



PŘÍRUČKA
DOBRODRUHOVA

ALCHYMISTA

ALCHYMISTA

| | |
|----------------|-------------------------------------|
| Životový strop | 5 |
| Zbraně | Krátké, jednoruční a střelné zbraně |
| Zbroje | Zbroje kvality 1 |

ZBRANĚ A ZBROJE

Následující řádky představují pouze krátké shrnutí k rozdělení zbraní a zbrojí, které může alchymista používat. Bližší detail je v části pravidel **BOJ A BEZPEČNOST**.

| Skupina zbraní | Omezení |
|-------------------|--|
| Krátké zbraně | Nože, dýky, tesáky, obušky, bijáky a jiné zbraně, které nepřekračují délku 60 cm. |
| Jednoruční zbraně | Meče, sekery, palcáty, kladiva a jiné zbraně, které nepřekračují délku 90 cm. |
| Dvouruční zbraně | Pouze s aspektem „vědmák“. Meče, sekery a válečná kladiva delší než 90 cm a kratší než 130 cm. |
| Kombinace | Pouze s aspektem „vědmák“. Dvě krátké zbraně nebo jedna jednoruční a jedna krátká zbraň. Nejvyšší povolený součet délek obou zbraní je 140 cm. |
| Střelné zbraně | Povolené pouze luky, kuše, pistolové kuše a „potato guny“ |
| Kvalita zbroje | Omezení |
| Kvalita 1 | Prošívanice nebo kožená zbroj a její doplňky (Například železné myšky na loktech apod.) |
| Kvalita 2 | Pouze s aspektem „vědmák“. Lehké kroužkové brnění a jiné lehké ochranné zbroje (například destičkové či kvalitnější kožené či prošívané zbroje, kyrysy atd.) |
| Kvalita +1 | Přilba |

Kroužkové brnění, plátové a destičkové zbroje nelze využívat bez spodní prošívanice!
Postava má **vždy tolik stínových životů**, kolik je její kvalita zbroje.

RECEPTÁŘ A RECEPTY

Alchymistické předměty se vyrábí podle **receptů**. Ty říkají co je k výrobě předmětu potřeba (základ, suroviny), o jaký typ předmětu jde a jaké jsou jeho efekty.

Alchymisté si recepty zapisují do **receptáře**. Recept nejprve musí najít (na kartičce) a dokud si jej nezapíše, jedná se o **běžný herní předmět**, se kterým je možné obchodovat a který je možné například ukrást. Zapsání do receptáře je možné provést **pouze v klidu**

tím, že alchymista připojí kartu receptu do své knihy (vlepí či jinak připojí do vazby). **Není tedy možné, aby si recept z jedné karty zapsaly dvě postavy.**

Při zapisování receptu musí alchymista splnit podmínky uvedené na kartě, jsou-li nějaké.

Receptář je předmět, který je pevně **spojen se svým majitelem** a není možné jej ukrást ani s ním obchodovat. Alchymistovi jej tedy nelze žádným způsobem uzmout. Avšak s jejich souhlasem, nebo pokud tomu nemohou bránit (jsou svázáni nebo omráčeni), do nich **lze nahlížet a číst v nich.**

SUROVINY, POTENCIÁL A ZÁKLADY

Suroviny jsou vedle receptů nejvzácnějším alchymistovým tajemstvím. Alchymisté nacházejí suroviny na takzvaných **alchymistických nalezištích**. Kromě toho jsou často k nalezení v doupatech monster nebo je lze koupit od obchodníka.

Alchymista nesbírá přímo suroviny (jednotky surovin) ale takzvaný **potenciál**. Ten alchymistovi říká, kolik **může denně použít té které suroviny**. Potenciál se **obnovuje každý herčas** a **suroviny se nijak nedají skladovat**. Každý alchymista má ve svém deníku tabulku, do níž si může přehledně zapisovat potenciály jednotlivých surovin. Alchymistův **potenciál je limitovaný** v závislosti na jeho **úrovni**. V deníku mají alchymisté uvedeno, jak je potenciál pro jednotlivé typy surovin limitovaný na každé úrovni.

Suroviny mají **fyzickou podobu a do lektvarů se míchají skutečné věci**. Fyzickou podobu surovin najde alchymista také na nalezišti a je v podstatě „nekonečný“ tzn. pokud suroviny fyzicky alchymistovi dojdou, řekne si organizátorům o další.

Kromě surovin musí alchymista při výrobě předmětů použít tzv. **základ**. Jaký základ je pro výrobu potřeba je uvedeno na receptu. Každý alchymista umí používat základ „**voda**“ (který je skutečně představovaný vodou; tu si může alchymista bez omezení nabrat z libovolného zdroje pitné vody). Použití ostatních základů je možné pouze po jejich „odemknutí“ s použitím nějakého aspektu. Je nutné upozornit, že všechny základy, kromě vody, je třeba koupit (např. u obchodníka)

ASPEKTY

1. RANHOJIČ

Ranhojič smí za spotřebování jedné libovolné suroviny odebrat postavě jeden obvaz, kterým je obvázaná. Tento obvaz přitom není spotřebovaný a lze jej znovu použít. Ranhojič takto nemůže odebírat obvazy, kterými je sám obvázaný. Ranhojič také smí o 1 překročit limit obvazů, které na sobě může mít jím obvazovaná osoba.

2. APATYKÁŘ

Apatykář smí při každé výrobě lektvaru nahradit jednu libovolnou běžnou surovinu v receptu za jakoukoli jinou surovinu, kterou umí zpracovávat nebo jednu vzácnou surovinu libovolnými dvěma vzácnými surovinami.

3. VĚDMÁK

Vědmák smí nosit zbroj do kvality 2, může používat obouruční zbraně a kombinace zbraní. Dále se zvyšuje jeho houževnatost a jeho životový strop o jedna. Veškerý vědmákův potenciál vzácných surovin se snižuje o 2 (i do záporných čísel!).

4. OHNĚSTRŮJCE

Ohněstrůjcem vržené petardy působí při zásahu zranění o jeden život větší než obvykle. Při výrobě petard nahradit jednu libovolnou vzácnou surovinu dvěma jednotkami běžné suroviny, kterou umí zpracovat.

5. MAGISTR

Magistr může k výrobě veškerých alchymistických předmětů přizvat jednoho dalšího alchymistu (na jednom receptu mohou spolupracovat maximálně dva alchymisté). Mezi sebou oboustranně sdílí veškeré informace o receptech i surovinách. Při využívání aspektu "magistr" nemůže žádný ze zúčastněných využít výhod jiného svého aspektu.

6. OCELOVÝ PAJŠL

Může spotřebovávat lektvary po datu spotřeby (namísto vypítí je ale vylije). Je imunní vůči efektu JED a PARALÝZA. Získává život navíc.

7. KOŘENÁŘ

Kořenář si vždy, když najde nové naleziště (tj. naleziště, které dosud nenavštívil), může zvýšit potenciál u jiné běžné suroviny, než kterou si připsal, o 1.

8. THEURG

Theurg si v každém herčase smí vylosovat (na určeném místě) jedno kouzlo, které v tomto herčase bude znát a bude jej moci sesílat. Pokud se na tento herčas sníží životový strop o 1, pak si může vybrat další kouzlo (to může opakovat několikrát). Při sesílání

kouzel musí theurg vypít 1 lektvar za každé slovo daného kouzla. Efekt tohoto lektvaru se neprojeví!

9. RUNOVÝ KOVÁŘ

Runový kovář umí vytvářet runy a umisťovat je na zbraně a zbroje. Na jednu zbraň či zbroj lze umístit pouze jednu runu. Runový kovář však umí na každou **svoji** zbraň či zbroj umístit až dvě runy. Umožňuje používat základ “drát”.

10. HROBNÍK

Hrobník může (s patřičným RP) použít chroptící postavu při výrobě libovolného předmětu. S její pomocí může vynechat jednu libovolnou surovinu receptu. Takto využitá postava pak umírá.

DALŠÍ DŮLEŽITÉ MECHANIKY VÁLEČNÍKA

Mechanikou rozumíme prvky hry spojené obvykle se zvláštními schopnostmi. Popisují způsob reprezentace nějakého děje v rámci hry. V této kapitole budou popsány mechaniky, které používá alchymista v rámci svých aspektů.

ALCHYMISTICKÉ PŘEDMĚTY

Alchymista je schopen vyrábět podle receptů rozličné předměty, které pak mohou využívat i ostatní hráči. Vyrábět předmět se naučí tím, že získá recept k výrobě a zapíše si jej do svého receptáře. Tyto předměty jsou rozděleny do tří základních kategorií - lektvary, výbušniny a runy.

Alchymista vyrábí své předměty ze základů a surovin. Suroviny se dávkuje pomocí odměrek (alchymisté je dostanou na táboře), jedna dávka suroviny odpovídá vždy jedné odměrce. Množství potřebného základu je uvedeno u popisu výroby jednotlivých typů předmětu.

LEKTVARY

Lektvary jsou alchymistickými předměty, které **začínají působit až ve chvíli, kdy jsou vypity**. Lektvary jsou vždy umíchané do zkumavky, která představuje jednu dávku lektvaru. Lektvary jsou běžnými herními předměty (je tedy možné je krást a obchodovat).

Každý lektvar má svou **trvanlivost** a každý alchymista je při výrobě lektvaru povinen na flakónek umístit informaci s datem jeho spotřeby. Lektvary, které jsou po datu spotřeby, je z hygienických i herních důvodů **zakázáno pít** a hráči jsou povinni je vylít (na konci dne odpovídajícího datu spotřeby). Datum spotřeby je uvedeno ve formátu "Den X.", kde Den je zkratka názvu dne (např. Čt) a X. je pořadové číslo dne v měsíci (např. 13.). Doba spotřeby je třetího dne ode dne výroby (lektvar vyrobený v úterý 11.8., má spotřebu ve "Čt 13." - den výroby se počítá jako první den z celkové doby trvanlivosti)

K výrobě lektvaru potřebuje alchymista základ a suroviny uvedené v receptu a zkumavku. Do zkumavky nasype suroviny a pak zalije základem. Poté musí na zkumavku umístit štítek s dobou spotřeby a proužek s popisem efektu lektvaru.

VÝBUŠNINY

Mezi výbušniny patří petardy. Ty jsou vedle magických projektilů jedinými vrhacími zbraněmi na táboře. Obvykle zraňují zásahem za 1, mají-li jiný nebo silnější efekt, je vrhač povinen tento efekt ohlásit.

K výrobě výbušnin (petard) potřebuje alchymista základ a suroviny uvedené v receptu. Alchymista si odečte suroviny z potenciálu a vylije jednu zkumavku základu (je-li nějaký požadován receptem).

RUNY

Runy jsou alchymistickými předměty, které nemají žádnou funkci sami o sobě. Jsou ale určeny k připojení ke zbrani, štítu či zbroji a zvláštní schopnosti pak propůjčují danému předmětu. Připojení run k předmětu nemůže hráč provést sám, potřebuje k tomu CP nebo alchymistu, který je toho schopen. Dokud není runa umístěna na zbraň či zbroj, jde o běžný herní předmět a je tedy možné ji např. ukrást či s ní obchodovat. Jakmile je umístěna, je svázána s daným předmětem a již není možné ji vzít. Není také možné runu z předmětu odebrat - s výjimkou CP s patřičnými znalostmi či níže uvedeným způsobem. Zvláštní schopnosti runy jsou vždy svázány s vlastníkem zbraně (zbroje) a fungují vždy pouze a jedině v jeho rukou. Konkrétní schopnosti runy budou vždy u runy uvedeny, ke každému receptu runy bude k dispozici několik lístků s efektem. Dokud není runa připevněna k předmětu, měl by k ní být lístek pevně připojen (přivázán). Je-li runa umístěna na předmět, stačí, pokud bude lístek nosit majitel u sebe (v kapse či váčku). Některé runy umožňují jejich zničení, které vyvolá mocnější jednorázový efekt. Při takovém použití runy je ale těžce poškozen i předmět, ke kterému byla připojena a nelze jej do konce herčasu používat!

Pozor! *Na jednom předmětu nesmí být v jednu chvíli umístěna více než jedna runa (výjimkou mohou být aspekty, které to výslovně povolují)!*

K výrobě run potřebuje alchymista základ (drát) a suroviny uvedené v receptu. Alchymista si odečte suroviny z potenciálu a drát zkroutí do podoby runy, kterou vyrábí (dle receptu). Pokud hned neumisťuje runu na předmět, připevní alchymista k runě lístek s jejím efektem.

EFEKTY

Různé aspekty, herní předměty a kouzla mohou působit rozličné efekty ovlivňující postavu. U efektů musíme vždy znát, co dělají (samotný efekt) a čím jsou způsobeny (jejich zdroj). Vždy platí, že postava nesmí být nikdy ovlivňována více stejnými efekty ze stejného zdroje.

Touto poněkud složitou větou se snažíme říci, že postava nemůže být, například, pod vlivem dvou kouzel, která přidávají stínový život. Může být ale pod vlivem více kouzel, má-li každé kouzlo jiný efekt (například stínový život a nehmotnost). Dále může být postava pod vlivem více efektů, které přidávají stínový život, pokud pocházejí z rozdílných zdrojů (například zbroj a kouzelný předmět).

Za rozdílné zdroje považujeme:

- ❖ Zbroj (Pozor! Zbroj, která má ještě další efekt než přidání stínových životů (dle své kvality) je považována za magický předmět)
- ❖ Kouzlo
- ❖ Lektvar

- ❖ Runa
- ❖ Magický předmět

ALCHYMISTICKÁ NALEZIŠTĚ

Alchymistická naleziště jsou zvláštní místa reprezentovaná skleněnými lahvemi, které obsahují sáčky s alchymistickými surovinami. Každý alchymista může z každého naleziště vzít jednou za celou hru jeden sáček se surovinami (neumožňují-li mu schopnosti jinak). Vytáhne-li již poslední sáček v nalezišti, odnese lahev do tábora a předá ji organizátorům. Místo, kde se lahev nacházela, alchymista patřičně uklidí (např. byla-li lahev zakopána, nenechá na místě díru, ale alespoň částečně ji zahrabe).

OBVAZY

Obvaz je jedním z prostředků obnovy ztracených životů. Obvazy smí po proškolení používat každý. Na vyléčení jednoho zranění (jednoho života) jsou potřeba dva obvazy. Život se léčené postavě obnoví okamžitě po použití obvazu/ů. Postava si však obvaz/y musí nechat až do konce herčasu. V jednu chvíli na sobě může postava mít pouze dva obvazy. Postava nemůže obvázat sama sebe. Léčit pomocí obvazů lze pouze mimo boj. Léčená postava odevzdá obvaz po konci herčasu organizátorům. Některé aspekty mohou upravovat výše uvedená pravidla.

IMUNITA A REDUKCE

Některé schopnosti, kouzla nebo předměty propůjčují imunitu na určité útoky nebo redukují zranění takovými útoky způsobenými. Ačkoliv může postava mít "aktivováno" více různých imunit/redukci dle obecných pravidel pro efekty, vůči každému jednomu útoku je možné aplikovat pouze jednu z nich.

Příklad: *Válečník Bivoj je bojuje s mocnou lesní bytostí, která je známá tím, že způsobuje velká zranění a navíc její pařáty mohou způsobit otravu. Rozhodne se proto využít svého aspektu Tuhý kořínek, který mu umožní i velká zranění redukovat na zranění za 1 život. Pro jistotu se také napije lektvaru, který mu do konce herčasu zajistí imunitu vůči jedům. Při boji jej bytost zasáhne a způsobí zranění za 2 a navíc způsobí otravu. Bivoj se nyní musí rozhodnout, zda využije redukce zranění pomocí tuhého kořínku nebo zda raději využije imunity vůči jedům, kterou získal díky lektvaru. Bivoj si dokáže rychle spočítat, že pokud by využil tuhý kořínek, bude zraněn okamžitě za 1 a později jedem za 2 - tedy celkem 3 životy. Je pro něj tedy lepší využít imunity vůči jedům a "ušetřit" si tak jeden život.*