

Aveyronská lucerna

VZHLED

Starobylá závěsná Lucerna ze stříbřitě černého kovu. Kovové pláty v sobě mají jemně vyrytá alchymistická znamení připomínající spleť popínavých růží. V jejím středu je šestihranná vložka z čírého krystalu — právě do ní se sype mana-prášek.

Když je Lucerna rozsvícená, světlo je měkké a hřejivé, s nepatrným zeleným nádechem, jako by odráželo oči její tvůrkyně. Kdo ji drží poblíž srdce, může slyšet tichounek zachvění kouzla — nebo snad žárlivý šepot.

Na spodní hraně je ručně vyryté věnování: „Pro klid tvé mysli. Navždy tvá M.“

Lucerna se rozsvěcí zmáčknutím tlačítka, které aktivuje škrtačí mechanismus uvnitř lampy.

PŮVOD

Kdysi dávno žila ve městě Aveyron mladičká alchymistka Mirella Zelenooká. Byla známá svým laskavým srdcem a mimořádným nadáním pro magii propojenou s vědou. Její život byl šťastný — zvláště od chvíle, kdy do něj vstoupil Arvend, zbrojnoš ve službách jednoho z místních lordů. Arvend byl statečný a pohledný, až příliš oblíbený mezi děvčaty. Mirella mu však bezvýhradně věřila. Když vypukla válka a jeho pán povolal vojsko, Arvend se musel vydat na tažení.

Mirella se rozhodla, že udělá vše, aby se její milý vrátil živý. Po nocích bez spánku v tichu své laboratoře vytvořila čarovnou lucernu — světlo chránící před zlými sny, zmenšující únavu a umožňující hlubší odpočinek. Jako zdroj magie vyvinula krystalický mana-prášek, který se v lucerně mění na magickou energii.

Arvend Lucernu přijal, objal Mirellu a přísahal, že se k ní vrátí. A skutečně — z boje se vrátil živý a klidnější než jeho druhové. Lucernu si zamiloval. Možná až příliš. Brzy se však ukázalo, že Arvendova přísaha neměla dlouhého trvání. Začal se Mirelle vyhýbat, místo ní trávil čas v hostincích a nalézal útěchu v náruči jiných žen.

Mirella prozřela. A v její lásce se usadil chlad msty. Vzala Lucernu zpět, přelila do její magie hořkost svého zlomeného srdce a vrátila ji Arvendovi beze slova. Věřila, že ji stejně opustí — a měla pravdu.

Jenže pravá bolest přišla až potom. Arvend už nedokázal bez Lucerny usnout. Každá nová známost odešla — protože on přilnul k Lucerně víc, než by kdy přilnul k živé bytosti.

Zemřel s Lucernou u lůžka. A jeho poslední slova patřila Mirelle:

„Mirello... odpusť...“

Světlo Lucerny však dál září bez ustání. A kdo ji získá, nese s sebou její požehnání i žárlivé prokletí.

EFEKT

Láska Lucerny (*aktivní*)

Klidné světlo: pokud postava spí s rozsvícenou Lucernou, potřebuje ke kvalitnímu odpočinku o 1/3 méně času. Postačí, když na postavu během spánku dopadá jen slabý paprsek z Lucerny.

Úsporné spalování: Lucerna spotřebuje jen 1/4 běžného množství oleje.

Ochrana před sny: postava nemůže utrpět újmu z nočních můr ani podobných magických efektů.

Pouto Lucerny (*pasivní*)

Spouští se až po 7 dnech každodenního používání Lucerny. Prokletí působí plíživě a nenápadně:

1. stupeň pouta (7 dní používání)

- bez Lucerny během spánku má postava celou noc a následující den nevýhodu v hodů na ODL -1 při obraně proti stresu/strachu/zastrašení,
- postava se o Lucernu úzkostně bojí,
- pokud přijde o Lucernu, nemůže postava 1k10 dní získat kvalitní odpočinek.

2. stupeň pouta (14 dní)

- každé odloučení od Lucerny (*víc než 3 sáhy*) vyvolá tíseň: nevýhoda -1 k OČ a též -1 k hodům na Vůli,
- Lucerna se začíná zjevovat v myšlenkách — jemné šepoty „vezmi mě s sebou“,
- postava bude Lucernu od tohoto okamžiku bránit proti ztrátě či rozbití s nasazením vlastního života.

3. stupeň pouta (21 dní)

- odloučení: postava bez rozsvícené Lucerny v dosahu nemůže využít kvalitní odpočinek (*nefunguje na ní např. ani klerikova prosba Klidný spánek*),
- postava začne vymýšlet důvody, proč Lucernu nikdy neodkládat a proč jí mít v noci zapálenou,
- postavě se zjevují falešné emotivní „vzpomínky“ na chvíle s Lucernou; díky tomu má postava problém s navázáním sociálního kontaktu s kýmkoliv dalším – **Nevýhoda** -3 ke všem hodům sociální povahy (*např. přesvědčování, smlouvání, svádění apod.*).

4. stupeň pouta (28 dní)

- pokud se někdo pokusí Lucernu vzít, musí postava uspět v hodů na Vůli (CHAR) vs. 12, jinak propadne panické agresi,
- noční aura Lucerny manipuluje osobností: žárlivost, majetnictví, podezřívavost.

5. stupeň pouta (35 dní a déle)

- Lucerna je v mysli hráče rovnocenná částí jeho těla,

- pokus se jí zbavit vyžaduje hod na Vůli (CHAR) vs. 14, při neúspěchu: získá postava 2 úrovně únavy a 1k6/2 dnů nočních můr (*i v případě, že bude mít u sebe Lucernu*),
- žádný odpočinek neobnovuje Vyčerpání.

Sejmutí prokletí

Prokletí a vazby na Lucernu se dá zbavit pouze mocnou magií (záleží na Vypravěči) nebo odpuštěním získaným u Mirrely (*pokud ještě žije*).

STATISTIKY

Typ:	magický předmět – lucerna
Napájení:	olej a mana (v prášku - zásobník až 30 bodů many)
Spotřeba:	1 bod many / 8 hodin svícení
Hmotnost:	1 lb
Mana:	100 (<i>použitá</i>) + 30 (<i>vložená</i>)
Suroviny:	30 zl (<i>lucerna, stříbro, křemenný krystal</i>)

