

Alchymie

Abyste mohli hrát alchymistu, potřebujete mít sebou hodně (5 a více) lahviček. Nádoba má mít nejméně 15 ml a je nutné, aby se dala zašpuntovat a dala se na ní umístit průvodka. Dále je vhodný kotlík nebo jiná nádoba, ve které budete míchat lektvar. Hodí se i jako rekvizita hmoždíř, nějaké baňky a zkumavky... A papír na průvodky. Třebas malý trhací bloček nebo již připravené průvodky.

Dále potřebujete mít nádobu, kde "smícháte" suroviny, případně pro RP hmoždíř na jejich drcení. **Prosíme suroviny míchejte a drt'te jen virtuálně a komplet nám je po použití vracejte.**

K výrobě potřebujete recept zapsaný v knize receptů. Pokud se vám ve hře podaří získat další recept, tak je můžete normálně používat. Každý recept má svá specifika - suroviny, které je třeba mít k výrobě. V případě, že má alchymista všechny suroviny, může v laboratoři nebo "v kotlíku" vařit lektvar, připravit si průvodku, naplnit lahvičku a donést organizaci spotřebované suroviny.

Další suroviny na výrobu lektvaru jsou buď kytky nebo gemy elementu a počtu dle návodu.

Gemy i kytky jsou 5 základních elementů: červená je oheň, modrá voda, bílý vzduch, země hnědá, smrt černá. 2 kytky jedné barvy substituují 1 gem stejné barvy.

Kytky může sbírat kdokoli, gem jen alchymisté. Gem je ve zřídle, můžeš si do něj sáhnout max tolikrát, kolik máš stupeň alchymie.

Výroba lektvaru 5 minut, pokud není řečeno jinak, vyrábíte jen jednu dávku najednou. To, jak budete přesně lektvar vyrábět je na vaší představivosti. Alchymisté z jihu budou spíš používat chemické sklo nebo destilační kolony a mastičkáři ze severu budou spíš vařit čaje, drtit suroviny v kamenném hmoždíři a odříkávat kouzelné formule. Vybavení na alchymii si prosím přineste sami

Při samotném použití lektvaru není třeba pro efekt gestikulace, ale nutný úkon je popsán u každého lektvaru zvlášť. (Vypití, namazání na zbraň a podobně.)

Rozeznáváme 3 úrovně lektvarů dle náročnosti na suroviny:

Lektvary lehké- 2 gemy

Lektvary střední - 3 gemy

Lektvary těžké- 4 gemy

Lektvary mohou vyvolávat různé efekty, podle jejich zařazení. Plná pravidla a efekty pro lektvary najdete v jednotlivých receptech, ale zde jsou obecná pravidla pro některé účinky:

Droga

Závislost na droze vzniká po 4té dávce denně. Projevuje se tak, že postava musí každé 2 hodiny bdělého stavu mít dávku drogy, aby jste byli schopni normálně fungovat. Pro získání pozitivního efektu, je potřeba si dát dávku navíc.

Pokud postava nedostane svou dávku, začíná po droze výrazně toužit. Každou hodinu má záchvat extrémní potřeby drogu sehnat. Udělá cokoli, aby se k droze dostala- uteče ze zajetí, bude kvůli tomu krást, podvádět, doprošovat se, žebrot, podrazí klidně přátele- udělá všechno možné a nemožné (cokoli, co je v hráčových silách), aby získala dávku drogy. **Zároveň ji klesne Přičetnost o 1.** Tyhle záchvaty jsou 3. Pokud se jí nepodaří sehnat dávku drogy 3x (tj uplyne víc jak 5 hodin bdělého stavu bez dávky drogy), tak se postava zbavila závislosti.

Hilaris sciurus (fyzický reprezentant jahůdky)- způsobuje zvýšenou rychlost a hyperaktivitu, doprovázenou sníženým ovládním emocí.

Visio (fyzický reprezentant kyselé žížalky) - způsobuje halucinace, při kterých lze prý zahlédnout střípky pravdy

Magna Modus (fyzický reprezentant bonbony bompari) - uživatel je emaptický a utlumený, navozuje lepší regeneraci organismu. Rytíři a profesionální vojáci se na uživatele této drogy dívají dost skrz prsty.

Prosíme hráče, kteří budou vyrábět drogy, aby si přivezly fyzické nosiče sami.

Otrava

Poznáte ji podle výrazné citronové příchuti pokrmu, či pití. Máte krátký okamžik na vypití Toniku(cca 20s), pokud nemáte či nestihnete utrpíte zranění za 8 jedem. Pokud není podán Tonik do konce agonie, tak na jejím konci umíráte.

Pro fyzickou otravu použijte šťávu z citronů/citronku.

Afrodiziaka

Poznáte podle výrazné mandlové chuti pokrmu, či pití. Jste ochotní a svolní k zájmu osob preferovaného pohlaví vaší postavy. Snažíte se vyhledávat příležitosti k intimnostem po dobu 15 minut.

Průvodka

Před hrou si vytiskněte prázdné průvodky a lektvary pokaždé popisujte. Důležité je popsat účinek, ne-alchymista nemusí znát pravidla a nebo si je pamatovat. Nějaké množství průvodků bude mít i organizace.

<i>Jméno lektvaru</i>	●
<i>Účinek</i>	

<i>Jméno lektvaru</i>	●
<i>Účinek</i>	

<i>Jméno lektvaru</i>	●
<i>Účinek</i>	

<i>Jméno lektvaru</i>	●
<i>Účinek</i>	

<i>Jméno lektvaru</i>	●
<i>Účinek</i>	

<i>Jméno lektvaru</i>	●
<i>Účinek</i>	

<i>Jméno lektvaru</i>	●
<i>Účinek</i>	

<i>Jméno lektvaru</i>	●
<i>Účinek</i>	