

Obor Golemistika

(Pokročilá schopnost theurga)

Úvod

Golemista je theurg specializovaný na tvorbu a ovládání golemů – mohutných magických konstruktů, které slouží jako strážci, pracovníci či váleční kolosové. Na rozdíl od běžných konstruktů jsou golemové oživeni prostřednictvím **ovládacího klíče** – magického předmětu obsahujícího vázaného démona, který golema aktivuje a umožňuje jeho ovládání.

Každý golem vyžaduje nejen správné suroviny a složité magické rituály, ale především kvalitní ovládací klíč odpovídající jeho síle. Výroba golema trvá standardně 48 hodin nepřetržité práce, ale lze ji zkrátit použitím golemího jádra.

Požadavky oboru

- Dosažení 6. úrovně
- Specializace Theurg
- Přístup k alchymistické laboratoři nebo dílně, vlastnit theurgovu hůl a

Ovládací klíče

Ovládací klíč je srdcem každého golema. Jedná se o magický předmět (krystal, drahokam, runový kámen či kovový artefakt), do něhož je vázán démon. Klíč se vkládá do hlavy golema a slouží jako jeho “**mozek**”. Aktivuje ho a umožňuje přijímat příkazy. Golemista vlastní druhou část klíče (ovládací protějšek), kterou golema řídí.

Kvalita klíče určuje, kolik many dokáže pojmout a jak dlouho může golem aktivně fungovat. Čím mocnější golem, tím kvalitnější klíč vyžaduje.

Golemista může mít aktivních více golemů současně, ale jejich počet je omezen jeho schopností udržovat magické spojení na základě své úrovně.

Typy ovládacích klíčů

Kvalita	Mana	Suroviny	Obtížnost
Prostý	50	100 zl	12
Řemeslný	100	250 zl	15
Mistrovský	200	500 zl	18
Archaický	350	1000 zl	22
Legendární	500	2000 zl	26

Speciální ingredience pro klíče

Kvalita klíče	Požadované ingredience
Prostý	nerost, část těla bestie, pozlacená slitina, čiré stříbro
Řemeslný	polodrahokam, čiré zlato
Mistrovský	drahokam či magická ruda
Archaický	diamant či ingot magického kovu
Legendární	Měsíční ruda, střep srdce hory

Počet aktivních golemů

Úroveň golemisty	Max. aktivních golemů
6–8	1
9–11	2
12–14	3
15–17	4
18+	5

Typy golemů

Golem	Úroveň	Mana	Suroviny	Obtížnost	Zkušenosti	Životy	ÚČ	ZO	OČ
Jílový	6	100	300	14	600	70	10/+2	8	10
Kamenný	9	150	350	18	1000	90	12/+5	8	11
Železný	12	200	600	22	1800	110	15/+4	10	12
Ohnivý	15	400	700	26	2900	140	17/+6	13	15
Krvavý	18	500	800	30	5400	160	20/+5	14	16

Vlastnosti a atributy golemů

Golem	Atributy	Dovednosti	Schopnosti	Imunity	Rezistence	Slabiny
Jílový	SIL 18 (+4), OBR 10 (0), ODO 18 (+4) INT - CHAR -	Atletika (SIL) 8, Výdrž (ODO) 4, Postřeh (INT) 5, Reflex (OBR) 5	Vypuštění páry, Pasivní regenerace	krvácení, chlad, bodné zranění, nemagické zbraně, ovlivnění mysli	sečné zranění,	jed, drtivé zranění, voda, oheň
Kamenný	SIL 23 (+6), OBR 6 (-2), ODO 22 (+6) INT - CHAR -	Atletika (SIL) 10, Výdrž (ODO) 6, Postřeh (INT) 5, Reflex (OBR) 5	Vypuštění páry, Pasivní regenerace	krvácení, sečné zranění, chlad, bodné zranění, nemagické zbraně, ovlivnění mysli, oheň		
Železný	SIL 25 (+7), OBR 4 (-3), ODO 26 (+) INT - CHAR -	Atletika (SIL) 12, Výdrž (ODO) 8, Postřeh (INT) 5, Reflex (OBR) 5	Vypuštění páry, Pasivní regenerace	krvácení, sečné zranění, bodné zranění, nemagické zbraně, ovlivnění mysli,	chlad, voda, oheň,	
Ohnivý	SIL 24 (+7), OBR 16 (+3), ODO 18 (+4) INT - CHAR -	Atletika (SIL) 14, Výdrž (ODO) 10, Postřeh (INT) 5, Reflex (OBR) 8	Vypuštění páry, Pasivní regenerace	krvácení, sečné zranění, bodné zranění, nemagické zbraně, ovlivnění mysli, oheň		chlad, voda
Krvavý	SIL 28 (+8), OBR 18 (+4), ODO 26 (+8) INT - CHAR -	Atletika (SIL) 16, Výdrž (ODO) 10, Plavání (SIL/OBR) 8, Postřeh (INT) 10, Reflex (OBR) 10	Vypuštění páry, Pasivní regenerace	krvácení, sečné zranění, chlad, bodné zranění, nemagické zbraně, ovlivnění mysli,	oheň	krvácení, bodné zranění

Spotřeba many

Golem spotřebovává manu z ovládacího klíče na základě své aktivity. Když je golem neaktivní (strnulý), nespotebovává žádnou manu. Aktivní golem spotřebovává manu podle aktivity. Denní spotřeba pohybu či služby vyjde na 10 many, každý souboj dodatečně 2 body many.

Dobíjení klíče

Golemista může dobít ovládací klíč transferem vlastní many (poměr 1:2) nebo použitím magických zdrojů (krystaly many). Dobíjení trvá 1 hodinu za každých 50 many. Klíč se také dobíjí automaticky sám o 5 bodů při základním astronomickém jevu. Tedy v poledne a o půlnoci.

Vyčerpání klíče

Když mana v klíči klesne na 0, golem okamžitě přejde do strnulého stavu a nelze ho aktivovat, dokud není klíč dobít. Golem v tomto stavu zůstává na místě nehybný a je zranitelný. Nemůže se bránit ani skoro nic s ním nehe.

Tvorba golemů

Tvorba golema je složitý proces vyžadující čas, suroviny a magickou energii. Golemista musí uspět v hodu na **Theurgii (INT)** proti obtížnosti dané typem golema.

Velikost golema

Velikost golema je vždy **velikost C**.

Schopnosti Golema

Pasivní regenerace

Golem ve strnulé poloze léčí 3 HP za den a má dvojnásobný bonus k obraně.

Vypuštění páry

Je-li golem obklopen nepřáteli, může démon v aktivačním klíči či ten který jej drží rozhodnout o použití jeho zvláštní schopnosti. V tu chvíli se ze všech mezer na těle goléma vyvalí proud vroucí horké páry a zahálí vše v okolí tří sáhů kolem něj. Kdokoliv neuspěje v ověřovacím hodu ODO vs. 10, bude jednorázově popálen za 2k6 životů. Poté se pára poměrně rychle rozptýlí.

Opravy golemů

Aktivní oprava

Golemista může opravovat golema pomocí surovin (100 sur = 5 HP, 1 hodina práce)

Magická oprava

Transfer many přímo do golema (100 many = 10 HP)

Zničení

Pokud golem klesne na 0 HP, jeho tělo se rozpadne. Klíč lze zachránit hodem **Theurgie (INT) vs. Obtížnost výroby**.

Evoluce golemů

Namísto vytváření nového golema může golemista posílit stávajícího golema rituálem zušlechtní. Tento rituál umožňuje přeměnit golema na mocnější verzi, aniž by bylo nutné stavět nového od základu.

Podmínky evoluce

Golemista musí dosáhnout požadované úrovně pro cílového golema. Rituál trvá 24 hodin nepřetržité práce. Vyžaduje 50% surovin cílového golema. Hod na Theurgii (INT) proti obtížnosti cílového golema.

Ovládání golema

Kdokoliv drží ovládací protějšek klíče, může golemovi vydat příkaz. Ten jej bude následovat se strojovou přesností, dokud nedostane jiný.

Pravidla příkazů

Příkazy musí být jednoznačné, jednoduché a jednovětné. Složitě nebo víceznačně příkazy si golem může vyložit špatně. Golem nemá vlastní inteligenci – plní příkazy doslovně. Dosah příkazu: 30 sáhů s klíčem. Příkazy by neměly být nejednoznačné: Např. příkaz **“hod mi lano”** si golem vyloží doslovně. Vezme lano, klidně celý svazek a hodí ho po něm. Na místo toho, příkaz **“uvaž na pevný bod lano a podej mi jeden jeho konec”** by měl Golem pochopit co přesně hráč chce .

Ochrana před ztrátou kontroly

Pokud někdo ukradne ovládací protějšek, získá kontrolu nad golemem. Golemista může tento problém vyřešit několika způsoby:

Fyzicky vyjmout klíč z golema (vyžaduje přístup k hlavě golema). Zničit ovládací protějšek (golem přejde do strnulého stavu). Vytvořit nový klíč a provést rituál přeprogramování (12 hodin, obtížnost +4)

Golemistrův klíč (artefakt)

Legenda praví, že existuje jediný **Golemistrův klíč** – prastarý artefakt vytvořený gnómy z Klimkovic během zoufalé vzpoury jejich výtvorů. Tento klíč funguje jako “univerzální klíč”; a dokáže převzít kontrolu nad jakýmkoliv golemem nebo konstruktem, bez ohledu na jeho tvůrce.

Pro běžné golemisty je tento artefakt nedostupný – existuje pouze jeden svého druhu a jeho umístění je neznámé. Více informací o tomto artefaktu lze nalézt v Knize Artefaktů.