

Κανόνες Αλχημείας

“Κάψου τσουκάλι, κάψου
Βράσου νερό μου, βράσου
Την κόρη να φιλέσω
Που ‘φερε τα θαφκιά σου.”

Κανόνες Συμπεριφοράς

- ❖ Η Αλχημεία είναι η μελέτη της Χλωρίδας και της Πανίδας, η συλλογή υλικών και η σύνθεση τους για την δημιουργία φαντασμαγορικών αποτελεσμάτων.
- ❖ Η Αλχημεία είναι μια διττή τέχνη που συνδυάζει την σοφία του **Εκατείου** με την μελέτη του **Αθηναίου** (*Περισσότερα για αυτά στην Ιστορία του Νότου*). Ανάλογα την επιρροή που έχει στον χαρακτήρα, οι Αλχημιστές χρησιμοποιούν διαφορετικές βάσεις για την τέχνη τους.
- ❖ Η Αλχημεία χαίρει μέλη και σπουδαστές με διαφορετικά επίπεδα ικανοτήτων αλλά και προνομίων. Υπάρχουν τρεις διαβαθμίσεις Αλχημιστών: **Εκπαιδευόμενος**, **Προχωρημένος** και **Διδάσκων**.
- ❖ Η Αλχημεία προκαλεί αποτελέσματα σε χαρακτήρες έμεσα, με την πόση παρασκευασμάτων. Τα παρασκευάσματα αυτά για τους σκοπούς των κανόνων κατηγοριοποιούνται και αναφέρονται ως **Φίλτρα**. Οι Αλχημιστές έχουν την ικανότητα να παρασκευάζουν **Φίλτρα**.
- ❖ Η μελέτη της Αλχημείας παρεμποδίζεται από την χρήση *Συσκευών*, *Στοιχειωμένου Εξοπλισμού* και ενεργοποίηση της *Μαγικής Σπίθας* και δημιουργεί Ασταθή Προϊόντα. Ως εκ τούτου, ένας Αλχημιστής δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει ικανότητες αυτών των Διδαχών.

- ❖ Για την χρήση ενός **Φίλτρου** που παράγεται από έναν Αλχημιστή, ο *Δέκτης* πρέπει να πιει (ή να κάνει ότι ήπια) μια δόση **Φίλτρου**. Κάθε **Φίλτρο** δημιουργείται σε ένα μονοδοσικό δοχείο. Συνίσταται η χρήση δοχείων μέχρι 125 ml.
- ❖ Όποιος πιεί (ή κάνει ότι ήπια) ένα **Φίλτρο** δέχεται απευθείας τα αποτελέσματα του **Φίλτρου**.
- ❖ Κάθε **Φίλτρο** οφείλει να συνοδεύεται από μια κάρτα με επεξηγήσεις όταν σερβίρεται. Οι επεξηγήσεις περιέχουν την περιγραφή των Αποτελεσμάτων του **Φίλτρου**.
- ❖ Η επεξήγηση των **Φίλτρων** εκτός παιχνιδιού και η χρήση τους είναι δύσκολη αν δεν υπάρχει ευ αγωνίζεσθαι. Προσπαθήστε να αντιλαμβάνεστε την Αλχημεία και την κατανάλωση **Φίλτρων** ως κάτι που βοηθάει το παιχνίδι των συμπαικτών σας αντί για κάτι που χαλάει το δικό σας. Αν δεν δείτε κάποια ύποπτη δράση (π.χ. κάποιον να ρίχνει κάτι μέσα), αλλά παρατηρήσετε κάποια σημείωση στο ποτό σας, πιείτε το πάραυτα.
- ❖ Το άτομο που χρησιμοποιεί το **Φίλτρο** χαρακτηρίζεται ως ο *Δότης*. Το άτομο που επηρεάζεται από αυτό χαρακτηρίζεται ως ο *Δέκτης*.
[Σημείωση: Στο σύμπαν του παιχνιδιού, ένας Δότης εξατομικεύει το αποτέλεσμα με την χρήση γενετικού υλικού του (σάλιο, τρίχα κ.λ.π) στο έτοιμο **Φίλτρο**. Αυτό δεν είναι θεμιτό να εξερευνείται κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, και γράφεται στους κανόνες καθαρά πληροφοριακά.]
- ❖ Κάθε **Φίλτρο** με χρονική διάρκεια, διαρκεί για 30 λεπτά με μια **Ελαφριά** συνθήκη αντίδρασης ή 5 λεπτά με μια **Βαριά** συνθήκη αντίδρασης. Ο *Δέκτης* συνήθως

επιλέγει τι από τα δύο θα προτιμήσει, εκτός αν αναγράφεται διαφορετικά στο Αποτέλεσμα του **Φίλτρου**.

Κανόνες Χρήσης

- ❖ Η Αλχημεία λειτουργεί με την χρήση 3 ή παραπάνω υλικών. Τα βασικά υλικά είναι: **Βάση, Καταλύτης, Σώμα**.
- ❖ Η **Βάση** είναι συνήθως το υγρό στο οποίο διαλύεται το Σώμα. Το **Αθηναίον** τείνει να χρησιμοποιεί **Τίνιο** (Σόδα) ως **Βάση**, ενώ το **Εκατείον** τείνει να χρησιμοποιεί **Νερό**.
- ❖ Το **Αθηναίον** τείνει να χρησιμοποιεί μεθόδους *Κρύας Διήθησης*, ενώ το **Εκατείον** προτιμά την χρήση *Φλόγας*. Ως εκ τούτου, κάποια παιχνίδια μπορεί να μην επιτρέπουν την δημιουργία **Φίλτρων** μέσω του **Εκατείου**.
- ❖ Ο **Καταλύτης** είναι το υλικό που χρησιμοποιείται ως προσάναμμα για την *Καύση* ή για την *Αντίδραση* με το *Τίνιο στην Κρύα Διήθηση*. Οι **Καταλύτες** συνήθως προέρχονται από την *Ερεβώδη Πανίδα*, αλλά η μελέτη τους είναι ακόμα λειψή.
- ❖ Το **Σώμα** είναι το Κύριο Υλικό που κρίνει το αποτέλεσμα του **Φίλτρου**. Κάποια αποτελέσματα απαιτούν παραπάνω από ένα υλικό για το **Σώμα**, ενώ άλλα έχουν απλά συστατικά.
- ❖ Τα Υλικά που χαρακτηρίζονται ως **Σώματα** είναι ελεγχόμενες Ουσίες που εισάγονται στο παιχνίδι από την οργανωτική ομάδα και δεν μπορούν να φέρουν οι παίκτες από το σπίτι τους.
- ❖ Τα Υλικά που χαρακτηρίζονται ως **Καταλύτες** είναι υλικά που βρίσκονται στο παιχνίδι από την εκτέλεση αποστολών, την εξερεύνηση ή το Εμπόριο με τις Συντεχνίες.

Κάθε **Καταλύτης** εντάσσεται υπό μια ή δυο κατηγοριοποιήσεις.

- ❖ Οι Καταλύτες μπορεί να περιέχουν οποιαδήποτε από τις Εξής Κατηγορίες: **Χαώδης, Στοιχειακή, Ενεργειακή, Κρυσταλλική, Εκτοπλασματική, Χθόνια, Ιονισμένη** και **Τενεβριακή**.
- ❖ Κάθε κατηγορία **Καταλύτη** και **Σώματος** έχει γνωστές αλλά και άγνωστες ιδιότητες που μπορούν να ανακαλυφθούν με την προσωπική σας μελέτη και πειραματισμό. Η Αλχημεία είναι μια τέχνη που μπορεί να διανθιστεί με την πάροδο του παιχνιδιού και τις προσωπικές γνώσεις του χαρακτήρα σας.

Κανόνες Φίλτρων

[*Βαθμίδα 1: Εκπαιδευόμενος/η*]

ΦΙΛΤΡΟ ΥΓΕΙΑΣ

Βάση: Νερό ή Τίνιο (Σόδα)

Καταλύτης: Στοιχειακός ή Κρυσταλλικός

Σώμα: Φρέσκια Μέντα

Αποτέλεσμα:

Ο *Δέκτης* ανακτά **Πόντους Ευρωστίας**, εφόσον δεν βρίσκεται στην κατάσταση **Νεκρός** και επίσης αναπληρώνει λειτουργικότητα σε *Αχρηστευμένα* άκρα.

Ελαφριά: Ο *Δέκτης* αναπληρώνει 3 **Πόντους Ευρωστίας** μέσα στα επόμενα 5 λεπτά.

Βαριά: Ο *Δέκτης* αναπληρώνει 1 **Πόντο Ζωής** άμεσα.

ΦΙΛΤΡΟ ΓΗΤΕΙΑΣ

Βάση: Νερό ή Τίνιο (Σόδα)

Καταλύτης: Χαώδης ή Κρυσταλλικός

Σώμα: Τριμμένος Κουρκουμάς και Αρισμαρί
(Δενδρολίβανο)

Αποτέλεσμα:

Ο Δέκτης βρίσκει τον Δότη εξαιρετικά ενδιαφέρων, και αντιμετωπίζει με ενθουσιασμό, προθυμία, προστατευτικότητα και συμπάθεια κάθε του πρόταση.

Ελαφριά: Ο Δέκτης διατηρεί την προσωπικότητα και τους στόχους του, αλλά διατίθεται να κάνει μικρές θυσίες για τον Δότη για τα επόμενα 30 λεπτά.

Βαριά: Ο Δέκτης υπηρετεί τυφλά τον Δότη για τα επόμενα 5 λεπτά.

ΦΙΛΤΡΟ ΥΠΙΝΟΥ

Βάση: Νερό ή Τίνιο (Σόδα)

Καταλύτης: Ενεργειακός

Σώμα: Φασκόμηλο

Αποτέλεσμα:

Ο Δέκτης νιώθει τα βλέφαρα του να κλείνουν και αρχίζει να νιώθει κουρασμένος. Ο Δέκτης μπορεί ανα πάσα στιγμή να επιλέξει την **Βαριά** επίδραση, ακόμα και αν αρχικά επέλεξε την **Ελαφριά**.

Ελαφριά: Ο Δέκτης κινείται αργά και είναι ανήμπορος να πολεμήσει ή να επικαλεστεί ξόρκια για τα επόμενα 30 λεπτά.

Βαριά: Ο Δέκτης κοιμάται. Στην διάρκεια αυτού του ύπνου δεν μπορεί να ξυπνήσει με φυσικά μέσα και είναι αδύνατον να αμυνθεί για τα επόμενα 5 λεπτά.

[Βαθμίδα 2: Προχωρημένος/η]

ΔΗΛΗΤΗΡΙΟ

Βάση: Νερό ή Τίνιο (Σόδα)

Καταλύτης: Εκτοπλασματικός

Σώμα: Τριμμένο Μπούκοβο (Καυτερή Πιπεριά)

Αποτέλεσμα:

Ο Δέκτης πέφτει στην κατάσταση **Νεκρός** και χάνει όλους τους **Πόντους Ευρωστίας** του. Ο Δέκτης αντιδρά σαν να μην γνωρίζει ότι έχει δηλητηριαστεί σε αυτή την διάρκεια.

Ελαφριά: Ο Δέκτης χάνει σταδιακά τους **Πόντους Ευρωστίας** του μέσα στα επόμενα 30 λεπτά και πεθαίνει επίπονα.

Βαριά: Ο Δέκτης χάνει ακαριαία όλους τους **Πόντους Ευρωστίας** του μέσα στα επόμενα 5 λεπτά.

ΑΝΤΙΔΟΤΟ

Βάση: Νερό ή Τίνιο (Σόδα)

Καταλύτης: Στοιχειακός

Σώμα: Ροδόνηρο και Τριμμένη Πιπερόριζα
(Τζίντζερ)

Αποτέλεσμα:

Ο Δέκτης θεραπεύεται από όποιο αποτέλεσμα **Φίλτρου** είναι ενεργό πάνω του.

Ελαφριά: Το **Φίλτρο** ενεργεί μέσα στα επόμενα 5 λεπτά. Οποιοδήποτε ενεργό **Φίλτρο** συνεχίζει να ενεργεί πάνω του για τα επόμενα 5 λεπτά.

Βαριά: Το **Φίλτρο** ενεργεί άμεσα. Ο Δέκτης δεν μπορεί να δράσει και να μαχηθεί για τα επόμενα 5 λεπτά από τις παρενέργειες του **Φίλτρου**.

ΦΙΛΤΡΟ ΤΡΕΛΑΣ

Βάση: Νερό ή Τίνιο (Σόδα)

Καταλύτης: Τενεβριακός

Σώμα: Κανέλα

Αποτέλεσμα:

Ο Δέκτης συμπεριφέρεται λες και τα πάντα γύρω του είναι επικίνδυνα και θέλουν το κακό του και προσπαθεί να προστατευτεί με όποιον τρόπο ταιριάζει στον χαρακτήρα του. Ο χαρακτήρας είναι τρομαγμένος. Η δράση του

Δέκτη οφείλει να δρα στο πλαίσιο του παιχνιδιού και με μέριμνα του περιβάλλοντος γύρω του.

Συνίσταται ο χαρακτήρας να μην δράσει στο ερέθισμα απότομα, αλλά σταδιακά.

Ελαφριά: Για τα επόμενα 30 λεπτά ο Δέκτης βλέπει τριγύρω του παραισθήσεις που ο ίδιος επιλέγει ότι θορυβούν/τρομάζουν τον χαρακτήρα του.

Βαριά:

Ο Δέκτης βιώνει ένα επεισόδιο όπου αντιδρά παράλογα, ασυνήθιστα και εγωκεντρικά για τα επόμενα 5 λεπτά.

[Βαθμίδα 3: Διδάσκων/ουσα]

ΦΙΛΤΡΟ ΑΛΗΘΕΙΑΣ

Βάση: Νερό ή Τίνιο (Σόδα)

Καταλύτης: Κρυσταλλικός

Σώμα: Άγριο Τριαντάφυλλο και Ξύσμα Λεμονιού

Αποτέλεσμα:

Ο Δέκτης αναγκάζεται να απαντήσει ειλικρινά, χωρίς να μπορεί να κρύψει ότι ξέρει.

Ελαφριά: Ο Δέκτης αναγκάζεται να απαντήσει ειλικρινά τις επόμενες τρεις ερωτήσεις που θα κάνει ο Δότης στα επόμενα 30 λεπτά. Παρόλα αυτά, ο Δέκτης είναι υποχρεωμένος να απαντήσει μόνο ότι τον ρωτάνε και ξέρει, και τίποτα παραπάνω.

Βαριά: Ο Δέκτης λέει μόνο την Αλήθεια για τα επόμενα 5 λεπτά.

ΦΙΛΤΡΟ ΑΓΝΟΤΗΤΑΣ

Βάση: Νερό ή Τίνιο (Σόδα)

Καταλύτης: Ιονισμένος

Σώμα: Τριμμένο Γαρύφαλλο

Αποτέλεσμα:

Ο Δέκτης δέχεται πλήγμα στην Σπίθα του και

αδυνατεί να δεχθεί ή να χρησιμοποιήσει **Ξόρκια**.

Ελαφριά: Ο Δέκτης βρίσκεται σε ίλλιγγο για τα επόμενα 30 λεπτά. Αν δεχθεί κάποιο **Ξόρκι**, αυτό ακυρώνεται. Αν χρησιμοποιήσει κάποιο **Ξόρκι**, το **Ξόρκι** ενεργοποιείται κανονικά.

Έπειτα ο Δέκτης αναγουλιάζει για τα επόμενα 5 λεπτά. Όσο αναγουλιάζει είναι ανίκανος να μετακινηθεί, να πολεμήσει και να χρησιμοποιήσει **Ξόρκια**.

Βαριά: Είναι ανίκανος να δεχθεί και να χρησιμοποιήσει οποιοδήποτε **Ξόρκι** για τα επόμενα 5 λεπτά. Ο Δέκτης οφείλει να φωνάξει **Διάσπαση**, αν μέσα σε αυτό το χρονικό διάστημα δεχθεί το αποτέλεσμα κάποιου **Ξορκιού**.

ΦΙΛΤΡΟ ΑΝΑΣΤΑΣΗΣ

Βάση: Νερό ή Τίνιο (Σόδα)

Καταλύτης: Εκτοπλασματικός και Στοιχειακός

Σώμα: Μέλι και Λευκό Πιπέρι

Αποτέλεσμα:

Ο Δέκτης μεταφέρεται από την κατάσταση **Νεκρός** στην κατάσταση **Λειτουργικός**.

Ελαφριά: Ο Δέκτης επανέρχεται απευθείας στην Ζωή με έναν **Πόντο Ζωής**.

Βαριά: Ο Δέκτης επανέρχεται στην Ζωή μετά από 5 λεπτά με όλους του τους **Πόντους Ευρωστίας**.