

Guía de alquimia



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. ELEMENTOS Y CONCEPTOS
3. COSTE
4. DURACIÓN
5. VENENOS Y ENFERMEDADES

Universidad de Coldum, Teoría de la Decantación II...,

...Y todo ello en tanto en cuanto la licuefacción concatenada pertenezca a uno de los tres primeros supuestos teóricos. En caso contrario, nos encontramos con un proceso reductor anormal que debemos mitigar incrementando alguno de los tres factores concomitantes...

zzzZZzzz....

¡Quietos, no huyáis de este manual!

INTRODUCCIÓN

La alquimia en un principio puede parecer enrevesada y un tanto liosa, pero nada más lejos de la realidad.

Si tu personaje se ha decidido por adquirir habilidades alquímicas, este es el sitio donde encontrarás casi todo lo que necesites saber sobre ellas. La alquimia se parece mucho a la magia.

Ambas artes consisten en la combinación de elementos "puros" para conseguir el efecto deseado. La magia lo consigue manipulando las fuerzas arcanas y combinando los elementos a base de un enorme gasto personal que después de unos pocos pases mágicos deja al usuario agotado. Muy espectacular, efectivo, pero... a la hora de la verdad el mago nunca tiene suficiente "maná".

Sin embargo, **un alquimista se basa en los elementos que se pueden encontrar en la naturaleza en formas impuras**. Los extrae, purificándolos en el proceso, y a través de diferentes métodos consigue los efectos deseados. Así pues un alquimista no está limitado por nada mas allá de su propio saber personal y la disponibilidad de elementos base, la cual, dada una buena preparación, podemos presuponer casi ilimitada... a diferencia del consabido "maná".

La alquimia permite al jugador el desarrollo de sus propias fórmulas para dar soluciones a los problemas que le acucien en cada momento. El alquimista, a diferencia de los magos, no conoce elementos sueltos, sino que domina estos desde un principio. Sin embargo, para poder purificarlos, un alquimista debe de someter las materias primas a diferentes procesos, que son los que van demostrando la pericia de un alquimista. Estos **procesos** son, del más simple al más complicado: *decocción, decantación y destilación*

Conociendo estas habilidades puedes combinar respectivamente, uno, dos o tres elementos. Los elementos se extraen de plantas ó de minerales, dependiendo de si lo queremos como *elemento* (planta) ó como *concepto* (mineral)

Elemento	Planta	Mineral	Nombre
Fuego	Hierba de fuego	Azufre	Sulphur
Aire	Diente de león	Sodio	Natrium
Tierra	Mandrágora	Estaño	Stannum
Agua	Nenúfar	Mercurio	Hidrargirium
Positivo	Áloe vera	Cobre	Cuprum
Negativo	Belladona	Plomo	Plumbum

ELEMENTOS Y CONCEPTOS

¿Qué es un elemento y qué es un concepto?

Un **elemento** es la mínima expresión de la alquimia. Es la quintaesencia de la materia destilada en un material de una pureza elevadísima.

Por empezar por alguna parte, vamos a enumerar los elementos como aparecen en el manual. Tenemos: *aire, agua, fuego, tierra, positivo y negativo*.

El **concepto** es el resultado de combinar un elemento de diferentes maneras para utilizar no su esencia pura, sino un solo aspecto de sí mismo. Puede parecer bastante complicado, pero iremos por partes.

De momento vamos con los **alquimistas principiantes**, aquellos capaces de hacer *pociones de un solo elemento*. Por ejemplo, la poción más sencilla sería una poción de curación. Para curar solo necesitaremos el elemento positivo. Como utilizamos positivo como concepto, necesitaremos unas plantas de áloe vera y la habilidad de decocción, para poder realizar esta poción

Los alquimistas principiantes están muy limitados al poder utilizar solamente un elemento. En cuanto avanzan en su saber pueden combinar elementos, y esto es lo que les confiere un gran poder.

A partir de los seis elementos originales, podemos conseguir, con una simple combinación, doce nuevos **paraelementos**.

	Aire	Agua	Tierra	Fuego	Positivo	Negativo
Aire	x	Niebla	-	Fuerza	Rayo	Vacío
Agua	Niebla	x	Barro	-	Vapor	Hielo
Tierra	-	Barro	x	Mineral	Vida	Muerte
Fuego	Fuerza	-	Mineral	x	Fulgor	Oscuridad
Positivo	Rayo	Vapor	Vida	Fulgor	x	-
Negativo	Vacío	Hielo	Muerte	Oscuridad	-	x

Así pues, una poción que aumente prodigiosamente la fuerza de quien la tome podría hacerse combinando fuego y aire, para conseguir el paraelemento fuerza.

Cuando un alquimista alcanza a comprender los secretos de los paraelementos, ya es capaz de hacer *combinaciones de tres elementos*, y aquí es donde la gente empezará a querer ser MUY amigos tuyos y recibirás múltiples invitaciones cada vez que pases por una taberna.

Pudiendo combinar tres elementos, serás capaz de crear pociones que posean dos elementos y un concepto o un paraelemento y un concepto.

Como guía, los conceptos pueden representar lo siguiente:

- Fuego es fuerza y cambio, tanto de transformación como de destrucción.
- Aire es agilidad, movimiento y desplazamiento.
- Tierra es resistencia, vitalidad y permanencia.
- Agua es conocimiento, percepción y adaptabilidad.
- Positivo representa el crecimiento, el beneficio y la mejora.
- Negativo representa la carencia, la enfermedad y el empeoramiento.

Así pues, una *poción para ver seres invisibles* sería algo así como:

- ➔ Combinamos tierra y positivo para obtener el paraelemento vida. Añadimos el concepto Percepción de agua. Así esta poción nos permite "ver la vida"

Una *poción para hacerse invisible*, por ejemplo, podría hacerse combinando Negativo y Tierra, para obtener el paraelemento Oscuridad. A este le añadimos el concepto percepción del elemento Agua. Así, esta poción oscurece la vida, por lo que nos permitiría pasar desapercibidos delante de la gente y espiar en habitaciones que... *ejem, ejem...* sigamos con los ejemplos.

COSTE

Bien, ahora que ya sabemos cómo funciona todo esto vamos a pasar a la parte que menos nos gusta; los costes de hacer todo esto.

Para ello nos valemos de una simple formula:

$2 \times N^{\circ}$ de elementos = número de ingredientes que debemos usar de cada uno

Así pues, la *poción de curación* de antes, utilizando el elemento Positivo, requeriría de 2 de áloe vera para su preparación (Aparte de los cinco minutos con vuestro maravilloso laboratorio, como pone el manual).

La *poción de invisibilidad* sería todo un lujo de componentes. Necesitaríamos seis de belladona por el negativo, seis de mandrágora por la tierra y seis de mercurio para el concepto de agua. Así que ahora ya sabéis que las habilidades de Herbalismo y minero son sumamente valiosas. Si vuestro personaje no las tiene ya sabéis de quien tenéis que haceros amigos.

DURACIÓN

Respecto de la duración de las pociones y aceites se siguen las siguientes normas:

Aunque la mayoría de los efectos sean instantáneos, hay muchos otros que requieren una duración, esa duración será la siguiente:

- Un efecto que implique un **perjuicio** para el objetivo tendrá una duración de *tantos minutos como su coste de maná*. Ej.: Una poción que paralice al objetivo cuyo coste de maná sea de 9, paralizará durante 9 minutos
- Un efecto **beneficioso** durará *tantas horas como su coste de maná*.. Ej.: Ver lo invisible, una poción de 9 puntos de maná durara 9 horas.

Las pociones o aceites beneficiosos que protejan contra daño se terminarán cuando se dé cualquiera de estos dos supuestos:

- que se acabe su duración en horas,
- o bien que detenga tanto daño como maná haya costado.

Ej.: Una poción que proteja de las flechas y cueste 6 puntos de maná protegerá de hasta 6 puntos de daño de flechas o durante 6 horas, la circunstancia que primero se dé.

No obstante, respecto a las duraciones y efectos de vuestros compuestos recordad que **cuando inventéis la fórmula de alguna poción se la tenéis que remitir a vuestro máster, que ya os dirá si ha sido aprobada y si podéis utilizarla durante el evento.**

Ahora ya sabéis casi todo lo que hace falta para ser un alquimista de pro. Veréis que hay otras habilidades, de maravillosos y sugerentes nombres, pero hasta que no seáis maestros solamente podréis utilizar dos de ellas, que son *metalurgia* y *elaborar aceite*.

- **Metalurgia** te permite utilizar metales "peculiares" y hacer aleaciones especiales para determinados fines. Sí, eso, ahora todos a soñar con espadas brillantes que hacen pum y esas cosas...
- Por otro lado **elaborar aceite** te permite crear aceites en vez de pociones, que tienen la particularidad de afectar a objetos y no a seres vivos, como las pociones.

VENENOS Y ENFERMEDADES

Por ir terminando vamos a ocuparnos de las enfermedades y venenos.

Un **veneno** de brillante creación puede hacer creer a todo el mundo que en realidad se trata de una enfermedad, cosa que interesará a los más maquiavélicos y miserables de nuestro gremio. *Que quede claro que desde aquí desaconsejamos y desautorizamos el uso de todo tipo de venenos en seres pensantes.*

La **potencia** de los venenos vendrá determinada como en el resto de compuestos alquímicos por sus correspondientes elementos. Podrán ser *instantáneos*, *lentos* o *muy lentos*, cosa que decidirá el alquimista en el momento de la creación de la fórmula. Aquellos venenos que hagan daño, lo harán directamente a los puntos de vida, los instantáneos como su nombre indica hacen todo su "daño" al momento, los lentos realizan un punto de daño cada hora hasta su total, y los muy lentos cada segmento de tiempo (período de tiempo que va entre comidas).

Un veneno puede generar más puntos de daño que la vida máxima de quien lo ingiere. *Como nadie puede estar por debajo de cero puntos de vida, si el personaje recibe curación se le seguirá quitando puntos de vida hasta la totalidad de la potencia del veneno.*