

# Alchymie

Alchymie je velice mocný a nebezpečný nástroj. Ti nejlepší z alchymistů dokážou opravdové zázraky, od vzkříšení mrtvých po efekty, kteří si normální lidé pletou s magií. Stát se dobrých alchymistou však vyžaduje poměrně velké úsilí a ne každému se to podaří.

**V oboru alchymie rozdělujeme lektvary do tří základních skupin lektvarů.** První a největší skupina lektvarů se nazývá elementární. Dále máme skupinu magických lektvarů a v neposlední řadě skupinu nepitelných lektvarů. Každá tato skupina má hojně využití a zastoupení v odlišných situacích.

## Základní nauka o elementární alchymii

**Rostliny a ingredience** – Ve světě Gothicu se můžete setkat s mnoha různými přísadami, které se dají použít pro vytvoření lektvarů. Nejčastější složkou lektvarů jsou rostliny a houby, které rostou v okolí města Khorinis. **Každá ingredience, kterou přidáme do lektvarů, obsahuje hlavní a vedlejší efekt.** S těmito efekty se každý alchymista naučí pracovat a díky tomu je schopný efekty kombinovat či rušit.

Pro rušení efektů se používají **základní ingredience** jako sůl, cukr, skořice atd. Efekty se také dají vyrušit vhodnou kombinací. U základních ingrediencí platí vždy efekt podle druhu základního roztoku, v kterém lektvar mícháme, více o tom je popsáno v kapitole základní roztoky. Rostliny a houby se dají najít na herním území, ale pro použití do lektvarů vyžadují speciální úpravy např. sušení. Po těchto úpravách bude mít k alchymista dle kytky k dispozici nasušené byliny smíchané s danou barvou barviva, které může již použít do lektvarů. **Při použití ingrediencí v lektvaru se musí tento lektvar určitou dobu ohřát, aby ze sebe uvolnil co nejvíce svého efektu.**

Základní ingredience	Hlavní	Vedlejší
Sůl	ruší intoxikaci	vyvolá průjem
Cukr	ruší únavu	ruší spánek
Chili	vyvolá vzplanutí	ruší energii
Vanilkový cukr	ruší halucinaci	ruší otravu
Skořice	ruší slepotu/hluchotu	ruší léčení
Pepř	vyvolá zamrznutí	ruší ochranu
Červená paprika	ruší vyléčení	ruší ztr. koordinace či amnézii
Citron	ruší závislost	ruší chtíč

Rostliny a houby	Hlavní	Vedlejší
Léčivá bylina	léčení	únava
Měsíční bylina	energie	intoxikace
Ohnivá kopřiva	chtíč	hluchota/slepota
Dračí kořen	ochrana	vyléčení
Královský šťovík	ruší libovolný efekt	
Ranní rosa (houba)	otrava	halucinace
Otrokův chléb (houba)	spánek	závislost

## Základní roztoky (*kladný, záporný, neutrální*)

Pokud chce alchymista začít s výrobou lektvaru, musí si nejprve vytvořit základní roztok, v kterém již bude míchat lektvary. Tento roztok je velice důležitý jelikož určuje základní vlastnosti probíhajících reakcí a tudíž by si měl každý alchymista nejprve pořádně rozmyslet, jakého efektu chce dosáhnout. Máme tedy dva základní typy roztoků a to **kladný** a **záporný**. Jejich kombinací můžeme ještě docílit pokročilejšího roztoku a to **neutrálního**. Pokud se snažíme dosáhnout hlavního efektu, použijeme roztok kladný, pokud chceme naopak převážně nějaký z vedlejších efektů, použijeme roztok záporný.

Základní roztoky mají jednu společnou **vlastnost** a to tu, že v sobě udrží jeden hlavní a jeden vedlejší efekt. Platí pravidlo, **žepokud se při výrobě lektvarů objeví v roztoku více efektů, než udrží, započne reakce**. Vlastnosti reakce tedy již závisí na druhu použitého roztoku a budou probrány níže.

**Příklad:** *Pokud vytvořím kladný či záporný roztok a vložím do něj léčivou bylinu, objeví se mi v lektvaru hlavní efekt léčení a vedlejší efekt únava. Jelikož tento roztok v sobě udrží právě jeden hlavní a vedlejší efekt nezapočne žádná reakce a tyto efekty mi v lektvaru zůstanou.*

Většina alchymistů mezi sebou rozlišuje dva druhy přípravy lektvarů. Ty označuje jako **čistá** a **nečistá alchymie**. U čisté alchymie se alchymista snaží dosáhnout pouze jednoho efektu, který zamýšlí a ostatních efektů se pokouší v průběhu přípravy zbavit. Naopak u nečisté alchymie je alchymistovým cílem vytvořit lektvar, který bude těchto efektů obsahovat více.

**Příklad:** *V předchozím příkladu jsme vytvořili lektvar, který obsahoval jako hlavní efekt léčení a jako vedlejší efekt únavu. Toto je lektvar nečisté alchymie. Pokud bychom zamýšleli vytvořit lektvar čisté alchymie, museli bychom si zvolit jeden z těchto efektů a ten druhý zrušit. Tedy pokud bychom si zvolili léčení, vytvořili bychom lektvar v kladném roztoku a přidali do něj cukr. Pokud bychom si zvolili únavu, vytvořili bychom lektvar naopak v záporném roztoku a přidali skořici.*

Jak jste si na příkladu mohli všimnout, **základní ingredience** mají své vlastnosti určené roztokem v kterém je připravujeme. Tedy pokud tvořím lektvar v kladném roztoku, počítají se mi hlavní efekty základních ingrediencí. Pokud tvořím lektvar v záporném roztoku, počítají se mi vedlejší efekty základních ingrediencí.

Tedy kdybychom potřebovali vedlejší efekt základní ingredience v kladném lektvaru či opačně, není to žádná překážka. Většina alchymistů zná finty, kterými toho snadno docílí. Tato finta je označována jako **louhování**. Pokud by alchymista potřeboval například vedlejší efekt u pepře, který ruší ochranu, ale vařil kladný roztok. Naložil by trochu pepře do záporného roztoku a tuto směs by poté přidal do kladného lektvaru, který připravuje. **Když základní ingredienci naložíme na chvíli do kladného či záporného roztoku, ingredience automaticky dle roztoku uvolní svůj efekt**, který pak můžeme přidat do lektvaru a již nás neomezuje jeho základní roztok.

Kromě základních dvou roztoků existuje ještě pokročilý roztok **neutrální**, ten vznikne smícháním kladného a záporného roztoku, či pokud se při reakci na jedné straně objeví dva efekty. **Neutrální roztok v sobě udrží celkem 3 efekty a v kombinaci vždy maximálně 2:1 nebo 1:2**. Tedy nelze mít 3 hlavní, či vedlejší efekty. Výsledný roztok je neudrží a dojde k výbuchu. Reakce u něj nastává až po přidání 4 efektu. Základní ingredience zde pouští oba své efekty, pokud bychom chtěli docílit pouze jednoho efektu základní ingredience, použijeme louhování.

## Příklad Základních lektvarů

- 1) **Extrakt léčivé síly +**  
Vyléčí 1x lehké zranění  
Léčivá bylina + cukr
- 2) **Extrakt hojivé síly –**  
Vyléčí 1x lehké zranění + otravu  
Dračí kořen + pepř
- 3) **Extrakt energie +**  
Doplní 1x kámen (max. do 2 kruhu)  
Měsíční bylina + sůl
- 4) **Extrakt spánku +**  
Oběť dostává spánek  
Otrokův chléb + citron
- 5) **Extrakt halucinace -**  
Oběť dostává halucinace – 10 min trvá  
Ranní rosa + vanilkový cukr
- 7) **Extrakt otravy +**  
Oběť dostává otravu  
Ranní rosa + vanilkový cukr
- 8) **Extrakt závislosti -**  
Postava po vypití dostává závislost  
Otrokův chléb + cukr
- 9) **Extrakt slepoty -**  
Postava dostává slepotu na 10min  
Ohnivá kopřiva + citron
- 10) **Extrakt hluchoty -**  
Postava dostává hluchotu na 10min  
Ohnivá kopřiva + citron
- 11) **Extrakt chtíče +**  
Postava dostává chtíč  
Ohnivá kopřiva + skořice
- 12) **Extrakt únavy –**  
Postava po vypití dostává únavu  
Léčivá bylina + skořice

## Reakce

U **extraktů**, které jsou považovány za základní lektvary, tedy žádná reakce neprobíhá, pouze se vyruší určité efekty. Reakce začíná probíhat, až u **elixírů** kde již kombinujeme více efektů najednou. **Tedy pokud kombinujeme rostliny či houby mezi sebou vznikají reakce.** Nejprve si probereme základní reakce kladného a záporného roztoku. Již jsme si řekli, že tyto základní roztoky udrží jeden kladný a jeden vedlejší efekt. Při přidání dalšího efektů započne reakce, kdy mi jednotlivé efekty podle určitého pravidla daného základním roztokem zreagují.

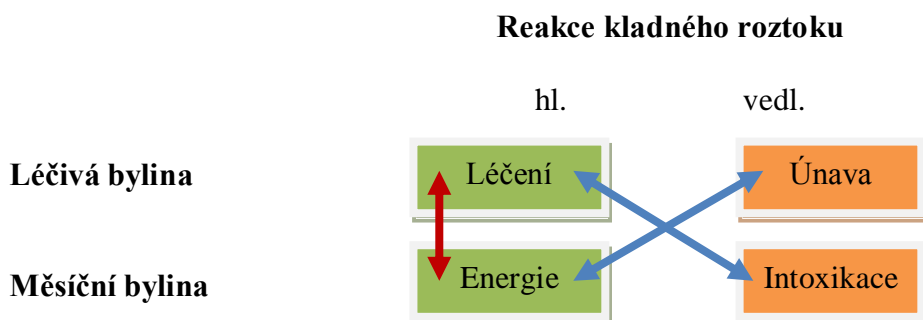
**Roztok je schopný reagovat maximálně mezi čtyřmi efekty** a to maximálně mezi 2 hlavními a 2 vedlejšími. Pokud by u reakce bylo přítomno více efektů, roztok ztrácí schopnost udržení efektů a energie je okamžitě uvolněna ve formě výbuchu. Proto při kombinaci musíme dbát především na bezpečnost.

**Základní pravidlo, které platí pro všechny reakce je, buďto to zreaguje nebo to vypadne!!!**

### Kladný roztok

Kladný roztok je tedy vhodný pro přípravu hlavních efektů a po přidání základní ingredience platí její hlavní efekt. Průběh reakce kladného roztoku bude vysvětlen na následujícím příkladě.

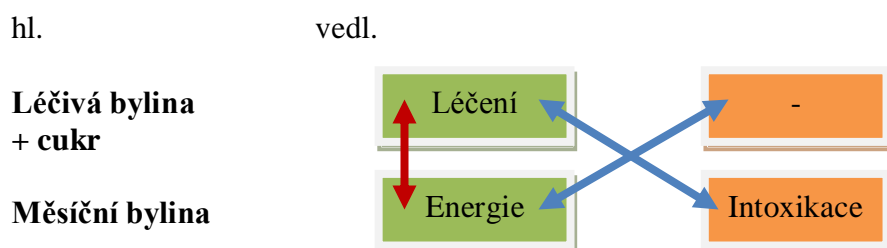
**Příklad:** Pokud bych do kladného roztoku přidal léčivou bylinu a ještě k tomu měsíční bylinu reakce mi bude probíhat podle obrázku. Léčivá bylina obsahuje hlavní efekt léčení a vedlejší efekt únavu. Oproti tomu měsíční bylina má hlavní efekt manu a vedlejší intoxikaci. Většinou je dobré si efekty rozepsat do pomyslné tabulky jak je uvedeno na obrázku.



Tedy u kladného roztoku zreagují hlavní efekty mezi sebou (označeno červenou šipkou) a poté hlavní efekty s vedlejšími efekty protějšší ingredience (označeno modrou šipkou). Ze svislé kombinace (červená šipka) vznikají **hlavní efekty** a z křížové kombinace (modrá šipka) vznikají **vedlejší efekty**.

Výsledný lektvar by měl hlavní efekt celkovou obnova a vedlejší efekt únavu many. Efekty léčení a intoxikace spolu nereagují, takže zmizí podle pravidla **nezreaguje – vypadne**. Jednalo by se o nečistou alchymii. Pokud bychom chtěli pouze efekt celková obnova, museli bychom přidat do roztoku s rostlinami ještě cukr. Ten by nám zrušil efekt únava a reakce by vypadala takto.

## Reakce kladného roztoku po přidání základní ingredience



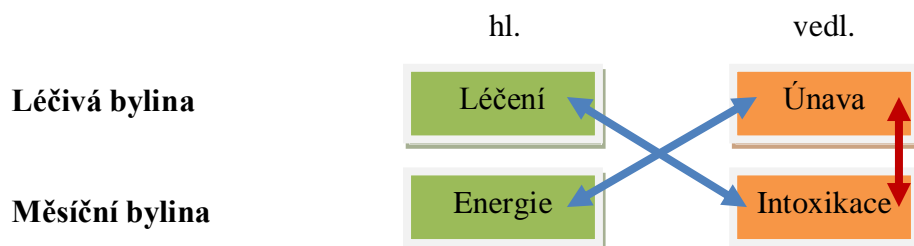
V tuto chvíli dostáváme pouze efekt hlavní a to celkovou obnovu, mohli bychom vyrušit i intoxikaci ale v tomto případě to není potřeba.

## Záporný roztok

Záporný roztok je vhodný pro přípravu vedlejších efektů a po přidání základní ingredience platí její vedlejší efekt. Průběh reakce bude opět vysvětlen na příkladě, ale uvidíte, že je to téměř to samé.

**Příklad:** Pro názornost použijeme ty samé rostliny jako v předchozím případě, akorát je budeme míchat v záporném roztoku. Tedy léčivá bylina s efekty léčení, únava a měsíční bylina s efekty energie, intoxikace. Opět platí, že je dobré si efekty rozepsat pod sebe do tabulky.

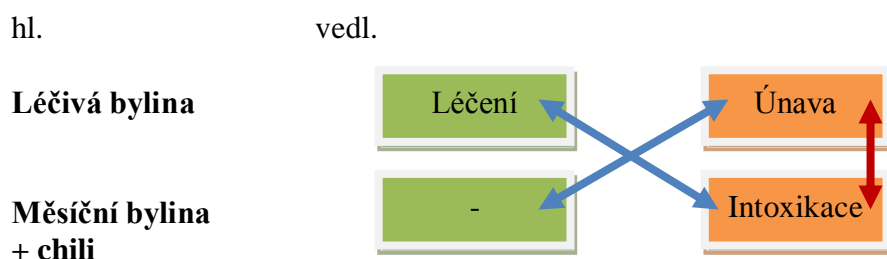
## Reakce záporného roztoku



U záporného roztoku zreagují vedlejší efekty mezi sebou (označeno červenou šipkou) a poté vedlejší efekty s hlavními efekty protější ingredience (označeno modrou šipkou). Ze svislé kombinace (červená šipka) vznikají opět **hlavní efekty** a z křížové kombinace (modrá šipka) vznikají **vedlejší efekty**.

Výsledný lektvar by měl hlavní efekt ztrátu koordinace a vedlejší efekt útlum energie. Efekty léčení a intoxikace spolu nereagují, takže zmizí podle pravidla **nezreaguje – vypadne**. Jednalo by se o nečistou alchymii. Pokud bychom chtěli pouze efekt ztráta koordinace, muselibychom přidat do roztoku s rostlinami ještě chili. Chili by nám zrušilo efekt energie a reakce by vypadala takto.

## Reakce záporného roztoku po přidání základní ingredience



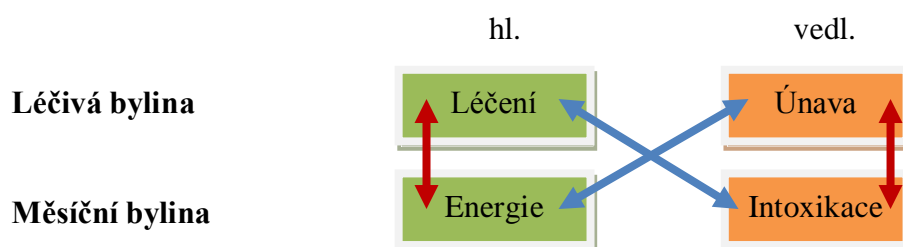
V tuto chvíli dostáváme pouze efekt hlavní a to ztráta koordinace, mohli bychom vyrušit i léčení ale v tomto případě to není potřeba.

## Neutrální roztok

Neutrální roztok je vhodný pro všechny typy lektvarů. Získá se smícháním kladného a záporného roztoku, či pokud při reakci vzniknou výsledné 3 efekty. Tento roztok v sobě v základě **udrží 3 efekty**. To znamená, že pokud dám do roztoku léčivou bylinu, která má efekty dva, můžu přidat do roztoku ještě jeden efekt (např: závislost) a všechny efekty mi v lektvaru zůstanou bez reakce. Po přidání 4 efektu již započíná reakce. Opět ale můžu celkově míchat maximálně 4 efekty. Základní ingredience v lektvaru reagují tak, že obnášejí oba své efekty tedy hlavní i vedlejší. Průběh reakce bude vysvětlen opět na příkladě.

**Příklad:** Pro názornost budeme opět míchat ty samé rostliny, tedy léčivou bylinu a rostlinu many, ale tentokrát v neutrálním roztoku. Tedy léčivá bylina s efekty léčení, únava a měsíční bylina s efekty energie, intoxikace. Opět platí, že je dobré si efekty rozepsat pod sebe do tabulky.

## Reakce neutrálního roztoku



U neutrálního roztoku tedy zreagují jak hlavní efekty mezi sebou tak i vedlejší efekty mezi sebou (označeno červenou šipkou). Poté hlavní efekty s vedlejšími efekty protější ingredience (označeno modrou šipkou). Ze svislé kombinace (červená šipka) vznikají **hlavní efekty** a z křížové kombinace (modrá šipka) vznikají **vedlejší efekty**.

Výsledný lektvar bude mít hlavní efekty dva a to celkovou obnovu a ztrátu koordinace a vedlejší efekt útlum energie. Efekty léčení a intoxikace spolu nereagují, takže zmizí podle pravidla **nezreaguje – vypadne**. Jednalo by se o nečistou alchymii. Pokud bychom chtěli pouze jeden z těchto efektů museli bychom toho docílit opět pomocí základních ingrediencí.

## Efekty

Zatím si možná říkáte, jak máte poznat, který efekt reaguje s čím a co z toho vznikne za kombinaci. Tohle jsou právě skryté taje alchymie, které se vám budou objevovat postupně. Jelikož všechny kombinace různých efektů jsou předem určeny (opravdu všechny ☺ ) máte možnost jak **vlastního bádání**, tak **zjišťování kombinací** efektů z různých starých knih či svitků s recepty.

Způsobu je opravdu mnoho, mnohdy můžete dojít ke stejnému lektvaru úplně jinou či novou cestou, kterou před tím nikdo neznal. Při bádání stačí jen popsat svému mistrovi postup přípravy lektvaru, který jste vyrobili a on vám napíše buď přímo na lektvar, nebo na papírek efekt, který si budete moci přečíst, až bude tento lektvar použit. Momentálně je k dispozici zhruba okolo 120 efektů, na které můžete v alchymii narazit.

K efektům se vztahuje ještě pár posledních pravidel, které nám většinou značně zjednoduší tento systém a je důležité je dodržovat.

Můžeme se setkat s 3 skupinami efektu. První skupina jsou **efekty základní**, tyto efekty nevznikají za pomoci reakce (např. léčení, energie). Dále máme **efekty pokročilé**, které již vznikají reakcí základních efektů (např. celková obnova, Útlum energie). A jako poslední jsou **efekty mistrné**, které vznikají při reakci pokročilých efektů (např. reinkarnace, Postupná amnézie).

**První důležité pravidlo mezi efekty je**, že efekty základní reagují pouze se základními efekty. Efekty pokročilé pouze s pokročilými. Mistrné efekty se zatím nepodařilo nijak přinutit k reakci, Každý efekt ještě reaguje sám se sebou, ale při kombinaci lepšího a horšího zůstane vždy jen lepší. Je to způsobeno tím, že vyšší efekt již nemůže být ovlivňován nižším a pohltí ho beze změny.

**Druhé důležité pravidlo mezi efekty je**, že pokud v lektvaru zůstane stejný hlavní a vedlejší efekt platí jen ten hlavní a pokud v lektvaru zůstane jen vedlejší efekt, stává se z něj automaticky hlavní.

**Dále platí již několikrát zmíněné pravidlo, že efekt, který při reakci nezreaguje tak vypadne. Kombinace efektů jsou vypsány níže.**

## Katalyzátor

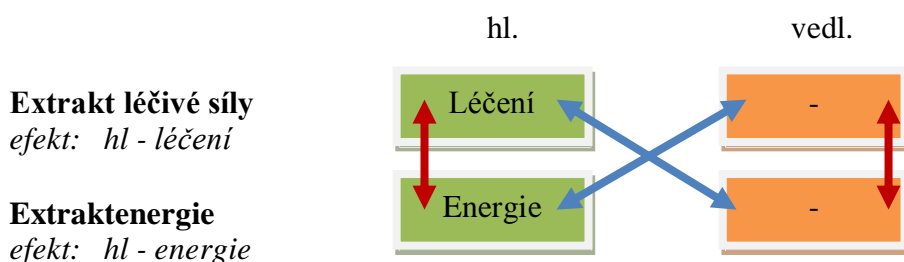
Pokud budeme míchat lektvary z bylin a hub, vše bude probíhat dle již zmíněných pravidel. Takové lektvary se musí vždy chvíli vařit, aby se efekt z byliny či houby uvolnil. **Lektvary však můžeme míchat i z již hotových lektvarů.** V takovém případě není potřeba lektvar znovu vařit, jelikož efekty už jsou uvolněné. Míchat se samozřejmě můžou jen lektvary, které obsahují pouze stejné stupně efektů. Tedy základní se základními, či pokročilé s pokročilými. **Mistrné lektvary nelze míchat**, protože se u nich nedaří vyvolat reakci ani katalyzátorem. Kombinace mezi stupni lektvarů není možná.

Proto, aby nám započala reakce bez potřebného množství efektu (abychom roztok přehltili a vznikla reakce) musíme reakci vyvolat uměle. **To se provádí přidáním katalyzátoru, který reakci vyvolá i přes menší počet efektu a efekty se uvolní bez zahřátí roztoku.** Jako katalyzátory se používají různé šumáky, které se přisypou do roztoku.

Stejně jako u reakcí z bylin a hub, je možné míchat **maximálně 4 efekty**. Jinak roztok energii neudrží a dojde k nebezpečnému výbuchu. **Princip spočívá v uvolnění efektu z již hotových lektvarů do nového roztoku.** Jediný roztok, který dokáže pohltit uvolněné efekty již z hotových lektvarů je **roztok neutrální**. Jiný roztok, nelze při míchání již hotových lektvarů použít. Reakce probíhá podle stejných pravidel jako při klasickém vaření bylin, či hub v neutrálním roztoku. Dokonce můžeme do roztoku přidávat i základní ingredience, pokud pracujeme se základními lektvary.

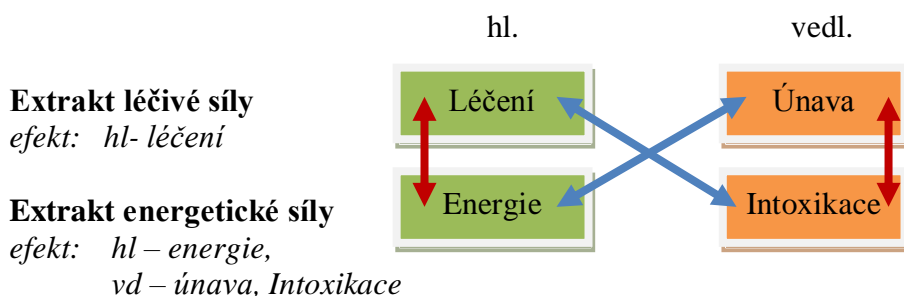
Jelikož škála lektvarů je velmi rozsáhlá a můžeme potkat lektvary s různým počtem efektů (maximálně 3) Je potřeba efekty při míchání sestavit do již známé pomyslné tabulky. V které opět platí maximální množství 2 efektů na každé straně, jinak roztok efekty neudrží a dojde k výbuchu. **Z toho vyplývá, že jdou míchat maximálně dva hotové lektvary mezi sebou.** Lektvary mohou dohromady obsahovat více efektů než 4, ale musím nadbytečné efekty zrušit, než přidám katalyzátor a započnu reakce. Skládání efektů do tabulky je podle pořadí, v kterém přimíchávám lektvary do roztoku.

### Reakce hotových lektvarů v neutrálním roztoku Bez vedlejších efektů



V tomto případě mícháme mezi sebou dva již hotové lektvary Extrakt léčivé síly a Extrakt many. Lektvary v sobě obsahují každý pouze jeden hlavní efekt a žádný vedlejší. Jelikož je zde reakce vyvolána uměle katalyzátorem, proběhne pouze mezi efekty, na obou stranách šipky. **Výsledkem bude celková obnova jako hlavní efekt.**

### Reakce hotových lektvarů v neutrálním roztoku S vedlejšími efekty



Nyní mícháme opět Extrakt léčivé síly a oproti minulému příkladu Extrakt manové síly, tento lektvar je zřejmě vyroben jako nepříjemné překvapení pro mága. **Výsledkem budou dva hlavní efekty Celková obnova, Ztráta koordinace a vedlejší efekt Útlum energie.** Efekty léčení a intoxikace spolu nereagují, v opačném případě by došlo k výbuchu, jelikož by lektvar obsahoval více než 3 efekty. **Také bychom do lektvaru mohli přidat ještě základní ingredienci cukr, který by nám zrušil únavu.** Díky tomu by výsledný lektvar obsahoval pouze jeden hlavní efekt Celková obnova.



## Seznam základních efektů:

- Energie
- Halucinace
- Hluchota
- Chtíč
- Intoxikace
- Léčení
- Ochrana
- Otrava
- Průjem
- Slepota
- Spánek
- Únava
- Vyléčení
- Vzplanutí
- Zamrznutí
- Závislost

## Základní

### - **Energie**

Doplní jeden runový kámen do 2 kruhu. Mág část lektvaru vypije a část aplikuje na runový kámen, který si zvolí.

### - **Halucinace**

Postavě, která je postižena halucinací, se před očima začnou zjevovat nepravdivé, ale velice živé obrazy (které si může vymyslet, pokud vám je někdo nevnukne – neřekne). Tento stav trvá 5 minut.

### - **Hluchota**

Postava neslyší žádné zvuky, ani hlasy. Velmi slabě (jakobyz dálky) slyší pouze věci, které jsou jí velmi hlasitým řevem zdůrazňovány (Doporučují se ucpávky do uší). Stav trvá 10 minut.

### - **Chtíč**

Postava je lehce nadržena. Pokud má možnost pokusí se uspokojit své choutky, ale pokud ne, nebude dělat moc velké problémy a tento stav s rukama v klíně přečká. Rozhodně bude využívat příležitosti ke svádění a podlézání. Stav trvá 10 min

### - **Intoxikace**

Intoxikovaný hráč to asi přehnal s trávou z bažin :-). Všechny problémy mu odpluly po vodě, je klidný, vyrovnaný, až moc přátelský a přitulný. Stav trvá asi 10 min (lze prodloužit dle typu trávy z bažin).

### - **Léčení**

Vyléčí postavě jedno lehké zranění. Všechna vyléčení se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s.

### - **Ochrana**

Zajišťuje imunitu na základní efekty získané z lektvarů. Stav trvá 1 hodinu.

#### - **Otrava**

Otráví postavu. Postavě je následující půl hodinu špatně, zvrací a má průjem. Je bílá a občas padá na zem. Po půl hodině vypadá otrávený už lépe, ale stále občas ventiluje své tekutiny. Po hodině je postava uzdravena a již jí je dobře. Stav trvá celkem 1 hodinu.

#### - **Průjem**

Dotyčný nemůže vydržet chvíli bez toalety, je nucen pořád odbíhat. Stav trvá 10 min.

#### - **Slepota**

Postava nevidí nic než černočernou tmou. Hraje RP slepce. Pro odvážné, doporučujeme oči převázat páskou a zkusit si to naostro (není povinné). Stav trvá 10 minut.

#### - **Spánek**

Jedná se o popis běžného spánku. Postava dostává sražení a na zemi usne hlubokým spánkem, ze kterého ji pomocí RP dokáže jakýkoliv hráč probudit. Spánek trvá asi 5 minut a je jen na hráči, za jak hluboký ho považuje, ale měl by si vždy s probouzením dát na čas.

#### - **Únava**

Unavenou postavu bolí všechny části těla. Nemůže běhat ani se rychle pohybovat. Únavy se dá zbavit 10 minutovým odpočinkem. Pokud bude postava v této době vyvíjet nějakou další aktivitu, únava se prodlužuje a postava začne náhodně, kdy uzná za vhodné, kolabovat. Při každém zkolabování usne na 5 min. Únavy se lze zbavit pouze 10min odpočinkem a odpočinek při zkolabování se nepočítá.

#### - **Vyléčení**

Vyléčí postavě jedno lehké zranění. Také vyléčí základní efekt otrava. Všechna vyléčení se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s.

#### - **Vzplanutí**

Postava začne okamžitě hořet. Hořící postava přestane v jakékoliv aktivitě, a začne se snažit uhasit. Pokud postava nebude do 30ti sekund uhašena, umírá. Uhasit hořící postavu lze za pomoci dalšího člověka, který vás udusá, když se válíte na zemi nebo poleje vodou. Tento stav vyrušuje stav Zamrznutí na dané osobě, daná osoba pak není ničím postižena.

#### - **Zamrznutí**

Kolem hráče se vytvoří kostka ledu. Hráč je uvězněný uvnitř, nemůže se nijak pohybovat ani být zraněn jakoukoli zbraní. Zamrzne v pohybu, který zrovna vykonával. Zamrznutí trvá 10s, poté hráč rozmrzá. Tento stav vyrušuje stav Vzplanutí na dané osobě, daná osoba pak není ničím postižena.

#### - **Závislost**

Postava získala závislost na tuto látku. Musí jí požívat každou hodinu. Pokud vynechá svůj hodinový příděl, postava začíná být agresivní, dostává stav Únava a její jediný cíl je získat si další dávku látky. Pokud vynechá dva přídělky za sebou, postava dostává Slepotu. Po dalších 20 min je postava ze závislosti i sleposti vyléčena. (Dodatečné efekty jsou k nahlédnutí na nástěnce u podia)

## Seznam pokročilých efektů:

- Amnézie
  - Celková obnova
  - Drogová závislost
  - Energetický spánek
  - Energie II
  - Erotický spánek
  - Halucinace II
  - Hluchota II
  - Chtíč II
  - Léčebná ochrana
  - Léčebný spánek
  - Náměsíční spánek
  - Němota
  - Ochrana II
  - Ochrana otravy
  - Ochrana proti halucinaci
  - Ochrana proti hluchotě
  - Ochrana proti chtíči
  - Ochrana proti intoxikaci
  - Ochrana proti slepotě
  - Ochrana proti spánku
  - Ochrana proti vzplanutí
  - Ochrana proti zamrznutí
  - Ochrana proti závislosti
  - Ochromení
  - Otrava II
  - Otrava III
  - Postupující hluchota
  - Postupující slepota
  - Procitnutí
  - Přeměna
  - Rezerva energie
  - Sexuální oddech
  - Slabost
  - Slabý opar chtíče
  - Slepota II
  - Spánek II
  - Šílenství
  - Útlum energie
  - Vyhoření energie
  - Vyléčení halucinace
  - Vyléčení hluchoty
  - Vyléčení chtíče
  - Vyléčení II
  - Vyléčení intoxikace
  - Vyléčení otravy
  - Vyléčení slepoty
  - Vyléčení spánku
- Vyléčení závislosti
  - Závislost II
  - Zhoubný spánek
  - Zmražení energie
  - Ztráta koordinace

- **Amnézie**

Postava dostává amnézii, vymažou se jí vzpomínky na posledních 15 minut.

Neví, co dělala, neví, jak se dostala tam kde je a zřejmě se to bez cizí pomoci nikdy nedozví.

- **Celková obnova**

Doplní jeden runový kámen do 2 kruhu a vyléčí postavě jedno lehké zranění. Všechna vyléčení se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s. Mág část lektvaru vypije a část aplikuje na runový kámen, který si zvolí.

- **Drogová závislost**

Postava dostává závislost na trávu z bažin, či alkohol. Alespoň jednu z těchto věcí musí každou hodinu požívat a hrát její efekt, jinak propadne obrovské depresi a za každou cenu se bude snažit sehnat si další dávku. Jakmile vynechá svůj příděl, tak začne narůstat deprese s chutí, která po 1h odezní, ale v závěrečné půl hodině postava oslepne, či ohluchne (může si zvolit). Poté je ze závislosti vyléčena.

- **Energetický spánek**

Postava usíná hlubokým spánkem, ze kterého ji pomocí RP dokáže jakýkoliv hráč probudit. Spánek trvá minimálně 5 minut. A pokud při něm není postava probuzena (hlasité zvuky, dotyky) obnoví se jí všechny runové kameny do 2 kruhu. Mág část lektvaru vypije a část aplikuje na runové kameny, který si zvolí.

- **Energie II**

Doplní jeden runový kámen do 4 kruhu. Mág část lektvaru vypije a část aplikuje na runový kámen, který si zvolí.

- **Erotický spánek**

Postava usíná hlubokým spánkem, ze kterého ji pomocí RP dokáže jakýkoliv hráč probudit. Spánek trvá asi 5 minut. Ve spánku se jí zdají divoké a živé erotické sny, které částečně prožívá.

- **Halucinace II**

Postavě, která je postižena halucinací, se před očima začnou zjevovat nepravdivé, ale velice živé obrazy (které si může vymyslet, pokud vám je někdo nevnukne – neřekne). Do těchto představ se snažte zapojit i své okolí a nevěřte, že oni je nevidí. Jsou příliš živé. Tento stav trvá 15 minut.

- **Hluchota II**

Postava neslyší žádné zvuky, ani hlasy. Neslyší ani hlasité povely, prostě vůbec nic (Doporučuji se ucpávky do uší). Stav trvá 30 min, poté začne postava do 10 min postupně opět slyšet.

- **Chtíč II**

Tento efekt zajišťuje 10 min absolutní chuť k pohlavnímu styku. Dotyčný se nenechá ničím odradit a uspokojí se, kde může i přes protesty okolí.

- **Léčebná ochrana**

Postava dostává na hodinu léčebnou ochranu, která zajišťuje, že první utržený lehký zásah jí bude zregenerován. Regenerace probíhá pozvolna, minimálně 30s. Nejlépe mimo boj, aby byla náležitě zahrána. Těžká zranění se však nevyléčí.

- **Léčebný spánek**

Jedná se o popis běžného spánku. Postava dostává sražení a na zemi usne hlubokým spánkem, ze kterého ji pomocí RP dokáže jakýkoliv hráč probudit. Spánek trvá cca 5 min, a pokud není postava nikým probuzena (hlasité zvuky, dotyky), vyléčí si všechna fyzická zranění (lehká a těžká)

- **Náměsíční spánek**

Jedná se o popis běžného spánku. Postava dostává sražení a na zemi usne hlubokým spánkem, ze kterého ji pomocí RP dokáže jakýkoliv hráč probudit. Spánek trvá cca 5 min. Při tomto spánku, prožívá velice živý sen a cestuje po svém okolí.

- **Němota**

Po vypití postava ztrácí schopnost mluvit po dobu 10 min.

- **Ochrana II**

Zajišťuje následující 1h imunitu na základní a pokročilé efekty z lektvarů.

- **Ochrana otravy**

Po vypití lektvaru postava dostává 1h imunitu na efekt otrava

- **Ochrana proti halucinaci**

Po vypití lektvaru postava dostává 1h imunitu na efekt halucinace

- **Ochrana proti hluchotě**

Po vypití lektvaru postava dostává 1h imunitu na efekt hluchota

- **Ochrana proti chtíči**

Po vypití lektvaru postava dostává 1h imunitu na efekt chtíč

- **Ochrana proti intoxikaci**

Po vypití lektvaru postava dostává 1h imunitu na efekt intoxikace

- **Ochrana proti slepotě**

Po vypití lektvaru postava dostává 1h imunitu na efekt slepota

- **Ochrana proti spánku**

Po vypití lektvaru postava dostává 1h imunitu na efekt spánek

- **Ochrana proti vzplanutí**

Po vypití lektvaru postava dostává 1h imunitu na efekt vzplanutí

- **Ochrana proti zamrznutí**

Po vypití lektvaru postava dostává 1h imunitu na efekt zamrznutí

- **Ochrana proti závislosti**

Po vypití lektvaru postava dostává 1h imunitu na efekt závislost

- **Ochromení**

Po vypití tohoto lektvaru je postava zbavena smyslů zraku, sluchu a řeči. Tento stav trvá 10 min, poté pomine. (Doporučují se ucpávky do uší a páska přes oči)

- **Otrava II**

Otrava se projevuje až po 15min. Dotyčnému se točí hlava a nemůže chodit rovně. Není mu špatně, ale moc dobře neslyší ani nevidí. Po půl hodině tohoto stavu postava dostává stav slepota nebo hluchota (může si vybrat), který po 15 min odezní. Postava je pak z otravy II vyléčena, ale získává efekt únava a měla by si odpočinout. (Popisy všech stavů jsou vyvěšeny na nástěnce u podia)

- **Otrava III**

Tato otrava účinkuje ihned po vypití. Dotyčnému je napřed 30 min špatně, motá se a nemůže se moc obratně pohybovat. Poté upadne do jakéhosi koma, a není ho možné ničím vzbudit. Velice se potí a rychle dýchá, ale není schopný komunikace kromě náhodných výkřiků. Občas se může i na pár minut probudit a chvíli komunikovat než opět usne. Pokud mu nebude do 1h podána protilátka, dotyčný umírá. (Vyléčit lze lektvarem, či magií)

- **Postupující hluchota**

Po vypití dotyčný začne hůře slyšet, po 10 minutách už slyší pouze hlasité výjevy. A po dalších 5 minutách kompletně ohluchne. Efekt odezní po dalších 30 minutách. (Doporučují se ucpávky do uší) Celková doba efektu je tedy cca 45 min.

- **Postupující slepota**

Po vypití dotyčný začne hůře vidět, po 10 minutách už vidí pouze rozmazané čmouhy. A po dalších 5 minutách kompletně oslepne. Efekt odezní po dalších 30 minutách. Pro odvážné, doporučujeme oči převázat páskou a zkusit si to naostro (není povinné). Celková doba efektu je tedy cca 45 min.

- **Procitnutí**

Živá postava dokáže na 30 min proniknout lehce oponou a díky tomu vidět duše. Duše pouze vidí, nelze s nimi nijak interagovat (ani mluvit). Efekt se značí bílou páskou, která je přiložena u lektvaru.

- **Přeměna**

Pro přeměnu je třeba dojít a domluvit se blíže s bestiářem, závisí to na druhu přeměněné bestie. Před požitím lektvaru navštív bestiář.

- **Rezerva energie**

Mág část lektvaru vypije a část aplikuje na runový kámen, který si zvolí. Maximálně však kámen do 4 kruhu. Poté co jsou všechny mágovy kameny vyčerpané, začne předem zvolený kámen nasávat energii z okolí a během 30s se dobije a je možné ho opět použít. Dobití tedy není instantní a mág ho silně pociťuje. Rezerva je na kameni pouze jednou, pro opětovné použití je třeba nový lektvar.

- **Sexuální oddech**

Po vypití je dotyčný 1h absolutně neschopný použít svoje nádobíčko, či jakkoli se eroticky vzrušit.

- **Slabost**

Postava je velice unavena, nedokáže běhat ani zvedat těžké předměty. Chodí pomalu a často padá a usíná. Po 1h efekt slabost přechází již pouze v efekt únava. (Všechny popisy efektů jsou k nahlédnutí na nástěnce)

- **Slabý opar chtiče**

Kolem dotyčného se po dobu 30 minut tvoří v okruhu 2m slabý opar, který není vidět. Pokud se kolem dotyčného v oparu zdržují osoby déle než 5min začnou být postupně sexuálně nadrženy. Tento efekt odezní do 5minut po odchodu postavy z oparu.

- **Slepota II**

Dotyčný je po dobu 30 minut úplně slepý, nevidí vůbec nic. Efekt po 30 minutách odezní a dotyčný postupně do 10 minut opět začíná vidět. Pro odvážné, doporučujeme oči převázat páskou a zkusit si to naostro (není povinné).

- **Spánek II**

Jedná se o popis běžného spánku. Postava dostává Sražení a na zemi usne hlubokým spánkem, ze kterého ji nejde normálními způsoby vůbec probudit. Probudit lze pouze lektvarem nebo magií. Spánek trvá asi 5 minut a po probuzení bude dotyčný zmaten a dezorientován.

- **Šílenství**

Postavu popadne šílenství. Začne se chovat jako blázen, může mít násilnické sklony a útočit na kohokoli v blízkosti nebo se prostě věnovat pro normálního člověka nepochopitelným věcem, jako lovení mravenců. Stav trvá 5 min. Poté je dotyčný zmaten a dezorientován.

- **Útlum energie**

Znemožní mágovy dobíjet runové kameny 5 a 4 kruhu (Pokud jsou zrovna nabity, tak je zruší). Dále mu zruší všechny zásoby božského vlivu, které mohl mít mág nashromážděné. Efekt trvá do doby, než mág kompletně vyčerpá všechny runové kameny. Pokud byla energie již od začátku vyčerpána, je potřeba alespoň jeden kámen nabít a vybit aby byl efekt zrušen. (Vliv už se nevrátí)

- **Vyhoření energie**

Energie všech runových kamenů, které má mág nabitě, je okamžitě rozptýlena bezškodně do okolí a tím jsou všechny kameny vyčerpány. Jakékoliv bonusy, aplikované na runové kameny lektvary jsou také zrušeny.

- **Vyléčení halucinace**

Po vypití okamžitě vyléčí efekt halucinace. (Neléčí efekt halucinace II) Všechna vyléčení se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s.

- **Vyléčení hluchoty**

Po vypití okamžitě vyléčí efekt hluchota. (Neléčí efekt hluchota II) Všechna vyléčení se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s.

- **Vyléčení chtíče**

Po vypití okamžitě vyléčí efekt chtíč. (Neléčí efekt chtíč II) Všechna vyléčení se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s.

- **Vyléčení II**

Vyléčí postavě všechny lehké a těžké zranění. Také vyléčí efekt otrava I a II. Všechna vyléčení se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s.

- **Vyléčení intoxikace**

Po vypití okamžitě vyléčí efekt intoxikace. Všechna vyléčení se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s.

- **Vyléčení otravy**

Po vypití vyléčí postavě efekty Otrava I a II. Všechna vyléčení se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s.

- **Vyléčení slepoty**

Po vypití okamžitě vyléčí efekt slepota. (Neléčí efekt slepota II) Všechna vyléčení

se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s.

- **Vyléčení spánku**

Po vypití okamžitě vyléčí efekt spánek I a II. Postava je okamžitě probuzena.

- **Vyléčení závislosti**

Po vypití okamžitě vyléčí efekt závislost. (Neléčí efekt závislost II) Všechna vyléčení se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s.

- **Závislost II**

Postava získala závislost na tuto látku. Musí jí požívat každou hodinu. Pokud vynechá svůj hodinový příděl, dostává Slepotu. Ta trvá 15 min, poté odezní. Dotyčný je agresivní a udělá cokoli, aby sehnal další dávku. Pokud do 1h po skončení slepoty nesežene dávku, nebo není ze závislosti vyléčen, umírá. (Dodatečné efekty jsou k nahlédnutí na nástěnce u podia)

- **Zhoubný spánek**

Postava upadá do spánku, pokud není do 5 minut nikým probuzena, probudí se hrozně zpcená a unavená, není jí vůbec dobře. Pokud jí není do půl hodiny poddán lék na otravu II a lepší, zemře. Pokud spánek bude přerušeno, otrava se neprojeví. Přerušit spánek jde normálními způsoby

- **Zmražení energie**

Po vypití je magicky založenému člověku zmrazena všechna energie ve formě božského vlivu. Mág nemůže používat božský vliv (Dobíjet si z něj runové kameny ani ho čerpat) následující 1h.

- **Ztráta koordinace**

Po vypití je dotyčný 10 min neschopný pořádně chodit. Po každých pěti krocích padá a bez podpory nikam nedojde. Točí se mu celý svět a své pohyby moc neovládá.

## Výpis mistrovských efektů

## Mistrné

- Amnézie II
- Celková obnova II
- Demence
- Drogová závislost II
- Energetický spánek II
- Energie III
- Erotický spánek II
- Léčebný spánek II
- Magická ochrana
- Magické očistění
- Magické spoutání
- Němota II
- Neplodnost
- Nespavec
- Ochrana III
- Ochrana otravy II
- Ochrana proti přeměně
- Ochrana proti závislosti II
- Ochrana vědomí
- Ochrana základních smyslů
- Ochromení II
- Opar chťiče
- Opar nenávisť
- Otrava IV
- Otrávená energie
- Postupná amnézie
- Postupné ochromení
- Probuzení
- Proměna zpět
- Reinkarnace
- Rezerva energie II
- Spánek III
- Spánek obnovy
- Spánek zapomnění
- Trvalá přeměna
- Útlum energie II
- Vyléčení otravy II
- Vyléčení otravy IV
- Vyléčení vědomí
- Vyléčení základních smyslů
- Vyléčení závislosti II
- Zhoubný spánek II

### - **Amnézie II**

Po vypití dotyčný zapomene na 1 hodinu svého předchozího života. Tento efekt již nelze nijak zvrátit.

### - **Celková obnova II**

Doplní jeden runový kámen do 3 kruhu a vyléčí postavě jedno lehké nebo těžké zranění. Také vyléčí všechny druhy základních efektů. Všechna vyléčení se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s. Mág část lektvaru vypije a část aplikuje na runový kámen, který si zvolí k dobití.

### - **Demence**

Tento efekt zpomalí funkci mozku a udělá z člověka negramotného blbce. Demence trvá 1h nebo než je vyléčena lektvarem.

### - **Drogová závislost II**

Po vypití lektvaru dotyčný musí jednou za 30 min požit buďto trávu z bažin nebo alkohol. Pokud ho nedostane, bude velice agresivní a začne být ostatním nebezpečný. Po další 1h bez dávky dotyčný upadá do hrozných bolestí a deprese následujících 30 min. Poté je závislosti zbaven ale, dostává stav únava a měl by si odpočinout. (Popisy všech stavů jsou k dispozici na nástěnce)

### - **Energetický spánek II**

Postava usíná hlubokým spánkem, ze kterého ji pomocí RP dokáže jakýkoliv hráč probudit. Spánek trvá minimálně 5 minut. A pokud při něm není postava probuzena (hlasité zvuky, dotyky) obnoví se jí všechny runové kameny do 3 kruhu. Mág část lektvaru vypije a část aplikuje na runové kameny, který si zvolí.

### - **Energie III**



Doplní postavě 1 runový kámen 5 kruhu nebo 2 runové kameny do 4 kruhu. Mág část lektvaru vypije a část aplikuje na runový kámen, který si zvolí.

#### - **Erotický spánek II**

Postava usíná hlubokým spánkem. Při tomto stavu ji nelze prvních 5 minut vůbec probudit (Pouze lektvarem). Poté lze již postavu probudit normálním způsobem. Dotyčným se zdají velice žhavé a realistické sny, které prožívá. Tento stav je trochu spojen i s náměšičností. Efekt celkem trvá cca 15 min.

#### - **Léčebný spánek II**

Postava usíná hlubokým spánkem. Při tomto stavu ji nelze prvních 5 minut vůbec probudit (Pouze lektvarem). Poté ji již lze probudit normálními způsoby, či se sama, jak uzná za vhodné, probudí. Spánek ji vyléčí všechny lehké a těžké zranění. Dále spánek vyléčí všechny základní efekty.

#### - **Magická ochrana**

Tento efekt zajišťuje imunitu na první kouzlo směřované proti vám. Efekt trvá 1h. Platný je pouze do prvního použití. Při vypití lektvaru, se musí efekt magické ochrany značit, modrou stuhou, které je přiložena k lektvaru. Ta se obváže na viditelné místo a strhne se po použití.

#### - **Magické očištění**

Mágovi jsou zrušeny všechny záporné elementární efekty (základní, pokročilé, mistrné), které postihují jeho magickou energii, či jeho runové kameny. Ruší efekty útlum energie I a II, zmražení energie, magické spoutání, otrávená energie.

#### - **Magické spoutání**

Tento efekt spoutá dotyčného magickými provazy, které se nedají žádnou fyzickou silou roztrhnout. Efekt trvá 15 minut. Zrušit to může pouze mág negováním kouzla 4 nebo 5 kruhu, či vhodný lektvar.

#### - **Němota II**

Po vypití je osoba neschopna 30 min mluvit. (jakkoliv používat hlasivky)

#### - **Neplodnost**

Po vypití tohoto lektvaru je osobě zaručena celodenní antikoncepce, která znemožňuje oplodnění. Pokud osoba již plod očekává, usmrtí ho.

#### - **Nespavec**

Po požití tohoto lektvaru dostáváte 1h imunitu na jakékoli elementární efekty spánku.(Základní, pokročilé, mistrné)

#### - **Ochrana III**

Tento efekt zajišťuje po následující 1h imunitu na všechny druhy elementárních efektů. (Základní, pokročilé, mistrné). Nevyrušuje efekty již aktivní.

#### - **Ochrana otravy II**

Po vypití efekt zaručuje 1h ochranu proti efektům otrava, otrava II, otrava III, otrava IV. To znamená, že jimi nemůže být po ten čas nakažena. Avšak probíhající efekty se nevyléčí.

#### - **Ochrana proti přeměně**

Tento efekt zajišťuje 1h imunitu na efekty typu přeměny ať už magické tak způsobené lektvary.

#### - **Ochrana proti závislosti II**

Po vypití tohoto lektvaru je postava 1h imunní na efekty závislost I a II, Drogová závislost I a II. To znamená, že jimi nemůže být po ten čas nakažena. Avšak probíhající efekty se nevyléčí. Ty se obnoví po skončení efektu.

#### - **Ochrana vědomí**

Tento efekt působí jednu 1h ochranu proti efektům šílenství, demence, halucinace, halucinace II, amnézie I a II. To znamená, že jimi nemůže být po ten čas nakažena. Avšak probíhající efekty se nevyléčí.

#### - **Ochrana základních smyslů**

Tento efekt působí jednu 1h ochranu proti efektům ochromení I a II, hluchota I a II, slepota I a II, chtič I a II, slabost, němota I a II. To znamená, že jimi nemůže být po ten čas nakažena. Avšak probíhající efekty se nevyléčí.

#### - **Ochromení II**

Po vypití tohoto lektvaru je postava zbavena smyslů zraku, sluchu a řeči. Tento stav trvá 15 min, poté pomine. Tento lektvar je však již tak silný, že kromě vypití, lze lektvar aplikovat i na látku a funguje i při vdechnutí. Po aplikaci na látku, účinek do 5 min vyprchá. (Doporučují se ucpávky do uší a páska přes oči)

#### - **Opar chtiče**

Po vypití se kolem dotyčného v okruhu 2 m šíří neviditelný opar chtiče. Po 2 minutách v jeho blízkosti začnou být osoby nadržené, po každé další minutě nadrženosť stoupá, až vyvrcholí v hromadné orgie. Pokud dotyčný opustí infikované osoby nebo oni odejdou, jejich nadrženosť do 10 minut opadne. K lektvaru se dává průvodka navíc, aby se dala poslat po uplynulé době okolním hráčům. Efekt po vypití působí 1h.

#### - **Opar nenávisti**

Po vypití se kolem dotyčného v okruhu 2 m šíří neviditelný opar nenávisti. Po 2 minutách v jeho blízkosti začnou být osoby nepřátelské, po každé další minutě nepřátelství stoupá, až vyvrcholí v hromadnou rvačku. Pokud dotyčný opustí infikované osoby, nebo oni odejdou, jejich nenávist do 10 minut opadne. K lektvaru se dává průvodka navíc, aby se dala poslat po uplynulé době okolním hráčům. Efekt po vypití působí 1h.

#### - **Otrava IV**

Po vypití tohoto lektvaru dotyčný přestane ovládat své tělo, začne se zmitat ve velkých bolestech a křečích. Po 10 minutách dotyčný bez podání protijedu umírá.

#### - **Otrávená energie**

Po vypití má mág se zásobou runových kamenů pocit slabosti. Při každém použití runového kamene, bude osoba zraněna. První zakouzlení působí 1 lehké zranění, druhé zakouzlení působí těžké zranění, pokud není předchozí zranění vyléčeno. Efektu trvá 1h nebo dokud se nevyléčí lektvarem.

#### - **Postupná amnézie**

Po vypití dotyčný začne pomalu zapomínat události v předchozí hodině. Cca po 5 minutových intervalech. Do 15 minut si dotyčný z předchozí hodiny nic nepamatuje.

#### - **Postupné ochromení**

Efekt působí až po 5 minutách. Nejprve dotyčného dostane ztrátu koordinace a ztratí schopnost mluvit, tedy nemůže se pořádně pohybovat a pořád padá. Během dalších 5 minut je zbaven schopnosti slyšet. Efekt pomine celkově po 20 minutách.

#### - **Probuzení**

Tento efekt okamžitě zruší jakékoli efekty spánku, způsobené lektvary a magií na dotyčném. Osoba je okamžitě probuzena.

#### - **Proměna zpět**

Po požití tohoto lektvaru je přeměněný člověk opět přeměněn do své základní lidské podoby.

#### - **Reinkarnace**

Tento lektvar dokáže vzkřísit mrtvého hráče. Mrtvý hráč může být vzkříšen pouze, a dokud je jeho duše v okolí jeho těla. Tělo také musí být životaschopné.

Jinak po oživení opět umírá. Vzkříšený hráč má stále efekt únava a měl by si odpočinout. (všechny efekty jsou k nahlédnutí na nástěnce)

#### - **Rezerva energie II**

Mág část lektvaru vypije a část aplikuje na runové kmeny, který si zvolí. Může si zvolit 1 runový kámen 5 kruhu nebo 2 runové kameny do 4 kruhu. Poté co jsou všechny mágovy kameny vyčerpány, začnou předem zvolené kameny nasávat energii z okolí a během 30s se dobíjí a je možné je opět použít. Dobití tedy není instantní a mág ho silně pocítuje. Rezerva je na každém kameni pouze jednou, pro opětovné použití je třeba nový lektvar.

#### - **Spánek III**

Jedná se o popis běžného spánku. Postava dostává sražení a na zemi usne hlubokým spánkem, ze kterého ji nejde normálními způsoby vůbec probudit. Probudit lze pouze lektvarem nebo magií. Spánek trvá cca 15 minut a po probuzení bude dotyčný zmaten a dezorientován.

#### - **Spánek obnovy**

Jedná se o popis běžného spánku. Postava dostává sražení a na zemi usne hlubokým spánkem, ze kterého ji nelze probudit normálními způsoby (hluk, dotyky). Spánek trvá cca 5 min. Na konci spánku se dotyčnému vyléčí všechna zranění (lehké a těžké) a doplní 2 runové kameny do 3 kruhu.

#### - **Spánek zapomnění**

Jedná se o popis běžného spánku. Postava dostává sražení a na zemi usne hlubokým spánkem, ze kterého ji lze probudit normálními způsoby (hluk, dotyky). Pokud není postava probuzena, zapomene všechny události uplynulé v předchozí hodině.

#### - **Trvalá přeměna**

Tento efekt dotyčného přemění v daný typ zvířete. Dotyčný však při přeměně zapomene, že byl člověk a neusiluje o přeměnu zpět. Pokud bude přeměněn zpět, postupně si na svoji historii vzpomene. Pro přeměnu je třeba dojít a domluvit se blíže s bestiářem, závisí to na druhu přeměněné bestie. Před vypitím lektvaru navštivte bestiář.

#### - **Útlum energie II**

Znemožní mágovy dobíjet všechny runové kameny (Pokud jsou zrovna nabitý, tak je zruší). Dále mu zruší všechny zásoby božského vlivu, které mohl mít mág nashromážděné. Efekt trvá 1h (Vliv už se nevrátí)

#### - **Vyléčení otravy II**

Po vypití jsou dotyčnému vyléčeny efekty otrava, otrava II a otrava III. Všechna vyléčení se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s.

#### - **Vyléčení otravy IV**

Tento efekt léčí všechny elementární efekty otravy. (Základní, pokročilé, mistrné) Všechna vyléčení se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s.

#### - **Vyléčení vědomí**

Tento efekt léčí efekty postihující vědomí postavy. Tedy efekty šílenství, demence I a II, Halucinace I a II, Amnézie. Všechna vyléčení se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s.

#### - **Vyléčení základních smyslů**

Tento efekt vyléčí efekty postihující základní lidské smysly. Efekty jako ochromení I a II, hluchota I a II, slepota I a II, chtíč I a II, slabost, němota I a II. Všechna vyléčení se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s.

#### - **Vyléčení závislosti II**

Tento efekt léčí efekty závislost I a II. Všechna vyléčení se hrají jako regenerace, nejsou instantní a trvají vždy cca 10s.

- **Zhoubný spánek II**

Jedná se o popis běžného spánku. Postava dostává sražení a na zemi usne hlubokým spánkem, ze kterého ji nejde normálními způsoby vůbec probudit. Probudit lze pouze lektvarem nebo magií. Spánek trvá cca 15 minut. Pokud postavu nikdo neprobudí, umírá.