

Alkymi

Alkymi er læren om specielle brygge, operationer og ritualer, som kombinerer videnskab med magi. Alkymisterne får adgang til ritualer og opskrifter, som kan give nærmagiske effekter.

Det er vigtigt at du laver et godt show, når du brygger eliksirer. Det kan både være at fortælle andre roller om hvad du blander sammen, og finde nogle sjove ting som ingredienser du blander sammen. Alkymi skal gerne virke magisk og mystisk overfor alle der er i nærheden, og det er ligeså vigtigt at du overholder den fornødne tid, som at du sørger for at lave en god stemning omkring det.

Ritualer og Opskriftspriser

Ritualer

Alkymistiske ritualer anses for at være alkymisternes største bedrifter. De forskellige ritualer, som man kan udføre med alkymi, skal købes for EP. Priserne og kravene for de forskellige ritualer står herunder. Ritualer skal altid udføres i et alkymistlaboratorium, som skal godkendes af en arrangør.

Ritual	Pris	Krav
Antimagi	8 EP	Blødning og alkymisk analyse.
Blødning	4 EP	Giftkundskab niv. 1.
Alkymisk analyse	4 EP	Urtekundskab niv. 1.
Drømmerejse	8 EP	Meditation niv 1.
Kirurgi	8 EP	Blødning
Golem	8 EP	Kirurgi og alkymisk analyse

Bemærk: Alle ritualer har flere grader. Graden du kan udføre ritual på, afgøres af den højeste grad du har opskrifter på.

Brygge

Som alkymist er dine vigtigste værktøjer dine brygge, og brygge kræver opskrifter. Disse opskrifter købes for EP.

Grader	Priser
1. grad	2 EP
2. grad	3 EP
3. grad	4 EP
4. grad	5 EP
5. grad	6 EP

Bemærk: Når du køber nye opskrifter, skal du have mindst to opskrifter på den foregående grad og du må aldrig have flere opskrifter på en grad end du har på den foregående grad.

Alkymistiske Ritualer

Alkymisk Analyse

Kræver: Min 5 glas/flasker/skåle eller kolber
Du har studeret alkymistiske væskers sammensætning, og har derfor fået en enorm viden om eliksirer og væsker.

Grad 1 - Analyse

Du kan lære effekten af en alkymistisk genstand ved at analysere den i 5 minutter.

Herefter må du læse alkymikortet, uden at behøve at bruge genstanden.

Udførelsestid: 5 minutter

Grad 2 – Kromatisk bedrag

Du kan forsigtigt forandre farven på en alkymistisk eliksir, således at andre ikke kan genkende den på farven. Der må kun bruges naturlige frugt farver i væsken.

Udførelsestid: 10 min

Specielt: Kan bruges flere gange på samme genstand

Grad 4 - Destillation

Du kan skille en alkymistisk fremstilet genstand ad, således at du får ingredienserne tilbage.

Effekt: En alkymistisk genstand ødelægges. Inden næste spilgang kan du kontakte arrangørerne, og få udleveret evt. brugbare ingredienser fra genstanden.

Udførelsestid: 20 minutter

Antimagisk Ritual

Din forståelse for kroppen, sindet og elementerne, giver indsigt i magiens væsen. Dette sætter dig i stand til at rense kroppen for magi for forskellige måder.

Grad 3 – Magisk Neutralisering

Ved at vaske en genstand med særlige olier, renses de magiske og urene energier fra genstanden.

Effekt: Genstanden påvirkes af besværgelsen "Magisk Renselse".

Udførelsestid: 15 minutter

Grad 4 – Det Rene Legeme

Ved at bløde en person på kroppens 5 magiske punkter kan du rense personens krop for alle besværgelser.

Effekt: Personen påvirkes af besværgelsen "Renselse", kastet på grad 6. Hun mister desuden halvdelen af sin mana/Tro/Skår/Hjerteslag osv.

Udførelsestid: 15 minutter

Grad 5 – Antimagisk forsegling

Ved meget forsigtigt at bløde en person, og lukke såret med en særlig blanding af blod og kul, kan du forsegle en krop, således at den ikke kan påvirkes af magi.

Effekt: Modtageren bliver påvirket af besværgelsen "Renhed" (se dog den forlængede varighed).

Udførelsestid: 30 minutter

Varighed: En cyklus

Specielt: Dette ritual er meget farligt, for hvis man dør er det ikke altid præsterne kan kalde en tilbage, heller ikke næste dag. Dør man mens ritualet har effekt på en, skal man kontakte en arrangør.

Blødningsritualet

Kræver: En kniv, en årepresse og flasker til blodet. På alle flasker med blod skal der placeres en seddel, hvor der skrives medlemsnummeret fra den person, blodet er tappet fra.

Du har studeret de forskellige racers anatomi, og lært at tappe blodet fra levende væsner på en ufarlig måde.

Bemærk: Det er kun blod tappet med dette ritual, der besidder de nødvendige egenskaber til

senere alkymistisk brug. Blødningsritualet kan ikke bruges på Udøde og Elementarvæsner.

Grad 1 - Blodtapning

Effekt: Du kan udvinde en halv liter blod per 5 minutter på en frivillig eller bevidstløs. Offeret mister 1 livspoint for hver hele liter blod der udvindes.

Udførelsestid: 5 minutter pr. halve liter blod

Specielt: Hvis du har evnen Lægekundskab niveau 1, er første liter blod ikke skadeligt.

Grad 2 - Åreladning

Du kan bløde giften fra en forgiftet person, men dette er farligt.

Effekt: Du fjerner en gift fra modtageren. For hvert niveau giften er højere end din grad, mister modtageren 1 livspoint.

Udførelsestid: 5 minutter pr. giftniveau.

Kirurgi

Kræver: En operationssæt med knive og tænger, samt bandager.

Med din forståelse for de forskellige racers anatomi er du blevet i stand til at forandre kroppen.

Specielt: Kan kun bruges på frivillige eller bevidstløse personer - aldrig på alkymisten selv. Kan ikke bruges på Udøde og Elementarvæsner.

Grad 3 – Muskelkirurgi

Ved at arbejde med musklerne kan alkymisten gøre receptor stærkere eller mere udholdende.

Effekt: Alkymisten kan flytte et niveau fra evnen "Ekstra Livspoint", og placere det i evnen "Styrke" eller "Udholdenhed" eller omvendt. Der kan kun flyttes 1 point ved hjælp af Muskelkirurgi.

Udførelsestid: 20 minutter

Varighed: 1 måned

Grad 5 - Knoglepanser

Ved at behandle knogler med særlige legeringer og salver, kan du styrke dem enormt.

Effekt: Modtageren påvirkes af besværgelsen "Hellig Brynje". Når alle disse livspoint er opbrugt, forsvinder buffen.

Udførelsestid: 20 minutter

Varighed: 1 måned

Drømmerejse

Kræver: Røgelse, et lille instrument og Rosenkrystal.

Igennem røgelse og anden påvirkning af sanserne, kan du bringe dig selv eller andre på en særlig form for drømmerejse.

Bemærk: Udøde kan ikke benytte Drømmerejse-ritualerne

Grad 3 – Fordybet Meditation

Effekt: Modtageren mediterer 10 minutter, som havde hun evnen "Meditation" på niveau 2. Har hun allerede evnen "Meditation", får hun 2 ekstra niveauer af denne, i de 10 minutter ritualen står på.

Udførelsestid: 10 minutter

Grad 4 – Hypnotisk Trance

Igennem drømmerejsen kan du påvirke en persons erindring af en bestemt episode.

Effekt: Alkymisten påvirker sig selv eller en anden person med besværgelsen "Hypnose", men kan selv vælge hvilken 10 minutters periode der skal ændres.

Udførelsestid: 20 minutter

Grad 5 – Trancendens

Igennem indtagelse og indånding af særlige bevidsthedsudvidende substanser, opnår du adgang til verdensaltets viden om Nirahams hemmeligheder. Disse er dog ofte formuleret kryptisk...

Effekt: Du rammes af besværgelsen "Guddommelig Visdom".

Udførelsestid: 30 minutter

Golem

Dette er ritualen der skaber Golemmer, skønt der er mange forskellige typer og opskrifter, hvoraf ikke alle er lige velsete eller lovlige.

Specielt: Kan kun bruges på frivillige eller bevidstløse personer - aldrig på dig selv.

Grad 5 – Livets Segl

På dette niveau kan du, ud fra en opskrift, konstruere en Golem og vække den til live. Hvor længe dette tager, og hvilke ingredienser det kræver, varierer fra opskrift til opskrift. Golem-opskrifter findes i spil, og kan kun bruges så længe du har dem. Det er dit eget ansvar at skaffe spiller og kostume til en Golem.

Alkymistiske opskrifter

Opskrifter er dit speciale. Det er dem der gør, at du kan lave eliksirer, væsker og andre sager, med fantastiske resultater.

Alkymikort

Når en opskrift er brygget færdig og brygge tiden er gået, skriver du et alkymikort med opskriftens effekt, som altid først må læses når den er drukket. Skulle alkymikortet forsvinde har genstanden ganske simpelt mistet sin kraft og kan ikke bruges.

Effekt: Bryggens effekt.

Varighed: Hvor lang tid effekten virker.

Ingredienser: Hvilke remedier der skal bruges.

Udseende: Hvordan bryggen ser ud, og i fald det er en ting der skal drikkes, hvilken farve den har.

Bånd: Alle brygge, der tæller som en buff, skal symboliseres af et farvet bånd. Farven angives her. Er der angivet en farve, tæller bryggen som buff.

Specielt: Hvis der er noget specielt man skal være opmærksom på, vil det stå her.

Bemærk: Udøde er immune overfor alkymistiske genstande af typen: Elixir.

Grad 1 Opskrifter

Det tager 10 minutter at brygge 1. grads opskrifter.

Gravens Maske [Elixir]

Effekt: Modtageren bliver påvirket af besværgelsen "Dødens Kys". "Sanse Liv" kan ikke afsløre at du er levende, når du er påvirket af denne drik.

Varighed: 10 minutter

Ingredienser: Trækul, Blod, Hvidt Salt

Bånd: Sort

Udseende: Kakaodrik

Metalsyre

Effekt: Opløser en niveau 1 eller 2 lås.

Varighed: Øjeblikkelig

Ingredienser: Alkohol, Rødt Salt, Grønt Salt.

Specielt: Hvis du drikker Metalsyre mister du 1 livspoint.

Udseende: Brun, tykflydende væske

Edderkoppesalve

Effekt: Du får evnen Klatre niveau 4.

Varighed: 20 min

Ingredienser: Kildevand, Gult Salt, Lapis

Bånd: Gult

Udseende: Gul salve, der smøres under sko og i håndfladerne.

Løvehjerte [Elixir]

Effekt: Du får evnen Mod.

Varighed: 1 time

Ingredienser: Brunt salt, Alkohol og Lapis

Bånd: Grå

Udseende: Blå drik

Antimagisk Elixir [Elixir]

Effekt: Du bliver påvirket af besværgelsen "Modstå Magi".

Varighed: 1 time

Ingredienser: Blod, Saltsafir, Kildevand

Bånd: Gult

Udseende: Gul drik

Grad 2 Opskrifter

Det tager 10 minutter at brygge 2. grads opskrifter.

Helbredende eliksir [Elixir]

Effekt: Du genvinder 6 livspoint.

Varighed: Øjeblikkelig

Ingredienser: Stjernesølv, Kildevand og Violet Kvarts

Udseende: Rød drik

Frosthertesalve

Effekt: Du bliver immun overfor besværgelserne "Charmere person", "Form Følelser", "Forøgede Følelser" og "Fremkalde følelser".

Varighed: 30 minutter

Ingredienser: Brunt Salt, Trækul og Saltvand.

Bånd: Grå

Udseende: En hvid salve (solcreme ell. Lign.)

Styrkebryg [Elixir]

Effekt: Du får evnen Styrke og Tohåndsvåbenbrug.

Varighed: 30 minutter

Ingredienser: Grønt Salt, Saltsafir og Saltvand

Bånd: Hvidt

Udseende: Klar drik med basilikum

Metalkim

Effekt: Smøres på en metalbrynje, hvorefter den giver et ekstra livspoint pr. kropsdel rustningen dækker. Dette markeres med et lilla bånd på brynjen, der ikke tæller som en buff, samt en seddel der beskriver hvornår metalkimen er brugt. Bliver sedlen eller båndet væk, virker Metalkimen ikke. Du kan højst få 3 livspoint for Metalkim.

Varighed: 1 time

Ingredienser: Grønt Salt, Trækul og Alkohol

Udseende: Vådt sand

Eddersyre

Effekt: Modtageren bliver ramt af Endelig Hvile.

Varighed: Permanent

Ingredienser: Grønt Salt, Saltvand og Alkohol

Udseende: Grønt væske med grønne klumper, der stænkes på et lig.

Specielt: Hvis du drikker Eddersyre mister du 1 livspoint.

Grad 3 Opskrifter

Det tager 15 minutter at brygge 3. grads opskrifter.

Kadaverkul

Effekt: Kulstykket begravnes i offerets sår, hvorefter bliver påvirket af "Animere Lig". Et stykke Kadaverkul kan kun bruges en gang.

Varighed: Til zombien bliver nedkæmpet.

Ingredienser: Trækul, Blod, Violet Kvarts

Udseende: Et stykke trækul med røde og violette årer

Udholdenhedsbryg [Eliksir]

Effekt: Du bliver påvirket af besværgelsen "Større Velsignelse".

Varighed: 1 time

Ingredienser: Grønt Salt, Blod, Violet Kvarts og Alkohol

Bånd: Brunt

Udseende: Grøn drik

Svartegrus

Effekt: Gruset kan kaste besværgelsen "Opløse". Besværgelsen kastes på Alkymistens grad.

Varighed: 1 cyklus

Ingredienser: Rall, Trækul, Hvidt salt.

Udseende: Sort grus

Sorteblod [Eliksir]

Effekt: Du bliver påvirket af besværgelsen "Dødens Fortrin".

Varighed: 1 cyklus

Ingredienser: Rall, Blod.

Bånd: Sort

Udseende: Mørk Sirup

Somnium

Effekt: Somnium er et fint, hvidt pulver, der kan få folk til at falde i søvn. Kastes på et offer, som bliver påvirket af besværgelsen "Søvn". Hver dose Somnium virker kun på en person.

Varighed: 2 minutter

Ingredienser: Brunt Salt, Hvidt Salt, Alkohol.

Udseende: Kartoffelmel

Grad 4 Opskrifter

Det tager 15 minutter at brygge 4. grads opskrifter.

Ritzkrystal

Effekt: Alkymisten skaber en Ritzkrystal.

Krystallen kan kaste besværgelsen Lys 3 gange om dagen.

Varighed: Permanent

Ingredienser: Hvid Eislonsk Krystal, Saltsafir, Kildevand

Udseende: Krystal

Sansesalve

Effekt: Når du smører Salven på øjenlågene og ørerne, bliver du påvirket af besværgelsen Sjette Sans.

Varighed: 1 time

Ingredienser: Saltvand, Havøje, Violet Kvarts, Blåt Salt

Bånd: Grå

Udseende: Klar eller blå salve (vaseline)

Sindståge

Effekt: Offeret påvirkes af besværgelsen Kontrollér Person, men skal adlyde alle ordrer der bliver givet fra alle personer.

Varighed: 30 minutter

Ingredienser: Rosenkrystal, Brunt salt, Blåt Salt, Alkohol

Udseende: Lilla væske, der skal sprøjtes på offeret igennem en forstøver (der skal se troværdig/"ingame" ud).

Låsegrus

Effekt: Gruset hældes i en lås, hvorefter den hverken kan åbnes med lås eller evnen "Dirke Låse". Dette markeres ved at putte en seddel med beskrivelsen af Låsegrus i låse-kuverten, med medlemsnummer og tidspunkt.

Varighed: 1 cyklus

Ingredienser: Etesiankrystal, Grønt salt, Blåt Salt, Saltvand

Udseende: Blåt, vådt sand.

Slaveblæk

Effekt: Ved at underskrive et dokument med dette blæk, påvirkes du af besværgelsen Løfte, rettet mod det der er skrevet under på. Blækkets virkning forudsætter at du ikke er tvunget til at skrive under ved hjælp af magi, eller ikke er ved bevidsthed.

Varighed: 1 cyklus

Ingredienser: Rosenkrystal, Tågeperle, Brunt salt, Blod (fra den der skal bruge det).

Udseende: Rødt blæk.

Grad 5 Opskrifter

Det tager 20 minutter at brygge 5. grads opskrifter.

Sidste Time [Eliksir]

Effekt: Du dør en time efter du har drukket eliksiren. Du kan ikke genoplives før effekten aftager eller du har fået foretaget Åreladning, som var du påvirket af en grad 5 gift.

Varighed: 1 cyklus

Ingredienser: Saltvand, Blod, Sort Eislonsk Krystal

Udseende: Sort drik

Heltens bryg [Eliksir]

Effekt: Du påvirkes af besværgelsen Hellig Brynje, får evnen Mod, og ignorerer den første besværgelse du rammes af.

Varighed: 1 time

Ingredienser: Alkohol, Brunt Salt, Stjernesølv, Rød Eislonsk Krystal

Bånd: Grå

Udseende: Klar drik

Kærlighedseliksir [Eliksir]

Effekt: Du påvirkes af besværgelsen Fremkalde Følelser: Loyalitet overfor den person, hvis blod er brugt til at brygge eliksiren.

Varighed: 10 minutter

Ingredienser: Rosenkrystal, Stjernesølv, Rødt Salt, Blod, Kildevand

Udseende: Lyserød drik.

Tidskapsel [Eliksir]

Effekt: Du påvirkes af besværgelsen Stasis.

Varigheden af Stasis vælges når eliksiren brygges, og skrives på eliksirkortet.

Varighed: Speciel

Ingredienser: Tågeperle, Hvid Eislonsk Krystal, Bjergrod, Alkohol

Udseende: Flydende honning.

Blodlys

Effekt: Når Blodlyset tændes, åbner dig sig en lille åbning til et fremmede rige. Igennem denne rift, kan en person stille spørgsmål, som havde hun brugt besværgelsen Guddommelig Visdom. Lyset kan kun bruges én gang.

Varighed: Speciel

Ingredienser: Rall, Blod (fra person med evnen: "Kaste/skrive Magi"), Saltvand

Udseende: Et sort lys.

Ingrediensliste

Når du brygger alkymistiske brygge, kræves der ofte forskellige alkymistiske genstande. Herunder kan du se, hvad de forskellige alkymistiske genstande symboliseres med.

Type 1

En enkelt type 1 ingrediens er nok til at producere 3 alkymistiske genstande. Dette skal gøres samtidig. (Man kan altså ikke gemme 2/3 sort eislonk krystal til en regnvejrsdag.) Hvis resten ikke bruges, går ingrediensen tabt. Udvindes en type 1 ingrediens af en alkymistisk genstand med Destillationsritualet, skal den omgående bruges til at brygge en ny genstand, ellers går den tabt.

Alkymistisk navn	Symboliseres med
Rød Eislonk Krystal	Spilgenstand
Bjergrod	Spilgenstand
Havøje	Spilgenstand
Etesian	Spilgenstand
Sort Eislonk Krystal	Spilgenstand
Hvid Eislonk Krystal	Spilgenstand
Rosenkrystal	Spilgenstand
Tågeperle	Spilgenstand
Rall	Spilgenstand

Type 2

En enkelt type 2 ingrediens er nok til at producere 1 alkymistisk genstand.

Alkymistisk navn	Symboliseres med
Stjernestøv	Sukkersølvkugler
Brunt salt	Knust kandis
Rødt salt	Knuste røde bolsjer
Grønt salt	Knuste grønne bolsjer
Blåt salt	Knuste blå bolsjer
Gult salt	Knuste gule bolsjer
Blod (1 dl)	Rød saft
Lapis	Blåt bolsje
Trækul	Trækul
Violet kvarts	Kandiserede violer
Saltsafir	Gult bolsje
Hvidt salt	Groft salt
Alkohol (1 dl)	Romessens
Kildevand (1 dl)	Rent vand
Saltvand (1 dl)	Vand med salt

Bemærk: Alle Type 2 ingredienser må medbringes hjemmefra, men skal købes eller rekvireres i spil, inden de må anvendes i brygge. At sælge disse medbragte ingredienser kræver mestertilladelse eller evnen Eksotisk handlende, så det vil være hos personer med denne evner alkymister oftest erhverver sig ingredienser.

At erhverve sig ingredienser

For at finde en dose Type 2 ingredienser i spil, bruger du 10 minutter på at gå rundt og lede efter dem, destillere dem i dit laboratorium eller lignende. Eneste undtagelse er blod, der skal tappes med Blødningsritualet.

Navn	Grad	Udseende/Farve	Type
Gravens Maske	1	Kakaodrik	Eliksir
Edderkoppesalve	1	Gul Salve	
Løvehjerte	1	Blå	Eliksir
Metalsyre	1	Brun væske	
Antimagisk Eliksir	1	Gul	Eliksir
Helbredende Eliksir	2	Rød	Eliksir
Frosthjertesalve	2	Hvid salve	
Metalkim	2	Vådt sand	
Styrkebryg	2	Klar drik med basilikum	Eliksir
Eddersyre	2	Grøn væske med klumper	
Kadaverkul	3	Et stk. kul med røde årer	
Udholdenhedsbryg	3	Grøn drik	Eliksir
Svartegrus	3	Sort grus	
Sorteblood	3	Mørk Sirup	Eliksir
Somnium	3	Kartoffelmel	
Ritzkrystal	4	En klar krystal	
Sansesalve	4	Klar eller blå salve	
Sindståge	4	Lilla væske	
Låsegrus	4	Vådt, blåt sand	
Slaveblæk	4	Rødt Blæk	
Sidste Time	5	Sort Drik	Eliksir
Heltens Bryg	5	Klar drik	Eliksir
Kærlighedseliksir	5	Lyserød drik	Eliksir
Tidskapsel	5	Flydende Honning	Eliksir
Blodlys	5	Sort Lys	