

Alchemia

Teoria i praktyka

WSTĘP

Każdy alchemik zna tyle receptur, ile wynosi liczba jego/jej umiejętności z cechy „Inteligencja”. Receptury są wybierane przed rozpoczęciem gry, a gracz zobowiązany jest zapisać je w swoim notatniku/księdze alchemicznej. Receptury poznane przez gracza należą do niego i może je wymieniać, sprzedawać, można mu je także ukrąść albo zniszczyć. Lista istniejących receptur nie jest znana, wiadomo jednak, że jest ich trzydzieści pięć. Receptury alchemiczne i treść tego podręcznika są do wiadomości tylko i wyłącznie dla osób, które posiadają umiejętność Alchemia.

Wierzymy w uczciwość graczy oraz w to, że dla własnego interesu (fabularnego) zachowają tajemnice dla siebie.

MECHANIKA

SŁOWNICZEK

Poniżej zestawiono wszystkie terminy konieczne do swobodnego obracania się w świecie alchemików i ważenia mikstur:

- **Substancja** – składnik lub komponent alchemiczny.
- **Składnik** – podstawowa substancja alchemiczna, którą może uzyskać zbieracz / zielarz / myśliwy / górnik etc.
- **Synteza** – proces przetwarzania składników w komponenty.
- **Komponent** – substancja alchemiczna, z której można przygotować eliksir. Przedstawiana za pomocą koralików.
- **Warzenie** – tworzenie mikstury za pomocą komponentów.
- **Eliksir / Mikstura / Wywar** – przygotowany wywar alchemiczny, gotowy do użycia.
- **Efekt** – sposób, w jaki dana mikstura działa po użyciu (osoba używająca jest domyślnie celem).
- **Transmutacja** – właściwość mikstury pozwalająca przetworzyć jedną substancję w drugą (np. ołów w złoto).

SKŁADNIKI ALCHEMICZNE

Pierwszym krokiem do stworzenia mikstury, jest pozyskanie składników. Mogą to być zarówno zioła (podane w Zielniku), minerały górnicze, elementy odzwierzęce (a nawet tkanki z istot humanoidalnych), czy też te o magicznej naturze, jak na np. Spaczeń. Od ich ilości oraz jakości będzie zależne, ile komponentów (koralików) uzyskamy dzięki procesowi syntezy. Skalp z istoty humanoidalnej będzie więcej wart niż kiełbasa, a kilka różnych ziół więcej, niż kilka pokrzyw.

SYNTEZA

Przetwarzanie składników w komponenty. Wymaga aparatury alchemicznej (co najmniej mózdzierz) i oceny procesu przez MG. To on decyduje, ile uzyska się koralików, które reprezentują gotowe komponenty. Pod uwagę brane będą: jakość składników, posiadana aparatura, sposób odegrania procesu syntezy. W wyniku syntezy uzyskać można od 1 do 3 komponentów. W praktyce jest to jedyny etap tworzenia mikstury, kiedy niezbędna jest obecność MG!

KOMPONENTY

- **Niebieski** – uzyskiwany z cieczy, np. wody źródlanej, piwa etc. Najprostszy w uzyskaniu.
- **Zielony** – uzyskiwany z ziół, zdobywanych przez zielarzy (patrz zielnik).
- **Czerwony** – uzyskiwany ze zwierząt (lub innych tkanek), najczęściej zdobywanych przez myśliwych.
- **Żółty** – uzyskiwany z minerałów kopalnianych, takich jak złoto czy żelazo. Zdobywany przez górników.
- **Czarny** – uzyskiwany ze spaczenia, chociaż realnie jest wykorzystanie innych składników magicznych.

WARZENIE MIKSTURY

Aby stworzyć miksturę, należy wrzucić do pustej fiołki trzy koraliki dowolnego koloru. Ich kombinacja będzie określała efekt eliksiru. Można eksperymentować i przyrządzać mikstury o nieznanym sobie działaniu (a potem odkryć ich efekty poprzez obserwację postaci, której zostały podane). Gotową fiołkę należy zakorkować. Raz zakorkowane składniki nie mogą zostać odzyskane i użyte w innej miksturze.

SPACZONA MIKSTURA

Nazywamy tak eliksir, który nie ma w sobie dokładnie trzech koralików (czyli ma ich więcej lub mniej). Osoba, która spożyje tak sporządzoną miksturę, otrzymuje jedno obrażenie.

UŻYCIE MIKSTURY

Aby użyć mikstury, należy odegrać jej wypicie (wciąż zamkniętą korkiem), po czym przekazać mistrzowi gry. MG sprawdzi, jakie koraliki były użyte w miksturze i określi jej efekt, po czym odda pustą fiołkę graczowi. W walce eliksirów używa się w fazie magii (czas rzucania 1 tura).