

# Metasystem för alkemi

Detta metasystem har tagits fram för att kunna användas av arrangörer inom Grågripens arrangemang. Det är inte obligatoriskt att använda detta systemet, men vi hoppas att det kan användas som en inspirationskälla om inget annat. Systemet är byggt av flera moduler för att ge möjlighet att använda delar av det lättare.

Systemet försöker skapa möjlighet att spela alkemist utan att ställa för höga fiktionskrav på de lägre nivåerna av alkemister, samtidigt som mästaralkemister ska kunna få glänsa med sin kunskap. Alla alkemister bör ha läst på om fiktionen om [alkemi](#).

Modul 1 "Framställa preparat" är skriven för att kunna spelas utan någon alkemiansvarig på lajvet (endast med förberedelser innan lajvet). Modul 2-4 kräver någon form av alkemiansvarig på lajvet som kan ta beslut.

## Alkemiansvarig

En alkemiansvarig är en av arrangörerna utsedd person, som går att rådfråga när det kommer till alkemifrågor under lajvet.

Alkemiansvar är en off-funktion och måste inte göras av någon som spelar alkemist, även om det kan underlätta. Som alkemiansvarig ansvarar en för att se till att nyskapade recept och idéer känns balanserade och speligivande.

Det rekommenderas att ha en alkemiansvarig på alla lajv där det förväntas förekomma alkemiskt spel på mer än absolut mest grundläggande nivå.

## Modul 1: Framställa preparat

När en alkemist framställer ett preparat gör alkemisten en scen där den med hjälp av sin alkemiska utrustning brygger ett preparat. I vissa sammanhang är en längre, mer ritualistisk scen speligivande, i andra sammanhang kan ett kortare och mer stressat scenario anses bättre. Alkemisten själv avgör hur lång tid det ska ta, baserat på stund och känsla.

Preparatet blir en flaska med karamellfärgat vatten och en etikett. Framsidan av etiketten kan se ut på valfritt sätt, men baksidan ska markeras med en offeruna, vad preparatet gör, om det har någon bieffekt för den som dricker det, samt en **OFF-innehållsförteckning**.

Hur mycket magi en alkemist orkar kanalisera genom sina fokus beror på mängden träning hen fått. Antalet preparat som kan göras

## Nivåer

- Nybörjare (första åren av alkemistudier) 2 preparat om dagen
- Lärning (Fram till examen eller motsvarande) 4 preparat om dagen
- Utövare (Har examen eller motsvarande) 6 preparat om dagen varav 2 kan skippa sin bieffekt
- Mästare (Professor eller motsvarande erfarenhet) 8 preparat om dagen varav 4 kan skippa sin bieffekt

För att göra preparat krävs ett laboratorium. Har man bara tillgång till enklare reseutrustning räknas varje preparat man gör som två för ens dagliga kvot. Har man däremot ingen utrustning kan man inte göra några preparat .

## Recept

För att göra ett preparat krävs ett recept. Receptet delas antingen ut eller godkänns av arrangör innan lajvet, eller uppfinns under lajvet genom **Experimentell Alkemi** (se modul nedan).

Alla recept ska innehålla en bieffekt. Enklare recept har ofta bieffekter som påverkar den som dricker preparatet, och svårare recept har ofta bieffekter som påverkar den som gör preparatet. Ju fler instabila element som används, desto fler bieffekter drabbar alkemisten.

Recept kan vara avancerade, det innebär att enbart de på nivån Utövare och högre kan lyckas framställa preparatet.

Likvärdiga preparat kan framställas med olika tillvägagångssätt. Det kan alltså finnas flera olika recept för "samma" preparat.

### Ett recept ska innehålla

- Namn på preparatet
- Effekt
- Bieffekt

### Ett recept kan innehålla

- Uppritad alkemi-cirkel eller Libraflöde
- Vilka kraftelement som ska/bör ingå

- Om det kräver en särskild ingrediens
- Fluff-text om preparatet

Förslag på recept ligger längst ner i dokumentet.

## Dricka ett preparat

Efter att ha bestämt sig för att sin karaktär får i sig ett preparat läser spelaren vad som står på off-sidan av etiketten och följer instruktionerna. Den som dricker preparatet behöver inte faktiskt dricka preparatet men det räknas som konsumerat och kan inte användas igen.

## Modul 2: Experimentell alkemi

När en alkemist vill skapa ett recept eller framställa ett preparat alkemisten inte har ett recept på, behöver alkemisten använda sig av experimentell alkemi.

Principen är rätt enkel: alkemisten specificerar vad hen vill uppnå, till exempel vad för effekt preparatet den vill brygga ska ha, och hur den ska göra för att lyckas. Efter det så hittar alkemisten på ett tillvägagångssätt.

- Skaffa ingredienser?
- Testa på personer?
- Skriva alkemiska anteckningar?
- Leta i gamla böcker?
- ...

När alkemisten har en teori besöker hen lajvets alkemiansvariga och presenterar sin idé. Den ansvariga bedömer då om idén är genomförbar eller inte, och om det får någon effekt som alkemisten själv inte tänkt på. Därefter kan alkemisten göra sitt preparat eller skriva ner sitt färdiga recept.

## Modul 3: Koncentrat

Nybörjare och Lärningar kan framställa koncentrat av de stabila kraftelementen (Eld, Jord, Luft, Vatten, Blod, Stjärnor, Död). Utövare och Mästare kan också framställa koncentrat av instabila kraftelementen (Sinne, Känslor, Älvkonst, Demon, Korruption).

Koncentrat kan användas som ingredienser i alkemiska preparat eller i magiska ritualer.

För att framställa ett koncentrat måste alkemisten hitta en källa till kraftelementet. Alkemister kan ta vilket föremål som helst och analysera i sitt laboratorium för att få reda på vilket eller vilka kraftelement det innehåller.

## Modul 4: Transformation

Mystiker har ofta transformerat sig själva på olika sätt för att ge sig själva permanenta för och nackdelar. I sin jakt på att uppnå en ädlare och renare form utsätter sig mystikerna för olika experimentella preparat, vilka lämnar kvarvarande effekter. Någon som renar sig med eld kanske får flammor som dansar på sin hud och tål eld mycket bättre, medan någon som renar sig med blod omvandlar sina tårar till blod och är mer motståndskraftiga mot gift.

## Bomber och rökgranater

Alkemister kan framställa bomber och giftrök. De gör sig av säkerhetsskäl bäst i blackbox-scener, men kan användas på lajv efter godkännande av arrangörer och i uppstyrda, kontrollerade former.

Dragsmällare kan användas för att simulera explosioner av bomber, och rökgranater kan användas för giftrök. **Tänk på att pyroteknik kan bli farligt på riktigt och skall hanteras varsamt innan, under och efter användning.**

Tillåts pyroteknik bör detta framgå tydligt inför lajvet, så personer som reagerar negativt på pyro (ex andnöd pga rök) har möjlighet att göra ett informerat val och förbereda sig ordentligt.

## Förslag på preparat

En lista med förslag på alkemiska preparat. Det rekommenderas att välja de som är passande och lägga till egna beroende på vad för typ av spel arrangörerna vill gynna.

### Motgift

**Effekt:** Motverkar samtliga gifter i dig.

**Möjliga bieffekter:** Det tar en stund innan effekten börjar verka. Motgiftet omvandlar giftet till alkohol så att du blir berusad.

## Giftresistens

### Avancerad

**Effekt:** Motverkar samtliga gifter i dig och gör dig immun mot gifter för en scen.

**Möjlig bieffekt:** Brygden orsakar illamående hos drickaren, som försvinner tillsammans med effekten om hen spy. Den som brygger brygden blir förgiftad.

## Snabb återhämtning

**Effekt:** Halverar din läkningstid men du behöver fortfarande hjälp med akuta skador.

**Möjliga bieffekter:** Personen som dricker brygden blir trött och oerhört hungrig.

## Läkebryggd

### Avancerad

**Effekt:** Halverar din läkningstid och får alla öppna sår på att sluta sig.

**Möjlig bieffekt:** All eld kommer orsaka livshotande skador under läkeperioden. Den som brygger brygden får brännskador på händerna.

## Sömngift

**Effekt:** Den som dricker sömngiftet blir extremt trött och måste kämpa för att hålla sig vaken.

**Möjliga bieffekter:** Även om brygden gör hen trött så är alla sinnen skarpa. När du brygger giftet blir du extremt trött.

## Infektionsgift

**Effekt:** Smörjs på ett vapen. Skador gjorda med vapnet går inte att hela förens motgift har tagits.

**Möjlig bieffekt:** När giftet appliceras på vapnet går det inte att låta bli att utsättas för dess effekt i handen.

## Skadegift

**Effekt:** Blir skadad fram tills motgift intas.

**Möjlig bieffekt:** Du får en känsla att (Skriv ditt namn) bryggde giftet.

## Aspektåterställande bryggd

**Effekt:** Låter magiker kasta en till direktmagi.

**Möjlig bieffekt:** Nästa dag kan man kasta en färre direktmagi.

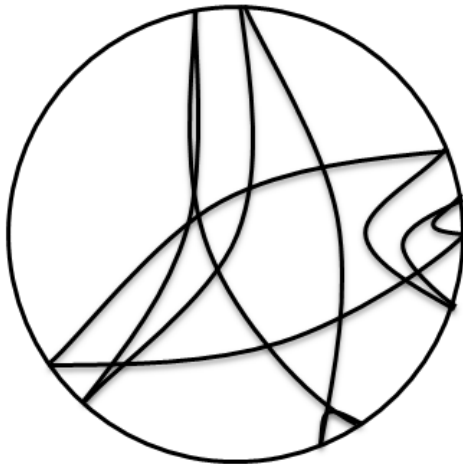
## Tillitsbryggd

**Effekt:** Får den som dricker denna brygd att lita på alla runt sig en liten stund så länge de inte utgör ett direkt hot mot personen.

**Möjlig bieffekt:** Brygden gör att den som dricker den kommer att vara paranoid och inte lita på någon efter att brygdens effekt tagit slut lika länge som den vara.

## Exempelrecept

### Sömngift



**Effekt:** Den som dricker sömngiftet blir extremt trött och måste kämpa för att hålla sig vaken.

**Bieffekt:** Även om brygden gör hen trött så är alla sinnen skarpa.