

A.1 Magické nemoci – způsoby léčby

Magické nemoci lze léčit několika způsoby. Na ty nejjednodušší zabírají rostlinné přípravky, bylinky, vývary, masti a rozličné lektvary, jejichž recepty se nacházejí v knihách slovných alchymistů, kněží nebo v děravé paměti starých kořenářek v zapadlých koutech Rudav. Přírodní léky si však nedokáží poradit s vážnějšími magickými nemocemi, stejně jako není příroda schopna vypořádat s velkými magickými katastrofami. U některých těžších chorob však mohou zmírnit průběh, oddálit jednotlivé fáze nemoci či léčit průvodní, někdy velmi nepříjemné projevy.

Na magické nemoci jako je protobyť, práchnivění kostí či zlá tvárnost je však třeba použít mnohem komplexnějších postupů a bizarnějších metod. Existují zpravidla dvě možné cesty – použití arvedanských nástrojů zvaných ilkamity nebo vykonání poměrně složitých léčebných rituálů, který v sobě může zahrnovat pouť na zvláštní, vzdálené místo, mnohadenní půst, a to i bez vody, dlouhou bdělost, použití vzácných surovin, drahokamů, výtažků z tkání myšlenkových bytostí apod. Ilkamity se dají najít v arvedanských ruinách, zejména v Derteonu a dalších jižně položených městech, nebo koupit od překupníků a obchodníků s tímto zbožím, jako je třeba Zlatý kruh. Jejich funkce není obecně známá a často se ilkamity objevují s označením „neznámý arvedanský artefakt“. Léčebné rituály zná jen málo lidí, protože se příliš často nepoužívají. Většina informací o nich je zanesena do tlustých knih, na něž už staletí padá prach.

Ilkamity vytvořili Arvedané už na Arvedě, kde za jejich pomoci zkoumali magického pole a jeho vliv na životní prostředí a živé organismy. V původním provedení se jednalo o tři nástroje – vidličce podobnou, libovolně deformovatelnou věc, ovšem jen se dvěma bodci, vyrobenou ze slitiny lintiru a několika dalších kovů, zářící kouli, jenž se dá libovolně zmenšovat a zvětšovat a navíc dělit, a hedvábnou, jako pavučina lehkou tkaninu, která je velmi pružná a jde natáhnout až do stonásobku své normální délky a šířky. Po prvních střetech s Kharem Démonem a s jeho magickými zbraněmi se ilkamity rozšířily ještě o sedm různých velikých stříbrných pyramid, které dokáží levitovat a ustrnout v libovolné pozici. Pomocí této rozšířené sady lze léčit všechny známé i vzácné nemoci a podle všeho i ty, se kterými se lidstvo doposud nesetkalo. Používání ilkamitů však není úplně triviální, i když postup je poměrně intuitivní a dobrodruzi se s nimi brzy szili. Zvláště derteonská komunita jich využívá stejně zručně (a někdy i stejně často) jako své zbraně. Kdo zde nemá ilkamity a neumí je používat, je slepým bláznem říkajícím si o nepěknou smrt.

Léčení práchnivění kostí pomocí rituálu je hodně bolestivé, a proto jej někteří kněží či léčitelé odmítají provádět. Nemocný uchopí do dlaní nejlépe zlaté tyče, podobné se mu přivádí k nohám. Jeho tělo se posype zvláštní směsí koření a popela, která nesnesitelně dráždí pokožku. Poté musí do těla nemocného udeřit blesk. Je lhostejno, zda bude přirozeného původu, vyvolán magií nebo seslán na přímluvu rachšila. Stačí, když zasáhne jednu ze zlatých tyčí, výboj přeskočí na další a projede celým tělem. Kostí se během dvaceti sekund (pro nemocného jsou to věky) zregenerují.

Na vyléčení transmutozy neexistuje vyjma ilkamitů univerzální postup. Podle typu přeměny a zasaženého místa se volí vhodná podoba rituálu, jenž vždy obsahuje hledání vhodného místa, kde se magické pole během léčby postižení deformuje a ztrácí. Následuje různě dlouhý půst a pití několika lektvarů. Často se při provádění rituálu musí zaujmout krkolomná poloha, v níž nemocný musí vydržet i několik hodin.

K vyléčení protobyť je zapotřebí nejen zručného léčitele, ale člověka znalého magie a schopného řízeně deformovat magické pole. Samotný rituál je vhodný provést poblíž nějakého zřídla přírodního živlu, ať už se jedná o pramen, sopku nebo třeba vstup do podzemí, ale není to nezbytně nutné. Poté, co se nemocný zabalí do plátna napuštěného medem smíchaným s výtažkem z desatera bylin, je nutné rytmicky narušovat magické pole

v místě postižení. Postižený se musí uspat a zařikáváním se mu zasouvají zpět do hlubokého nevědomí vzpomínky na prapůvodní tělo, které se při protobytí dostaly až do jeho vědomí. Léčitel provádí celé hodiny zařikání, při němž se musí pálit sušené byliny s halucinogenními účinky. Délka celé procedury závisí na rozsahu onemocnění a může se protáhnout i na několik desítek hodin.

Proti myšlenkové obrně a zlé tvárnosti neexistuje léčebný rituál. Velmi silní jedinci dokáží myšlenkovou obrnu přemoci a uzdravit se sami. Zlá tvárnost je léčitelná jen ilkamity.

A.1.1 Pravidla

A.1.1.1 Obecná pravidla

A.1.1.1.1 Onemocnění

K zasažení některou z magických chorob může dojít v zásadě dvěma způsoby – pobytem v nebezpečném prostoru nebo cizím zásahem.

V prvním případě bychom mohli samozřejmě uvádět tabulky, s jakou pravděpodobností bude vlastní postava postižena, raději ovšem toto rozhodování ponecháme na PJ. Magické onemocnění a především jeho léčení bude totiž námětem na samostatné dobrodružství, spočívající ve shánění nutných informací, osob a léčivých prostředků, PJ by měl tedy volit oběť, chorobu i následný postup tak, aby se se svou družinou co nejlépe bavil. Náhodný výběr to nemůže zaručit. Na druhou stranu by si postavy měly potenciální hrozbu uvědomovat a být na ni připraveny, resp. potrestány, nebudou-li na ni dbát.

Magické choroby mohou propuknout nejen náhodně, ale také díky zlému úmyslu jiných osob. Zasažení chorobou může být součástí některé pasti ve starých arvedanských ruinách, může ji způsobit lektvar, který se navenek tváří jako *Slzy Rianniny* nebo takto může postava onemocnět po uříknutí bohyně Sandol Kah. Toto jsou jen příklady, opět ponecháváme na úvaze PJ, jestli a kdy tyto možnosti použije.

A.1.1.1.2 Zjišťování magické nemoci

Že je s magickým polem osoby něco v nepořádku, tj. je patrně zasažena magickou nemocí, poznají jednak různí léčitelé, z vlastních postav pak alchymisté. Pravděpodobnost tohoto zjištění je stejná jako pravděpodobnost objevení magenergie při množství větším než 90 magů (viz PPP, str. 20 a jinde). Není-li alchymista obeznámen s principem magických nemocí, bude mít jen nejistý pocit, že je něco v nepořádku.

A.1.1.1.3 Běžné léčení

Nejedná se přímo o léčení, protože takto není možné nemoc úplně zlikvidovat, pouze pozastavit či zpomalit její působení či dočasně odstranit některé její následky. Nejčastěji půjde o magické i nematické lektvary či jiné prostředky, které může vyrobit alchymista, dále pak léčivá kouzla a zázraky (především *uzdrav nemocného*). Tuto pomoc bude schopen poskytnout prakticky každý léčitel, nepůjde-li o úplného šarlatána. U jednotlivých nemocí bude uvedeno, kolik bude takovýto léčebný zásah stát peněz a magenergie (je jedno, jestli hraničářské či alchymistické, případně její ekvivalent u kněžských zázraků) a jakým způsobem se projeví na průběhu magické choroby.

A.1.1.1.4 Léčebné rituály

Prozradí-li někdo družině postup léčebného rituálu nebo ho dobrodruzi zjistí jinak, mohou se pokusit ho provést. Postup je zhruba popsán výše, u jednotlivých nemocí se jím proto nebudeme již příliš zabývat, případné náklady lze odhadnout. Uveden bude jen průběh regenerace, jestli k němu dojde ihned nebo až za nějakou dobu a jaké budou případné následky (totéž platí při léčbě ilkamity).

A.1.1.1.5 Ilkamity

Léčit pomocí ilkamitů může v podstatě každý, kdo zná jejich funkci třeba jen z doslechu. Ten, kdo se o to pokouší, si hodí na past Int ~ 8 ~ úspěch / neúspěch (další pokus na stejné oběti lze opakovat až po postupu na další úroveň). Tato nebezpečnost platí jen tehdy, má-li léčitel k dispozici všechny čtyři výše popsané nástroje, za každý chybějící nebezpečnost o 2 stoupá (má-li tedy např. pouze vidlici, bude nebezpečnost 14). Na druhou stranu se lze s ilkamity naučit zacházet, a to při výcviku na vyšší úroveň zkušeností, jsou-li k dispozici potřebné znalosti, např. u kterékoliv frakce v Derteonu – rytířů, dobrodruhů nebo Zylových skřetů. Při každém takovém výcviku dostane postava bonus +1 k hodům na past, do maxima +6. U některých CP, především léčitelů a některých kněží, se tento bonus v různé míře předpokládá. Družina může některý z ilkamitů nalézt v jeskyni, PJ by jí v tom případě měl popsat pouze jeho vzhled a nechat na dobrodruzích, aby zjistili jeho skutečnou funkci.

A.1.1.2 Zvláštní pravidla

A.1.1.2.1 Arkatonus

Postavě se sníží o 2 inteligence a obratnost. V případě kouzelníků ale pravděpodobnost úspěchu seslání kouzla zůstává stejná jako při původní inteligenci, při tvorbě nových kouzel se jim počítá oprava +8% a navíc mají při seslání každého kouzla pravděpodobnost 25%, že jeho cena v mazích bude o čtvrtinu nižší (zaokrouhлено v neprospěch kouzelníka). Př.: seslá-li kouzelník v každém kole 1 modrý blesk, bude ho to stát pokaždé 3 magy (čtvrtina ze tří je méně než jedna); sešle-li ale v jednom kole 4 modré blesky a bude-li mít štěstí, bude ho kouzlo stát jen 7 magů (9-9:4).

A.1.1.2.2 Práchnivění kostí

První 2 fáze jsou totožné u obou forem choroby. Po jedné hodině od zasažení ztratí oběť 5 bodů únavy. Mezi třetí a pátou hodinou se jí sníží dočasně stupeň obratnosti o 2. Po šesté hodině od začátku nemoci se při klasickém práchnivění postavě každou hodinu snižuje střídavě obratnost, síla a odolnost o 1, přičemž v okamžiku, kdy jedna z těchto vlastností klesne na 0, oběť umírá. U druhé formy se snižuje každou hodinu a půl střídavě jen obratnost a síla, přičemž snižování se zastaví v okamžiku, kdy obě vlastnosti dosáhnou stupně 1.

Běžné léčení: 10 zl a 24 magů; na 24 hodin zastaví postup nemoci, nelze ale opakovat více než třikrát

Léčebný rituál: Všechny vlastnosti se vrátí na původní hodnotu okamžitě, ale postava bude mít pouze 1 žt

A.1.1.2.3 Transmutóza

Jak se transmutóza projeví v rámci pravidel ponecháme na úvaze PJ, protože její projevy se mohou různit případ od případu. Většinou půjde o postih k síle nebo k obratnosti, výjimečně se ale může jednat i o bonus.

Běžné léčení: 50 zl a 40 magů; na 1k3+1 měsíců zastaví postup jedné přeměny, na jiné části těla ale může vzniknout jiná.

Léčebný rituál: K úplnému uzdravení dojde v průběhu následujících 1k6 dnů, poté všechny postihy a bonusy zmizí.

A.1.1.2.4 Myšlenková obrna

Každý den po vypuknutí choroby je 15% pravděpodobnost, že nemocnému klesne stupeň inteligence i charisma o 1, přičemž další příznaky záleží na úvaze PJ, resp. hráče. Při poklesu kterékoliv vlastnosti na 0 dotyčný neumírá automaticky, je-li o něj postaráno, může přežívat relativně dlouhou dobu.

Běžné léčení: 36 magů; pokles vlastností, ke kterému by mělo dojít v daný den, se neuskuteční (možno použít před i po zjištění pravděpodobnosti)

Samovolné vyléčení: Nedojde-li po 6 dnů ke snížení vlastností (ať díky náhodě nebo preventivní léčbě) a postavě se podaří každý z těchto dnů přehodit past Int nebo Odl (co je vyšší) ~ 10, myšlenková obrna ustoupí sama.

Léčebný rituál: Všechny následky nemoci zmizí ihned po vyléčení.

A.1.1.2.5 Protobyť

Každý den je 5% pravděpodobnost, že se nemocnému sníží maximální počet životů o 1k10 a 1% pravděpodobnost, že se mu o 1 sníží stupeň síly, obratnosti nebo odolnosti. Pokles kterékoliv z těchto charakteristik na 0 znamená smrt postavy.

Běžné léčení: 18 zl nebo 12 magů; sníží pro daný den pravděpodobnost poklesu maxima životů na 2%.

Léčebný rituál: Po 6k10 hodinách se všechny charakteristiky vrátí na hodnoty před vypuknutím nemoci.

A.1.1.2.6 Zlá tvárnost

Každých 3k10+10 dnů dochází k přeměně na nižšího tvora (viz popis nemoci), podle toho se změní hodnota všech vlastností včetně duševních. Schopnosti povolání zůstávají postavě i v jiných podobách, může je ale používat jen přiměřeně (zloděj bez rukou nebude moci odemknout zámky, kouzelník bude moci kouzlit, ale s výrazně nižší pravděpodobností úspěchu kouzla apod.).

Běžné léčení: Zatím není známo.

Léčebný rituál: Neznámý. Při léčbě ilkamity postava prochází zpětně všemi vývojovými stádii, na vyššího tvora se změní každých 1k6 dnů.