v1.5

Lékař

Raněnní v lazaretu sténali mnohohlasně. „Račte se podívat," zvedl Rusty kleště a ukázal hrot se zpětnými háčky, který se mu konečně podařilo vytáhnout. „Tohle bezpochyby vyrobil šikovný řemeslník, aby uživil početnou rodinu. Věnoval tomu spoustu umu a zručnosti. Způsob, jakým se tato důmyslná věcička drží v lidských vnitřnostech si možná nechal i patentovat. Ať žije pokrok." Odhodil zkrvavený hrot do vědra a pohlédl na operovaného, který během jeho proslovu opět omdlel. „Zašít a odnést," pokynul. „Bude-li mít štěstí, přežije. Šoupněte sem dalšího, toho s rozbitou lebkou." „Ten," ozvala se klidně Marti Sodergren, „před chvílí uvolnil místo v řadě." Rusty nabral dech, zhluboka vydechl, bez zbytečných komentářů odstoupil od stolu a sklonil se nad zraněným šlechticem. Ruce měl zbrocené krví, zástěru jako řezník. Daniel Etchevery, hrabě Garramone, zesinal. „Tak," prohlásil Rusty. „Je řada na tobě, hrabě. Zvedněte ho na stůl. Co tady máme? Aha, tenhle kloub už nelze zachránit, je napadrť. Čím tam do sebe mlátíte, že si drtíte hnáty na kaši? Teď to bude bolet, ale nemusíš se bát, bude to jako v bitvě. Škrtidlo, skalpel, pilku. Budeme amputovat, pane hrabě." Daniel Etchevery, hrabě Garramone, jenž až do této chvíle statečně snášel bolest, zavyl jako vlk. Než opět stiskl čelisti, Shani mu mezi ně rychlým pohybem strčila kolík z měkkého lipového dřeva.

-A.Sapkowski:*Paní Jezera*

Lékaři zasvětili svůj život studiu anatomie, nemocí, bylin, mastí, odvarů a jedů a skrze tyto obory se pokouší odvracet smrt. Bez kouzel a bez zázraků, jen s léty studia a chladnou bojují a léčí.

Světská záležitost

Ozbrojeni 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, a to klidně i proti vůli bohů. Navzdory jejich občas krvavým, občas zapáchajícím a obvykle bolestivým metodám léčení, prostý lid raději vyhledá pomoc lékaře, než-li nějakého posla božího, který pomocí moci svého boha léčí čistě a bezbolestně. Důvod je vcelku prostý. Takový posel, jestliže jeho bůh jeho modlidby nevyslyší, jen pokrčí rameny a zamumlá cosi o nevyzpytatelné vůli boží. Naproti tomu lékař, ač mnohonásobně hrubšími metodami, za svého pacienta bude bojovat vším co má k dispozici, nehledě na náladu bohů, nebo na antimagická pole.

Znalosti vykoupené krví

Lékaři jsou v učení déle než žáci jiných akademických oborů, snad s výjimkou adeptů magických umění. Navzdory tomu jsou v rámci akademické sféry spíše opovrhováni, neboť v rámci výuky zneuctívají těla nebožtíků. I po ukončení studií se lékaři neustále učí. Nejlepším učitelem je samozřejmě vlastní zkušenost, jenže každá chyba přijde draze.

Jemnocit v prstech a soustředěná mysl jsou pro lékaře nepostradatelné. Mnozí lékaři svou práci proto popisují spíše jako umělecké dílo, než jako řezničinu.

Jejich znalost jednoho každého orgánu a jeho jemných funkcí je činí nejen schopnými léčiteli, ale i nebezpečnými protivníky. Koneckonců, znalost jak rozbušit srdce se nedílně váže se znalostí jak jej zastavit.

Tvorba lékaře

Když tvoříš postavu lékaře, zamysli se nad tím kde jsi získal výcvik a proč jsis vybral tuto cestu.

Možná tě vzal do učení vesnický lékař když v tobě rozpoznal rozumové nadání. Snad jsi druhorozený syn nižšího šlechtice, který se necítil na válečnou kariéru. Nebo jsi se rozhodl studovat medicínu poté, co jsi viděl svou rodinu umírat na mor a kněze, jak marně vzývá svého boha aby nemoc zažehnal. Kde jsi získal svou výbavu? Je to dědictví po tvém mistrovi? Nebo jsi ho obdržel spolu s výučním listem?

Rychlá tvorba

Pomocí následujících doporučení si můžeš udělat lékaře rychle. Zaprvé, přiřaď Inteligenci svou nejvyšší hodnotu vlastnosti. Zadruhé, zvol si zázemí mudrce.

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, štíty

Zbraně: Jednoduché zbraně, ruční kuše

Nástroje: Bylinkářská souprava, Lékařská souprava

Záchranné hody: Odolnost, Inteligence

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

Vybavení

Kromě vybavení daného tvým zázemím začínáš i s následujícím vybavením:

- Jednoduchá zbraň podle tvé volby, kožená zbroj a lékařská souprava.
- (a) Ruční kuše a 20 šipek, nebo (b) štít
- (a) Badatelský balíček, nebo (b) průzkumný balíček

Rodinný lékař

Ne všechny zranění se zhojí rychle a ne všechny nemoci se dají zahnat jednou, nebo dvěma dávkami medikamentu. Někdy je třeba dlouhodobé péče.

Pokud se staráš o tvora, který své dny mezidobí tráví zotavováním se z vysilujícího zranění, nemoci či otravy, tento tvor má výhodu k hodům na zotavení se.

Medicínská kvalifikace

Některé z tvých schopností lékaře nutí cíl hodit si záchranný hod na odolání proti účinku těchto schopností. Není-li řečeno jinak, SO tohoto hodu se vypočítává podle následujícího vzorce:

SO = 8 + tvůj zdatnostní bonus + tvá oprava Inteligence

Učená profese

Narozdíl od prostého lidu se při léčení chorých a ošetřování raněných nespoléháš na svou intuici, ani se nespoléháš, tak jako klerici, na vedení svým bohem. Tvá schopnost léčit je tvrdě vydřená léty memorování každé, byť sebenepatrnější části těla a její funkce, každé nemoci, běžné i vzácné, a způsoby jak je léčit. Máš výhodu ke všem ověřením Lékařství týkajících se rozpoznání nemocí a u všech ověření Lékařství si připočítáváš opravu Inteligence místo Moudrosti.

Lékařská souprava

Lékařská souprava je kožená brašna, která stejně jako léčitelská souprava, obsahuje obvazy, masti a dlahy, ale navíc obsahuje injekční stříkačky, pilku na kosti, mechanickou pijavici, stříbrný drátek, jehly, pár metrů nití a plnou sadu Bylinkářské soupravy. Celá souprava váží dohromady 8 liber a její náhrada v případě ztracení stojí 50 zl. Souprava má deset použití. Pomocí své akce a utracením jednoho použití lékařské soupravy můžeš stabilizovat tvora, který má 0 životů, aniž by sis musel házet na ověření Inteligence(Lékařství). Utracená použití si můžeš obnovit následujícími způsoby:

- Dokoupením potřebných surovin. Doplnění všech deseti použití stojí 5 zlatých, jedno použití 5 stříbrných.
- Nahrazením spotřebovaného materiálu obsahem léčitelské soupravy.
- Strávením volného času během důkladného odpočinku vyvářením použitých obvazů, přípravou mastí a jiného spotřebního materiálu. Pokud svůj volný čas strávíš takto, obnovíš si až 6 použití Lékařské soupravy.

Kromě toho si můžeš dokoupit jednu sadu surovin navíc. Tato sada váží 3 libry, stojí 5 zlatých a obsahuje 10 neobnovitelných použití Lékařské soupravy.

Léčitelský výcvik

Když použiješ lékařskou soupravu ke stabilizaci umírajícího tvora, daný tvor si navíc obnoví 1 život.

Rovnání kostí

Když tvůj spojenec utratí během krátkého odpočinku alespoň jednu kostku životů, můžeš způsobit, že si obnoví navíc životy rovné tvé Lékařské kostce. Tuto schopnost můžeš použít tolikrát, kolik je tvá oprava Inteligence a pak znovu až si důkladně odpočineš.

Stanovení diagnózy

Mnozí lékaři ve své řeči běžně používají složitá a pro nezasvěceného nevyslovitelná slova, která úspěšně matou jejich pacienty nejen z řad prostého lidu. Ani ty nejsi v tomto ohledu výjimkou a dokážeš toho využít.

Počínaje 2. úrovní, kdykoliv mluvíš s tvorem, se kterým sdílíš alespoň jeden jazyk, můžeš se jej pokusit přesvědčit o tom, že trpí smrtelnou, avšak nikoliv nevyléčitelnou chorobou a nabídnout mu "lék" za drobnou protislužbu, či poplatek. Tvor si musí hodit záchraný hod na Moudrost. Neuspěje-li, uvěří ti a bude svolný k ledasčemu, jen abys jej té strašné choroby zbavil. Po dobu, kdy ti věří máš výhodu ke všem ověřením Charisma(Přesvědčování) směřujícím na tohoto tvora.

Každou hodinu může zasažený tvor zopakovat záchraný hod. Uspěje-li, tvor si uvědomí, že jsi jej vodil za nos a účinek skončí. V závislosti na tom, k čemu všemu jsi jej přesvědčil a na jeho osobnosti, tvor může a nemusí hledat nějakou formu odplaty.

Specializace

Na 2. úrovni si zvolíš specializaci. Zvol si buď Ranhojiče, nebo Mastičkáře. Tvá specializace ti dává schopnosti na 2. úrovni a pak opět na 5., 7., 10., 13. a 18. úrovni.

Apatykář

Počínaje 3. úrovní jsi se naučil připravovat spolehlivá léčiva i na cestách. Jako akci můžeš utratit jedno použití své Lékařské soupravy a podat jedno z následujících léčiv:

Bylinný čaj: Vypití tohoto čaje vyléčí drobný neduh, jako vyrážka a bolesti hlavy, nebo na 24 hodin potlačit nejvyšší stádium nemoci.

Lektvar očištění: Tato čirá tekutina, bez chuti a zápachu odstraní jakýkoliv jed z jídla, či nápoje do kterého ji naliješ. Jedna dávka očistí až galon nápoje, nebo 5 porcí jídla.

Laudanum: Tato červenohnědá tekutina chutná hořce, ale svého uživatele na čas otupí proti bolesti. Tvor, který ji vypije získává množství dočasných životů rovné tvé opravě Inteligence + tvá Lékařská kostka. Laudanum lze podat jen jednou a pak až si jím ovlivněný tvor důkladně odpočine.

Veneficium sanguis

Na 5. úrovni jsi díky svému studiu ran, jejich zanícení a jiných komplikací, objevil jed, který, dostane-li se do krve, vyvolá bolestivé křeče. Jako akci můžeš utratit jedno použití své Lékařské soupravy a natřít zvolenou zbraň tímto jedem. První útok potřenou zbraní který zasáhne způsobí navíc jedové zranění rovné tvé opravě Inteligence + tvá Lékařská kostka.

Krevní transfuze

Když dosáhneš 6. úrovně, můžeš zraněnému poskytnout trochu své krve, krve dobrovolníka, nebo krve nedobrovolného dárce, který je libovolným způsobem zneschopněný. Nařízneš zápěstí dárce i příjemce, a rány propojíš co nejépe to okolnosti dovolují. Každé kolo, dárce ztrácí počet životů rovný hodu jednou ze svých kostek životů a příjemce si obnoví počet životů rovný množství životů o které dárce přišel.

Transfuze může být kdykoliv ukončena.

Krev není voda a nerada se míchá. Než s transfuzí začneš je nutné přezkoumat krev dárce i příjemce, zda se k sobě hodí. Hoď si ověření Lékařství (SO = 5 + oprava odolnosti cíle). Uspěješ-li, znamená to, že krev dárce se hodí ke krvi příjemce a je možné provést transfuzi. Můžeš se pokusit i o transfuzi nevhodné krve. V tom případě si příjemce obnoví životy jako normálně a na konci transfuze utrpí nekrotické zranění rovné své hodnotě Odolnosti.

Polní chirurg

Od 9. úrovně můžeš provést Úprk jako bonusovou akci, abyses dostal k zraněnému spojenci a nevyvoláš přitom příležitostný útok.

Lékař

Úroveň	Zdatnostní Bonus	Schopnosti	Lékařská kostka
1.	+2	Učená profese, Léčitelský výcvik, Rovnání kostí, Rodinný lékař	1k4
2.	+2	Specializace	1k4
3.	+2	Stanovení diagnózy, Apatykář	2k4
4.	+2	Zvýšení hodnot vlastností	2k4
5.	+3	Schopnost specializace, Veneficium sanguis	3k4
6.	+3	Krevní transfuze	3k4
7.	+3	Schopnost specializace	4k4
8.	+3	Zvýšení hodnot vlastností	4k4
9.	+4	Polní chirurg, Záchraná akce	5k4
10.	+4	Schopnost specializace	5k4
11.	+4	Mistrný léčitel	6k4
12.	+4	Zvýšení hodnot vlastností	6k4
13.	+5	Schopnost specializace	7k4
14.	+5	Zvýšení hodnot vlastností	7k4
15.	+5	Tuhý kořínek	8k4
16.	+5	Zvýšení hodnot vlastností	8k4
17.	+6	Resuscitace	9k4
18.	+6	Schopnost specializace	9k4
19.	+6	Zvýšení hodnot vlastností	10k4
20.	+6	Apoteóza	10k4

Záchraná akce

Počínaje 9. úrovní, kdykoliv použiješ svou akci k obnovení životů tvora, můžeš požádat jednoho ze svých spojenců o ochranu během ošetřování. Takto zvolený ochránce může, až do tvého dalšího tahu, provést jeden útok jako reakci, která proběhne v okamžiku, když na tebe někdo zaútočí.

Cílem tohoto útoku může být jen tvor, který na tebe zaútočil.

Mistrný léčitel

Do 13. 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 jeho maximální počet životů, tvor si tyto životy navíc ponechá jako dočasné životy.

Tuhý kořínek

Neustálé zacházení s těkavými chemikáliemi, nebezpečnými jedy a vystavení nemocem a různorodým tělesným tekutinám tě učinilo o něco odolnějším.

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

Resuscitace

Počínaje 17. úrovní, pokud by některý tvůj spojenec zemřel a jeho tělo, byť v kusech, se alespoň z většiny zachovalo, můžeš se jej pokusit oživit. Abys daného tvora oživil, musíš uspět v ověření Inteligence(Lékařství) s SO 10 + 1 za každou hodinu, po kterou je tvor mrtvý. Proces samotný trvá 1 hodinu (nepočítá se proti SO oživení tohoto tvora) a spotřebuje vzácné chemikálie a jiné vybavení v celkové ceně 1000 zl.

Apotéoza

Na 20. úrovni tě tvé neustálé studium a mnohé zkušenosti dostalo na vrchol možností smrtelné inteligence. Tvoje hodnota Inteligence se zvýší o 4, stejně jako její maximum a k ověřením Inteligence(Lékařství) si přičítáš dvojnásobek svého zdatnostního bonusu.

Navíc kdykoliv bys měl zemřít, pokud tvé tělo nebylo zničeno, můžeš se rozhodnout místo toho přežít s 1 životem a 1 bodem únavy. Můžeš tak učinit jen jednou a pak znovu až si důkladně odpočineš.

Specializace

Ranhojič

Ranhojiči jsou lékaři, kteří se během svých studií věnovali více anatomii, nežli alchymii. Znají nazpaměť kažnou tepnu, každý sval a šlachu co jich v těle je, což je povětšinou táhne k vojenské kariéře. Ke své práci nepotřebují mnoho, jen skalpel, jehlu a klubko nitě, a opakovaně prokazují, že jsou schopni z raněných dělat zdravé, a, je-li to nutné, ze zdravých raněné.

Stehy

Když si na 2. úrovni zvolíš tuto specializaci, získáš schopnost rychle a efektivně zašít rány svoje, či svých spojenců. Jako akci můžeš utratit tři použití své Lékařské soupravy a obnovit tak zvolenému tvorovi počet životů rovný tvé Lékařské kostce + maximální počet jeho Kostek životů.

Postupem času se naučíš při ošetřování ran používat masti a tinktury méně, ale zato efektivněji. Počínaje 6. úrovní tě Stehy stojí jen dvě použití Lékařské soupravy a na 11. jen jedno.

Chirurgická přesnost

Tvoje rozsáhlé znalosti anatomie ti dovolují zasáhnout tam, kde to nejvíce bolí. Kdykoliv zasáhneš nepřítele se sečnou, nebo bodnou zbraní nablízko, místo normálního zranění zbraně můžeš zvolit jeden z následujících účinků:

Tržná rána *(předpoklad 5. úroveň)*: Svou zbraní způsobíš ošklivě krvácející ránu. Zasažený tvor utrpí počet zranění rovný tvé Lékařské kostce, zaokrouhlený nahoru, na začátku každého svého tahu. Na konci každého svého tahu si zasažený tvor musí hodit záchranný hod na Odolnost, při úspěchu účinek končí. Tento účinek nijak neovlivňuje výtvory a nemrtvé.

Přeřízlé šlachy *(předpoklad 9. úroveň)*: Zasažený tvor si musí hodit záchranný hod na Odolnost. Selže-li, spadne na zem a jeho rychlost pohybu je na dalších 1k4 kol snížena na 0. Při úspěchu je jeho rychlost jen poloviční a na zem nespadne.

Útok na prsty *(předpoklad 9. úroveň)*: Zasažený tvor si musí hodit záchranný hod na Odolnost. Selže-li, až do konce svého dalšího kola nemůže sesílat kouzla s pohybovou složkou, nebo útočit obouruční zbraní.

Zavrženíhodné umění

Během své kariéry jsi již přišil zpátky tolik končetin a zašil tolik ran, že se směle můžeš považovat za odborníka. Dostal jsi se tak daleko, že jsi schopen k tělu přišít i končetinu pocházející z jiného těla (i živočišného druhu).

Počínaje 7. úrovní můžeš utratit jedno použití své Lékařské soupravy k transplantaci libovolného orgánu, či končetiny z jednoho humanoida na druhého. Pokud příjemci žádná část těla neschází, můžeš mu odříznout zvolenou část těla a nahradit ji transplantátem. Pokud tak učiníš, příjemce při operaci přijde o počet životů rovný 1/4 jeho maxima životů. Tak či onak, výměna jednoho orgánu, či končetiny trvá jednu hodinu a nelze při ní nahradit jeden druh orgánu, či končetiny jiným (tj. vždy oko za oko, nikdy oko za ruku).

Abys zjistil, zda je nový orgán lepší než starý, můžeš provést vivisekci zajatého humanoida. Vivisekce trvá hodinu na jejímž konci si hoď buď na ověření Inteligence(Lékařství), Moudrosti(Lékařství), nebo Inteligence(Pátrání), podle své volby. Uspěješ-li, dozvíš se všechny schopnosti a bonusy vázané na jednotlivé části těla. Alternativně můžeš prostě nahradit končetinu, či orgán příjemce a pozorovat co se stane.

Pokud "dárce" a příjemce končetiny nejsou ve stejné třídě velikosti, oprava Obratnosti příjemce se sníží o jeden bod za každý stupeň rozdílu ve velikostech.

Za každý další druh ze kterého se příjemce sestává se příjemci sníží hodnota Charismatu o jeden bod (tj. elfská válečnice s orčíma rukama a nohama bude mít postih -1, zatímco orčí válečník s pravou rukou z goliáše a gnolím nosem bude mít postih -2).

Pouštění žilou

Od 13. úrovně můžeš tvoru, který si to přeje, upustit trochu krve z těla, jen tolik aby mu to pomohlo a rozhodně ne tolik aby to bylo jakkoliv životu nebezpečné. Tvor utrpí 1k4 sečného zranění a jeden z následujících stavů, které na něj působí: slepý, zmámený, hluchý, vystrašený, neschopný, paralyzovaný, otrávený, nebo ochromený. Chronické obtíže, jako slepota od narození tímto způsobem vyléčit nelze.

Ono to žije..

Dosáhl jsi vrcholu anatomických věd. Počínaje 18. úrovní, tvé znalosti fungování těla ti umožňují sestavit nového humanoida z těch nejlepších částí různých humanoidů, které jsi..získal.. a sešitou bytost oživit k plnému vědomí.

Tvor je zcela samostatnou bytostí, která jedná podle své vlastní vůle a zpočátku je přátelský vůči všemu živému, jeho další chování závisí na jeho zkušenostech s danými živými. Jeho statistiky odpovídají tvorům ze kterých byl sestaven (viz Zavrženíhodné umění). Rozumí všem běžným jazykům, ale nedokáže žádným mluvit, pokud ho to nenaučíš ty, nebo kdokoliv k tomu svolný. Mysl Tvora v okamžiku probuzení teprve utváří, nepřenáší si nic z osobnosti ani vzpomínek osob, z jejichž těl byl sestaven. Pro účely věšteckých kouzel se Tvor považuje za zlého, ať je jeho skutečná povaha jakákoliv, neboť byl stvořen skrze znesvěcení ostatků.

Výroba Tvora vyžaduje týden příprav, suroviny a nástroje v celkové ceně 1000 zlatých a hodinu potřebnou k samotnému procesu oživování.

Mastičkář

Mastičkáři se ve svých studiích zaměřují na jemné umění alchymie. Spíše než na cestách, nebo na bojištích je najdete v dobře zařízeném krámku ve městě, kde mohou s veškerým pohodlím kurýrovat své pacienty za pomoci všelijakých rozličných mastí, odvarů a lektvarů. Jsou-li donuceni bojovat, využívají svých lektvarů a jedů, spíše než síly svalů, což ovšem neznamená, že by byli méně nebezpečnými protivníky.

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 2. úrovní můžeš utratit jedno použití své Lékařské soupravy k výrobě jednoho z lektvarů uvedených níže. Během důkladného odpočinku můžeš vyrobit libovolné množství lektvarů, ne však více, než je tvá oprava Inteligence. Během krátkého odpočinku si můžeš vyrobit jeden další.

Vyrobené lektvary vydrží 48 hodin než se zkazí. Zkažený lektvar ztrácí původní účinek a místo něj působí po vypití 1k8 jedového zranění.

Odvar života: Tato šedavá, nevábně vonící tekutina byla připravena z pečlivě vybraných listů a kořínků. Po vypití obnoví počet životů rovný tvé Lékařské kostce + tvá oprava Inteligence.

Lektvar živé smrti: Tento bylinný čaj je znám jako spolehlivý prostředek pro přivolání spánku.

Jestliže je vypit nedobrovolně, oběť si musí hodit záchranný hod na Odolnost. Uspěje-li, získává jeden stupeň únavy. Selže-li, získává jeden stupeň únavy a upadne do bezvědomí na 10 minut.

Jestliže je vypit dobrovolně, uživatel okamžitě usne. Prvních deset minut je v hlubokém spánku připomínajícím bezvědomí a po jejich uplynutí spí dál, dokud neuplyne 8 hodin, nebo dokud není probuzen.

Rybí dech: Tato viskózní zelenkavá tekutina smrdící rybinou umožňuje tomu, kdo ji vypije po 1 hodinu dýchat vodu jako by to byl vzduch. Dokud na něj lektvar působí, uživatel, stejně jako ryba, není schopen dýchat vzduch.

Otvírač mysli: Tato tinktura z bylinných výtažků rozpuštěných ve víně má nachovou barvu. Po jednu minutu po vypití tohoto lektvaru má uživatel výhodu ke všem ověřením Moudrosti, ale též zranitelnost vůči psychickému zranění.

Apatykářský čaj: Barva tohoto čaje je určena konkrétní směsí bylin, bobulí a jiných ingrediencí ze kterých jsi jej uvařil. Kdykoliv si uživatel hodí na útok nebo záchranný hod může si hodit k4 a hozené číslo si přičíst k danému hodu na útok nebo záchrannému hodu. Účinek trvá jednu minutu.

Kapesní slunce: Tato zlatavá tekutina je připravena svařením několika různých extraktů, tinktur a výluhů a neprodyšně zapečetěna v malých, křehkých nádobkách. Jakmile se hotová směs dostane do kontaktu se vzduchem, vybuchne v jediném krátkém, ale za to silném, záblesku světla. Nenapáchá při tom žádné hmotné škody, ale každý tvor mající oči, který se nachází v okruhu 3 sáhů od místa exploze, je oslepen až do začátku svého dalšího tahu. Hod ampulky s Kapesním světlem se počítá jako útok na dálku se zbraní se kterou jsi zdatný.

Lektvar bdělosti: Tato hnědá tekutina se připravuje z pomletých semen jisté cizokrajné rostliny. Kdokoliv se ji napije získává bonus k iniciativě rovný jeho opravě Odolnosti (minimálně +1) a nelze jej uspat magickými, ani nemagickými prostředky. Účinek končí po 1 minutě.

Vypiješ-li během jednoho dne více než jeden lektvar bdělosti, hoď si záchraný hod na Odolnost, SO tohoto hodu vzrůstá o 1 za každý lektvar bdělosti, který jsi již vypil. Selžeš-li v tomto hodu, nebudeš mít v následujících 24 hodin žádný užitek z důkladného odpočinku.

Miasma

Počínaje 5. úrovní, tvé rozsáhlé znalosti různých tinktur a účinků většiny rostlin ti umožnily připravit ampule plné jedovatých výparů.

Jako akci můžeš do 12 sáhů od sebe hodit ampuli obsahující plyn působící jeden z účinků uvedených níže, podle tvé volby. Výpary zasáhnou každého, kdo stojí do 6 sáhů od místa, kde se ampule roztříštila. Plyn na místě vydrží na místě 1 minutu, nebo dokud ho nerozfouká mírný či silnější vítr (o rychlosti aspoň 10 mil za hodinu).

Skrz dým se navíc míří o něco hůře, takže útoky na dálku na tvory, kteří se nachází v oblasti dýmu, nebo za ní, jsou činěny s nevýhodou.

Každý zasažený tvor musí uspět v záchraném hodu na Odolnost, nebo je po následující minutu pod vlivem zvoleného účinku:

Atrofie: Zasažený tvor působí všemi útoky, knimž si započítává opravu Síly, jen polovinu normálního zranění a jeho rychlost pohybu je snížena o 1 sáh.

Kašel: Zasažený tvor propadne dráždivému kašli a je neschopen cokoliv vyslovit, nebo seslat kouzlo s verbální složkou.

Vyčerpání: Zasažený tvor má nevýhodu ke všem hodům na útok a ověřením vlastností. Kromě toho získává jeden stupeň únavy.

Vředy: Zasažený tvor utrpí nekrotické zranění rovné tvé Lékařské kostce na začátku každého svého tahu.

Paranoia: Zasažený tvor je vystrašený z tvora, který je mu nejblíže a má nevýhodu ke všem záchraným hodům na Moudrost.

Hysteria: Zasažený tvorvnímá všechno jako náramně směšné a popuká se smíchy. Smíchy spadne na zem, stane se neschopný a nemůže vstát po dobu trvání.Na konci každého svého tahu a pokaždé, když utrpí zranění, si může cíl hodit další záchranný hod na Moudrost. Je-li to kvůli zranění, má cíl výhodu k záchrannému hodu. Při úspěchu účinek končí.

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

Naočkování

Do 7. úrovně ti neustálé vystavení těkavým látkám, jedům a nemocem poněkud utužilo zdraví. Kdykoliv jsi vystaven nemagickému jedu, nebo nemoci, máš výhodu k záchraným hodům na Odolnost proti jeho účinku.

Všelék

Počínaje 13. úrovní jsi objevil recept na dokonalý lék a několik málo dávek nosíš připravených ve své Lékařské soupravě.

Jako akci můžeš utratit jedno použití Lékařské soupravy a jednoho tvora, který se nachází do 1 sáhu a můžeš ukončit buď jednu nemoc, snížení jedné z hodnot vlastností cíle, jeden účinek snižující maximum životů cíle nebo jeden stav, který na něj působí.

Slovutný léčitel

Na 18. úrovni jsi již slavným léčitelem a šíří se o tobě zvěsti, že jen tvá přítomnost působí, že se nemocným daří lépe. Každý tvor, kterého vidíš a který k tobě není nepřátelský, má výhodu k záchranným hodům proti smrti. Kromě toho, během krátkého odpočinku, jsi-li přítomen, si tví spojenci obnoví dvojnásobek životů z každé utracené kostky životů.