**Alchymie (2)**

Potřeby: flakonky či malé lahvičky, různé alchymistické náčiní a nástroje, jedlé přísady do lektvarů (bližší informace po přihlášení), desky či sešit na zaznamenávání receptů, zelené stužky

Umí vyrábět lektvary, jedy a výbušniny. K výrobě je třeba znát recept, sehnat si herní suroviny a poté výrobu dobře zahrát. Každý lektvar má svou barvu a vůni, které musí být dodrženy. Pokud má produkt podobu lektvaru, alchymista na papírek napíše účinek, který k lahvičce přiloží. Po vypití lektvaru si hráč přečte lístek a podle toho zahraje účinek. Použité herní suroviny alchymista předá organizátorům nebo uloží do speciální orgotruhly. Do začátku získává alchymista 3 recepty a další může během hry získat. Alchymista může odhadnout účinky lektvaru, jehož recept vlastní a umí jej připravit. **Znalost všech rostlin.**

* **Léčivý lektvar**

Po vypití vyléčí jedno lehké zranění (zásah do končetiny).

* **Mast na popáleniny**

Namazáním vyléčí jakoukoliv popáleninu. Jedna mast lze využít 5x, každé využití vyléčí jednu končetinu nebo trup.

* **Živá voda**

Tento silný nápoj přivede k životu i mrtvého. Po vypití vyléčí všechna zranění. Přičichnutí probere omráčeného. Vypití i přičichnutí způsobí, že postava je 1-2 minuty dezorientovaná, neví kde je a co se děje.

* **Čarodějův lektvar**

Po vypití okamžitě obnoví všechnu magickou energii.

* **Jed znehybnění**

Jed na čepel. První zásah zbraní otrávenou tímto jedem paralyzuje na 10 sekund. Při zásahu do končetiny ji nepoužíváte a držíte podél těla, při zásahu do trupu se nemůžete hýbat vůbec.

* **Jed záhuby**

Jed na čepel. První zásah zbraní otrávenou tímto jedem otráví smrtícím jedem. Otrávený pomalu slábne a pokud do 10 minut nevypije Protijed, umírá.

* **Mňamka**

Jed. Pokud není do 3 minut po vypití podán Protijed, postava umírá.

* **Lektvar magických umění**

Po vypití zvyšuje maximum magické energie o 1.

* **Protijed**

Po vypití okamžitě odstraňuje účinky Jedu znehybnění, Jedu záhuby a Mňamky.

* **Lektvar spánku**

Po vypití postava okamžitě usíná na 5 minut.

* **Hnojivo**

Aplikuje se na pole. Rychlost růstu se sníží o deset minut.

* **Odvar**

Odvar z podezřelých rostlin, který po vypití navodí zvláštní stav. Postava má velice dobrou náladu, nepouští se do konfliktů, je mimo a může vidět nadpřirozené a zvláštní úkazy. Délka účinku závisí na množství surovin. Po vypití tří postava dostává návyk.

* **Bomba**

Alchymista vyrobí vrhací bombu (je nutné mít měkčené vrhačky). Může ji házet kdokoli, pokud mu alchymista vysvětlil, jak na to. Po zásahu bombou kamkoliv nastává krvácení. Postavu lze zachránit pouze Živou vodou, ale poté je nutné léčit popáleniny. Je také možné, že bude mít doživotní následky (jizvy, utržená končetina...)

Zde jsou uvedeny jen základní alchymistické výrobky. Ve hře se mohou ojediněle objevit recepty na další, šílenější a smrtonosnější!