

Alchymie

Amulet many



250 zl

0,1 lb

Kouzelník dokáže z tohoto amuletu načerpat manu rychlostí 1 mag za kolo. Při této činnosti se nesmí věnovat ničemu jinému.

20 many

Alchymie

Bomba



4 zl

2,5 lb

Po odpálení zraní všechny tvory v okolí 5 sáhů za 2k6+4 životů. Odpálení trvá kolo za deset coulů zápalné šňůry.

Alchymie

Boty



40 zl

0,5 lb

Umožňuje nositeli chodit po vodě. Při chůzi nositeli přijde, že chodí po vlnách. Jeho pohyblivost je o polovinu nižší.

Alchymie

Caldorova maska



200 zl

0,3 lb

Mění vzhled obličeje nositele. Jedna změna stojí dva body přídavné many.

30 many

Alchymie

Čelenka porozumění



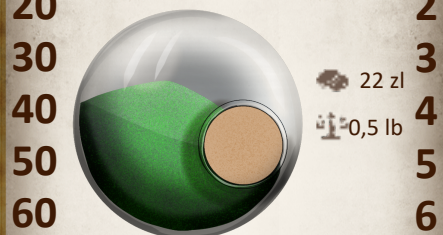
100 zl

0,1 lb

Nositel porozumí jakémukoliv jazyku, tedy hlasovým a písemným projevům jakékoliv bytosti s int vyšší než 2, ale ne jazykem sám komunikovat.

Alchymie

Černé světlo



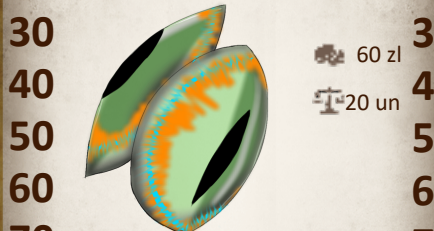
22 zl

0,5 lb

Po otevření po třech kolech vylétne oslepující záblesk, který zraní všechny nemrtvé a neviděné za 3k10 životů.

Alchymie

Čočky nočního vidění



60 zl

20 un

Jejich nositel vidí ve tmě černobíle. Čočky lze nosit šest hodin, poté je potřeba je vrátit do roztoku na hodinu. (Roztok vyčerpá pět many.)

Alchymie

Elixír



64 zl

0,2 lb

1 den

Lektvar uživatele promění na tvora, jehož vzorek byl použit na výrobu lektvaru. Mění všechny fyzické atributy a dává fyzické schopnosti, ne však magické. Maximálně o velikost nižší nebo vyšší.

Alchymie

Elixír proti lykantropii



45 zl

0,2 lb

1 den

Vyléčí nákazu způsobenou kousnutím lykantropa, pokud je podán do prvního úplňku. Pokud ne, efekty zmírňuje.

Alchymie

Gaistova lampa



250 zl

0,1 lb

Ve tmě nebo v šeru vydává kužel zeleného světla a svítí skrz dřevo a kámen. Za jedno kolo vyčerpá 5 bodů many a lze prozkoumat oblast 2x2 sáhů.

100 many

Alchymie

Chodecký plášť



25 zl

2,5 lb

Nepromokavý plášť, který v zimě hřeje a v létě ochlazuje.

Alchymie

Jed Dorfův spánek



10 zl

0,2 lb

Po neúspěšném hodu Odo x 1 za každých pět many. Získává -5 na všechny hody, pokud není ve stresové situaci usíná.

Alchymie

Jed Vosí žihadlo



7 zl

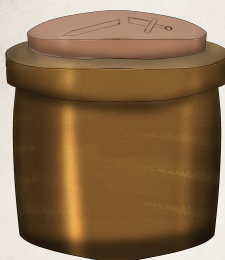
0,2 lb

Při požití cíl ztratí 2 životy. Lze nanést na čepel nebo deset šípů, při zásahu cíl ztrácí 10 životů. Na zbraní vydrží do prvního zásahu.

Nebezpečnost: Odo x 6

Alchymie

Kovožrout



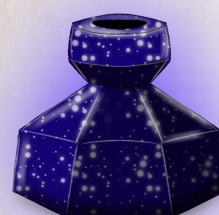
40 zl

0,2 lb

Při kontaktu s kovem kov začne černat. Za 5 min rozežere asi tloušťku jednoho meče. Lze neutralizovat dvěma litry vody.

Alchymie

Kouzelný inkoust



4 zl

0,2 lb

Inkoust extrémně odolný vůči vodě. Lze učinit neviditelným (odhalený teplotou), světélkující v různých barvách a mizející (hodinu po nanesení zmizí).

Alchymie

Kvantogen



60 zl

0,3 lb

Krystal taví všechny překážky do hloubky 10 coulů. Užití stojí 3 many za kolo.

100 many

Alchymie

Lakmusový papírek



1 md

0,1 lb

Ponořením do kapaliny pozná alchymista o co se jedná, pokud jí zná. Nebezpečnou kapalinu pozná tím, že zezelená, i pokud je naředěná v jiných kapalinách.

Alchymie

Lektvar Améba



30 zl

0,2 lb

1 den

Po požití se postava promění na sliz a dokáže měnit svůj tvar. Sliz je lepkavý, takže se dokáže pohybovat i po stěnách atp. Rychlost se mění podle formy. Postava dokáže nosit malé předměty. Zranitelnost ohněm, rezistence na obvyčejné zbraně.

Alchymie

Lektvar

Medvědí síly



25 zl

0,2 lb

1 den

Lektvar zvyšuje sílu o 3 na 30 min. Po doběhnutí postava získá pět bodů únavy.

Alchymie

Lektvar

Mrazužár



6 zl

0,2 lb

12 hod

Lektvar chrání uživatele buď proti chladu, nebo proti ohni. Počítá se běžný efekt, ne efekt kouzla nebo jiné magie.

Alchymie

Lektvar

Mucholapka



5 zl

0,2 lb

12 hod

Lektvar mění sliny na lepkavou tekutinu, kterou lze lézt po stěnách. Rychlost je dána velikostí. A: 2 s/ kolo, B: 4 s/ kolo, C: 6 s/ kolo.

Alchymie

Lektvar

Neutralizace



7 zl

0,2 lb

Odstraní efekty lektvarů s delším efektem. Resetuje četnost.

Alchymie

Lektvar

Rychlost



11 zl

0,2 lb

1 den

Postava je extrémně rychlá. Má +2 na hody na Obr. Její pohyblivost je dvojnásobná. V souboji má o útok navíc.

Alchymie

Lektvar Změny velikosti



22 zl

0,2 lb

1 den

Zvětší nebo zmenší uživatele o jednu velikost větší nebo menší.

Alchymie

Lektvar

Životabudič



33 zl

0,2 lb

5 dní

Postava se na dvě hodiny necítí unavená. Po odeznění se cítí dvojnásobně unavenější.

Alchymie

Létající koště



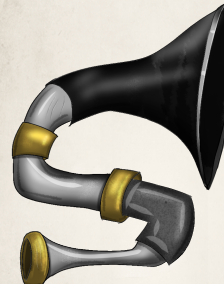
350 zl

1,2 lb

Koště se pohybuje cca 60 sáhů za kolo. Koště má nosnost 130 lb. Ovládá se myšlenkami.

Alchymie

Naslouchátko



42 zl

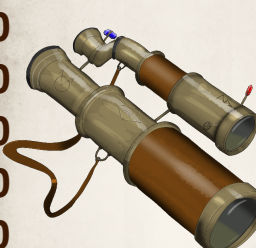
0,2 lb

Lze jím poslouchat tichý rozhovor na 50 sáhů nebo za překážkou. Není třeba ověřovat hodem. Při ztížených podmínkách dává +5 na postřeh.

Alchymie

Nekrozor

10	1
20	2
30	3
40	4
50	5
60	6
70	7
80	8
90	9
100	10



53 zl
0,7 lb

V klidovém stavu funguje jako běžný dalekohled, po aktivaci ukazuje tělesnou teplotu. Po aktivaci 3 many za kolo.

60 many

Alchymie

Plášť
Chameleon

10	1
20	2
30	3
40	4
50	5
60	6
70	7
80	8
90	9
100	10



75 zl
2,5 lb

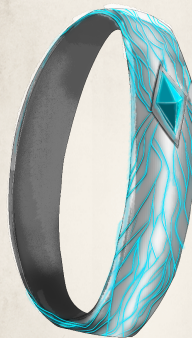
Plášť maskuje nositele. Reflektuje, co je za ním. Při pohybu si lze postavy všimnout. Stojí minutu za kolo.

120 many

Alchymie

Prsten blesku

10	1
20	2
30	3
40	4
50	5
60	6
70	7
80	8
90	9
100	10



70 zl
0,1 lb

Dokáže vyčarovat blesk. Dosah: 20 s. Zranění: 2k6. Jeden blesk stojí 5 bodů many.

40 many

Alchymie

Elixír Sedmibylí

10	1
20	2
30	3
40	4
50	5
60	6
70	7
80	8
90	9
100	10



19 zl
0,2 lb
1 den

Dokáže účinně vyléčit zranění, zastavit otravu krve a tlumit bolest. Vyléčí 3k6+6 životů.

Alchymie

Elixír
Zapomnění

10	1
20	2
30	3
40	4
50	5
60	6
70	7
80	8
90	9
100	10



30 zl
0,2 lb

Po pozření způsobuje otupělost v cíli na jednu směnu (15 minut). Po této době si cíl nic nepamatuje.

Alchymie

Sliz

10	1
20	2
30	3
40	4
50	5
60	6
70	7
80	8
90	9
100	10



6 zl
0,2 lb

Touto substancí lze slepit cokoli. Znovu to zničit znamená překonat past Sil x 20. Ve dvou dostanou výhodu +5..

Alchymie

Univerzální
protijed

10	1
20	2
30	3
40	4
50	5
60	6
70	7
80	8
90	9
100	10



7 zl
0,2 lb
2 ho

Neutralizuje jakékoliv jedy s nebezpečností 7. Silnější oslabí na polovinu po dobu jejich trvání.

Alchymie

Vak beztlíže

10	1
20	2
30	3
40	4
50	5
60	6
70	7
80	8
90	9
100	10



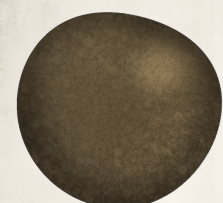
150 zl
1,2 lb

30x60 coulů velký vak. Cokoli je do něj zastrčeno nic neváží, pokud to nevyhlučuje.

Alchymie

Výbušná hlína

10	1
20	2
30	3
40	4
50	5
60	6
70	7
80	8
90	9
100	10



11 zl
1 lb

Tvárná hmota. Kontaktem s ohněm exploduje. Všichni v okolí tří sáhů jsou zraněni za 2k6 životů.

Alchymie

Zápalná šňůra



4 st
50 un

60 coulů dlouhá šňůra
napuštěná látkami. Jiskřivě
hoří 10 coulů za kolo.

Alchymie

Zředěný líh



1 st
0.2 lb

Užívá se k desinfekci (zabránění
šíření infekcí), čištění vybavení a
je hořlavá.

Alchymie

Dýmovnice

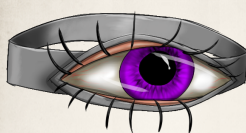


1 st
0.2 lb

Na pět minut vytvoří kouli
neprostupného kouře o
poloměru 10 sáhů. Odpaluje
se pomocí zápalné šňůry.

Alchymie

Prsten varování



41 zl
0.1 lb

Varuje nositele prstenu na
přítomnost nepřítele dle fetišu v
prstenu. Pokud je blíž než 100 s,
začne se zahřívat a světélkovat.
Čím blíže, tím více.

Alchymie

Respirátor



72 zl
0.6 lb

Lze s ním dýchat v
nedýchatelném prostředí
na jednu směnu (15 min). V
dýchatelném prostředí ho
lze za kolo naplnit.

Alchymie

Sibériův posilující
lektvar - Síla

6 zl
0.2 lb
7 dní

Dočasně zvyšuje sílu na dvě
hodiny.
Stupeň:

1 2 3 4 5 6

Alchymie

Sibériův posilující lektvar
Obratnost

6 zl
0.2 lb
7 dní

Dočasně zvyšuje obratnost
na dvě hodiny.
Stupeň:

1 2 3 4 5 6

Alchymie

Sibériův posilující lektvar
Odolnost

6 zl
0.2 lb
7 dní

Dočasně zvyšuje odolnost na
dvě hodiny.
Stupeň:

1 2 3 4 5 6

Alchymie

Krvavé ostří



3
2
2
6 / 15 sáhů

Dýka se speciální
magickou úpravou, díky
níž nelze dýka ztupit.

1 zl
0.5 lb



Tato zbraň lze zapálit škrtnutím.
Plameny mají pět coulů, svítí na
dva sáhy, při zásahu způsobí
1k6/2 ohnivého zranění.

B

Kouzelný luk
Tento luk má +1 do účinnosti a zranění.

Světloprach



41 zl
0,1 lb

Tento prášek při kontaktu se vzduchem svítí. Kávová lžička svítí jako pochodně dvě hodiny. Nevydává teplo, má jen lehký zápach síry.

Sibériuŋ posilující lektvar



6 zł
0,2 lb
7 dní

Dočasně zvyšuje charisma
na dvě hodiny.

Stupeň:

1 2 3 4 5 6

Sibériuň posilující elektvar - inteligence



6 zl
0,2 lb
7 dní

Dočasně zvyšuje inteligenci
na dvě hodiny.

Stupeň:

1 2 3 4 5 6