

Lékař



o tady máme? Aha, tenhle kloub už nelze zachránit, je napadrt. Čím tam do sebe mlátíte, že sidrtíte hnáty na kaši? Teď to bude bolet, ale nemusíš se bát, bude to jako v bitvě. Škrtidlo, skalpel, pilku. Budeme amputovat, pane hrabě

-A.Sapkowski: *Paní Jezera*

I když bohové občas propůjčí smrtelníkům moc uzavírat rány a léčit nemoci, těchto vyvolených je vždy méně než je nemocných a raněných. Není proto divu, že se někteří smrtelníci rozhodli studovat byliny, jedy a různé alchymistické přísady, a jejich působení na humanoidní těla, spolu s důkladným studiem těchto těl, ve snaze najít příčinu i lék na všelijaká trápení. Těm, kteří toto řemeslo ovládli se říká Lékaři.

Hľad po věděni

Lékaři se se svými schopnostmi nerodí, ani je neobdrželi darem od vyšší moci. Získali je roky studia, následovanými roky práce po boku mistra tohoto řemesla. I po ukončení studií se lékaři neustále učí. Nejlepším učitelem je samozřejmě vlastní zkušenost, jenže každá chyba přijde draze. A tak, přijde-li lékař do jakéhokoliv města, nejprve se doptá na místní léčitele, alchymisty, apatykáře i lékaře, neboť každý z nich mohl objevit nové postupy a léčiva, díky kterým lze zachránit i ty, o kterých jinde soudí, že jim není pomoci. Z obdobných důvodů Lékaři milují knihovny a jiná centra vzdělávání.

Lékařská souprava

Lékařská souprava je je soubor nástrojů, který lékařům umožňuje dělat jejich práci snáze a lépe. V případě ztráty ji můžeš koupit za 20 zl. Postavy, které nemají ani 1 úroveň lékaře z těchto nástrojů nemají žádný prospěch.

Obsah. Sada obsahuje kleště na vytahování šípů, skalpel, pilku na kosti, sadu kleští a svorek, stříbrný drátek, jehly, pár metrů nití, kanylu, naslouchací trubici a malá lupa.

Historie. Za pomoci této sady můžeš rozpoznat zhojená zranění, před jakou asi dobou k nim došlo, a jak k nim došlo.

Vnímání, Pátrání. Získáváš další informace ohledně typu a původu zranění a nemoci.

Lékařství. Dokážeš přesně určit čas smrti a odkud přišla rána a zda se oběť bránila či nikoliv.

Šití. Jako akci můžeš použít nástroje v sadě, a své zásoby léčiv k poskytnutí první pomoci jednomu tvor, kterého se můžeš dotknout. Pokud tak učiníš, tvor si obnoví Xk4 životů, kde X je polovina tvého zdatnostního bonusu. Tvor si může tímto způsobem obnovit životy jen jednou a pak až si důkladně odpočine.

Světské metody

Ozbrojení jen jehlami, nitěmi, bylinami, různými mastmi a odvary, lékaři se vrhají do zápasu se Smrtí samou, aby zachránili životy těch, kteří se k nim utíkají, nehledě na náladu bohů, nebo případná antimagická pole. Jenže, každý lektvar, každá mast, kterou lékař spotřebuje musí být vyrobena předem, a každý obvaz, a každý skalpel musí být před použitím očištěn. Většina lékařů tak své večery tráví vyvářením ob vazů, přípravou mastí a lektvarů, čištěním svých nástrojů a svého oblečení a podobnými přípravnými pracemi.

Tvorba lékaře

Když tvoříš postavu lékaře, zamysli se nad těmito třemi otázkami: *Kde jsi získal svůj výcvik?, Kde jsi získal svou výbavu? a Proč se neusadíš a neotevřeš si ordinaci?* Možná tě vzal do učení potulný lékař, a výbavu i toulavou povahu jsi převzal po něm. Nebo jsi možná byl vyučen na univerzitě, svou výbavu jsi obdržel spolu s výučním listem, a na cestách jsi protože prcháš před spravedlností? Nebo pátráš po léku na nemoc, která tě užírá?

Rychlá tvorba

Pomocí následujících doporučení si můžeš udělat lékaře rychle. Zaprvé, přiřaď Inteligenci svou nejvyšší hodnotu vlastnosti, a druhou a třetí nejvyšší hodnotu přiřaď Obratnosti a Odolnosti. Jako zázemí si zvol Mudrce nebo Šarlatána.

Schopnosti povolání

Jako lékař, získáváš následující schopnosti povolání.

Životy

Kostky životů: 1k8 za každou úroveň lékaře

Životy na 1. úrovni: 8 + oprava Odolnosti

Životy na vyšších úrovních: 1k8 (nebo 5) + oprava Odolnosti za každou úroveň lékaře po 1. úrovni.

Zdatnosti

Zbroje: Lehké zbroje

Zbraně: Jednoduché zbraně, lehká kuše, krátký meč, rapír

Nástroje: Bylinkářská souprava, Travičská souprava

Záchranné hody: Odolnost, Inteligence

Dovednosti: Lékařství a dvě z těchto podle tvé volby: Historie, Vhled, Pátrání, Příroda, Přesvědčování a Prežití.

Vybavení

Kromě vybavení daného tvým zázemím začínáš i snásledujícím vybavením:

- Lehká kuše a 20 šipek, Krátký meč a Kožená zbroj
- (a) Léčitelská souprava, nebo (b) Bylinkářská souprava (s 1 flakónkem)
- (a) Badatelský balíček, nebo (b) průzkumný balíček
- Lékařská souprava



Léčitelství výcvik

Při stabilizaci tvora si nemusíš házet na ověření Lékařství.

Kromě toho, jako akci, můžeš utratit 2 použití Léčitelství soupravy a obnovit tak 1 život jednomu tvorovi, kterého se můžeš dotknout. Během důkladného odpočinku můžeš jedné Léčitelství soupravě podle své volby obnovit 1k4 použití.

Chirurgická přesnost

Tvé znalosti anatomie ti umožňují zasazovat co nejbolestivější rány. Pokud útočíš zbraní na blízko, která je *Lehká* nebo *Vytříbená*, kostka zranění této zbraně se pro tebe zvýší o 1 (např. pokud útočíš krátkým mečem, jeho poškození je 1k8 místo 1k6)

Učená profese

Narozdíl od prostého lidu se při léčení chorých a ošetřování raněných nespoleháš na svou intuici, ani se nespoleháš, jako klerici, na vedení svým bohem. Tvá schopnost léčit je tvrdě vydřená léty memorování každé, byť sebenejpatrnější části těla a její funkce, každé nemoci, běžné i vzácné, a způsobů jak je léčit. To ti dává následující prospěchy:

- U všech ověření Lékařství si připočítáváš opravu Inteligence místo Moudrosti.
- K ověření Lékařství týkajících se identifikace nemocí, jejich průběhu a možností léčby (jsou-li nějaké) si přičítáš dvojnásobek zdatnostního bonusu.

Apatykářův učeň

Trochu se vyznáš v přípravě základních léčiv. Pokud máš přístup k bylinkářské soupravě, pak jako součást důkladného odpočinku můžeš připravit jeden z následujících lektvarů:

Životabudič. Obnoví uživateli počet životů rovný 1k4 + počet kostek životů, které má uživatel k dispozici.

Bylinný čaj. Vyléčí jeden konkrétní nemagický jed nebo nemoc, určený na počátku tvorby. Alternativně si můžeš zvolit připravit lék na Lykantropii, který je však třeba podat předtím, než se poprvé promění.

Laudanum. Uživatel získává 1k10 dočasných životů, které vydrží následujících 8 hodin.

Tyto lektvary vydrží do spotřebování, nicméně jich můžeš mít jen tolik, kolik máš prázdných flakónků. Přirozeně můžeš po požití lektvaru flakónky vymýt a naplnit znova.

Rovnění kostí

Počínaje 2. úrovní můžeš během krátkého odpočinku napomoci zotavení tvých spojenců. Zvol si počet tvorů, kteří utratili alespoň jednu kostku životů, menší nebo rovný tvému zdatnostnímu bonusu. Zvolení tvorové si obnoví 1k4 životů navíc k životům, které si obonvili z jiných zdrojů. Můžeš to udělat jednou a pak až si důkladně odpočineš.

Počet obnovených životů se zvýší o 1k4, když dosáhneš 5. úrovně (2k4) a pak znovu na 11 (3k4) a 17. úrovni (4k4).

Počínaje 5. úrovní můžeš zároveň s obnovenými životy ošetřeným tvorům ukončit jeden z následujících stavů: Oslepený, Ohlušený, Paralyzovaný, Otrávený.

Záchranář

Je stará zkušenost, že mnoho raněných lze zachránit, dostane-li se k nim lékař včas. Počínaje 3. úrovní, během každého svého tahu můžeš provést jednu bonusovou akci. Tuto akci můžeš použít jen pro: Odpoutání se, Vyhybání nebo Stabilizaci tvora.

Specializace

Na 3. úrovni si zvolíš specializaci. Zvol si buď Ranhojiče, nebo Mastičkáře. Tvá specializace ti dává schopnosti na 3. úrovni a pak opět na 7., 13. a 18. úrovni.

Lékař

Úroveň	Zdatnostní Bonus	Schopnosti
1.	+2	Učená profese, Léčitelství výcvik, Chirurgická přesnost, Apatykářův učeň
2.	+2	Rovnění kostí
3.	+2	Schopnost specializace, Záchranář
4.	+2	Zvýšení hodnot vlastností
5.	+3	-
6.	+3	Veneficium Metallo
7.	+3	Schopnost specializace
8.	+3	Zvýšení hodnot vlastností
9.	+4	Protective ointment
10.	+4	Resuscitation
11.	+4	Master Healer
12.	+4	Zvýšení hodnot vlastností
13.	+5	Schopnost specializace
14.	+5	Zvýšení hodnot vlastností
15.	+5	Tough cookie, Surgical strike
16.	+5	Zvýšení hodnot vlastností
17.	+6	Practiced Hands
18.	+6	Schopnost specializace
19.	+6	Zvýšení hodnot vlastností
20.	+6	Apoteóza



Zvýšení hodnot vlastností

Když dosáhneš 4. úrovně, a pak opět na 8., 12., 16. a 19. úrovni, můžeš si zvýšit jednu hodnotu vlastnosti dle své volby o 2, nebo dvě hodnoty vlastností dle své volby o 1. Jako obvykle, touto schopností si nemůžeš zvýšit hodnotu vlastnosti nad 20.

Veneficium Metallo

Na 6. úrovni jsi díky svému studiu ran, jejich zanícení a jiných komplikací, objevil velice zajímavý jed. Jako akci můžeš natřít zvolenou zbraň tímto jedem. První útok potřenou zbraní který zasáhne způsobí 1 jedového poškození a tvor je Otrávený. Dokud je tvor otrávený, kdykoliv je zasažen železnou či ocelovou zbraní, utrpí navíc 1k4 jedového poškození.

Tuto schopnost můžeš použít jednou, a pak až si důkladně odpočineš.

Ochrana mast

Na 9. úrovni jsi se naučil vyrábět mastičku, která poměrně dobře chrání před nepřízní živů. Můžeš strávit 10 minut nanášením této masti na sebe, či na svého spojence, a tak zvolenému tvoru poskytnout odolnost vůči ohnivému, ledovému, bleskovému nebo kyselinovému zranění. Tento účinek trvá až do konce dalšího důkladného dopočinku.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát, kolik je polovina tvé opravy Inteligence (minimálně jednou), a pak znovu až si důkladně odpočineš.

Resuscitace

Počínaje 10. úrovní, se můžeš, jako akci, pokusit oživit tvora, který není mrtvý déle než 10 minut a jeho tělo se zachovalo (ne nutně v jednom kuse). Hod' si ověřením Inteligence(Lékařství) se SO 20. Pokud uspěješ, tvor se oživí a má právě 1 život. Oživení automaticky selže, pokud je tvorem nemrtvý nebo výtvar, je mrtvý déle než 10 minut, nebo zemřel stářím.

Jednoho tvora se můžeš takto pokusit oživit jen jednou a pak znovu, až se tvor znovu ocitne na prahu smrti.

Zkušný léčitel

Do 11. úrovně jsi vybrušoval své zvolené dovednosti, až se přiblížily dokonalosti. Kdykoliv si házíš na ověření Inteligence(Lékařství), a na k20 ti padne 9 nebo méně, ber to, jako by ti padlo 10.

Kromě toho, kdykoliv způsobíš, že si nějaký tvor obnoví životy a množství obnovených životů přesahuje jehomaximální počet životů, tvor si tyto životy navíc ponechá jakodčasné životy.

Tuhý kořínek

Co tě nezabije, to tě posílí. A ty už jsi přišel do styku s mnoha nemocemi, jedy a jinými chemikáliemi, a zatím tě nic nezabilo. Z toho vyplývá, že tvé tělo se v průběhu času stalo o něco odolnějším.

Od 15. úrovně si k záchraným hodům na Odolnost přičítáš dvojnásobek svého zdatnostního bonusu, jsi odolný vůči jedovému zranění a imuní proti nemocem.

Chirurgický úder

Tvé znalosti anatomie už dlouho nejsou jen teoretické, ale díky mnohým šarvátkám a bojům, které jsi zažil, máš dost praxe na to abys dokázal zasazovat smrtící rány. Počínaje 15.úrovní, tvé zbraně způsobují kritický zásah, když na k20 hodí 19 nebo 20.

Mistr lékařský

Počínaje 17. úrovní, kdykoliv si házíš na počet životů obnovených pomocí kouzla, schopnosti, nebo předmětu, který jsi použil, přidej k hoedu jednu kostku stejného druhu. Tuto schopnost můžeš použít i kdyby jiný účinek tento hod maximalizoval.

Apotéoza

Na 20. úrovni tě tvá dlouhá a barvitá kariéra dovedla na vrchol možností smrtelníků, a možná i o kus dál. Následkem toho získáváš tyto prospěchy:

- Tvá hodnota Inteligence, stejně jako její maximum, se zvýší o 4.
- Ke všem svým ověřením Lékařství si přičítáš dvojnásobek zdatnostního bonusu.
- Tvá pouhá přítomnost dává nemocným a raněným naději, že budou žít. Každý tvor, který není tobě nepřátelský a nachází se do 30 sáhů od tebe má výhodu k záchraným hodům proti smrti.
- Během krátkého odpočinku můžeš osobně ošetřit až 10 tvorů. Takto ošetření tvorové si z každé utracené kostky životů nemohou obnovit méně, než je polovina maximální hodnoty této kostky.
- Jednou za den, pokud bys měl zemřít, ale tvé tělo nebylo zničeno, můžeš si místo toho zvolit, že přežiješ s 1 životem a 1 stupněm únavy.



Ranhojič

Ranhojiči, též známí jako anatomové nebo chirurgové, jsou lékaři, kteří svá studia zaměřili na mechanické fungování těla, a tak znají nazpaměť každou tepnu, každý sval, orgán a šlachy co jich v těle je. Jejich krvavé a bolestivé metody léčby nejsou příznakem slabosti ducha, ale tím, že dávají přednost řešení problémů co nejpřímější a nejrychlejší cestou, což vcelku často vede jejich kariéru do armády, která oceňuje jejich schopnosti z raněných dělat zdravé a ze zdravých raněné.

Stehy a rány

Než jsi dosáhl 3. úrovně, získal jsi poměrně značnou praxi v zašívání ran, a stal jsi se v tom tak dobrým, že jsi schopný přišít končetinu tak, aby byla zas jako nová. Kdykoliv někoho ošetřuješ pomocí *Rovnění kostí*, můžeš mu přišít v boji ztracenou končetinu, za předpokladu, že je v celku a nebyla od těla oddělena po více než 1 hodinu.

Znalost ošetřování ran s sebou nese i znalost, jak způsobit co nejbolestivější rány. Počínaje 3. úrovní, kdykoliv zasáhneš tvora zbraní, se kterou jsi schopný, můžeš k zranění přičíst polovinu své opravy *Inteligence* (minimálně 1).

Zužitkování zbytků

Počínaje 3 úrovní můžeš strávit 15 minut pitváním tvora, který není výtvozem, a získat tak z něj orgán zodpovědný za jednu ze schopností uvedených dole. Pokud tak učiníš, hod si ověření *Lékařství se SO* rovnému 5 + *Nebezpečnost tvora* (zaokrouhleno nahoru). Obtížnost hodu se zvýší o 5 za každý další orgán, který se pokusíš vyoperovat. Přirozeně můžeš vyoperovat jen orgány související se schopnostmi, které tvor měl, než zemřel. Jeden tvor má na jednu schopnost jen jeden orgán.

Po vyjmutí můžeš pomocí své akce, použít schopnost uloženou v orgánu. Zranění, dosah, bonusy a SO odolání této schopnosti jsou stejné, jako byly u tvora, kterému orgán původně patřil. Orgán se zničí jakmile jej použiješ. Navzdory tvé nejlepší snaze zpomalit hnilobné procesy orgán vydrží jen 3 dny než pozbyde užitečnosti.

Vyoperovaný orgán je předmět, a lze jej tedy předat tvým spojencům, spolu s instrukcemi jak jej použít. Přirozeně jej lze též prodat, ovšem cena bude záležet na konkrétním účinku, jeho síle, a přirozeně i čerstvosti orgánu a tom, z kterého tvora orgán konkrétně pochází.

Jed. Z jedových žláz tvora vymáčkneš jed do flakónku, nebo jiné vhodné nádoby. Jako bonusovou akci můžeš tento jed nalít na jednu zbraň podle své volby. První tvor, který je touto zbraní během následující minuty zasažen utrpí účinky jedu, navíc k zranění zbraně. Po jedné minutě na vzduchu se jed neškodně rozloží.

Dech. Opatrně vypreparuješ měch zodpovědný za dechový útok tvora. Jako akci z něj můžeš vypustit jeho obsah.

Pohled. Vyoperuješ oko, nebo jiný orgán, který tvor používá pro svůj *pohled*. Jako akci jej můžeš namířit na zvoleného tvora v dosahu a vystavit jej účinku zvoleného pohledu.

Přirozené sesílání kouzel. Není to právě nejsnazší, ale dokážeš najít orgán sloužící k přirozenému napojení na materii reality. Když vyoperováš tento orgán, zvol si jedno z kouzel na seznamu kouzel tvora, jemuž tělo patřilo. Jako akci můžeš použít orgán k seslání tohoto kouzla.

Zavrženíhodné umění

Během své kariéry jsi již přišel zpátky tolik končetin a zašil tolik ran, že se směle můžeš považovat za odborníka. Dostal jsi se tak daleko, že počínaje 7. úrovní jsi schopen k tělu přišít i končetinu pocházející z jiného těla, čímž příjemci této končetiny propůjčíš určité prospěchy.

Orgán, či končetina, kterou trasplantuješ musí pocházet z tvora živého, nebo alespoň ze tvora, který je mrtev méně než 24 hodin. Navíc, orgán či končetinu můžeš nahrazovat jen odpovídajícím orgánem, či končetinou, nikdy ne funkčně jiným orgánem, nebo končetinou (tj. vždy oko za oko, nikdy oko za ruku), a dárce i příjemce orgánu musí být ve stejné třídě velikosti.

Prospěch z orgánu či končetiny závisí na daném orgánu. Například, elfí oči rpopůjčí schopnost vidění ve tmě, a orčí paže propůjčí bonus +1 k Síle, za každou paži.

Operace jako taková zabere 2 hodiny, na jejímž konci příjemce obdrží nejen prospěchy z transplantace, ale i 2 stupně únavy. Pokud navíc bylo potřeba původní orgán vyjmout, aby se udělalo místo pro náhradní, maximum životů příjemce se sníží o 1/4 za každý transplantovaný orgán či končetinu. S každým důkladným odpočinkem se maximum životů zvýší o polovinu, dokud nedosáhne původní hodnoty.

Na konci operace si hod ověření *Lékařství se SO* závislejícím na složitosti operace, podle tabulky níže. V případech úspěchu se transplantát ujal a je plně funkční.

Složitost	SO	Příklad
Jednoduchá	15	noha člověka k jinému člověku
Střední	20	Elfí oči člověku
Složitá	25	žaludek dračího mláděte orkovi
Nemožná	30	děblíkovy křídla domácí kočky

Pouštění žilou

Počínaje 13. úrovní můžeš použít svou akci k tomu, abys jednomu tvor, upustil dost krve k obnově rovnováhy tělních tekutin, ale ne dost aby to bylo zdraví nebezpečné. Tento tvor utrpí 1k4 sečného zranění a ukončí jeden z následujících stavů, které na něj působí: oslepený, zmámený, ohlušený, vystrašený, neschopný, paralyzovaný, otrávený, ochromený. Chronické obtíže, jako je slepota od narazení takto vyléčit nelze.

Kromě toho se můžeš postarat o to, aby rána byla tak bolestivá, že bolest přehluší cokoliv jiného v mysli pacienta. Pacient utrpí další 4k6 psychologického zranění a může si hodit záchraný hod proti očarování nebo iluzi, pod jejímž vlivem je. Pokud drží, nebo má na sobě prokletý předmět, bolest přehluší pouto, a je tedy možné předmět svléci, nebo jej odhodit.



Prokleté stvoření

Počínaje 18. úrovní jsi dosáhl vrcholu anatomických věd a objevil nové využití náhradních orgánů a končetin. Stvoření života.

Abys to mohl učinit, potřebuješ alespoň tři humanoidní těla, která zemřela během posledních 10 dní, a případně i nějaké extra končetiny a orgány (viz Zavrženíhodné umění). Po následujících 14 dní musíš tomuto projektu věnovat nepřerušovaných 8 hodin denně, a utratíš přitom 1000 zl. na vybavení a surovinách. Na konci tohoto procesu je Tvor.

Statistiky Tvora závisí na oněch třech tělech, ze kterých se skládá:

- **Vlastnosti.** Hodnota každé z vlastností je rovná nejvyšší hodnotě dané vlastnosti mezi těmito těly.
- **Smysly.** Tvor má všechny smysly, a bonusy s nimi související ze všech třech tvorů, ze kterých se skládá.
- **Schopnosti a rysy.** Tvor získává ty schopnosti a rysy tvorů, ze kterých se skládá, které vychází z fyziologie a nikoliv z výcviku. Například, pochází-li jeho tělo zčásti z trpaslíka, získává rys *vidění ve tmě* a *trpasličí nezlomnost*, ale už ne *trpasličí výcvik se zbraněmi*. Obdobně, pokud patřilo jedno z těl čaroději, Tvor získává schopnost sesílat kouzla a schopnosti pojící se s čarodějným původem, ale nezíská žádné zdatnosti tohoto povolání.
- Tvor má rys *Pohlcování blesků*
- Životy Tvora jsou rovné 12 + oprava Odolnosti, jeho OČ beze zbroje je 10+ oprava Obratnosti.
- Tvor rozumí všm běžným jazykům, ale neumí žádným mluvit.
- Tvor je od počátku zdatný s útoky pěstí, které způsobují 1k6+ oprava síly drtivého poškození.

Kromě toho, lze tvorů přidat schopnosti a rysy, skrze končetiny a orgány z jiných tvorů, tak jak je to popsáno v schopnosti *Zavrženíhodné umění*. Pokud tyto orgány a končetiny přidáš ještě před oživením tvora, nemusíš si kvůli tomu házet na ověření lékařství.

Tvor se prvních šest týdnů svého života učí nepřírozeně rychle, a během této doby je schopen získat každý týden jednu zdatnost v používání zbraně, zbroje, jazyka či nástroje, za předpokladu, že má učitele. Po uplynutí této doby se učí normálním tempem.

Mysl Tvora v okamžiku probuzení teprve utváří, nepřenáší si nic z osobnosti ani vzpomínek osob, z jejichž těl byl sestaven. Zpočátku je přátelský vůči všemu živému, jeho další chování závisí na jeho zkušenostech s danými živými. Tvor se považuje za zcela samostatnou bytost, a je tedy pod kontrolou PJe.

Mastičkář

Mastičkáři, nebo též apatykáři, zaměřili svá studia na jemné umění alchymie, a protože křivule a baňky jsou poměrně křehké, naleznete je spíše v bezpečí měst, než na pochodu s armádou. Jsou-li donuceni bojovat, využívají svých lektvarů a jedů, spíše než síly svalů, což ovšem neznamená, že by byli méně nebezpečnými protivníky.

Alchymistův učeň

Když si na 3. úrovni zvolíš tuto specializaci, získáváš zdatnost s alchymistickými pomůckami a v dovednosti Příroda. Pokud jsi s touto dovedností nebo těmito pomůckami již zdatný, zdvojnásob si místo toho u každého jejich ověření svůj zdatnostní bonus.

Kromě toho, přidal jsi do své Lékařské soupravy nové nástroje a suroviny, takže kromě svých obvyklých funkcí plní i funkce alchymistických surovin, bylinkářské a travičské soupravy.

Improvizovaná léčiva

Byl jsi zasvěcen do umění přípravy složitějších léčiv. A ač pracuješ raději v dobře zařízené laboratoři, nedělá ti problém své umění, alespoň do jisté míry, provozovat i v polních podmínkách.

Počínaje 3. úrovní, když si zvolíš tuto specializaci, můžeš jako součást důkladného odpočinku připravit množství lektvarů v jednorázových hliněných ampulích, rovné součtu tvé opravy Inteligence a tvého zdatnostního bonusu (minimálně 1). Pro každý z těchto lektvarů zvol jeden z následujících účinků:

- Uživatel si obnoví $Xk4+Y$ životů, kde X je polovina tvé úrovně Lékaře (minimálně 1) a Y je maximum kostek životů uživatele (minimálně 1)
- Uživatel musí uspět v záchraném hodě na Odolnost, nebo upadne do bezvědomí na dalších 10 minut, a není-li vzbuzen, bude spát po dalších 8 hodin. Uživatel může v tomto záchraném hodu neuspět dobrovolně.
- Po dalších 10 minut má uživatel výhodu k ověření Vnímání a nemůže být uspán magickými ani nemagickými prostředky. Po tuto dobu navíc na něj nemají účinek jakékoliv stupně únavy, které má. Nicméně, po celou dobu má uživatel nevýhodu ke všem ověření Moudrosti, vyjma Vnímání.
- Uživatel musí uspět v záchraném hodu na Odolnost nebo na dalších 10 minut získává nevýhodu ke všem ověření schopnosti zvolené při výrobě, a navíc získává jeden stupeň únavy, jeho rychlost je snížena o 1 sáh, nebo po celou dobu kašle natolik, že není schopen řeči, podle tvé volby.
- Po dalších 10 minut, na začátku každého svého kola musí uživatel uspět v záchraném hodu na Odolnost, nebo utrpí $Xk6$ nekrotického zranění, kde X je polovina tvé úrovně Lékaře (minimálně 2)

SO záchranu těchto lektvarů je rovno 8 + tvá oprava Inteligence + tvůj zdatnostní bonus.

Všechny takto vytvořené lektvary vydrží 24 hodin, a pak se rozloží na nechutnou, nicméně neškodnou, břečku.



Miasma

Když dosáhneš 7. úrovně, objevíš způsob jak změnit své letvary ve výpary. Jako akci můžeš hodit (nebo vystřelit z praku) ampuli obsahující jedno z tvých *Improvizovaných léčiv*, na libovolné místo v dosahu. Ampule se rozbije a vypustí oblak plynu o průměru 6 sáhů, který ve vzduchu vydrží 1 minutu, nebo dokud jej nerozfoká vítr (alespoň 10 mil/h). Každý tvor, který začne svůj tah v oblaku, nebo je v zasažené oblasti v okamžiku dopadu, je ovlivněn účinkem daného lektvaru, jako kdyby jej vypil.

Oblast pokrytá plynem je považována za mírně zastřenu a útoky na jakýkoliv cíl nacházející se na protější straně oblaku, nebo v něm jsou činěny s nevýhodou.

Alchymista

Když dosáhneš 13. úrovně, stal jsi se expertem na léčivé lektvary. Jakýkoliv lektvar, který vyrobíš a který obnovuje životy, používá k6 místo k4.

Kromě toho jsi dosáhl pokroků v alchymii jako takové, což ti umožňuje naučit se mnohé recepty, které ti do této chvíle unikaly.

Kdykoliv získáš lektvar, nebo recept na něj, můžeš se pokusit naučit se jak jej vyrábět. Pokud se rozhodneš tak učinit, musíš experimentováním a studováním strávit čas podle tabulky níže. Na konci této doby si musíš hodit ověření Lékařství proti SO uvedenému v téže tabulce.

Pokud uspěješ, můžeš daný lektvar vyrábět za polovinu jeho běžné prodejní ceny, v čase rovném tomu, jaký trvalo se recept naučit. PJ ti řekne jak je lektvar, který jsi získal vzácný, a za kolik se prodává.

Vzácnost	SO	Čas k naučení
běžný	15	2
neobvyklý	20	6
vzácný	25	12
velice vzácný	30	24
legendární	40	48

Mistr Apatykář

Počínaje 18. úrovní, všechny lektvary, které vyžadují hod kostkami používají maximální hodnotu tohoto hodu, pokud je vyrobíš ty. Kromě toho získáváš jednu ze dvou schopností podle tvého výběru:

Dech smrti. Během důkladného odpočinku můžeš vyrobit jednu ampuli obzvláště vražedného jedovatého plynu, která se chová tak jako jiné plyny popsané v schopnosti *Miasma*. Zasažení tvorové musí uspět v záchraném hodu na odolnost, nebo utrpí 30k6 jedového zranění v okamžiku dopadu, a 10k4 pokud selhali poté co v zasažené oblasti začali svůj tah.

Velkovýrobce. Kdykoliv vyrobíš lektvar skrze schopnost *Alchymista* nebo *Apatykářův učerň*, tak místo toho vyrobíš dva.

