

ZÍSKÁVÁNÍ INGREDIENCÍ .....	2
AUTOMATICKÝ SBĚR .....	2
ZJEDNODUŠENÝ SBĚR NA VYŽÁDÁNÍ .....	3
DETAILNÍ SBĚR NA VYŽÁDÁNÍ .....	3
ZNALOST PŘÍRODY (INT) .....	4
ZPRACOVÁNÍ ZVĚŘE (OBR) .....	4
ALCHYMISTICKÁ ANATOMIE .....	4
SEZNAM INGREDIENCÍ .....	5
ZPENĚŽENÍ INGREDIENCÍ .....	6
HERBARIUM .....	22

## Co to právě čtu?

Magické Ingredience jsou oficiálním dodatkem k pravidlům Dračí Hlídky. Vycházejí z informací obsažených v základních pravidlech Hlídky verze 1.0. Magické Ingredience občas přímo odkazují na text z původních pravidel. Takový text bude vždy odlišen **jiným formátem písma**. Tento dodatek bude revidován zejména v případě vydání nových verzí a nových dílů pravidel. Dále budeme rádi za zpětnou vazbu předanou přes [hlidkareport@gmail.com](mailto:hlidkareport@gmail.com) či [Discord](#).

Cílem Magických Ingrediencí je zejména obohatit hru hráčům postav s povoláním alchymista. V následujícím textu naleznete další zvláštní předměty, z kterých může alchymista destilovat *manu* či je přeměňovat na *suroviny*. Dále se můžete dočíst o jiných zvláštních účincích některých ingrediencí.

Cílem tohoto dodatku není diktovat realie světa vašich postav. Měl by sloužit pouze jako inspirace a pomocná ruka. Vy sami, vypravěč a hráči, se rozhodněte, co se do vaší hry hodí.

Dále tento dodatek občas navazuje na nepovinná pravidla (např. **únava** a **naložení**). Tyto pasáže samozřejmě můžete s klidem ignorovat, pokud pro vás nemají význam.

## ZÍSKÁVÁNÍ INGREDIENCÍ

Jak známo, moc alchymisty se odvíjí zejména od toho, jaké množství *many* a *surovin* je schopen si opatřit. Můžete být třeba magister Kelley, když ale není z čeho „vařit“, na „hodinu Siraél“ můžete zapomenout.

Jednou variantou je poptat se, zda se nedá mana či suroviny někde v okolí koupit. Problémem je, že se často jedná o nedostatkové zboží, takže obvykle nelze sehnat dostatečné množství. A taky to leze do peněz.

Naštěstí se magická energie přirozeně ukládá v tělech některých živých tvorů a rostlin, a vhodné suroviny lze s pomocí návodů z alchymistických knih také získat z kdečeho. Místo peněz tedy do získání potřebných ingrediencí můžete investovat svůj čas a um.

Pro získávání takových materiálů se používají níže uvedené schopnosti a dovednosti. Buďto se jim tedy alchymista bude muset věnovat, nebo bude muset vaše postava oslovit někoho, kdo je ovládá. Respektive, každý se může pokoušet něco zajímavého najít či vypreparovat (jedná se o **obecné dovednosti**). S bonusem z naučené dovednosti to je ale mnohem snazší.

Z pohledu hry a jejích pravidel se nabízí několik možných přístupů, v závislosti na tom, jaký způsob hraní vaše skupina preferuje. Níže popíšeme několik obvyklých variant. Doporučujeme diskusi na toto téma podstupovat mezi hráči postav a Vypravěčem opakovaně. Je normální, že vaše preference se budou s časem měnit. Každá z variant se navíc hodí pro jiný typ dobrodružství. Pro epické tažení, kdy zachraňujete svět, můžou být takové „nízke“ činnosti, jako je sbírání bylinek, podružné. Pokud se naopak vaše postavy stěží protloukají jako nuzáci světem anebo shánějí jednu konkrétní ingredienci, může být zajímavé této části hry dát více prostoru.

### AUTOMATICKÝ SBĚR

Tato varianta je vhodná zejména pro hráče, kteří se získáváním surovin a *many* nechtějí příliš zabývat, a raději věnují svůj čas koumání, jak by se získané zdroje daly nejefektivněji využít a nakombinovat. V takovém případě pouze Vypravěč průběžně nahrubo odhaduje a koriguje množství *many* a surovin, jež si alchymista stíhá doplňovat „mimochodem“ v průběhu dobrodružství. Vše samozřejmě v závislosti na okolních podmínkách (tedy v jakém prostředí se postavy nacházejí) a na situaci v příběhu (jestli mají postavy čas se takovým činnostem věnovat).

Při těchto hrubých odhadech je vhodné si dopředu s hráčem alchymisty stanovit předpokládané maximální množství zdrojů, jež půjde v průběhu aktuálního sezení získat a jaká bude periodicita doplňování.

Například lze z **Pravidel pro začátečníky (str. 68)** vzít hodnoty z **Tabulky many a surovin** pro alchymistu na první úrovni a tyto hodnoty pak budou maximem, jež bude možné

v průběhu **aktuálního sezení** získat. Přičemž tedy vycházíme z běžné délky sezení, tj. okolo 4 hodin (viz **PPZ Příručku vypravěče, s. 45**). K tomu je možné například stanovit, že možnosti k doplnění **části** zdrojů se naskytne pouze během několika málo předělů mezi jednotlivými částmi příběhu dle aktuální situace. Ingredience tedy budou fungovat jako jakási odměna za postup příběhem.

Zároveň, pokud vám to dává smysl, můžete získání **části** ingrediencí podmínit úspěšným ověřením dovednosti **Znalost přírody (INT)**. Číslo obtížnosti, jež se snažíte přehodit, by v takovém případě mělo především reflektovat podmínky v příběhu (jak snadné je v dané situaci opatřit si zdroje). Obvykle by se mělo pohybovat okolo čísel 7-10. V případě neúspěchu pak prostě musíte zdroje sehnat jinak, například nákupem.

### ZJEDNODUŠENÝ SBĚR NA VYŽÁDÁNÍ

Varianta zjednodušeného sběru již předpokládá ze strany hráčů nějaký „time management“. Hráči se sami rozhodují, kolik času si jejich postavy mohou dovolit strávit získáváním vhodných alchymistických zdrojů. Nedostáváme se tady ještě na úroveň, kdy by hráči dopodrobna zkoumali, jaké konkrétní bylinky a suroviny přesně našli. Stále nás pouze zajímá úhrnná hodnota many a surovin, již se při této činnosti podařilo získat.

Množství nalezených surovin určíte pomocí stupně zvládnutí dovednosti **Znalost přírody (INT)** a samotného atributu. **Sečtěte stupeň zvládnutí dovednosti a opravu za inteligenci** podobně, jako když házíte ověřovací hod. K tomuto číslu **přičtěte 2** a získáte množství **surovin**, které postava posbírá ve vhodném prostředí **za jednu hodinu**.

Zároveň, pokud má sběrač **součet Znalosti přírody (INT) a opravy za inteligenci alespoň 5**, dokáže současně s tím najít i pár zvláštních ingrediencí s vázanou manou (**1-2 body many**).

**PŘÍKLAD:** *Družina vědmy Jolandy (INT +1, Znalost přírody 5) se utábořila v malebném údolíčku. Okolní stráně voní záplavami rozličných barevných květů. Jolanda přenechá starost o tábor ostatním a vydá se okolí prozkoumat. Během hodinky se vrátí s kyticí, z které bude moci získat 8 surovin. K tomu našla nezvyklou houbu, v níž by mohly být nasáty 2 body many.*

I při této metodě je stále vhodné mít na paměti, že by se hráči alchymistů měli před hrou s Vypravěčem dohodnout, jaké je pravděpodobné maximum zdrojů, jež se jim při jednom herním sezení může podařit nashromáždit, a to stejným postupem jako u **Automatického sběru**.

### DETAILNÍ SBĚR NA VYŽÁDÁNÍ

Třetí variantou, jak ke sběru ingrediencí přistoupit, je podrobně zkoumat, co se hráčům během času, který věnují sběru, podaří najít. Je tedy nutné pracovat se seznamem

ingrediencí (např. níže uvedenou **Tabulkou ingrediencí**) a pomocí ověřovacích hodů určovat úspěšnost takové činnosti.

### ZNALOST PŘÍRODY (INT)

Svou dovednost **Znalost přírody (INT)** může postava využít v případech, kdy se buďto pokouší v okolí najít neživé ingredience, jako jsou například určité minerály, nebo když se vydá hledat různé bylinky a podobně.

Znalost přírody lze obvykle použít dvěma způsoby. První možnost je, že postava z nějakého důvodu hledá konkrétní ingredienci (a je tedy dopředu známa obtížnost pro ověřovací hod). Nebo se postava jen chce porozhlédnout a až dle výsledku hodu vypravěč určí, co se podařilo nasbírat.

Předpokladem samozřejmě je, že na daném místě v danou dobu vůbec něco zajímavého nalézt lze.

Tato praktická činnost je poměrně nenáročná. **Za jednu hodinu** hledání postavě přibudou **2 body únavy**.

Během **jedné hodiny** lze nalézt **jednu dávku** nějaké ingredience z **Tabulky ingrediencí**. Ověřování úspěchu hodem by se obvykle mělo provádět za **každou** takto strávenou hodinu či za prozkoumávanou lokaci. Případně můžete ověřovat jednou za delší časový úsek, pokud nemáte obavu z úplného neúspěchu, který by zmařil hodiny a hodiny práce.

### ZPRACOVÁNÍ ZVĚŘE (OBR)

K alchymistickému zpracování se hodí i části těl některých zvláštních tvorů, netvorů a nadpřirozených bytostí. Pokud se vám podaří taková těla nějak získat, lze je následně preparovat s pomocí dovednosti **Zpracování zvěře (OBR)**.

Úspěch při použití této dovednosti je obvykle třeba ověřit hodem pro každou jednotlivou část těla z **Tabulky ingrediencí**. Pokus o vypreparování **jedné dávky** dané ingredience trvá **jednu směnu**. Jedná se o náročnou činnost, při níž postavě přibývá **za směnu 1 bod únavy**.

Zde se hodí poznamenat, že vypreparované části je třeba většinou zpracovat (**destilovat, přeměnit**) urychleně. Stačí totiž několik hodin, měkké části těl se začnou kazit a můžete je akorát vyhodit.

### ALCHYMISTICKÁ ANATOMIE

Zvláštní schopnost **Alchymistická anatomie** má stejné podmínky použití jako dovednost **Zpracování zvěře (OBR)**, s tím rozdílem, že provedení je automatické a nevyžaduje ověření hodem.

Stále se ale jedná o činnost, která postavě přidá **1 bod únavy za směnu**.

## SEZNAM INGREDIENCÍ

V níže uvedené **Tabulce ingrediencí** lze nalézt stručný výpis z rozličných alchymistických traktátů a statí. Jak už bylo zmíněno, je možné, že v reáliích vašeho světa se některé ingredience nevyskytují. Dále je možné, že postavy hráčů se budou o nových ingrediencích dozvídat až postupně během svých dobrodružství. Znalosti tohoto druhu mohou být pro alchymisty zajímavou alternativní odměnou za úspěšné plnění dobrodružných úkolů a tedy důvodem, proč se vydávají vstříc nebezpečí.

V tabulce nejprve najdete položky pro jejichž získání není třeba žádná specifická dovednost. Následují ingredience, u kterých se nalezení ověřuje hodem na **Znalost přírody (INT)**, a na konci najdete ty, kde využijete **Zpracování zvíře (OBR)** a **Alchymistickou anatomii**.

Popis k jednotlivým sloupcům tabulky:

- **Ingredience:** obvyklý název (ale nebojte se názvy měnit dle svých potřeb)
- **O.:** číslo obtížnosti, jež je nutné přehodit při použití dovednosti, aby mohla být ingredience nalezena či vypreparována v použitelném stavu
- **Podmínky:** co je třeba k tomu, aby bylo možné ingredienci získat
- **M.:** kolik *many* alchymista teoreticky dokáže v předmětu spatřit s použitím dovednosti **Vidění many (INT)** a případně vydestilovat pomocí **Destilace (OBR)**
- **S.:** kolik *surovin* alchymista může z předmětu získat, pokud použije postupy pro **proměnu**
- **Využití:** popis, na co dalšího se dá ingredience využít

Každou dávku dané ingredience nelze využít najednou pro více aplikací. Alchymista si musí vybrat, zda z dávky získá raději *manu* nebo *surovinu* nebo ji využije nějak jinak. Také předpokládáme, že postava vůbec má o využitelnosti daného předmětu nějaké informace. Některé ingredience lze využít jako dodatečné přísady do obvyklých alchymistických receptů, například pro zvýšení účinnosti jedů. Takové využití zároveň zvyšuje obtížnost výroby takového předmětu. **Obtížnost pro ověření dovednosti Lučba (OBR) je zvýšena o hodnotu „síly“ dané ingredience.** Při jednom takovém použití dovednosti **Lučba (OBR)** lze použít i **více dávek jedné či více ingrediencí**, je ale třeba myslet na **zvyšující se obtížnost** takového pokusu.

**PŘÍKLAD:** Travička *Locusta* byla požádána císařovnou, aby opět jednou namíchala něco prvotřídního. Rozhlédla se tedy po svých zásobách, a rozhodla se, že uvaří **Jed Vosí žihadlo**, a při výrobě přidá i trochu černého lotosu a kapku kobřího jedu. Při této výrobě tedy bude muset hráč přehodit obtížnost 17 (8 + 6 + 3) a, pokud se zadaří, vznikne mocný dryák s nebezpečností 15 (6 + 6 + 3).

Pokud není uvedeno jinak, jedna dávka libovolné ingredience z **Tabulky** obvykle váží **100 uncí**.

### ZPENĚŽENÍ INGREDIENCÍ

U některých položek v **Tabulce ingrediencí** lze nalézt i obvyklou cenu, za kterou lze danou přísadu prodat. Toto samozřejmě předpokládá, že se postava pohybuje v prostředí, kde lze nalézt vhodného kupce. Pro některé zvláštní přísady prostě zájemce běžně neseženete. Zejména v situacích, kdy kupující neumí sám zjistit, kolik *many* předmět skutečně obsahuje.

Hráče alchymisty by také mohlo napadnout, že bude postava celé dobrodružství trávit sběrem bylinek, nedělat nic jiného a vše prodávat. Domníváme se, že toto není ten nejlepší způsob, jak zbohatnout.

Zaprvé lze takové konání obvykle těžko nazývat „dobrodružstvím“. I když něco jiného samozřejmě je snažit se získat nutné magické byliny, když tomu okolnosti nepřejí. Například pokoušet se sbírat žaludy posvátných dubů v době oslav slunovratu, když v kouzelném dubovém háji právě probíhají obřady prováděné druidským kruhem.

Zadruhé taková činnost není většinou příliš výdělečná.

**PŘÍKLAD 1:** *Obyčejný vesničan Pedro (OBR 0, ODL 0, INT 0, Znalost přírody 0) se rozhodne dát se na dráhu sběrače bylinek. Dlouhodobě je schopen trávit touto činností 5 hodin denně. Dle **Tabulky ingrediencí** je obtížnost nalezení bylin 4-10 a prodejní cena 1-7 měďáků za dávku. Průměrně tak dokáže za jeden den nasbírat byliny v ceně 14 měďáků. Což mu stačí sotva na jídlo.*

**PŘÍKLAD 2:** *Mějme Jehudu, nadaného studenta prvního ročníku na královské univerzitě v Elslayeru (alchymista 1. úrovně, OBR +3, ODL +3, INT +1, Znalost přírody 3). Pokud by se Jehuda rozhodl, že si během letních dvouměsíčních vakací bude přivydělávat jako sběrač a každý den stráví 7 hodin hledáním na loukách a stráních v blízkém okolí, dokáže za jeden den nasbírat rostlinky v hodnotě přibližně 39 měďáků. Tyto byliny by následně mohl **přeměnit** na 39 surovin a ty by dokázal v Elslayeru, univerzitním městě, kde je stálá poptávka, bez problémů prodat za 8 či 9 stříbrňáků. To už by mohlo stačit na nuzné vyžití. Rozhodně to ale Jehudovi neumožní užívat si příliš studentského života. Nebo případně něco našetřit pro placení dalších semestrů drahých studií. Nemluvě o tom, že strávit celý čas takto zřejmě nebude v jeho představách jak si prázdniny správně užít.*

TABULKA INGREDIENCÍ – BEZ DOVEDNOSTI (ABECEDNĚ)

Ingredience	Podmínky	M.	S.	Využití
<b>Bazilišek – hřbetní šupina</b>	Mrtvý <b>bazilišek</b> má desítky takových šupin	10	2	<b>Prodej za 5 zlatých</b> , předmět z PPP?
<b>Bludička</b>	<b>Bludička</b> (živá/mrtvá)	2	20	<b>Prodej za 2 zlaté / 5 stříbrných</b> , předmět z PPP?
Černá labuť – vejce	Nalezené vejce černé labutě	25	25	Prodej za 5 zlatých
Drak – skořápka z vejce	Nalezená skořápka draka (PPP?)	100	20	Prodej za 20 zlatých
<b>Dryáda – samorost</b>	Mrtvá <b>dryáda</b>	1000-6000	50-300	<b>Prodej za 200-1200 zlatých</b>
Dwirmor (černá bříza) – kůra	Stará pohřebiště/mohyly, zatuchlé bažiny, půlnoc	25	5	Prodej za 5 zlatých
<b>„Ektoplazma“</b> (kapalina)	Zlikvidovaný <b>duch</b> či <b>přízrak</b> , flakón	250		<b>Prodej za 50 zlatých</b>
<b>Golém – „klíč“ a „ovladač“</b>	Zlikvidovaný <b>golém</b>	Dle PPP?, 250 za kus		<b>Prodej theurgovi za 50 zlatých (nebo 250 zlatých za funkční pár)</b>
Gryf – pero	Mrtvý gryf (PPP?)	5	10	Prodej za 1 zlatý
<b>Hadochod – pero</b>	Mrtvý <b>hadochod</b>	0-150		<b>Prodej za 30 zlatých</b> , předmět z PPP detekující manu / pohlcující kouzla?
<b>Hadochod – tělo</b>	Mrtvý <b>hadochod</b>		100	<b>Prodej za 50 zlatých</b> , dvojnásobná účinnost léčivých přípravků
<b>Hastrman – sliz</b>	Mrtvý <b>hastrman</b> nebo ulpělý sliz, flakón		150	<b>Prodej za 15 zlatých</b> , předmět z PPP?
<b>Hastrman – Nikvé</b>	K nalezení v <b>hastrmanově</b> skrýši	50-75		<b>Prodej za 10-15 zlatých</b> , Hvězdné sestavy (theurg v PPP?)

Ingredience	Podmínky	M.	S.	Využití
<i>Jantarový požírač – tělo</i>	Mrtvý <i>jantarový požírač</i>	50, 250- 500	10, 100	<i>Prodej za 10 zlatých, 50-100 zlatých celá krusta</i>
<i>Kostlivec – morek</i>	Zlikvidovaný nemrtvý <i>kostlivec</i>	5-15	10- 30	<i>Prodej za 1-3 zlaté, předmět z PPP?</i>
<i>Krysa obří – ocas</i>	Mrtvá <i>krysa obří</i>		15	<i>Prodej za 3 stříbrné, (Medicus PPP?)</i>
<i>Krysodlak – sliny</i>	<i>Krysodlak ve zvířecí formě</i> , flakón	100	10	<i>Prodej za 200 zlatých, Lektvar lykantropie (PPP?)</i>
<i>„Krystalická bolest“ (prášek)</i>	Zlikvidovaná <i>báňší</i>	25- 250		<i>Prodej za 5-50 zlatých</i>
<i>Legioras – mlha</i>	Zlikvidovaný <i>legioras</i> , pro zachycení <i>manová nádoba</i> (PPZ, str. 69)	500- 1000		<i>Prodej za 100-200 zlatých</i>
<i>Lehu – popel</i>	Zlikvidovaný <i>Lehu</i>	20- 120		<i>Prodej za 4-24 zlatých</i>
<i>Lživec – kámen</i>	Zlikvidovaný <i>lživec</i>	75- 150		<i>Prodej za 15-30 zlatých</i>
<i>Medúza – hlava</i>	Mrtvá medúza (PPP?)	<b>400</b>	<b>40</b>	
<i>Mumie – prach</i>	Zlikvidovaná <i>mumie</i>	200- 400	250 - 500	<i>Prodej za 50-100 zlatých</i>
<i>Mumie – hnis</i>	<i>Oběť mumie</i> , flakón	5	100	<i>Prodej za 50-300 zlatých, Medicus (předmět z PPP?), Nekromant</i>
<i>Netopýr – křídla</i>	Mrtví <i>netopýři</i>	<b>1</b>	<b>20</b>	<i>Prodej za 1 stříbrný</i>
<i>Netopýr – guáno</i>	Hnízdiště <i>netopýřího hejna</i>		20- 30	<i>Prodej za 2-3 zlaté, výroba výbušných substancí: zranění +2 životy (Bomba, Výbušná Hlína)</i>
<i>Netopýr obří – křídla</i>	Mrtví <i>netopýři obří</i>	15	30	<i>Prodej za 3 zlaté</i>

Ingredience	Podmínky	M.	S.	Využití
<i>Ohnivéc – srdce</i>	Zlikvidovaný <i>ohnivéc</i>	400-900		<i>Prodej za 80-180 zlatých</i>
<i>Oživlá socha – kámen (10 liber)</i>	Zlikvidovaná <i>oživlá socha</i>	50-75		<i>Prodej za 10-15 zlatých</i>
<i>Pekelný pes – sliny</i>	Zneškodněný <i>pekelný pes</i> , flakón	10	100	<i>Prodej za 20 zlatých, poloviční mana pro Nestabilní substance (1 dávka = dvě použití)</i>
<i>Permoník – srdce</i>	Zabitý <i>permoník</i>	500		<i>Prodej za 500 zlatých</i>
<i>Posvátný dub – žalud</i>	Podzimní rovnodennost, posvátný dub	5	3	
<i>Rarach – popel</i>	Zlikvidovaný <i>rarach</i>	20		<i>Prodej za 4 zlaté</i>
<i>Sliz zelený – kyselina</i>	Mrtvý <i>sliz zelený</i> , flakón		5	<i>Kovožrout, prodej za 10 zlatých, rozežírání organických materiálů, vrhací zbraň</i>
Striga – vlasy	Zlikvidovaná striga (PPP?)	40		
<i>„Špinavá mana“</i>	Zlikvidovaná <i>hrůza / noční můra, pro zachycení manová nádoba</i> (PPZ, str. 69)	100-200 / 50-100		<i>Výhoda +5 při výrobě předmětů z oboru Hvězdné sestavy</i>
Včela obří – med	Nalezené hnízdo obřích včel (PPP?)	20	500	<i>Prodej za 10 zlatých</i>
Víla – křídla	Zlikvidovaná víla (PPP?)	20	5	<i>Prodej za 4 zlatých</i>
<i>Vodní motýl – tělo</i>	<i>Mrtvý vodní motýl (dospělec červa hlubinného)</i>		2	
<i>Zrcadlový ďas – střep</i>	Zlikvidovaný <i>ďas</i>	15-150		<i>Prodej theurgovi za 3-30 zlatých, Hvězdné sestavy (theurg v PPP?)</i>

TABULKA INGREDIENCÍ – PRO ZNALOST PŘÍRODY (PODLE O.)

Ingredience	O.	Podmínky	M.	S.	Využití
<b>-Léčivé byliny</b> a houby- <ul style="list-style-type: none"> <li>Betel (exot.)</li> <li><b>Divizna</b></li> <li><b>Heřmánek</b></li> <li>Hřib hnědák</li> <li>Koka (exot.)</li> <li>Kopřiva</li> <li>Kostival</li> <li>Kozlík</li> <li>Levandule</li> <li>Libeček</li> <li>Máta</li> <li>Mateřídouška</li> <li>Meduňka</li> <li>Medvědí česnek</li> <li>Pampeliška</li> <li>Pelyněk</li> <li>Rozmarýn</li> <li>Světlík</li> <li>Šalvěj babské ucho</li> <li>Třezalka</li> </ul>	4-10	Znalost přírody, volná příroda, louky, lesy, jaro, léto, podzim  viz Herbarium		1-7 dle O.	<b>Elixír Sedmibýlí,</b> <b>divizna a heřmáněk</b> pro <b>Lektvar</b> <b>Mrazužár,</b>  -1 až +5 <i>lčení</i> od léčivých přípravků ( <b>Elixír Sedmibýlí,</b> <b>Lektvar Ranhojič</b> )  (analogicky k obtížnosti nalezení)  Prodej za 1-7 měďáků (dle O.)
<b>-Jedovaté byliny</b> a houby- <ul style="list-style-type: none"> <li>Blín</li> <li>Bolehlav</li> <li>Durman</li> <li>Koniklec</li> <li>Konvalinka</li> <li>Muchomůrka</li> <li>Náprstník</li> <li>Rulík</li> <li>Tis</li> <li>Vraní oko</li> <li>Vratič</li> <li>Závojenka</li> </ul>	4-10	Znalost přírody, volná příroda, louky, lesy, jaro, léto, podzim  viz Herbarium		1-7 dle O.	<b>Jed vosí žihadlo,</b>  -1 až +5 <i>nebezpečnost</i> usmrcujících jedů ( <b>Jed</b> <b>Vosí Žihadlo</b> )  (analogicky k obtížnosti nalezení)  Prodej za 1-7 měďáků (dle O.)

Ingredience	O.	Podmínky	M.	S.	Využití
<i>Makovice</i> (10 kusů)	5	Znalost přírody, volná příroda, louky, léto, podzim		10	<i>Jed Dorfův Spánek, Elixír Zapomnění</i>
<i>Pryskyřice</i>	5	Znalost přírody, lesy		4	<i>Lektvar Mucholapka, Sliz</i>
<i>Vodoměrka</i> (10 kusů)	5	Znalost přírody, stojatá vodní plocha, jaro, léto, podzim		10	<i>Boty Vodoměrky</i>
Síra	6	Znalost přírody, místa s vulkanickou činností, v dolech jako sfalerit a pyrit (kočičí zlato), flakón		3	Předmět v PPP?
<i>Zlaté kapradí</i>	6	Znalost přírody, rašeliniště v hlubokých hvozdech, měsíc v novu	40	10	
<i>Čarobýlí</i>	7	Znalost přírody, na hnoji, jaro, léto, podzim	1	1	
<i>Ještěřčí ocásky</i>	7	Znalost přírody, volná příroda, louky, skály, jaro, léto, podzim, slunečný den		3	<i>Lektvar Rychlost</i>

Ingredience	O.	Podmínky	M.	S.	Využití
Mandragora – kořen	7	Znalost přírody, místa bitev a poprav, úplněk	45	20	Prodej za 10 zlatých
Medvědí kožíšek – listy	7	Znalost přírody, hluboké lesy, jaro, léto, podzim		4	Ošetření krvácivých zranění (1 zranění za 1-6 životů), zastavuje krvácení (přiložení pod obvaz)
Skřetí uhlí – listy	7	Znalost přírody, hluboké lesy, léto		4	Požití (výluh): +5 ODO proti běžným zažívacím potížím, zvyšuje apetit, -5 CHAR (puch z úst, černé zuby), špatně se smývá/pere
Vlčí zub – květy	7	Znalost přírody, hluboké lesy, jaro, léto, podzim		4	Přiložení na ránu: +5 ODO proti zánětům a otravě krve
<b>Fosfor</b>	8	Znalost přírody, jako apatit v dolech, flakón		<b>3</b>	<b>Černé Světlo</b>
Ledek	8	Znalost přírody, jeskyně, solná pole, flakón		3	<b>Předmět v PPP?</b>
Motýlí křídlo – květy	8	Znalost přírody, břehy řek, jaro, léto	1	1	Požití (výluh): +5 <b>Výdrž (ODO)</b> proti kocovině a bolestem hlavy
<b>Oměj vlčí mor</b>	8	Znalost přírody, volná příroda, louky, jaro, léto, podzim		<b>3</b>	<b>Elixír Proti Lykantropii</b>

Ingredience	O.	Podmínky	M.	S.	Využití
Pálivá smršť – plod (bobule)	8	Znalost přírody, lesy, léto		4	Požiti (džus v nápoji, pálivá chuť): ODO vs. 8: nic/průjem  Skřetí pálenka
Prašivka jeskynní – plodnice	8	Znalost přírody, jeskyně		4	Uvolněné spory páchnou po zkažených vajíčkách v okruhu několika sáhů. Zahání zvěř. Rozumné bytosti mohou zadržet dech nebo po vdechnutí překonat ODO vs. 6: nic/zvracení
Rumělka	8	Znalost přírody, v dolech, břidlicové skály, flakón		3	Předmět v PPP?
<b>Uhlí</b>	8	Znalost přírody, v dolech		<b>4</b>	<b>Univerzální Protijed</b>
Babizna – celá houba	9	Znalost přírody, sněhové pláně	1	1	Pozření (smaženice, polévka) nebo potření mastí: zahřívá, +5 <b>Výdrž (ODO)</b> proti podchlazení na 12 hodin, ošetření omrzlin (1 zranění za 1-10 životů)
Bulbína	9	Znalost přírody, lesy, jaro, léto, podzim, po dešti	1	1	Pozření nebo potření šťávou: +5 <b>Výdrž (ODO)</b> proti úžehu na 12 hodin, ošetření popálenin (1 zranění za 1-10 životů)

Ingredience	O.	Podmínky	M.	S.	Využití
Ďábelský lístek	9	Znalost přírody, hory, skály, jaro, léto, podzim	1		Rozkousání (pálivá hořká chuť): +5 <b>Výdrž (ODO)</b> proti šoku, +5 <b>Vůle (CHAR)</b> proti omámení a psychické kontrole na cca 1 hodinu, -5 INT (soustředění)
Vlkodav – květy	9	Znalost přírody, pláně, stepi, jaro, léto, podzim		4	Přiložení na čerstvou ránu (v řádu hodin): +5 ODO proti běsnivé nemoci (vzteklíně)
<b>Bábelský narcis</b>	10	Znalost přírody, <b>Bábelská jezera (speciální naleziště)</b> , jaro, léto, podzim	<b>60</b>	<b>2</b>	
Čtyřlístek	10*	Znalost přírody, volná příroda, louky, jaro, léto, podzim, *hod čistá 10	5		<b>Předmět v PPP (Lektvar Šťěstí?)</b>
Dračí jazyk	10	Znalost přírody, pustiny, skály, jaro, léto, podzim	1		Požiti (v nápoji kyselá chuť): snižuje zábrany, -5 <b>Vůle (CHAR)</b> proti udržení tajemství při hovoru na cca 1 hodinu
Houbičky halušky	10	Znalost přírody, lesy, jaro, léto, podzim, po obzvláště silných bouřích	5	20	<b>Halucinogenní lektvary (Lektvar Berserk, základ pro Lektvar Haluška) PPP Medicus?</b>  Pozření (syrové nebo upravené): ODO vs. 7: nic/halucinace  Dlouhodobé užívání láká démony (schizofrenie, paranoia)

Ingredience	O.	Podmínky	M.	S.	Využití
Chmel – šiška	10	Znalost přírody, močály, jaro, léto, podzim	1	1	Požítí (výluh): utlumující, uspávací, snižuje bolest, past ODO vs. 4: nic / -5 na SIL, OBR, INT  +2 <i>nebezpečnost</i> uspávacích a paralyzujících jedů ( <i>Jed Dorfův Spánek, Elixír Zapomnění</i> )
Kostipoj – květ	10	Znalost přírody, hory, skály, jaro, léto, podzim	1	1	Obklad: urychlení léčení zlomenin, poranění kloubů a bolesti zubů (až poloviční doba hojení) na 12 hodin
Oko písku – květ	10	Znalost přírody, pouště, pustiny, léto	1	1	Požítí (syrové): +5 <i>Výdrž (ODO)</i> proti dehydrataci na 12 hodin  Způsobuje mžitky, rozostřuje zrak, -5 na <i>Postřeh (INT)</i> a další činnosti vyžadující přesný zrak
Ortus – pyl a nektar	10	Znalost přírody, živý <i>ortus</i>		5	+2 <i>nebezpečnost</i> uspávacích a paralyzujících jedů ( <i>Jed Dorfův Spánek, Elixír Zapomnění</i> )
Paprika démonická – plod	10	Znalost přírody, volná příroda, slunná místa, <i>vrcholy stolových hor Mesikotanie (speciální naleziště)</i> , léto	5-20	10-80	Prodej za 1-8 zlatých, extrémně pálivá jídla, <i>Předmět v PPP (pepřák?)</i>

Ingredience	O.	Podmínky	M.	S.	Využití
Vílí dotyk	11	Znalost přírody, močály, jaro, léto, podzim	1	1	Požítí (výluh): rychlejší regenerace vnitřních zranění, dvojnásobné životy za odpočinek/spánek
Jmelí modré – plody	12	Znalost přírody, srdce prastarých hvozdů, v korunách staletých dubů, léto, podzim	20	5	
Kosatec dračí – květ	12	Znalost přírody, okolí aktivních sopek a doupat ohnivých monster, v době erupce/ zemětřesení	80	20	Výroba výbušných substancí: zranění +5 životů ( <b>Bomba, Výbušná Hlína</b> )
Lotos bělostný – květ	12	Znalost přírody, stojaté vodní plochy v džunglích, uměle pěstovány ve starobylých chrámech, léto, poledne	40	10	+6 Léčení od léčivých přípravků ( <b>Elixír Sedmibýlí, Lektvar Ranhojič</b> )  Předmět v PPP (Letvar proti ztrátě úrovní?)  Prodej za 30 zlatých
Lotos černý – květ	12	Znalost přírody, stojaté vodní plochy v džunglích, bažiny, léto, půlnoc	40	10	+6 nebezpečnost usmrcujících jedů ( <b>Jed Vosí Žihadlo</b> )  Prodej za 30 zlatých

TABULKA INGREDIENCÍ – PRO ZPRACOVÁNÍ ZVĚŘE (ABECEDNĚ)

Ingredience	O.	Podmínky	M.	S.	Využití
<b>Bazilišek</b> – jed	7	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvý <b>bazilišek</b> , flakón		5	+2 nebezpečnost usmrcujících jedů ( <b>Jed Vosí Žihadlo</b> )
<b>Bazilišek</b> – oči	9	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvý <b>bazilišek</b>	150-250	10	<b>Čočky Nočního Vidění</b> , prodej za 30-50 zlatých
<b>Bazilišek</b> – žaludeční šťávy	7	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvý <b>bazilišek</b> , 3 flakóny	150 za flakón	5 za flakón	<b>Odstranění zkamenění</b> , prodej za 750 zlatých
<b>Ghúl</b> – kůže	5	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, zlikvidovaný <b>ghúl</b>		10-60	<b>Prodej za 2-12 zlatých</b> , předmět z PPP? ( <b>Medicus</b> )
<b>Harpyje</b> – hlasivky	6	<b>Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře</b> , mrtvá <b>harpyje</b>	60	30	<b>Prodej za 30 zlatých</b> , předmět z PPP? ( <b>Medicus</b> )
<b>Hastrman</b> – žábry	7	<b>Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře</b> , mrtvý <b>hastrman</b>	5-25	1-5	<b>Prodej za 1-5 zlatých</b> , předmět z PPP? ( <b>Medicus</b> )
<b>Houbovec</b> – spory	5	<b>Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře</b> , mrtvý <b>houbovec</b> , flakón		2	<b>Prodej za 4 stříbrné</b> , +2 nebezpečnost uspávacích a paralyzujících jedů ( <b>Jed Dorfův Spánek</b> , <b>Elixír Zapomnění</b> )

Ingredience	O.	Podmínky	M.	S.	Využití
Hydra – krev (10 pint/litrů)	5	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvá hydra (PPP?), nádoby	100	50	Prodej za 20 zlatých, Předmět z PPP (Lektvar Regenerace?)(Medicus)
Chřestýš – jed	10	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, zneškodněný chřestýš		60	+2 nebezpečnost usmrcujících jedů (Jed Vosí Žihadlo)
-Játra-	5	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvý tvor		5	Sibériovny Posilující Lektvary
Jednorožec – roh	5	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, zabitý jednorožec (PPP?)	300	30	Prodej za 60 zlatých
Kobold – rohy	5	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, zabitý kobold		20	Prodej za 2 stříbrné
Kobra – jed	10	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, zneškodněná kobra		70	+3 nebezpečnost usmrcujících jedů (Jed Vosí Žihadlo)
Koza posvátná – bezoár	5	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, zabitá posvátná koza (pasoucí se na posvátné půdě)	50-200	20-100	Prodej za 10-40 zlatých, zvýšení účinnosti Univerzálního protijedu o 5 (na 12)
-Krev šelmy-	5	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvá šelma, flakón		5	Lektvar Medvědí Síly

Ingredience	O.	Podmínky	M.	S.	Využití
Minotaur – rohy	5	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvý minotaur (PPP?)		50	Prodej za 5 zlatých
<i>Moglar – nezralá plodnice</i> (10 kusů)	10	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, nedospělý <i>moglar</i>		300	<i>Prodej za 20 zlatých, předmět z PPP? (Pyromant)</i>
<i>-Mozek-</i>	5	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvý tvor		5	<i>Sibériovy Posilující Lektvary</i>
<i>-Oči-</i>	9	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvý tvor		2	<i>Sibériovy Posilující Lektvary</i>
<i>-Oko nočního tvora-</i> • Fretka • Kočka • Lemur • Sova	9	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvý noční tvor		2	<i>Čočky Nočního Vidění</i>
<i>Pavouk obří, snovač</i> – snovací žláza	10	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvý <i>pavouk obří, snovač</i>	5	200	Prodej za 20 zlatých, <i>předmět z PPP? (Medicus)</i>
<i>-Plíce-</i>	5	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvý tvor		5	<i>Respirátor</i>
Sépie duhová – inkoust (4 flakony)	9	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvá sépie duhová (PPP?), flakony	25	50	Prodej za 5 zlatých

Ingredience	O.	Podmínky	M.	S.	Využití
<i>Skaladar – jedová žláza</i>	9	<i>Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvý skaladar, flakón</i>	100	70	+5 nebezpečnost uspávacích a paralyzujících jedů ( <i>Jed Dorfuů Spánek, Elixír Zapomnění</i> ),  <i>prodej za 50 zlatých</i>
Skarabeus věčný – krovky	7	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvý skarabeus (PPP?)	50	100	Prodej za 10 zlatých
<i>Slimák jílový – kyselinotvorná žláza</i>	7	<i>Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvý slimák jílový, flakón</i>		5	<i>Kovožrout, prodej za 5 zlatých, rozežírání organických materiálů, vrhací zbraň</i>
<i>Smrdutec – žlázy</i>	6	<i>Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvý smrdutec</i>		100	<i>Prodej za 10 zlatých, předmět z PPP?</i>
<i>-Srdce-</i>	5	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvý tvor		5	<i>Sibériovy Posilující Lektvary</i>
<i>Stonoha obří – 2 kyselinotvorné žlázy</i>	6	<i>Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvá stonoha obří, flakón</i>		20	<i>Kovožrout, prodej za 20 zlatých, rozežírání organických a anorganických materiálů, vrhací zbraň</i>

Ingredience	O.	Podmínky	M.	S.	Využití
Šavlojed – žaludeční šťávy	5	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvý šavlojed, flakón		10	Kovožrout, prodej za 10 zlatých, rozežírání organických a anorganických materiálů, vrhací zbraň
Škorpion – jedové žlázy	7	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvý škorpion, flakón		50	+2 nebezpečnost usmrcujících jedů (Jed Vosí Žihadlo), prodej za 5 zlatých
-Šlachy-	5	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvý tvor		3	Sibérioví Posilující Lektvary
Trol – krev (10 pint/litrů)	5	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvý trol, nádoby	100	50	Prodej za 20 zlatých, předmět z PPP (Lektvar Regenerace?)? (Medicus)
-Ucho a sluchové ústrojí-	7	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, mrtvý tvor		2	Naslouchátko
Upír – špičáky	6	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, zlikvidovaný upír (PPP?)	300	50	Prodej za 60 zlatých
Zmije – jed	7	Alchymistická anatomie nebo Zpracování zvěře, zneškodněná zmije		20	+2 nebezpečnost usmrcujících jedů (Jed Vosí Žihadlo)

## HERBARIUM

V této sekci naleznete položky z **Tabulky ingrediencí** ve formě kartiček použitelných přímo při hře. Doporučujeme si potřebné kartičky vytisknout, podlepit papírem nebo čtvrtkou a pak vystříhnout. Takto si můžete zpřehlednit práci s ingrediencemi a se sledováním svých zásob.

Mimochodem, mělo by vše vyjít tak, že výsledné karty mají rozměry podobné například kartám ze sběratelských karetních her (2,5x3,5 palce), takže by na ně měly pasovat různé obaly či pořadače určené pro tento typ her.

<div> <div> 10 2 </div> <div> <b>BAZILIŠČÍ ŠUPINA</b>  Mrtvý bazilišek </div> </div> <div>  </div> <div> 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20 </div>	<div> <div> 2 20 </div> <div> <b>BLUDIČKA</b>  Živá/mrtvá </div> </div> <div>  </div> <div> 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20 </div>	<div> <div> 25 25 </div> <div> <b>VEJCE ČERNÉ LABUTĚ</b> </div> </div> <div>  </div> <div> 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20 </div>
<div> <div> 100 20 </div> <div> <b>DRAČÍ SKOŘÁPKA</b> </div> </div> <div>  </div> <div> 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20 </div>	<div> <div> 1000- 50- </div> <div> 6000300 </div> <div> <b>SAMOROST Z DRYÁDY</b> </div> </div> <div>  </div> <div> 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20 </div>	<div> <div> 25 5 </div> <div> <b>KŮRA Z DWIRMORU</b>  Černá břiza  Stará pohřebiště/mohyly,  zatuchlé bažiny,  Půlnoc </div> </div> <div>  </div> <div> 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20 </div>
<div> <div> 250 0 </div> <div> <b>EKTOPLAZMA</b>  Zlikvidovaný duch nebo přízrak  Flakón </div> </div> <div>  </div> <div> 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20 </div>	<div> <div> 250 0 </div> <div> <b>GOLÉMŮV KLÍČ/ OVLADAČ</b>  Zlikvidovaný golém </div> </div> <div>  </div> <div> 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20 </div>	<div> <div> 5 10 </div> <div> <b>GRYFÍ PERO</b> </div> </div> <div>  </div> <div> 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20 </div>

0-150 0  
HADOCHODÍ PERO



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

0 100  
TĚLO HADOCHODA

Mrtvý hadochod

Při Lučbě: dvojnásobná účinnost  
léčivých přípravků

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

+ x2 léčení

50-75 0  
HASTRMANÍ NIKVÉ



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

☾ Theurgie

0 150  
HASTRMANÍ SLIZ

Flakón



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

50/ 10/  
250-500 100  
JANTAROVÝ POŽÍRAČ

(Tělo/krusta)



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

5-15 10-30  
MOREK Z KOSTLIVCE

Zlikvidovaný kostlivec



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

0 15  
KRYŠÍ OCAS

Mrtvá krysa obří



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

100 10  
KRYSODLAČÍ SLINY

Krysodlak ve zvířecí formě  
Flakón



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

25-250 0  
KRYSTALICKÁ BOLEST

Zlikvidovaná bání



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

500-1000 0

## MLHA Z LEGIORASE

Zlikvidovaný legioras



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

20-120 0

## POPEL Z LEHU

Zlikvidovaný Lehu



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

75-150 0

## KÁMEN ZE LŽIVCE

Zlikvidovaný lživce



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

400 40

## HLAVA MEDÚZY

Mrtvá medúza



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

5 100

## HNIS Z OBĚTI MUMIE

Oběť mumie  
Flakón



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

200-400 250-500

## PRACH Z MUMIE

Zlikvidovaná mumie



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

0 20-30

## NETOPÝŘÍ GUANO

Hnízdiště netopýřů

Při Lučbě: +2 zranění od výbušných  
substancí



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

1 20

## NETOPÝŘÍ KŘÍDLA

Mrtvý netopýř



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

15 30

## OBŘÍ NETOPÝŘÍ KŘÍDLA

Mrtvý netopýř obří



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

+2 zranění

# SRDCE OHNIVCE

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20



# SLINY OHNIVÉHO PSA

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20



 **1/2 cena**

# OŽIVLÁ SOCHA

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20



# PERMONÍKOV SRDCE

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20



# ŽALUDY POSVÁTNÉHO DUBU

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20



# PRACH Z RARACHA

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20



# KYSELINA ZE SLIZU ZELENÉHO

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20



**žíravina**

# VLASY STRIGY

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20



# ŠPINAVÁ MANA

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20



## +5 Theurgie

<div> <div> <div>20</div> <div>500</div> </div> <div> <div>MED VČEL OBŘÍCH</div> <div>Hnízdo včel obřích</div> </div> </div> <div> <div>  </div> <div> <div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div><div>5</div><div>6</div><div>7</div><div>8</div><div>9</div><div>10</div><div>20</div> </div> </div>	<div> <div> <div>20</div> <div>5</div> </div> <div> <div>VÍLÍ KŘÍDLA</div> <div>Zlikvidovaná víla</div> </div> </div> <div> <div>  </div> <div> <div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div><div>5</div><div>6</div><div>7</div><div>8</div><div>9</div><div>10</div><div>20</div> </div> </div>	<div> <div> <div>0</div> <div>2</div> </div> <div> <div>VODNÍ MOTÝL</div> <div>Mrtvý vodní motýl</div> </div> </div> <div> <div>  </div> <div> <div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div><div>5</div><div>6</div><div>7</div><div>8</div><div>9</div><div>10</div><div>20</div> </div> </div>
<div> <div> <div>15-150</div> <div>0</div> </div> <div> <div>STŘEPY</div> <div>ZRCADLOVÉHO ĎASA</div> <div>Zlikvidovaný d'as</div> </div> </div> <div> <div>  </div> <div> <div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div><div>5</div><div>6</div><div>7</div><div>8</div><div>9</div><div>10</div><div>20</div> </div> </div> <div> <div>  <div>Theurgie</div> </div> </div>	<div> <div> <div>60</div> <div>2</div> </div> <div> <div>BÁBELSKÝ NARCIS</div> <div>Bábelská jezera</div> <div>Jaro, léto, podzim</div> </div> </div> <div> <div>  </div> <div> <div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div><div>5</div><div>6</div><div>7</div><div>8</div><div>9</div><div>10</div><div>20</div> </div> </div> <div> <div>  <div>10</div> </div> </div>	<div> <div> <div>1</div> <div>1</div> </div> <div> <div>BABIZNA</div> <div>Sněhové pláň</div> </div> </div> <div> <div>  </div> <div> <div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div><div>5</div><div>6</div><div>7</div><div>8</div><div>9</div><div>10</div><div>20</div> </div> </div> <div> <div> <div>Požití, potření mastí:</div> <div>+5 Výdrž (ODO) proti podchlazení na 12 hodin, ošetření omrzlin (+1 až +10 životů)</div> </div> <div> <div>  <div>na omrzliny</div> </div> </div> </div>
<div> <div> <div>0</div> <div>2</div> </div> <div> <div>BETEL</div> <div>Léčivá bylina</div> <div>Louky, lesy (exot.)</div> <div>Jaro, léto, podzim</div> </div> </div> <div> <div>  </div> <div> <div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div><div>5</div><div>6</div><div>7</div><div>8</div><div>9</div><div>10</div><div>20</div> </div> </div> <div> <div> <div>Při Lučbě: +0 léčení od léčivých přípravků</div> <div>Základ pro: Elixír Sedmibýlí</div> </div> <div> <div>  <div>+0 léčení</div> </div> </div> </div>	<div> <div> <div>0</div> <div>2</div> </div> <div> <div>BLÍN</div> <div>Jedovatá bylina</div> <div>Louky, pole</div> <div>Jaro, léto, podzim</div> </div> </div> <div> <div>  </div> <div> <div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div><div>5</div><div>6</div><div>7</div><div>8</div><div>9</div><div>10</div><div>20</div> </div> </div> <div> <div> <div>Při Lučbě: +0 nebezpečnost usmrcujících jedů</div> <div>Základ pro: Jed Vosí žihadlo</div> </div> <div> <div>  <div>+0 jedy</div> </div> </div> </div>	<div> <div> <div>0</div> <div>3</div> </div> <div> <div>BOLEHLAV</div> <div>Jedovatá bylina</div> <div>Louky, pole</div> <div>Jaro, léto, podzim</div> </div> </div> <div> <div>  </div> <div> <div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div><div>5</div><div>6</div><div>7</div><div>8</div><div>9</div><div>10</div><div>20</div> </div> </div> <div> <div> <div>Při Lučbě: +1 nebezpečnost usmrcujících jedů</div> <div>Základ pro: Jed Vosí žihadlo</div> </div> <div> <div>  <div>+1 jedy</div> </div> </div> </div>

1

1

BULBÍNA

Lesy  
Jaro, léto, podzim  
po dešti

9

Požití, potření šťávou:  
+5 Výdrž (ODO) proti úžehu  
na 12 hodin,  
ošetření popálenin (+1 až +10 životů)



+

na spáleniny


1

1

ČAROBÝLÍ

Rumiště, hnůj  
Jaro, léto, podzim

7



5

0

ČTYŘLÍSTEK

Louky  
Jaro, léto, podzim  
(hod čistá 10)

10



1

0

ĎÁBELSKÝ LÍSTEK

Hory, skály  
Jaro, léto, podzim

9

Požití (syrové): +5 Výdrž (ODO) proti šoku, +5 Vůle (CHAR) proti omámení a psychické kontrole na 1 hodinu  
-5 INT na soustředění



+

na zmámení

0

5

DIVIZNA

Léčivá bylina  
Louky, lesy  
Jaro, léto, podzim

8

Při Lučbě: +3 léčení od léčivých přípravků  
Základ pro: Elixír Sedmibýlí, Lektvar Mrazužár



+

+3 léčení

1

0

DRAČÍ JAZYK

Pustiny, skály  
Jaro, léto, podzim

10

Požití: snižuje zábrany, -5 Vůle (CHAR) proti udržení tajemství



sk

sebekontrola

0


5

DURMAN

Jedovatá bylina  
Louky, pole  
Jaro, léto, podzim

8

Při Lučbě: +3 nebezpečnost usmrcujících jedů  
Základ pro: Jed Vosí žihadlo



sk

+3 jedy

0

3

FOSFOR

Doly

8

Základ pro: Černé světlo



0

5

HEŘMÁNEK

Léčivá bylina  
Louky, lesy  
Jaro, léto, podzim

8










Při Lučbě: +3 léčení od léčivých přípravků  
Základ pro: Elixír Sedmibýlí, Lektvar Mrazužár



+

+3 léčení

<div> <div> <div>5</div> <div>20</div> </div> <div> <div>HOUBIČKY HALUŠKY</div> <div> <div>Lesy</div> <div>Jaro, léto, podzim</div> <div>Po bouřích</div> </div> <div> <div>10</div> <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>8</div> <div>9</div> <div>10</div> <div>20</div> </div> <div> <div>halucinace</div> </div> </div> </div>	<div> <div> <div>0</div> <div>3</div> </div> <div> <div>HŘIB HNĚDÁK</div> <div> <div>Léčivá houba</div> <div>Louky, lesy</div> <div>Jaro, léto, podzim</div> </div> <div> <div>6</div> <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>8</div> <div>9</div> <div>10</div> <div>20</div> </div> <div> <div>+1 léčení</div> </div> </div> </div>	<div> <div> <div>1</div> <div>1</div> </div> <div> <div>CHMEL</div> <div> <div>Močály</div> <div>Jaro, léto, podzim</div> </div> <div> <div>10</div> <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>8</div> <div>9</div> <div>10</div> <div>20</div> </div> <div> <div>+2 jedy</div> </div> </div> </div>
<div> <div> <div>0</div> <div>3</div> </div> <div> <div>JEŠTĚŘČÍ OCÁSKY</div> <div> <div>Louky, skály</div> <div>Jaro, léto, podzim</div> <div>Slunečný den</div> </div> <div> <div>7</div> <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>8</div> <div>9</div> <div>10</div> <div>20</div> </div> <div> <div>Základ pro: Lektvar Rychlost</div> </div> </div> </div>	<div> <div> <div>20</div> <div>5</div> </div> <div> <div>JMELÍ MODRÉ</div> <div> <div>Prastaré hvozdy</div> <div>koruny staletých dubů</div> <div>Léto, podzim</div> </div> <div> <div>12</div> <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>8</div> <div>9</div> <div>10</div> <div>20</div> </div> <div> <div>+1 léčení</div> </div> </div> </div>	<div> <div> <div>0</div> <div>3</div> </div> <div> <div>KOKA</div> <div> <div>Léčivá bylina</div> <div>Lesy (exot.)</div> <div>Jaro, léto, podzim</div> </div> <div> <div>6</div> <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>8</div> <div>9</div> <div>10</div> <div>20</div> </div> <div> <div>+1 léčení</div> </div> </div> </div>
<div> <div> <div>0</div> <div>1</div> </div> <div> <div>KONIKLEC</div> <div> <div>Jedovatá bylina</div> <div>Lesy, louky, pole</div> <div>Jaro, léto, podzim</div> </div> <div> <div>4</div> <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>8</div> <div>9</div> <div>10</div> <div>20</div> </div> <div> <div>-1 jedy</div> </div> </div> </div>	<div> <div> <div>0</div> <div>2</div> </div> <div> <div>KONVALINKA</div> <div> <div>Jedovatá bylina</div> <div>Lesy, louky, hory</div> <div>Jaro, léto, podzim</div> </div> <div> <div>5</div> <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>8</div> <div>9</div> <div>10</div> <div>20</div> </div> <div> <div>+0 jedy</div> </div> </div> </div>	<div> <div> <div>0</div> <div>4</div> </div> <div> <div>KOPŘIVA</div> <div> <div>Léčivá bylina</div> <div>Louky, lesy</div> <div>Jaro, léto, podzim</div> </div> <div> <div>7</div> <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>8</div> <div>9</div> <div>10</div> <div>20</div> </div> <div> <div>+2 léčení</div> </div> </div> </div>

<div> <div>80</div> <div>20</div> <div>KOSATEC DRAČÍ</div> <div>Aktivní sopky Ohnivá doupata</div> <div>12</div> <div> <div>Při Lučbě: +5 zranění od výbušných substancí</div> <div>  <div>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20</div> </div> <div>+5 zranění</div> </div> </div>	<div> <div>1</div> <div>1</div> <div>KOSTIPOJ</div> <div>Hory, skály Jaro, léto, podzim</div> <div>10</div> <div> <div>Přiložení: dvojnásobně rychlé hojení zlomenin, poranění kloubů a bolesti zubů na 12 hodin</div> <div>  <div>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20</div> </div> <div>hojení</div> </div> </div>	<div> <div>0</div> <div>6</div> <div>KOSTIVAL</div> <div>Léčivá bylina Louky, lesy Jaro, léto, podzim</div> <div>9</div> <div> <div>Při Lučbě: +4 léčení od léčivých přípravků Základ pro: Elixír Sedmibýlí</div> <div>  <div>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20</div> </div> <div>+4 léčení</div> </div> </div>
<div> <div>0</div> <div>6</div> <div>KOZLÍK</div> <div>Léčivá bylina Louky, lesy Jaro, léto, podzim</div> <div>9</div> <div> <div>Při Lučbě: +4 léčení od léčivých přípravků Základ pro: Elixír Sedmibýlí</div> <div>  <div>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20</div> </div> <div>+4 léčení</div> </div> </div>	<div> <div>0</div> <div>3</div> <div>LEDEK</div> <div>Jeskyně, solná pole</div> <div>8</div> <div> <div>  <div>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20</div> </div> </div> </div>	<div> <div>0</div> <div>2</div> <div>LEVANDULE</div> <div>Léčivá bylina Louky, lesy Jaro, léto, podzim</div> <div>5</div> <div> <div>Při Lučbě: +0 léčení od léčivých přípravků Základ pro: Elixír Sedmibýlí</div> <div>  <div>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20</div> </div> <div>+0 léčení</div> </div> </div>
<div> <div>0</div> <div>1</div> <div>LIBEČEK</div> <div>Léčivá bylina Louky, lesy Jaro, léto, podzim</div> <div>4</div> <div> <div>Při Lučbě: -1 léčení od léčivých přípravků Základ pro: Elixír Sedmibýlí</div> <div>  <div>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20</div> </div> <div>-1 léčení</div> </div> </div>	<div> <div>40</div> <div>10</div> <div>LOTOS BĚLOSTNÝ</div> <div>Džungle, staré chrámy stojaté vodní plochy Léto, poledne</div> <div>12</div> <div> <div>Při Lučbě: +6 léčení od léčivých přípravků</div> <div>  <div>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20</div> </div> <div>+6 léčení</div> </div> </div>	<div> <div>40</div> <div>10</div> <div>LOTOS ČERNÝ</div> <div>Džungle, bažiny stojaté vodní plochy Léto, půlnoc</div> <div>12</div> <div> <div>Při Lučbě: +6 nebezpečnost usmrcujících jedů</div> <div>  <div>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20</div> </div> <div>+6 jedy</div> </div> </div>

0

10

MAKOVICE

(10 kusů)

Louky

Léto, podzim

5

Základ pro: Jed Dorfův spánek,  
Elixír zapomnění



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20



45


20

MANDRAGORA

Místa bitev a poprav

Úplněk

7



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

0

3

MÁTA

Léčivá bylina


Louky, lesy

Jaro, léto, podzim

6

Při Lučbě: +1 léčení od léčivých  
přípravků

Základ pro: Elixír Sedmibýlí



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20



+1 léčení

0

4

MATEŘÍDOUŠKA

Léčivá bylina

Louky, lesy

Jaro, léto, podzim

7

Při Lučbě: +2 léčení od léčivých  
přípravků

Základ pro: Elixír Sedmibýlí



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20



+2 léčení

0

3

MEDUŇKA

Léčivá bylina

Louky, lesy

Jaro, léto, podzim

6

Při Lučbě: +1 léčení od léčivých  
přípravků

Základ pro: Elixír Sedmibýlí



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20



+1 léčení

0

2

MEDVĚDÍ ČESNEK

Léčivá bylina

Louky, lesy

Jaro, léto, podzim

5

Při Lučbě: +0 léčení od léčivých  
přípravků

Základ pro: Elixír Sedmibýlí



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20



+0 léčení

0

4

MEDVĚDÍ KOŽÍŠEK

Hluboké lesy

Jaro, léto, podzim

7

Přiložení: zastavení krvácení,  
+1 až +6 životů



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20



proti krvácení

1

1

MOTÝLÍ KŘÍDLO

Břehy řek

Jaro, léto

8

Požítí (výluh): +5 Výdrž (ODO) proti  
kocovině a bolestem hlavy



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20



proti kocovině

0

4

MUCHOMŮRKA

Jedovatá houba

Lesy

Jaro, léto, podzim

7

Při Lučbě: +2 nebezpečnost  
usmrcujících jedů

Základ pro: Jed Vosí žihadlo



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20



+2 jedy

<div>07</div> <div>NÁPRSTNÍK</div> <div>Jedovatá bylina Lesy, kopce, hory Jaro, léto, podzim</div> <div>Při Lučbě: +5 nebezpečnost usmrcujících jedů Základ pro: Jed Vosí žihadlo</div> <div>  </div> <div>+5 jedy</div>	<div>11</div> <div>OKO PÍSKU</div> <div>Pouště, pustiny Léto</div> <div>Požití (syrové): +5 Výdrž (ODO) proti dehydrataci na 12 hodin, mžitky, rozostřený zrak, -5 Postřeh (INT) a další činnosti</div> <div>  </div> <div>+ hydratace</div>	<div>03</div> <div>OMĚJ VLČÍ MOR</div> <div>Louky Jaro, léto, podzim</div> <div>Základ pro: Elixír proti lykantropii</div> <div>  </div>
<div>05</div> <div>ORTUS</div> <div>Živý květ</div> <div>Při Lučbě: +2 nebezpečnost uspávacích a paralyzujících jedů</div> <div>  </div> <div>+2 jedy</div>	<div>04</div> <div>PÁLIVÁ SMRŠŤ</div> <div>Lesy Léto</div> <div>Požití (džus): ODO vs. 8: nic/průjem</div> <div>  </div> <div>průjem</div>	<div>02</div> <div>PAMPELIŠKA</div> <div>Léčivá bylina Louky, lesy Jaro, léto, podzim</div> <div>Při Lučbě: +0 léčení od léčivých přípravků Základ pro: Elixír Sedmibýlí</div> <div>  </div> <div>+0 léčení</div>
<div>5-2010-80</div> <div>PAPRIKA DÉMONICKÁ</div> <div>Slunné vrcholy stolových hor Mesikotánie</div> <div>  </div>	<div>04</div> <div>PELYŇEK</div> <div>Léčivá bylina Louky, lesy Jaro, léto, podzim</div> <div>Při Lučbě: +2 léčení od léčivých přípravků Základ pro: Elixír Sedmibýlí</div> <div>  </div> <div>+2 léčení</div>	<div>04</div> <div>PRAŠIVKA JESKYNNÍ</div> <div>Jeskyně</div> <div>Vdechnutí (spory): ODO vs. 6: nic/ zvracení</div> <div>  </div> <div>zvracení</div>

<div> <div>0</div> <div>4</div> </div> <h3>PRYSKYŘICE</h3> <p>Lesy</p> <div>5</div> <p><b>Základ pro:</b> Lektvar Mucholapka, Sliz</p>  <div>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20</div> <div> <div>+</div> <div>-1 léčení</div> </div>	<div> <div>0</div> <div>1</div> </div> <h3>ROZMARÝN</h3> <p>Léčivá bylina Louky, lesy Jaro, léto, podzim</p> <div>4</div> <p><b>Při Lučbě:</b> -1 léčení od léčivých přípravků <b>Základ pro:</b> Elixír Sedmibýlí</p>  <div>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20</div> <div> <div>+</div> <div>-1 léčení</div> </div>	<div> <div>0</div> <div>6</div> </div> <h3>RULÍK</h3> <p>Jedovatá bylina Lesy Jaro, léto, podzim</p> <div>9</div> <p><b>Při Lučbě:</b> +4 nebezpečnost usmrcujících jedů <b>Základ pro:</b> Jed Vosí žihadlo</p>  <div>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20</div> <div> <div>☠</div> <div>+4 jedy</div> </div>
<div> <div>0</div> <div>3</div> </div> <h3>RUMĚLKA</h3> <p>Doly, břidlicové skály</p> <div>8</div>  <div>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20</div>	<div> <div>0</div> <div>3</div> </div> <h3>SÍRA</h3> <p>Vulkány, doly</p> <div>6</div>  <div>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20</div>	<div> <div>0</div> <div>4</div> </div> <h3>SKŘETÍ UHLÍ</h3> <p>Hluboké lesy Léto</p> <div>7</div> <p><b>Požítí (výluh):</b> +5 ODO proti zažívacím potížím, zvyšuje apetit, -5 CHAR (puch u úst, černé zuby)</p>  <div>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20</div> <div> <div>+</div> <div>na zažívání</div> </div>
<div> <div>0</div> <div>6</div> </div> <h3>SVĚTLÍK</h3> <p>Léčivá bylina Louky, lesy Jaro, léto, podzim</p> <div>9</div> <p><b>Při Lučbě:</b> +4 léčení od léčivých přípravků <b>Základ pro:</b> Elixír Sedmibýlí</p>  <div>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20</div> <div> <div>+</div> <div>+4 léčení</div> </div>	<div> <div>0</div> <div>7</div> </div> <h3>ŠALVĚJ BABSKÉ UCHO</h3> <p>Léčivá bylina Louky, lesy Jaro, léto, podzim</p> <div>10</div> <p><b>Při Lučbě:</b> +5 léčení od léčivých přípravků <b>Základ pro:</b> Elixír Sedmibýlí</p>  <div>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20</div> <div> <div>+</div> <div>+5 léčení</div> </div>	<div> <div>0</div> <div>5</div> </div> <h3>TIS</h3> <p>Jedovatý keř Lesy Jaro, léto, podzim, zima</p> <div>8</div> <p><b>Při Lučbě:</b> +3 nebezpečnost usmrcujících jedů <b>Základ pro:</b> Jed Vosí žihadlo</p>  <div>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20</div> <div> <div>☠</div> <div>+3 jedy</div> </div>

0

7

TŘEZALKA

Léčivá bylina  
Louky, lesy  
Jaro, léto, podzim

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

+

+5 léčení

0

4

UHLÍ

Doly

8

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

Základ pro:

Univerzální protijed



1

1

VÍLÍ DOTYK

Močály  
Jaro, léto, podzim

11

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

Požiti (výluh):

rychlejší regenerace  
vnitřních zranění, dvojnásobné životy  
za odpočinek/spánek



+

regenerace

0

4

VLČÍ ZUB

Hluboké lesy  
Jaro, léto, podzim

7

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

Přiložení:

+5 ODO proti zánětům a  
otravě krve



+

protizánětlivý

0

4

VLKODAV

Pláně, stepi  
Jaro, léto, podzim

9

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

Přiložení:

+5 ODO proti vzteklině



+

proti vzteklině

0

10

VODOMĚRKY

(10 kusů)  
Stojaté vodní plochy  
Jaro, léto, podzim

5

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

Základ pro:

Boty Vodoměrky



0

3

VRANÍ OKO

Jedovatá bylina  
Lesy  
Léto, podzim

6

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

Při Lučbě:

+1 nebezpečnost  
usmrcujících jedů

Základ pro:

Jed Vosí žihadlo



+

+1 jedy

0

1

VRATIC

Jedovatá bylina  
Louky, rumiště  
Jaro, léto, podzim

4

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

Při Lučbě:

-1 nebezpečnost  
usmrcujících jedů

Základ pro:

Jed Vosí žihadlo



+

-1 jedy

0

6

ZÁVOJENKA

Jedovatá houba  
Lesy, břehy vodních ploch  
Léto

9

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

Při Lučbě:

+4 nebezpečnost  
usmrcujících jedů

Základ pro:

Jed Vosí žihadlo



+

+4 jedy

40

10

ZLATÉ KAPRADÍ

Rašeliniště

v hlubokých hvozdech

Měsíc v novu

6

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20



+2 jedy

0

5

BAZILIŠČÍ JED

Mrtvý bazilišek

Flakón

7

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20



+2 jedy

150-250

10

BAZILIŠČÍ OČI

Mrtvý bazilišek

9

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20



Základ pro: Čocky nočního vidění

150

5

BAZILIŠČÍ ŽALUDEČNÍ ŠTÁVY

Mrtvý bazilišek

Flakón

7

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20



+

zkamenění

50-200

20-100

BEZOÁR

Mrtvá posvátná koza

5

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20



+

+5 protijed

0

10-60

GHÚLÍ KŮŽE

Zlikvidovaný ghúl

5

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20



60

30

HLASIVKY HARPYJE

Mrtvá harpyje

6

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20



5-25

1-5

HASTRMANÍ ŽÁBRY

Mrtvý hastrman

7

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20



0

2

SPORY HOUBOVCE

Mrtvý houbovec

Flakón

5

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20



+

+2 jedy

100

50

HYDŘÍ KREV

Mrtvá hydra

Nádoby

5



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

0

60

CHŘESTÝŠÍ JED

Zneškodněný chřestýš

Flakón

10



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

☠

+2 jedy

0

5

JÁTRA

Mrtvý tvor

5



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

Základ pro:

Sibériovy posilující

lektvary

300

30

ROH JEDNOROŽCE

Mrtvý jednorožec

5



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

0

20

KOBOLDÍ ROHY

Mrtvý kobold

5



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

0

70

KOBŘÍ JED

Zneškodněná kobra

Flakón

10



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

☠

+3 jedy

0

5

KREV ŠELMY

Mrtvá šelma

Flakón

5



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

Základ pro:

Lektvar Medvědí síly

0

50

MINOTAURÍ ROHY

Mrtvý minotaur

5



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

0

300

MOGLAR

Nezralá plodnice

10



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

0

5

MOZEK

Mrtvý tvor

5

Základ pro: Sibériovy posilující lektvary

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20



0

2

OČI NOČNÍHO TVORA

Mrtvý noční tvor

9

Základ pro: Čocky nočního vidění

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20



0

2

OČI

Mrtvý tvor

9

Základ pro: Sibériovy posilující lektvary

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20



5

200

SNOVACÍ ŽLÁZY

Mrtvý Pavouk snovač

10

Základ pro: Respirátor

1

2

3

4

5

6


7

8

9

10

20



0

5

PLÍCE

Mrtvý tvor

5

Základ pro: Respirátor

1

2

3

4

5

6

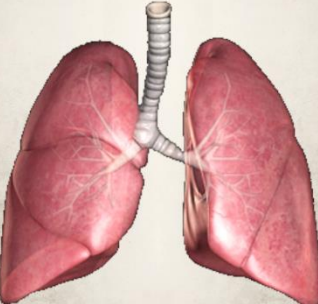
7

8

9

10

20



25

50

INKOUST SÉPIE DUHOVÉ

Mrtvá sépie duhová

9

Základ pro: Kovožrout

1

2

3

4

5

6


7

8

9

10

20



100

70

SKALADAŘÍ JED

Mrtvý skaladar

9

Při Lučbě: +5 nebezpečnost uspávacích a paralyzujících jedů

1

2

3

4

5

6


7

8

9

10

20



+5 jedy

50

100

KROVKY SKARABA VĚČNÉHO

Mrtvý skarabeus věčný

7

Při Lučbě: +5 nebezpečnost uspávacích a paralyzujících jedů

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20



0

5

SLIMÁČÍ KYSELINA

Mrtvý slimák jílový

7

Základ pro: Kovožrout

Potřísnění: žíravina, zranění 2-12 životů

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20



žíravina

0

100

ŽLÁZY SMRDUTCE

Mrtvý brouk smrdutec

6



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

0

5

SRDCE

Mrtvý tvor

5

Základ pro: Sibériovy posilující lektvary



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

0

20

KYSELINA STONOHY

Mrtvá stonoha obří Flakón

6

Základ pro: Kovožrout

Potřísnění: žiravina



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20



žiravina

0

10

ŽALUDEČNÍ ŠTÁVY ŠAVLOJEDA

Mrtvý šavlojed Flakón

5

Základ pro: Kovožrout

Potřísnění: žiravina



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20



žiravina

0

50

ŠKORPIÓN

Jedové žlázy Mrtvý škorpión Flakón

7

Při Lučbě: +2 nebezpečnost usmrcujících jedů



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20



+2 jedy

0

3

ŠLACHY

Mrtvý tvor

5

Základ pro: Sibériovy posilující lektvary



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

100

50

TROLÍ KREV

Mrtvý trol Nádobý

5



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

0

2

UCHO

Mrtvý tvor

7

Základ pro: Naslouchátko



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20

300

50

UPÍŘÍ ŠPIČÁKY

Zlikvidovaný upír

6



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

20



20

# ZMIJÍ JED

## Zneškodněná zmije Flakón

 7

**Při Lučbě:** +2 nebezpečnost  
usmrcujících jedů



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20



**+2 jedy**

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
20

