

Praktické použití

Teoretická část alchymie, je sepsána v jednotlivých oborech alchymie. **Zde se zaměříme na reálné provedení přímo na ve hře.** Alchymista musí nejprve vstoupit do umění alchymie a naučit se základy, než může lektvar vytvořit. Dále si musí sehnat a zpracovat ingredience, z kterých lektvar tvoří a v neposlední řadě musí vlastnit vybavení, které mu umožní lektvar připravit. Následně může přistoupit k přípravě lektvaru.

Výuka alchymie

Každý kdo se rozhodne pro tajemné umění alchymie, si musí jako první najít někoho, kdo ho uvede do tohoto tajuplného světa. **Je potřeba najít kteréhokoli mistra v oboru alchymie a přesvědčit ho, aby vás vzal do učení.** Takový mistr má již plně zřízenou alchymistickou kolonu a vy tak dostanete možnost ji využívat, pokud byste neměli vlastní. Samozřejmě součástí toho, stát se mocným alchymistou je pořízení vlastního vybavení. Mistr vám jistě dá kontakty a prostory, které můžete k tomuto účelu využívat.

Nyní, když jste se stali učedníky, můžete přistoupit k získávání vědomostí a učení se nových lektvarů. **Existují dva základní způsoby výuky, které se ve většině případů kombinují.**

- 1) Prvním je přímá výuka receptů. To buďto přímo od mistra, nebo z různých knih a svitků, které můžete ve hře najít. **Tento způsob je nejjednodušší.** Základní principy vás naučí mistr a vy pak jen **získáváte přímo recepty na určité lektvary.** Díky tomu nepotřebuje bádát a řešit složitosti této profese, ale budete mít sortiment lektvarů, které podle receptu zvládnete kdykoliv připravit.
- 2) Druhý způsob je již složitější, je to cesta bádání a studování všech tajů světa alchymie. Díky tomu, po vás bude alchymie daleko pružnější a vy nebudete limitováni recepty, ale **budete si tvořit vlastní lektvary,** které se vám zrovna budou hodit. Mistr vám opět ukáže základní principy, ale může vás místo receptů, učit přímo **jednotlivé druhy efektů a jejich kombinace s jinými efekty.** Tyto kombinace pak můžete také zjišťovat z různých knih a svitků a dokonce i z receptů, které vám můžou také pomoci.

Kromě toho můžete také **bádát přímo u alchymistického mistra.** Můžete použít metodu pokus omyl a na základě vašich domněnek kombinovat efekty, u kterých **neznáte jejich přesné kombinace.** Toto je však velice nebezpečný způsob a ne jednoho alchymistu už stál život.

Pokud budete chtít takto vytvořit lektvar. Provedete všechny potřebné náležitosti a výsledný lektvar přinesete mistrovi. **Popíšete mu přesný postup vaší přípravy** a on na základě rozboru daného lektvaru vám může sdělit výsledný účinek. Občas se může stát, že ani mistr přesný účinek nezná a vy dostanete rovnou průvodku, přelepenou páskou tak, že není možné přečíst efekt. Bude potřeba lektvar nejdřív na někom **otestovat** a až pak pásku strhnout a zjistit, co jste vlastně vytvořili.

Rozpoznávání alchymistických efektů

Každý alchymista, je schopen **rozpoznat účinky alchymistických efektů na jiné osobě**. Alchymista pozná pouze efekty, které zná. Pokud sbírá pouze recepty, pozná jen efekty, které jeho recepty obsahují. **U lektvarů je popsán efekt na každé průvodce zvlášť**. Pokud lektvar obsahuje více efektů, určí alchymista vždy jen ty, co zná.

Reálně si alchymista může přečíst průvodku lektvaru, který vypila zasažená osoba. Pak usoudí, jestli by efekt měl poznat nebo ne.

Mistrné a magické lektvary a jejich efekty můžou alchymisté taky poznat. Avšak potřebují k tomu vzorek lektvaru, který byl použit. Při nejhorším vzorek krve dotyčného. Z toho pak za pomoci rozboru v alchymistické koloně, **do 10 min určí dané efekty, pokud je znají**.

Sušení a sběr bylin a hub

Všechny byliny, houby a suroviny jsou v alchymii zastoupeny reálným herním itemem. Různé druhy bylin rostou na různých místech častěji. **Během dne se stále obnovují**, takže nemusíte zoufat, když na vašem místě zrovna žádná nebude. **Všechny byliny a houby jsou znázorněny umělou imitací**.

Pokud se rozhodnete sbírat byliny, je potřeba si o nich něco zjistit. **Ne každá bylina se dá jednoduše sbírat**. Existují byliny, které se musí sbírat zvláštními způsoby, jinak se na vás začnou projevovat různé uvolněné efekty, které můžou vést i k vašemu skonu. Nasbírané byliny můžete buďto prodat některému z alchymistů, či je začít **zpracovávat do použitelné podoby**.

Sušení bylin a hub

Všechny byliny a houby je nejprve třeba nasušit. To se může provádět různými způsoby. Nejpožívanější způsob u bylin je věšení jako prádlo. Na **špagát** se postupně zavěšují jednotlivé byliny nebo smotky bylin a čeká se, až se usuší. Další možný způsob, který se používá převážně u hub, je vytvoření **sušáku**, kdy se napne kterákoliv látka a na ni se houby a byliny pokládají.

Při sušení bylin na špagátě, se každá bylina suší **cca 5 min**, pokud se suší větší smotek bylin najednou tak **cca 10 min**. Houby se suší vždy 10 min stejně jako kytky umístěné na sušáku. **Po usušení se byliny zanesou alchymistickému mistrovi, který vám je vymění za již nadrcené směsi bylin přímo do lektvarů**. Sám si přinesené byliny později zpracuje.

Z každé usušené byliny, nebo houby se získá **jedna ampulka s drcenou směsí smíchanou s barvivem**. Tato ampulka obsahuje směs na **2 lektvary**. Tedy od oka, jí můžete rozdělit a dvakrát odsypat do roztoku při vaření lektvaru. Prakticky vám **jedna ampulka umožňuje 2x použít efekty dané byliny (hlavní a vedlejší) na vaření lektvarů**. Jak dané efekty použijete, už záleží na vás.

Další ingredience, které **potřebujete k vaření lektvarů, jako sůl, pepř atd.. získáte od obchodníků**. Případné speciální ingredience jinou herní cestou. Ingredience (sůl, pepř...) v ampulkách vystačí na **5 dávek**.

Alchymistické vybavení

Každý správný alchymista si postupně vytváří a sestavuje svou **alchymistickou kolonu**, na kterou jsou hrdí. Pro pokročilejší lektvary je třeba pokročilejší alchymistická kolona. Každý alchymista by si měl **přivést minimálně následující pomůcky**:

- *Alchymistickou knihu*
- *Kotlík, hrnec, či varné sklo*
- *Různé baňky, zkumavky, křivule, kahany, nádoby všemožných tvarů a velikostí*
- *Lahvičky na hotové lektvary*
- *Šňůru, kolíčky, případně látku*

V **alchymistické knize**, si alchymista zapisuje své recepty, či poznatky z bádání. **Šňůra, kolíčky a látka** je potřeba ke sušení bylin a hub. **Lahvičky na hotové lektvary**, by měli být pokud možno všechny podobné. Lepší jsou lahvičky o menším objemu. Je nutné počítat s tím, že se ne všechny lahvičky puštěné do oběhu v pořádku vrátí. Nebezpečí se dá zmenšovat, nabádáním hráčů k vracení použitých lahviček alchymistům, případně na pódium. (bude zmíněno i v proslovu)

Alchymistická kolona

Základ každé alchymistické kolony je **kotlík, hrnec nebo varné sklo**. Základní bylinné směsi se musí vždy v roztoku **převařit, aby uvolnili své efekty**. Podrobný popis vaření základních lektvarů bude rozveden níže. Tato alchymistická pomůcka má většinou hodnotu 1 a lze s ní připravovat všechny základní lektvary. Je to ale pouze nutné minimum a vaše pravá kolona na vás teprve čeká. Celkově se totiž **alchymistická kolona skládá ze všech pomůcek oceněných indexem**.

Při registraci, je třeba nechat schválit všechno své alchymistické vybavení, které chcete používat. Každé vybavení bude oceněno indexem **1 - 5**. Index znázorňuje kvalitu daného předmětu při použití v přípravě lektvarů. Dále je sepsána **minimální potřebná hodnota indexu** pro přípravu určitého typu lektvaru

1 - příprava základních lektvarů

8 - příprava základních nepitelných a pokročilých lektvarů

15 - příprava pokročilých nepitelných a mistrovských lektvarů

20 - příprava magických lektvarů

Pro představu obyčejná pěkná skleněná baňka bude mít hodnotu indexu 2.

Pro přípravu dané skupiny lektvarů je potřeba mít vybavenou alchymistickou kolonu o **celkovém součtu větším, než jsou uvedeny minimální požadavky**. Aby byl index každého vybavení při přípravě lektvaru započítán, musí být nádoba při **přípravě využita**. Podrobnější informace o přípravě lektvarů jsou rozepsány níže. **Každá nádoba může být oceněna pouze jedním indexem.**

Nádoba, která je schválená a oceněná indexem, má na sobě průvodku s tímto označením. **Tuto průvodku je možné krást, prodávat, kupovat, zničit**. Značí daný předmět. **Průvodka se z předmětu musí vždy úplně odstranit, než se začne herně využívat**. Poté dále znázorňuje daný předmět, ale je to bezpečné a šetrné vůči majitelům daných předmětů :-). Získanou průvodku si můžete obvázat kolem svého alchymistického vybavení a tak jeho hodnotu začít využívat.

Příprava lektvaru

Když už máte všechny potřebné suroviny k výrobě lektvaru, můžete se pustit do práce. Jako první musíte **začít přípravou roztoku**. V základní elementární alchymii se můžete setkat s 3 druhy roztoku. **Kladného, záporného a neutrálního**. Roztoky se vždy připravují po **cca 0,5l**. Z daného množství se však vezme jen **jeden lektvar**. Zbytek je příliš málo koncentrovaný a není již k ničemu užitečný. Také můžete v alchymii narazit na magické roztoky, jejich výroba je však popsána přímo v pravidlech pro ně, ale také pro něj platí pravidla **0,5l magického roztoku na 1 lektvar**.

Kladným roztokem je **obyčejná voda**. Pro vytvoření záporného roztoku musíte **vodu reálně převařit**. Neutrální roztok vytvoříte **smícháním kladného a záporného roztoku**, kdy použijete od každého půlku, aby výsledný roztok měl **opět cca 0,5l**. Neutrální roztok také vznikne, pokud v jednom z roztoku proběhne reakce, která zapříčiní, že lektvar bude mít dva kladné nebo dva záporné efekty.

Pokud se připravuje lektvar ze základních směsí bylin a hub, musí se roztok se směsí vždy dostat do bodu varu v kotlíku, hrnci nebo varném sklu, které má alchymista k dispozici. Poté je efekt uvolněn a lektvar je připravený. To je i určena doba, kterou trvá příprava základního lektvaru z bylin a hub. Pokud chceme vařit větší množství stejného lektvaru, musíme **s každou další dávkou byliny přidat opět 0,5l stejného roztoku**. Pokud přidáme více dávek bylin (max. 2) do stejného 0,5l roztoku, roztok je přehlcen a **započne reakce** dle pravidel popsaných v elementární alchymii. Pořád platí, že z každého 0,5l směsi roztoku se dá odlít pouze 1 lektvar, zbytek můžete vylít. **Takto můžu v roztoku míchat maximálně dvě směsi jiných bylin najednou, stejných bylin můžu míchat najednou dle rozměrů nádoby (0,5l za jeden lektvar)**. Výsledný lektvar je pak již pokročilý.

Pokročilé lektvary se již nepřipravují převařením směsi. K jejich přípravě se používají efekty již uvolněné v základních lektvarech. **Vždy můžete míchat maximálně dva lektvary mezi sebou.** Nežádoucí efekty je dobré odstraňovat rovnou v počátku, při vaření základních lektvarů, které pak budete mezi sebou míchat. Při kombinaci pokročilých lektvarů vznikají mistrovské efekty, které již míchat nelze.

Pokročilé efekty lze rušit pouze přidáním **královského šťovíku** při zpracování. **Efekty základní** jdou rušit přidáním **základní ingredience (sůl, cukr...)**. Ta se **při vaření přidává na konci do vroucího roztoku**. Ingredience jsou získávány v ampulkách a **1 ampulka vystačí na 5 použití**. Odsypává se z ní přibližně dle oka.

Zpracování pokročilého lektvaru

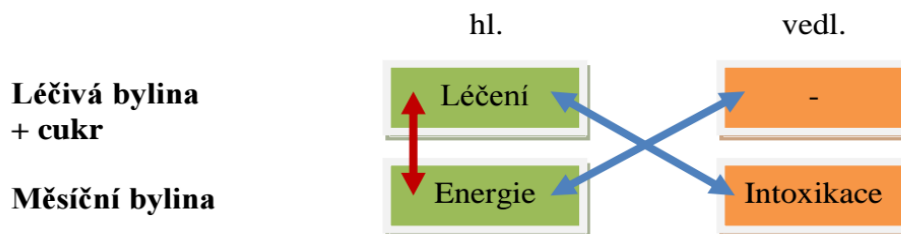
Při míchání již hotových lektvarů se postupuje následujícím způsobem. Vytvoříte si základní roztok, kde bude probíhat reakce. V pokročilých lektvarech připadá v úvahu už jen **neutrální roztok a množství je opět 0,5l**. Tento roztok musí projít všemi alchymistickými pomůckami (baňkami) s potřebným indexem dohromady **min 8**. V jedné bance je možné přimíchat do roztoku pouze jeden lektvar, nebo jednu základní ingredienci, která nám zruší efekt. **Do roztoku je možné přimíchat maximálně dva lektvary a nesmí se přimíchat zároveň v jedné baňce**. V každé bance se musí roztok alespoň **30s** intenzivně míchat a následně odstát dokud se **tekutina v bance úplně nezastaví**. Poté se může přelít do další baňky a mechanismus opakovat.

Při míchání z již hotových lektvarů je k započítání a zlepšení reakce vždy **katalyzátor (Šumák)**. Ten se musí přidat až v samostatné baňce, když už jsou v roztoku všechny ostatní lektvary. K míchání dvou hotových lektvarů jsou potřeba vždy **alespoň 3 baňky s vysokým hodnocením v součtu větším než 8 (při mistrovském efektu 15)**. Většinou budete mít baněk více. Pokud rušíte základní efekty pomocí ingrediencí, s každou ingrediencí přibude jedna baňka.

Je výhodné používat více baněk a zvyšovat si tím hodnocení kolony, kterou si roztok projde. Při dvojnásobném hodnocení kolony, než je třeba se roztok může přelívat, jakmile se tekutina v baňce pořádně roztočí. Není třeba pak čekat, než se zastaví. Pokud je **hodnocení trojnásobné**, tekutiny se rovnou jen přelévají, nemusí se ani roztočit.

Příklady reálné přípravy lektvaru.

- 1) **Začneme ukázkou nejjednoduššího základního lektvaru.** Máte k dispozici **kotlík s 1l kladného roztoku**. Tedy dvojnásobným množstvím na **dva lektvary**. Dále máte **jednu ampulku usušené a drcené směsi léčivé byliny** a rozhodli jste se pro lektvar čisté alchymie a odstraníte efekt únavy. Do roztoku tedy přidáte celý obsah ampulky směsi byliny (půlka ampulky je na 1 lektvar). A **roztok přivedete k varu**. Odstavíte od zdroje tepla a přisypete **dvě dávky ingredience cukru** (Pro odstranění efektu únava). Necháte lektvar vychladnout a slejete do dvou lahviček. Lahvičky opatříte průvodkami (ty dostanete od mistra alchymisty). Nyní máte **dva základní lektvary s efektem léčení**. Zbytek vylijete.
- 2) **Nyní přikročíme k druhému způsobu, kterým pomocí vaření vytvoříte pokročilý lektvar.** Opět máme k dispozici **kotlík tentokrát s 0,5l kladného roztoku**. Následně máme **ampulku se směsí léčivé byliny a ampulku se směsí měsíční byliny**. Opět jsme se rozhodli pro lektvar čisté alchymie. Přidáme do roztoku **půlku náplně z každé ampulky**. A roztok s bylinami **přivedeme k varu**. Jakmile roztok vře, přihodíme **jednu dávku cukru**, pro zrušení nežádoucího efektu únava. **Započne nám následující reakce** (detailnější popis jak reakce probíhá je zapsán v pravidlech pro elementární alchymii).



Jakmile lektvar vychladne, zůstane v něm pouze jeden hlavní **efekt celková obnova**, dle pravidel reakcí rozepsaných v elementární alchymii. Z 0,5l Roztoku tak slijeme **jeden pokročilý lektvar celkové obnovy** opatřen průvodkou. **Můžeme míchat také hotové základní lektvary, místo bylin**, postup je pak stejný jako při míchání pokročilých lektvarů popsaných v posledním třetím způsobu, ale oproti nim, lze použít základní ingredience k rušení efektů. A jelikož vzniká pokročilý lektvar, je k tomu třeba opět **hodnocení alchymistické kolony minimálně 8**.

- 3) **Poslední způsob míchání lektvarů, je míchání lektvarů z již hotových lektvarů.** K tomu potřebujeme vždy **katalyzátor** a většinou se s tímto setkáváme u míchání velmi pokročilých lektvarů, jež se kombinují v **mistrovské efekty**. Pro míchání takovýchto lektvarů potřebujeme **hodnocení kolony alespoň 15**. Pro názornost řekněme, že jsme si připravili pomocí vaření **dva pokročilé lektvary celkové obnovy**, čisté alchymie bez dalších efektů. Ty chceme smíchat dohromady a díky tomu vytvořit **mistrovský lektvar reinkarnace**.

Vytvoříme **0,5l neutrálního roztoku**. Přelijeme do **první baňky** a přidáme první lektvar celkové **obnovy**. Promícháme, aby se tekutina roztočila (30s). Počkáme, až se úplně zastaví. Následně přelijeme do **druhé baňky**, do které přilijeme druhé lektvar **celkové obnovy**. Opět promícháme (30s) a počkáme, až se tekutina zastaví. Přelijeme do **další baňky** a přidáme **katalyzátor**. Opět promícháme (30s), zastavenou tekutinu přelijeme.

Nyní už nic nepřidáváme, ale pokračujeme v přelejvání do **tolika baněk**, abychom dosáhli **minimálního indexu 15**, či můžeme využít možnost většího indexu kolony a urychlit si tak jednotlivé procesy. **Po přidání katalyzátoru nám začala probíhat reakce**, kde nám zreagovali **efekty celkové obnovy** mezi sebou. Vedlejší efekty lektvary neměli, takže neproběhli další reakce. **Z poslední baňky se přelije směs do jednoho lektvaru** (0,5l roztoku) a zbytek se opět vylije. Lektvar se opatří průvodkou a máme vytvořený **mistrovský lektvar reinkarnace**.