

ALCHEMIA

Jest to nauka o chemicznych i duchowych właściwościach materii. Wykorzystuje się ją w celu transmutacji substancji, oraz pobudzenia duchowych właściwości różnych składników chemicznych. Pozwala to na osiągnięcie zadziwiających efektów, które stanowią o tyle efekt działania magii co i nauki. W efekcie otrzymać można rozmaite eliksiry, proszki i mikstury, które mogą wpływać zarówno na osoby zażywające je, jak i na otoczenie. Jako dziedzina wiedzy, Alchemia jest z pewnością jedną z popularniejszych dyscyplin. Stanowi owoc rozwoju magii i techniki świata DecarE, dlatego też jej wynalazki są uważane za całkowicie legalne, zaś praktykowanie tej sztuki nie spotyka się z żadnymi represjami. Jest to dziedzina szczególnie popularna wśród Elfów, Gryfoni, Krasnoludów i Gnomów. Największe uczelnie Alchemiczne znajdują się w Agr, w Vilu oraz w Renie i Alserze.

Eliksiry i mikstury alchemiczne:

Wytwory alchemii przyjmują zwykle formę magicznych eliksirów, past i proszków. Mogą być stosowane wewnętrznie lub zewnętrznie. Aby uprościć sprawę: mieszaniny, które muszą być wypite, aby zadziałały nazywamy dalej eliksirami, zaś te, które oddziałują na otoczenie: miksturami. Wytworzenie jednego eliksiru zajmuje godzinę na poziom Wiedzy danej Receptury (np. Magisterskiej: godzinę a Profesorskiej trzy godziny), oraz laboratorium alchemicznego, choćby najprostszego rodzaju. Następnie Alchemik rzuca na Inu + Alchemia. Jeśli zda test udało mu się stworzyć daną substancję w ilości jednej porcji. Każde przebicie testu o 10 pozwala stworzyć dodatkową porcję. Alchemik następnie musi wydać tyle punktów Energii ile wynosi poziom Wiedzy danej Receptury, każdorazowo dla każdej porcji. Tylko w ten sposób zaklęte mieszaniny utrzymają swe działanie na stałe (w innym przypadku tracą je po godzinie). Jeśli test Inu. się nie powiedzie całą praca idzie na marne. Jeśli będzie krytycznym pechem, MG powinien zmienić działanie mieszaniny na możliwie negatywne (np. eliksir wspomagający na truciznę), bez wiedzy gracza.

Spożywając eliksiry alchemiczne wywołuje się ich efekt bezpośrednio na sobie. Postać może wypić trzy takie mieszaniny na dobę. Kolejna wymaga wykonania testu Odp. (przy czym każda następna dodaje do niego kumulatywną karę -10). W przypadku powodzenia eliksir działa normalnie. W przypadku niepowodzenia następują efekty Przedawkowania.

Efekty eliksirów utrzymują się przez minutę na P. Mi. Alchemika w żywiole lub żywiołach od których zależne są Receptury.

Ryzyko Alchemii – Przedawkowanie

Przedawkowanie następuje gdy jakaś postać wypije więcej niż trzy eliksiry w ciągu 24 godzin i nie zda testu Odp. Występują wtedy efekty uboczne, które utrzymywają się będą przez K4 godziny. Efekty te zależne są od głównego elementu, którego energia

wypełnia dany eliksir (w przypadku jeśli jest to kilka elementów, MG może wybrać efekt).

- Duch: śpiączka (nie można w jej trakcie używać magii);
- Elektra: drgawki (- 20 do Zw., Per i Cha)
- Ogień: gorączka (-20 do Atrybutów Mentalnych)
- Wiatr: duszności (-20 do Odp., S.F. i Aut.)
- Woda: otumanienie (-20 do Int., S.W. i Per)
- Ziemia: paraliż (nie można się poruszać)

Oczywiście każdy kolejny eliksir wypity tego dnia, poza czwartym, dodaje kumulatywną karę -10 do testu Odp.

WIEDZA ALCHEMICZNA:

Podobnie jak każda inna Technologia, Alchemia dzieli się na trzy poziomy wiedzy. Poniżej znaleźć można ich opis, wraz z wyszczególnieniem Receptur właściwych dla tych poziomów.

Magister Alchemii

Poziom ten odnosi się do najbardziej podstawowych transmutacji. Substancje w eliksirach są pobudzane zgodnie z jedną energią elementarną. Pozwala to osiągać proste, choć efektywne mikstury.

Techniki:

Chemia Praktyczna (1-3) – jest czystym efektem myśli naukowej. Pozwala tworzyć różnego rodzaju mieszaniny chemiczne, których efekty mogą być wykorzystywane w codziennym życiu, np. kleje, barwniki, czy rozpuszczalniki. Pozwala na uzyskanie nowych Receptur:

Receptury:

Stopień 1:

- Proszki do czyszczenia materiałów, metali etc;
- Barwniki do tkanin, kolorowe tusze;
- Olejki eteryczne;

Stopień 2:

- Kleje różnego typu (do drewna, metalu, kamienia etc);
- Rozpuszczalniki różnego typu (do metali, kamieni, materii organicznej etc.);
- Barwniki do skóry i drewna;
- Lakiery i farby;
- Kwasy, zasady, alkohole i sole;

Stopień 3:

- kleje i rozpuszczalniki działające natychmiast;
- Barwniki do metali i kamieni;

Każda konkretna mikstura jest inną Recepturą (np. Czerwony Barwnik do Tkanin, Fioletowy Barwnik do Tkanin czy Błyskawiczny Klej do Metalu);

Fermentacja (Auto) – Ten mistyczny proces pozwala uzyskać energię magiczną z materii fizycznej. Znając go Alchemik może tworzyć eliksiry podnoszące wartość P. Mi. W jednym eliksirze można zawrzeć połowę wartości P. Mi, które posiada jego wytwórca.

Receptury Ogólne:

Alchemia na poziomie Magisterskim pozwala tworzyć:

- Elixiry wspomagające: zawierające premię do atrybutu, związanego z danym Elementem (+2% za 1 P.Mi.);
- Trucizny: zawierające karę do atrybutu, związanego z danym Elementem (-2% za 1 P.Mi.);
- Toksyny: zadające obrażenia elementarne (1 obr na 1 P. Mi), należy je wypić aby zadziałały. Działają także na nieumarłych.

Każdy eliksir jest oddzielną Recepturą, np. Elixir Piękna (podnoszący Cha.) jest Recepturą związaną z żywiołem Wody.

Fiksacja (1-3) – Utrwalanie substancji pozwala na wydłużenie jej działania. Każdy stopień fiksacji pozwala wydłużyć działanie eliksirów o 10 minut, zaś mikstur o 1R.

Sublimacja (1-3) – Oczyszczenie eliksiru zmniejsza ryzyko przedawkowania. Każdy stopień tej Techniki dodaje +10 do Odp. przy teście Przedawkowania dla osoby pijącej tak przyrządzoną miksturę. Premia ta nie kumuluje się z innymi eliksirami.

Doktor Alchemii

Ten stopień wtajemniczenia w alchemiczne rzemiosło, pozwala tworzyć bardziej złożone mieszaniny, bazujące na efektach dwóch elementów. Ma to wiele zastosowań, zarówno przy produkcji eliksirów jak i mikstur.

Techniki:

Koncentracja (1-3) – wzmacnia działanie trucizn, toksyn oraz gazów toksycznych. Mogą one być teraz przyjmowane przez krew i skórę. Ponadto każdy stopień tej Techniki pozwala zmniejszyć test Odp. celu o 10%.

Koagulacja (1-3) - wzmacnia eliksiry wspomagające atrybuty oraz uzdrawiające. Każdy stopień tej Techniki pozwala zwiększyć efektywność eliksiru o 5% premii do współczynnika, lub biegłości, lub przywraca dodatkowy punkt energii, lub żywotności. Elixiry tego typu nadal muszą być wypite, aby mogły zadziałać.

Wypalanie (1-3) – wzmacnia mikstury bojowe, tworzące wybuchy, poprzez napełnienie je dodatkowo energią ognia. Każdy stopień tej techniki pozwala dodać 1 m. promienia sfery i dodatkową kość do obrażeń: St. 1 – K6, St. 2 – K8 i St. 3 K10.

Wytrącenie (Auto) – Ta mistyczna zdolność zaklina w eliksirach efekty magiczne elementów. Pozwala to tworzyć bardziej złożone i przydatne mieszaniny. Zdolność ta daje dostęp do nowych Receptur, związanych z efektami żywiołów (oprócz uzdrawiania), oraz ich wpływem psychologicznym. Oczywiście każdy eliksir tego typu jest inną recepturą, przykładami mogą być: Elixir Lewitacji, Elixir Miłości, Elixir Niewidzialności, Elixir Infrawizji etc. Efekt Elixirów trwa 1 minutę lub 1R na P. Mi.

Receptury Ogólne:

Alchemia na tym poziomie pozwala tworzyć:

- Elixiry bojowe: zwiększające biegłości kontaktowe (Ogień i Ziemia): 1% za 1 P. Mi.
- Elixiry bojowe: zwiększające biegłości dystansowe (Ogień i Wiatr): 1% za 1 P. Mi.
- Elixiry leczące: przywracające żywotność, (Woda i Ziemia), działają podobnie jak Zdolność Uzdrawianie
- Elixiry energii: przywracają punkty Energii (Elektra i Duch): 1 punkt za 2 P. Mi.
- Mikstury bojowe: eksplodujące przy uderzeniu w ziemię (Elektra lub Ogień). Promień wybuchu wynosi 3 m. Zadają 1 obr elementarne na 1 P. Mi. +K4.
- Mikstury bojowe: gazy płonące (Ogień i Wiatr), obejmują sferę o promieniu 5 m. Płoną przez ilość rund równą P. Mi twórcy. Zadają 1 obr na 3 punkty P. Mi.
- Trucizny: gazy toksyczne (Woda i Wiatr), pozwalają wykorzystać efekt otumanienia lub duszności (ofiary muszą przejść test Odp). Utrzymują się przez ilość rund równą P. Mi. twórcy, tworząc chmurę o promieniu 5 m.

Każda mieszanina o określonym działaniu jest oddzielną Recepturą (np. Mikstura Otumanienia).

Profesor Alchemii

Ten zaawansowany stopień wiedzy pozwala tworzyć niezwykle złożone, przemyślane mieszaniny. Ich Receptury oparte mogą być na energii trzech elementów. Dostępne techniki pozwalają ponadto tworzyć bardziej kompleksowe eliksiry i trucizny.

Techniki:

Abstrakcja (1-3) – poprzez wyłączenie niektórych składników z wybranej mieszaniny, alchemik może uczynić ją zupełnie bezpieczną w użyciu. Elixir tak sporządzony nie będzie powodował ryzyka przedawkowania. Każdy stopień tej Technologii pozwala zastosować ją do jednej, wybranej Receptury z kolejnego poziomu Wiedzy (np. st. 1 pozwala abstrahować wybraną miksturę magisterską, a st. 3 – profesorską).

Absorbacja (1-3) – pozwala wzmocnić eliksiry poprzez wzbogacenie ich działania.

St 1. tej Technologii pozwala zawrzeć w jednym eliksirze dwa efekty tego samego żywiołu (np. Elixir Cichego Lotu: Lot i Niewidzialność), St 2 pozwala zawrzeć w nim efekty dwóch różnych żywiołów (np. Elixir Bystrego Umysłu: premia do Int. i S.W.), St 3 pozwala tworzyć złożone mikstury o trzech efektach wspomagających (np. Elixir Niewidzialnego Łowcy: Niewidzialność, premia do Zw. i Per). Elixiry St 1 i 2 mogą mieć dwa efekty, mieszaniny St 3 aż 3 efekty. Każda mikstura tego typu jest oczywiście osobną Recepturą. Choć jeśli Alchemik zna wszystkie składowe, może sam ją opracować (wymaga to 24 h działań w laboratorium, testu Inu i wykupienia Receptury za P.D.)

Fuzja (1-3) – Dzieła podobnie do Absorbacji, lecz pozwala łączyć efekty trucizn.

Ekstrakcja (Auto) – Poprzez wyodrębnienie składników gotowej mieszaniny, alchemik może wzmocnić ją własnymi Technikami. Pozwala to na wykorzystanie na gotowym eliksirze lub miksturze Fiksacji, Sublimacji, Koncentracji, Koagulacji i Wypalania. Pozwala także dodać do mieszaniny nowe cechy, poprzez wykorzystanie Fuzji i Absorbacji. Oczywiście Alchemik musi najpierw zidentyfikować daną miksturę, aby móc ją wzmocnić.

Receptury Ogólne:

Alchemia na poziomie Profesorskim pozwala tworzyć:

- Mikstury bojowe: tworzące chmurę elektryczności, lub płonącą chmurę (Wiatr i Ogień lub Elektra), na obszarze o średnicy 5 m. Zadają 1 obr na P. Mi.
- Trucizny wziewne: pozwalają wywołać efekt przedawkowania poprzez wzięcie do płuc zatrutego powietrza (Wiatr, Woda i żywioł toksyny).
- Mikstury magiczne: rozpraszające magię na obszarze wybuchu: 3 m średnicy (Duch, Elektra, Wiatr). Osłabiają czasowe zaklęcia o 1 P. Mi na 3 P. Mi. twórcy. Nie mają wpływu na stałe efekty magiczne (np. efekty artefaktów i Miejsca Mocy).

Każdy eliksir o konkretnym działaniu jest oddzielną Recepturą, np. Mikstura Płonącej Chmury czy Toksyna Paraliżu.