžová
Esence vody	Modrá
Esence vzduchu	Bílá
Esence země	Zelená

Na vzduchu se esence po několika kolech samovolně rozpadá a proto se udržuje v uzavřených flakónech či speciálním oddílu u many v truhle. Esence samotná má pak podobu velejemného prachu určité barvy, který se velmi snadno rozptýlí do okolí.

PRÁCE S ESENCEMI

Ve své podstatě se Práce s esencemi velmi podobá Kouzelnickému triku (viz PPZ str. XXX). Lze tak díky ní provádět velmi jednoduché a časově omezené změny hmoty a energie, které nejsou popsány v pravidlech.

S esencemi se pracuje tak, že se jimi jemně posype vybraný předmět či bytost nebo ji alchymista proti někomu či něčemu vrhne. Jaký efekt má esence mít si theurg vybírá těsně před tím, než esenci vrhne. Její působení se pak projeví už na konci daného kola.

Trvání efektu je velmi krátkodobé (2k6 kol). Množství nutné esence k projevení efektu je popsáno v příkladech níže a má účinek na tvory do velikosti C. Pro větší plošné použití se příliš nehodí nebo určí jeho nutné množství PJ. Navíc platí, že se efekt vždy jen tam, kam se tento „prášek“ dostane.

Úspěšnost použití esence je automatická v případě, je-li cíl v dosahu a nepanují nepříznivé podmínky. Pokud by něco s toho nebylo splněno, je nutný ověřovací hod na Lučba (OBR) vs X. Obtížnost pak určuje PJ dle situace *(silný vítr, pohyblivý nepřítel a podobně).* Jestliže alchymista neuspěje, esence se neskodně rozptýlí ve vzduchu, případně se efekt projeví vedle nebo trochu jiným způsobem.

PŘÍKLADY POUŽITÍ ESENCÍ

Níže najdeš uvedeny nejběžnější možnosti použití jednotlivých esenci. Podobně jako u kouzelnických triků lze však najít i jiná řešení. O reálnosti jejich použití daným způsobem rozhoduje vždy Pán Jeskyně.

Použití esence ohně:

- magické ohnivé zranění 1k6 (posypání zbraně, rukou, ohnivý dech) [10]
- zvyšování teploty, vysoušení, vznícení posypaného materiálu [12]
- dodávání odolnosti proti vodě, zimě (předmětu nebo tvorovi) [12]
- hrubá smyslová změna existujícího ohně (barva, velikost, hluk) [14]
- jemná smyslová změna existujícího ohně (jemné tvarování plamenů, písmena, tváře) [16]
- “pevný” oheň (lze po něm chodit či šplhat) [18]

Použití esence vody:

- magické ledové zranění 1k6 (posypání zbraně, rukou, ledový dech) [10]
- snižování teploty, mokření, ledování, popraskání mrazem [12]
- dodávání odolnosti proti ohni (předmětu nebo tvorovi) [12]
- hrubá smyslová změna existujícího objemu vody (barva, velikost, hluk, chuť, změna proudění) [14]
- jemná smyslová změna existujícího objemu vody (jemné tvarování vlnek, písmena, tváře) [16]

- “pevná” voda (lze po ní chodit či šplhat) [18]

Použití essence země:
- magické jedové zranění 1k6 (posypání zbraně, rukou, jedovatý dech) [10]
- změna konzistence (ztvrdnutí na kámen, změna na hlínu nebo písek) [12]
- dodávání odolnosti proti jedům a žíravinám (předmětu nebo tvorovi) [12]
- hrubá smyslová změna existujícího objemu přírodní pevné látky (barva, velikost, tvar, chuť, hrubá kamenická práce) [14]
- jemná smyslová změna existujícího objemu přírodní pevné látky (písmena, tváře, změna textury, jemná sochařská práce) [16]
- rozpohybování přírodní pevné látky [18]

Použití esence vzduchu:
- magické “elektrické” zranění 1k6 (posypání zbraně, rukou, elektrická slina) [10]
- dodávání odolnosti proti ? (předmětu nebo tvorovi) [12]
- hrubá smyslová změna existujícího objemu přírodní plynné látky (barva, velikost, hrubá změna tvaru, vůně) [14]
- jemná smyslová změna existujícího objemu přírodní plynné látky (písmena, tváře, jemné tvarování dýmu) [16]
- “pevný” vzduch (lze po něm chodit či šplhat) [18]

TALISMANY

Talismany jsou zvláštní umění, které theurgovi poskytuje znalosti o skrytých schopnostech drahokamů. Ty se liší nejen svým vzhledem, ale také schopnostmi.

Talismany jsou manou aktivované drahé kameny, které dávají svému nositeli zvláštní moc. Naprostá většina z se projevuje průběžně a funguje automaticky. Stačí k tomu jen, aby se dotýkaly holé kůže nositele. Některé z nich však mohou mít i trochu jiné použití.

Pokud se těla postavy dotýká více talismanů, jejich efekt se navzájem vyruší. Neznamená to však, že by postava nemohla nést talismanů více najednou. Jen je třeba zajistit, aby byla v přímém kontaktu pouze s jedním z nich.

ZÍSKÁVÁNÍ KAMENŮ

Způsobů, jak získat potřebný drahý kámen je hned několik. Alchymista se jej může pokusit koupit u klenotníků, obchodníků, v trpasličích dolech a podobně. Stejně tak se může pokusit kámen sám najít. Díky této schopnosti má totiž velmi dobré znalosti Mineralogie (10). Ví tedy, kde má hledat a jak kámen spolehlivě rozeznat. Problém je spíše v tom, že ložiska těchto nerostů jsou vzácná a není snadné se k nim dostat.

Získávání drahokamů proto obvykle probíhá následovně. Dle způsobu snahy o jeho získání provede alchymista ověřovací hod k10 vs Obtížnost. V případě úspěchu má klenotník /(či trpaslíci a podobně) vybraný typ kamene k dispozici. Druhá věc je, zda ho bude chtít prodat a za jakou cenu. Stejným způsobem se ověřuje i situace, kdy alchymista 1 den intenzivně kope

nebo hledá na vhodném místě. V případě úspěchu najde / vykope potřebný kámen. Ten má obvykle nejnižší možnou velikost splňující podmínku talismanu (tedy 1 coul).

TABULKA DRAHOKAMŮ DO TALISMANŮ				
Druh drahokamu	**Vzácnost**	**Cena**	**Místo výskytu**	**Barva**
Achát	5	30	Okolí cest či jeskyně v kopcovité krajině	Modrošedá, ale i oranžová nebo hnědá
Akvamarín	7	200	Horské řeky a jezera	Světlemodrá nebo zelenomodrá
Ametyst	7	100	Sopečné jeskyně a doly	Fialová
Citrín	6	50	Doly a horské řeky	Žlátá nebo oranžová
Diamant	10	3000	Doly	Čirá nebo s nádechem žluté, modré či růžové
Granát	8	100	Písčité dno řek v kopcovité krajině	Temně rudá, malinová
Jaspis	5	50	Skály, hory a jeskyně v nich	Žlutozelené
Křišťál	8	40	Horské jeskyně a tůně	Čirá či mléčně bílá
Lazurit	7	400	Okolí jezer a lomů	Modrý
Opál	6	180	Pobřeží jezer, moří a hory	Barvoměnná, ohnivá, zlatofialová
Rubín	9	2000	Doly, naplaveniny podzemních řek	Rudá
Safír	9	1000	Horské jeskyně, řeky a jezera	Temně modrá
Smaragd	9	2000	Hluboké doly	Zelená
Topaz	8	80	Sopečné kopec	Žlutá

VÝROBA TALISMANU

K výrobě talismanu je nutné mít především vybraný drahý kámen ne menší než 1 coul. Může jít klidně o jeho variantu v surové, nebroušené podobě. Tento kamínek se pak omotá provázky z kůže a pověsí na krk. Samozřejmě je možné volit i okázalejší možnost nosit zlatý či stříbrný amulet na širokém řetězu. Fantazii se meze nekladou. Někdy však může být podobná okázalost na škodu a přitáhnout nevítanou pozornost.

Následně je potřeba talisman aktivovat. To se provádí vpravením jisté dávky many do srdce kamene, čímž se vybudí jeho skryté schopnosti. Alchymista dokáže iniciovaný talisman okamžitě bezpečně poznat.

Talisman projevuje svou moc tak dlouho, dokud je v něm obsažená nějaká mana. Jakmile se vyčerpá, jeho vnitřní struktura se naruší a kámen praskne. Takto poškozenou věc už nelze žádným způsobem znovu použít.

SEZNAM TALISMANŮ

Achátový talisman
Mana: dle úvahy theurga *(max 100)*

Trvání: do vyčerpání many
Výroba: 1 den

Achátový talisman je průvodcem felčarů a léčitelů. Iniciovaný totiž dokáže léčit drobná zranění *(obvykle sečná, bodná, tržná a podobně)*. Po přiložení na krvácející ránu se z něj odsaje 5 bodů many a uzdraví raněného za 1k6+4 životy. Toto léčení dokáže uzdravit nejvýše tolik životů, o kolik postava danou ránou přišla. Obvykle se tedy akceptuje na zranění z posledního boje.

Akvamarínový talisman
Mana: 365
Trvání: 1 rok
Výroba: 7 dní

Akvamarín je odjakživa symbolem a kamenem námořníků. Nejde o levný talisman, ale staří mořští vlci znají jeho cenu. Mnohdy mu ostatně vděčí za to, že ještě žijí. Poskytuje totiž svému nositeli jistou ochranu před vodním živlem. Má tak **Výhodu** *(bonus +5)* ke všem ověřovacím hodům na Plavání, voda mu působí jen poloviční zranění a stejně tak ztráta životů během tonutí je v každém kole jen poloviční.

Talisman ze sebe nošením odčerpá každý den 1 bod many.

Ametystový talisman
Mana: 200
Trvání: -
Výroba: 3 dny

Ametysty jsou krásné kameny, které lze překvapivě často vidět v přívěšcích na bohatých a vlivných lidí. Věří totiž, že je dokáže ochránit před zloději a chudobou. To první je, v případě iniciovaných talismanů, pravda. Pokud se nějaký zloděj pokusí majitele talismanu okrást, z kamene se odčerpá 10 bodů many a zloděj bude mít automaticky k ověřovacímu hodu **Nevýhodu** *(postih -5).*

Citrínový talisman
Mana: dle úvahy theurga
Trvání: -
Výroba: 3 dny

Tento talisman působí na zvěř zvláštním, uklidňujícím dojmem. K jeho nositeli tak pociťují jakousi formu spříznění a za běžných okolností ho nikdy nenapadnou. A to ani v případě krutého hladu. Jestliže však dotyčný sám na nějaké zvíře zaútočí, moc talismanu pomine.

Každým dnem nošení se z talismanu odčerpá 1 bod many.

Diamantový talisman
Mana: dle dodané many *(nejvýše 1000)*
Trvání: -
Výroba: 1 měsíc

Diamant a také nejvzácnější z drahých kamenů. Stejně vzácné jsou však i jeho účinky na tělo. Ten, kdo na sobě diamanvotý talisman nosí, není vystaven účinkům času. Jeho tělo proto nestárne.

Každým dnem nošení se z talismanu odčerpá 1 bod many.

Granátový talisman
Mana: 100
Trvání: -
Výroba: 1 den

Granátový talisman posiluje schopnosti těla odolat jedům. Je-li tedy nositel talismanu nějakému jedu vystaven, má k Ověřovacímu hodu proti jeho účinku **Výhodu** *(bonus +5).* Každý podobný ochranný projev talismanu z něj následně odsaje 10 bodů many.

Jaspisový talisman
Mana: 365
Trvání: 1 rok
Výroba: 12 hodin

Jaspis je označován za kámen klidu a pohody. Iniciovaný má blahodárné účinky na psychiku a svému nositeli dokáže udržet vždy chladnou hlavu. Dotyčný tak nemůže nikdy propadnout panice ani strachu a to ani v případě, že by byly vyvolány působením magie či vyšší moci. Díky své schopnosti krotit emoce však také dokonale tlumí možnost proměny v berserkra.

Každým dnem nošení se z talismanu odčerpá 1 bod many.

Lazuritový talisman
Mana: dle rozhodnutí theurga
Trvání: -
Výroba: 6 hodin

Iniciovaný lazurit má dar léčit popáleniny všeho druhu (od kyseliny, ohně, mrazu, divoké many a podobně). Po přiložení na popálené místo se z něj odsaje 5 bodů many a uzdraví raněného za 1k6+4 životy. Toto léčení dokáže uzdravit nejvýše tolik životů, o kolik postava popáleninou přišla.

Křišťálový talisman
Mana: 200

Trvání: 50 dnů
Výroba: 3 dny

Křišťál má zvláštní schopnost posilovat soustředění. U všech ověřovacích hodů na vůli tak dává **Výhodu** *(bonus +5).* Zároveň zkracuje dobu potřebnou k meditaci či nasátí many na polovinu.

Talisman ze sebe každým dnem nošení odčerpá 4 body many.

Opálový talisman
Mana: Dle dodané many
Trvání: -
Výroba: 3 dny

Opály mají úžasnou schopnost vyzařovat všemi barvami. Prý je to díky jejich propojení s astrální sférou Sirael, místem zrození živlů. Nositel tohoto talismanu je tak částečně chráněn před účinky elementů. Všechna zranění způsobená ohněm, vodou, větrem či projevy země jsou pro něj poloviční.

Jakmile talisman musí svého nositele ochránit, odčerpá se z něj 10 bodů many.

Rubínový talisman
Mana: 500
Trvání: 50 dnů
Výroba: týden

Rubínový talisman je talismanem života. Ten, kdo ho nosí je zdravější než ostatní. Nemůže onemocnět obvyklými nemocemi, avšak stáří se na něm podepisuje běžným způsobem. Kromě toho se danému tvoru po dobu nošení amuletu zvyšuje maximální počet životů o tolik, kolik je jeho úroveň.

Talisman ze sebe denně odčerpá 10 bodů many.

Safírový talisman
Mana: 300
Trvání: -
Výroba: 1 den

Iniciované safírové amulety a talismany nebývají příliš často k vidění. Mají totiž velmi specifické použití. Dokáží chránit před nakažením a propuknutím lakyntropie. Pokud je nositel pokousán vlkodlakem nebo jiným lykantropem, nemůže dojít k přenosu nemoci.

Jestliže už někdo nakažený je, efekt choroby se zcela potlačí a to po celou dobu, kdy má přívěšek na sobě. Je však nutné ho nosit neustále a to i mimo úplněk. V opačném případě dojde ihned po jeho sundání nebo vyprchání many k dodatečné proměně.

Talisman ze sebe každodenním nošením odčerpává 3 body many.

Smaragdový talisman
Mana: dle dodané many
Trvání: -
Výroba: 3 dny

Tento amulet má velmi vzácný dar obnovovat a posilovat duševní sílu. Každým dnem nošení proto zvyšuje maximální množství many či duševní síly nositele o 1 bod za každou dosaženou úroveň.

Zároveň se tak o stejný počet bodů snižuje množství many v něm.

Topazový talisman
Mana: 200
Trvání: -
Výroba: 1 týden

Topaz má velmi vzácný dar udržet a stabilizovat energii. Iniciovaný v talismanu pak dokáže ochránit (zabránit) možnému odsátí úrovně při zranění způsobeném vyšším nemrtvým či jinými bytostmi, které mají tuto schopnost.

Při každém takovém účinku talismanu se z něj odsaje 50 bodů many.