

černobor

CLAVIS AD  
MIRACULUM  
COGNITIONIS





Vítej, následovníku hermetických věd alchymistických. Nechť toto dílo vede Tvé kroky k poznání tajemství všech podob *prima materie*—vzduchu, vody, ohně a půdy z kterých jest vše co pod Lunou plující oblohou nachází se, stejně tak *quinta essentia*, jež zaplňuje prostor sfér nebeských. A stejně jako moudrý pastevec vede své ovce těmi nejlepšími pastvinami a chrání je před nebezpečenstvím, Tvé kroky k osvětlení jsou vždy vedeny mistrem, jenž cestou poznání již mnoho let kráčet. Nechť on utváří Tvé poznání *mundu*, stejně jako sochař mění neopracovaný kámen v skvostné dílo. Neb jak do smaragdové desky vytesal třikráte velký mudrc Hermes Trismegistus “Jest pravdivé, jest jisté, jest skutečné, že to, co jest dole, jest jako to, co jest nahoře a to, co jest nahoře, jest jako to, co jest dole, aby dokonány byly divy jediné věci.” A tak, abys úspěšně došel k *Opus Magnum*, musíš i Ty projít zráním a zušlechtěním.

Suroviny, *materie*, ze kterých každý následovník alchymistického umění skládá dohromady svá díla, dělíme na

neušlechtilé:

- smaragdové byliny
- rubínová krev

ušlechtilé:

- jantarová žluč
- alabastrové kosti

královské:

- hnědý kovový prach
- safírová rtuť

Abys každou ze surovin používat mohl, zkoušku, kterouž ti tvůj mistr zadá a kterou tě povede dále po stezce vědění, splniti musíš.

Vždy při přípravě lektvaru vezmi čistý flakon, který ještě nepoznal jiného lektvaru. Pak do něj nadávku suroviny, jak je zde psáno, a nikdy jinak. Jejich množství tak dávkuj, aby barva tvého díla odpovídala tomu, jak tentýž lektvar připravil tvůj mistr. Dej pozor na kosti, neb když se najdou nerozpuštěné v lektvaru Tvého mistra, musí se tak nacházet i v lektvaru Tvém. Pamatuj že pokud nevidíš rozdíl mezi dvěma lektvary různými, pohled na slunce skrz flakon s lektvarem ti odhalí pravdu.

Při výrobě amuletu navlékni na stříbrný drát korále saturované správnými surovinami tak, aby výsledný symbol byl taký, jak praví tvůj mistr.



# LUČBA

---



## LEKTVARY

### DOKRVOVÁK

Suroviny: Krev

Vyléčí uživateli 1 život.

### KOSTIROST

Suroviny: Krev, Kostí

Vyléčí uživateli 2 životy.

### KAMENNÝ ODVAR

Suroviny: Žluč

Pro další boj má uživatel zbroj kvality 1.



## VŠELÉK

Suroviny: Krev, Kostí, Byliny

Pokud má uživatel **těžké zranění**, tak se mu na začátku příštího herčasu uzdraví, nezávisle na počtu životů na konci herčasu. Pokud uživatel po požití padne znovu do chroptění, lektvar přestává působit.

## LUČAVKA KRÁLOVSKÁ

Suroviny: Byliny, Byliny, Žluč

Zničí zámek, na který se nalije (reálně se vylije vedle). Vyhodnocuje se, jako by byl rozbit zblízka. Pokud je lektvar vypit, zraní uživatele za polovinu jeho houževnatosti (zaokrouhleno nahoru).

## MAKOVÉ MLÉKO

Suroviny: Byliny

Uživatel může při prvním následujícím čtení myšlenek odpovědět na jednu libovolnou otázku nepravdivě. Platí nejdéle do konce herčasu.

## LEKTVAR PROZŘENÍ

Suroviny: Žluč

Obnoví uživateli 1 slovo z limitu slov.

## BEZOÁR

Suroviny: Žluč

Uživatel je do konce herčasu imunní na paralýzu.

## DANOCHARŮV ELIXÍR

Suroviny: Rtuť, Krev, *Makové mléko*

Uživatel redukuje v příštím boji všechny zásahy na 1. Jakmile uživatel v boji zasáhne jinou postavu zbraní, obdrží sám efekt paralýzy.

## ALKAHEST

Suroviny: Krev

Nanesení na obvaz, kterým je někdo obvázaný, dovolí tento obvaz sejmout. Sejmutý obvaz lze použít jako nový. Při vypití je bez efektu.





## LEKTVAR HNILOBY

Suroviny: Byliny, Kostí

Při vypití sníží houževnatost uživatele o 1 do konce herčasu. Uživatel ignoruje první další zásah (případný efekt jako např. Paralýza ale stále platí). Platí nejdéle do konce herčasu. Pokud lektvar vypije postava s houževnatostí 1, namísto předchozího efektu je pouze zraněna za 1 život.

## ELIÁŠŮV LEKTVAR

Suroviny: Kovový prach, Žluč

Eliášův lektvar se nanáší na zbraň. První zásah touto zbraní zraňuje za 1, druhý zásah do stejného cíle zraňuje za 2 a třetí zásah do stejného cíle zraňuje za 3. Poté zbraň zraňuje normálně. Pokud je druhým nebo třetím zásahem zasažen jiný cíl, efekt lektvaru končí.

Tento lektvar působí nejdéle do konce herčasu. Při vypití zraní za 6.





## **PETARDY**

### **MEDOBUCH**

Suroviny: Kostí

Při zásahu zraní za 2 životy.

### **KLEPADLO**

Suroviny: Kostí, Krev

Hodí se na zámek ze vzdálenosti alespoň 3 kroků. Pokud je zámek úspěšně zasažen, vyhodnocuje se, jako by byl rozbit z dálky.



# MAGISTR

---

## LEKTVARY

### PANACEA

Suroviny: Krev, Rtuť, Žluč

Vyléčí uživateli 3 životy.

### OCELOVÝ ODVAR

Suroviny: Kovový prach, Byliny

Pro další boj má uživatel zbroj kvality 2.

### PRAVDOMLUV

Suroviny: Rtuť, Kovový prach

Uživatel je pod vlivem čtení myšlenek.

### LEKTVAR PEVNÉ MYSLI

Suroviny: Kovový prach, *Makové mléko*

Uživatel může při prvním následujícím čtení myšlenek odpovědět na dvě libovolné otázky nepravdivě. Platí nejdéle do konce herčasu.

### LEKTVAR MISTRA LICHTENAUERA

Suroviny: Kovový prach

Uživatel smí do konce nejbližšího nebo aktuálně probíhajícího boje používat libovolný typ zbraně či zbroje a má pro další boj zbroj kvality 2, ale nesmí používat žádné jiné svoje schopnosti (např. aspekty či kouzla). Houževnatost navýšená díky aspektům je ale normálně platná. V okamžiku vypití lektvaru na uživatele přestávají působit všechny pozitivní magické efekty.

Tento lektvar působí nejdéle do konce herčasu.

### ČISTOMYSL

Suroviny: *Kostirost*, Rtuť

Obnoví uživateli 2 slova z limitu slov.



## **ESENCE ČIRÉ SÍLY**

Suroviny: *Panacea* , Rtuť

Obnoví uživateli 3 slova z limitu slov.

## **LEKTVAR HBITÝCH PRSTŮ**

Suroviny: Kostí, Žluč

Po vypití umožňuje uživateli jednou použít akci kolíček bez jmenovky, počítání do 300. Postavy, které mohou použít akci kolíček díky aspektu, ji mohou používat bez jmenovky a počítají o 50 méně; nelze kumulovat. Tento lektvar působí nejdéle do konce herčasu.

## **TROLLMOK**

Suroviny: Krev, Kovový prach, Byliny

Bezprostředně po každém boji si uživatel může obnovit 1 život.

Tento lektvar působí nejdéle do konce herčasu.

## **TEKUTÝ OHEŇ**

Suroviny: Krev, Kovový prach, Kostí

Tekutý oheň se nanáší na zbraň. První zásah touto zbraní zraňuje za 3 a druhý za 2. Dále zbraň zraňuje normálně. Tento lektvar působí nejdéle do konce herčasu. Při vypití zraňuje za 5.

## **KOČIČÍ LEKTVAR**

Suroviny: *Lektvar hbitých prstů*, rtuť

Po vypití má uživatel v následujícím boji imunitu na všechny zásahy střelnými zbraněmi a projektily. Tento efekt skončí v okamžiku, kdy uživatel podnikne akci s cílem někoho zranit (např. vystřelí z luku či po někom sekne mečem). Tento lektvar působí nejdéle do konce herčasu.

## **PAJDÁK**

Suroviny: *Bezoár*, Byliny

Pajdák se nanáší na zbraň (reálně se vylije vedle). První zásah touto zbraní způsobí paralýzu. Tento lektvar působí nejdéle do konce herčasu. Při vypití sníží do konce herčasu houževnatost na 1.





## ČERNOZHOUBA

Suroviny: Rtuť, Krev, Kostí

Při vypití ztratí postava všechny životy. Nelze redukovat.

## PETARDY

### DRAČÍ VEJCE

Suroviny: Kovový prach

Při zásahu zraní za 3 životy.

### SVĚTLUŠKA

Suroviny: *Medobuch*, Byliny

Při zásahu zraní za 2 životy a způsobí paralýzu.

## AMULETY

### ZNAMENÍ OCELI

Suroviny: Kovový prach, Kostí, Stříbrný drát

Zlepší kvalitu nositelovy zbroje o 1 (nezmění její typ). Nositel musí mít skutečnou zbroj nejméně kvality 1.

### ZNAMENÍ KRVE

Suroviny: Kovový prach, Krev, Stříbrný drát

První zásah zbraní v boji zraní za 2.

### ZNAMENÍ MOCI

Suroviny: Kovový prach, Byliny, Stříbrný drát

Zvýší nositeli limit slov o 2.

### ZNAMENÍ OBRŮ

Suroviny: Kovový prach, Rtuť, Stříbrný drát

Zvýší nositeli houževnatost o 1.



## ZNAMENÍ BOJE

Suroviny: Kovový prach, Žluč, Stříbrný drát

Umožňuje použít jeden z aspektů Finta, Skála nebo Zdolání osudu podruhé za herčas.

## ZNAMENÍ OBNOVY

Suroviny: Kovový prach, krev, Stříbrný drát

Po každém boji si nositel vyléčí 1 život, pokud nechroptí a nemá těžké zranění.

## ZNAMENÍ ROVNOVÁHY

Suroviny: Kovový prach, kosti, Stříbrný drát

Nositel může jednou za herčas ignorovat na něj seslané kouzlo.

