

# Alkemistin kirja

**Ville Vuorela**  
**2002**

Alkemisteja pidetään hajamielisinä partasuina, jotka harvoin poistuvat pölyisistä kammioistaan ja tulevat paremmin toimeen kirjojen ja pullojen kuin ihmisten kanssa. Hengenmiehet kaihtavat heitä koska uskovat heidän olevan vain huonosti naamioituneita noitia tai velhojen käytyreinä. Kirjanoppineet hylkivät heitä sillä alkemistit eivät suostu jakamaan salaisuuksiaan. Rikkaat pelkäävät heidän myyvän taikakeinoin vahvistettuja myrkkyyjä, köyhät taas katsovat kauhistuneina kuinka alkemistit repivät elimiä hirtetyiltä rikollisilta ja kertovat tarinoita siepatuilla katupojilla ja kerjäläisillä tehdyistä kokeista.

Alkemistit eivät ole velhoja eivätkä noitia, mutta kaikkein yksinkertaisimpia keitoksia lukuunottamatta alkemia on taikuutta, ihmismielelle vieraiden luonnonvoimien hyväksikäyttöä ja tuonpuoleisten maailmojen kanssa leikkimistä, vaikka toki vähäisemmässä määrin kuin velhojen loitsut. Ehkä siksi kuolevainen mieli ei voi ymmärtää niitä lakeja joihin alkemia perustuu. He tarvitsevat kaavojaan, kauan sitten kadonneiden kirjojen irtirevittyjä sivuja ja niistä vuosien varrella tehtyjä käännöksiä.

Vuosien varrella tulipalot, sodat, noitavainot ja tuntematon kohtalo ovat hävittäneet monia näistä resepteistä, tai ovat kuolleet vanhojen mestareiden mukana. Kuolevaisten alkemia on kuihtumassa ja sen harjoittajia on sukupolvi toisensa jälkeen yhä vähemmän. Ehkä se tulee lopulta katoamaan ja muuttamaan legendoiksi, joiden todenperäisyydestä kirjanoppineet riitelevät. Paitsi tietenkin velhojen kammioissa ja Circolin kaupungissa, mutta se on eri asia. Täysin eri asia.

Praedorit heittävät kuitenkin kapuloita ajan rattaisiin. Alkemistit eivät ehkä keksi uusia reseptejä, mutta Warthin kätköistä on löytynyt uusia kirjoja, Borvariasta taas seinäkirjoituksia ja jopa koruihin kaiverrettuja reseptejä. Niiden kieltä ja usein arvoituksin ja riimein kerrottuja ohjeita voi olla vaikeita tulkita, mutta ne voivat myös paljastaa kuolevaisille alkemisteille salaisuuksia jotka jopa velhot ovat unohtaneet. Eipä ihme että praedorien kirjavasta joukosta löytyy myös miekkaa kantavia alkemisteja, jotka ovat hylänneet tomuiset kammionsa ja uhmaavat Kiroton maan vaa-roja rikkauksien ja uuden tiedon toivossa.

# ALKEMIA JA SEIKKAILUT:

Reseptit eivät ole loitsuja joita voi käyttää aina tarvittaessa, vaan monimutkaisia ohjeita joiden käyttö edellyttää taitoa, tuuria, aikaa, tarvikkeita ja työkaluja. Kaikki vähänkin monimutkaisemmat reseptit ovat lähes mahdottomia tien päällä, eikä muunkaan alkemien estämiseen tarvita kuin sateinen tai tuulinen ilta, joka levittää jauheet, sammuttaa liekit ja sekoittaa aineksiin sadevettä (sade tai tuuli **1N** vaikeuksiin, molemmat yhdessä **+2N**, rajuilma **+3N**, eikä teltoista tai vastaavista suojusta ole apua, koska sinne ei voi tehdä tarpeeksi suurta tulta, ilma on kosteaa ja polttopuut märkiä).

Toinen asia mikä niin pelaajien kuin pelinjohtajienkin on syytä muistaa, on että mukana kuljetetut juomat ja jauheet eivät ole mikään itsestäänselvyys. Jos ne ovat helposti saatavilla, niiden esille ottaminen on yhden käden toiminto (pituus IV), mutta se tarkoittaa että seikkailija taistelee ja liikkuu jauhepussien ja liemipullojen roikkuessa vyöltä tai pursutessa taskuista. Niiden lähestulkoon pakko olla haarniskan päällä ja siksi ne ovat alttiita vihollisten iskuille tai vaikkapa putoamiselle. Tavallinen sade ei ole vaaraksi, mutta veteen upottaminen turmelee paperiset pussit heti, ja nahkaiset, metalliset tai puiset astiat parissa minuutissa. Sen sijaan huolellisesti suljetut lasi- ja keramiikka-astiat ovat vedenpitäviä.

Jos kyseessä on putoaminen (tai esim. päin puuta juokseminen), heitetään **1N** jokaista mukana kannettua alkemistista tuotetta kohti. Lasiset tai keramiiset astiat sekä paperipussit särkyvät tuloksilla **5-6**, muut särkyvät tai aukeavat vahingossa tuloksella **6**. Se yleensä turmelee jauheet, liemet ja voiteet (jos aine vaikuttaa heti astian avauduttua tämä voi olla vaarallista). Sen sijaan kiinteät ainekset eivät yleensä siitä kärsi.

Taistelussa iskun voi tähdätä näkyvässä olevan alkemistisen tuotteen astiaan siinä missä mihin tahansa ruumiinosaankin: lasi ja keramiikka särkyvät tahansa osumasta, nahka ja puu jos vauriota on **5+** pistettä ja metalli jos vauriota on **8+** pistettä). Haarniskasta ei ole yleensä apua, sillä jos näitä tavaroita halutaan käyttää nopeasti, niitä kannetaan varusteiden päällä. Pelinjohtajan päätöksellä myös tavallinen osuma sellaiseen ruumiinosaan jossa kohde kanniskelee alkemistisia tuotteita voi osua yhteen niistä. Heitetään **2N** ja jos tulos yhtä paljon tai alle ruuminosassa kannettujen tuotteiden lukumäärän, isku osuu ensin johonkin niistä ja vasta sitten itse uhriin. Hajosi tai ei, alkemistinen astia antaa suojaa puolet sen rikkomiseen tarvittavasta vauriosta (nahka ja puu **3** pistettä, metalli **4**).

## Astoiden suojaaminen:

Vuosien varrella praedorit ovat keksineet näihin ongelmiin erilaisia ratkaisuja ja useimmat aloittelevatkin praedorit tuntevat ne. Sekä alkemia että praedorit ovat kuitenkin niin harvinaisia että turvallisemmat kantovälineet tai suojaavat koripunokset on teetettävä erikseen nahkureilla ja muilla ammattilaisina. Nyrkkisääntönä voidaan pitää että vain velhojen ja alkemistien palvelijoilla tai praedoreilla on tällaisia.

### Koripunokset:

Koripunos tehdään lasisen tai keraamisen astian ympärille. Se paitsi joustaa ja suojaa iskuilta niin myös auttaa pitämään vähän murtunuttakin pulloa koossa. Koripunoksen voi tehdä kuka tahansa koripunoja, mutta se on tehtävä jokaiselle pullolle erikseen. Aikaa kuluu tunti ja rahaa 5 kuparikoikkoo jokaista pulloa kohti. Tällaista pulloa ei voi heittää siinä toivossa että se särkyisi osuessaan (vaikka särkyisikin, sisältö tuskin roiskahtaisi ympäriinsä halutulla tavalla), mutta se parantaa pullon kestävyyspuoleisen astian tasolle.

### Kantolaukku:

Sivius kantoi tällaista *Kuninkaan lapset* -tarinassa. Se on öljykankaalla päällystetty puuvahvikkeinen olkalaukku, jonka sisällä on pehmustetut kolot kuudelle pullolle tai rasiolle, kahdessa kerroksessa. Ylemmässä kerroksessa olevan tuotteen esille ottaminen on yhden käden toiminto (pituus IV), alemmassa kerroksessa olevia tavaroita ei kannata alkaa kaivamaan esiin taistelussa. Kun laukku on suljettu, se on käytännössä vesitiivis, ja vaikka se ei kestäkään yli minuutin mittaista upottamista, veteen pudottaminen tai hetkellinen sukellus ei sen sisältöä kastele. Paksut lautaseinämät suojaavat sisältöä iskuilta siinä missä metallinen astia, ja putoamiselta tai muilta kolhuilta niinkuin kyseessä olisivat puiset asiat. Kantolaukun teettäminen maksaa 1 kultarahan ja aikaa kuluu kolme päivää. Se painaa täytenä 20 naulaa.

#### Alkemian paino:

Liemet ja jauheet pulloineen painavat vähemmän kuin 10 naulaa ja sääntökirjan ohjeiden mukaisesti sellaisista pikkuesineistä ei kannata välittää. Jos joku kuitenkin haluaa alkaa niitä laskea niin tässä on:

Liempullo, savea tai lasia	3
Liempullo, metallia	6
Jauhepussi, paperia	1
Jauhepussi, nahkaa	2
Jauherasia, puuta	3
Jauherasia, metallia	6

Taistellessaan mustaa magiaa tutkivan kultin kanssa eräs seikkailijoista huomaa rivijäsenten takana olevan papin kaivavan kankaista olkalaukkua, epäilemättä etsien jotakin ilkeää lientä tai jauhetta. Seikkailijalla on toisessa kädessä tikari ja toisessa miekka. Pituusvuoro II on mennyt jo, mutta koska hän aikoo lyödä tikarilla, hän ei ole tehnyt sillä kädellä vielä mitään. Hän päättää heittää pappia tikarilla ja koska iskun vapaaehtoinen viivyttäminen on taistelusäännöissä sallittu, pelinjohtaja päättää että seikkailija voi heittää tikarinsa (tavallisesti heitto tapahtuisi pituusvuorolla II).

Niinpä tikari lentää vuorolla III ja osuu pappia oikeaan käteen. Koska pappi saa etsimänsä tavaran esille vasta vuorolla IV, hänen oikea kätensä on yhä kyynärpäätä myöten laukun sisällä, tikari osuu todennäköisesti laukkuun ja terä tunkeutuu sen kankaan lävitse papin kyynärvarteen. Pelinjohtaja tietää että laukussa on lasipullossa haukkalientä, savipullossa parantavaa lientä, koripunoksin vahvistetussa pullossa happoa, metallisessa nuuskarasiassa tulijauhetta (jota pappi tavoitteli) ja paperipussissa velhohiekkää. Kaikenkaikkiaan viittä eri ainetta.

Pelinjohtaja heittää **2M** ja saa tulokseksi "4", mikä on vähemmän kuin tuotteiden lukumäärä, joten tikari osuu johonkin niistä. Nopea **1M** heitto antaa tulokseksi "4", joka yllä luetellussa järjestyksessä on happopullo, joten tikari osuu siihen. Sitten heitetään vauriota, **2+1M** ja lopputulos on "5", juuri tarpeeksi rikkomaan astia. Pullo antaa 3 pistettä suojaaja, joten papin käteen ei tule kuin naarmu joka vie 2 pistettä verta, mutta hajonneesta pullosta roiskahtava happo syö tiensä koripunoksen läpi ja leviää sekä laukkuun että papin käteen.

Kiljaisten pappi pudottaa savuavan ja nopeasti mustuvan laukunsa. Hän katsoo kauhistuneena ranteesta alaspäin karrelle palanutta kättään, jonka liha savuaa olemattomiin hänen silmiensä edessä. Seikkailijoiden yhä taistellessa kivun ja kauhun lamauttaman papin käsi saa **1M** happovauriota kolmen erän ajan, heittotulosten ollessa 2, 3 ja 6. Lopputulos on 11 ja tavallisen kokoiselle papille se on syvä haava +4. Käsi on käytökelvoton kunnes se on hoidettu ja kaikki sillä tehty on **+1M** vaikeampaa viikon ajan. Sen lisäksi yhteensä 13 pistettä verta on kulunut pois. Aika hyvin pelkällä heitettyllä tikarilla.

Jos seikkailijat tutkivat laukun jäänteitä taistelun jälkeen, he löytävät pullolliset haukkalientä ja parantavaa lientä (lasi tai lasitettu keramiikka ei juurikaan syövy), mutta kaikki muu on tuhoutunut (myös metallirasia, jos se kärsii yhteensä 8+ pistettä happovauriota).

## Alkemia tieteenä:

Eivät velhot eivätkä edes kaikki kuolevaiset alkemistit ole sitä vielä ymmärtäneet, mutta kuolevaisten alkemia on muutakin löydettyjen reseptien apinointia. Se on myös tiedettä ja kemiaa, ja vaikka alkemisteihin suhtaudutaan korkeamman sivistyksen ahjoissa hyvin epäluuloisesti, heidän havaintojaan aineiden käyttäytymisestä ja ominaisuuksista ja hienostuneita laboratoriotyökalujaan tutkitaan ja kopioidaan ahkerasti. Siinä missä vanhat kaupunkialkemistit usein paheksuvat uusia ja epätavallisia kokeiluja, etenkin seikkailevat alkemistit ovat luonteeltaan kokeilunhaluisia kun käytäntö ajaa perinteiden edelle.

Sääntökirjassa on myös joitakin ei-maagisia reseptejä: *Katinkulta*, *Liekkivärijauhe*, *Oppaansuitsuke* ja *Tulijauhe*. Yhteistä näille resepteille on se että ne eivät edellytä capraa, eivätkä niiden vaikutukset ole ainakaan selkeästi yliluonnollisia (vaikka ne voivat Jaconian asukkaista sellaisilta vaikuttaakin). Kuolevaiset alkemistit voivat yrittää keksiä lisää tällaisia reseptejä, mutta lopputulos ei saa olla luonteeltaan tai vaikutuksiltaan yliluonnollinen tai horjuttaa pelimaailman uskottavuutta ja tasapainoa. Pelinjohtajalla on viimeinen sana siinä mikä on mahdollista ja mikä ei.

Parhaiten toimivat tieteelliset reseptit ovat sellaisia jotka auttavat johonkin sinänsä yksinkertaiseen käsillä olevaan arkielämän pulmaan. Pihkasta ja kangaspölystä valmistetulla liimalla voidaan korjata tai koota kappaleiksi hajonnut kärnypyörä, kun taas sekoittamalla erilaisia metalleja ja hiilipölyä sulaan teräkseen tai laatimalla öljypohjaisia karkaisunesteitä voidaan merkittävästi parantaa miekanterien laatua ja ruosteenkestoa. Erilaiset parfyymit ja väriaineet ovat alkemisteille helppoja. Alkemiolla voidaan pystyä myös tieteellisiin ihmeisiin, kuten sähköilmiöihin käyttämällä happoon upotettuja metallisauvoja.

Kun seikkailija (pelaaja) saa idean tieteellisestä reseptistä, hän esittää sen pelinjohtajalle ja ehdottaa todennäköisiä tarvikkeita. Pelinjohtaja voi sitten hyväksyä tai hylätä idean, tai ehdottaa joitakin muutoksia jos ajatus sinänsä on kehityskelpoinen. Sen jälkeen seikkailija voi yrittää valmistaa tuotetta, olettaen että hänellä on halutut tarvikkeet. Jokaista tarviketta tarvitaan yleensä yhtä paljon kuin on halutun lopputuloksen määrä (eli pieni pullollinen liimaa edellyttää pienen pullollisen verran pihkaa ja nyrkinkokoisen mytyn kangaskuituja ja/tai tomua). Valmistus on ensimmäisellä kerralla **+1D** vaikeampaa, mutta jos se onnistuu, seikkailija "oppi reseptin" ja lisänoppa poistuu. Jos yritys epäonnistui, Alkemia-taidon on kohennuttava ainakin pisteellä ennen seuraavaa yritystä.

### Rutiini idea (2D)

Seosten valmistaminen oikeista aineksista tai aineiden lähisukulaisista.

*Musteen valmistus sekoittamalla hiilipölyä lampuöljyyn ja viiniin, sinettivahan valmistus värillisistä kasvinesteistä ja kuumassa sulatetusta eläinrasvasta, minkä tahansa nesteen tislaminen, erilaiset värit, maalit ja saippuat*

### Haastava idea (3D)

Luonnollisen, mutta epätavallisen aineen tai ilmiön aikaansaaminen oikeista aineksista tai niiden kaltaisista aineista. Keskiaikainen lääketieteellinen tai tieteellinen kemia.

*Kuivuneen veren liuottaminen tuoreen näköiseksi syljellä ja kasvinjuurien nesteillä, liiman tekeminen pihkasta ja kasvi- tai kangaskuiduista, hajuvedet ja partavedet (niin hyvät kuin pahatkin), luonnollisen tulen kuumeneminen metallia sulattavaksi tislattulla alkoholilla ja rasvoista keitetyillä öljyillä, näkymättömät musteet.*

### Vaikea idea (4D)

Epätavallisen aineen tai sen korvikkeen valmistaminen epätavallisemmista aineksista, alkeellinen tieteellinen ja lääketieteellinen kemia (renesanssi, uuden ajan alku), luonnollisten aineiden eri ominaisuuksien vahvistaminen tai heikentäminen.

*Lampuöljyannoksen keittäminen eläinrasvasta ja väkiviinasta, eläinten tai ihmisten osien säilöminen suolalla ja öljyllä täytetyissä astioissa (jotta vaikkapa käärmeen pää voidaan kuljettaa myrkyneittäjälle), voimakaiden happojen valmistus, ukkosenjohdatin.*

### Hyvin vaikea idea (5D)

Monimutkaisten aineiden ja ilmiöiden luominen, luonnollisten aineiden valmistus hyvin epätavallisista aineista, teollistuneen ajan alun tieteellistä kemiaa.

*Jalometallin erottaminen malmista syövyttävillä aineilla, alkeellinen kemiallinen paristo ja sähköilmiöitä haposta, astiasta ja kahdesta metallipalasta, nykivä sammakonjalka, ruutiraketit ja niiden sovellukset\*, vedyn hajottaminen vedyksi ja hapeksi, hiilliteräs, kuumailmapallo\*.*

### Melkein mahdoton idea (6D)

Yliluonnollisen ja luonnollisen rajan hämärtäminen, varhainen moderni kemia, alkuaineet ja niiden eristäminen, alkeelliset synteettiset aineet ja sovellukset.

*Kumi ja keinokumi, kevyet metallit, terästä lujempi lasi, radioaktiivisuus, valoherkät kankaat ja pergamentit (alkeellinen valokuvaus)\*, Frankensteinin hirviö\*, lennätin\*, röntgen\*, metallia lujempi lasi, voimakkaat sähköpurkaukset, taistelukaasut, ilmalaivat\*.*

\* Nämä reseptit edellyttävät yleensä myös Kirjat ja Tieteet -taitoheittoa.

## Muiden seikkailijoiden alkemia:

Vaikka harvat ovat todella alkemisteja tai koskaan olleet muodollisessa opissa, varsin monet vanhat praedorit osaavat reseptin tai pari. "Alkemisti"-edun ottaminen tarkoittaa vain että seikkailija on saanut muodollisen koulutuksen alkemistiksi, yleensä toisen osaavan sellaisen opissa ja ollessaan vielä lapsi. Siihen opetukseen voi päästä myöhemminkin pelin aikana, mutta se edellyttää osaavan mestarin löytämistä ja **10+4** vuoden katkoa seikkailemisessa kun seikkailija on mestarinsa renki ja oppipoika.

Aikuiset oppipojat ovat hyvin harvinaisia ja mestarit voivat määrätä itse hintansa moisen opin suhteen. Pelinjohtaja voi myös edellyttää *Sisukkuus*-heittoja jotta nähtäisiin miten kuuliainen ja kärsivällinen oppilas seikkailija on. Harvat ryhtyvät alkemisteiksi enää vanhoilla päivillään, mutta ne jotka ryhtyvät ja urakasta selviytyvät saavat *Alkemian* -taidon aloitusarvolla ja ovat yleensä oppineet muutaman helpon reseptinkin.

Toinen vaihtoehto on oppiminen vierestä katsomalla ja reseptiä itse tulkitsemalla, yleensä oikean alkemistin ohjauksessa. Useimmat praedorit oppivat vähäiset alkemistin taitonsa tällä tavoin. He eivät opi taitoa *Alkemian*, vaan opetettu resepti on oma itsenäinen taitonsa (Aloituservo 6), jota korotetaan niinkuin mitä tahansa muutakin taitoa. Ymmärrettävästi vanhat konkarit eivät osaa kuin reseptin tai pari, ja nekin ovat sieltä helpommasta päästä. Tällä tavalla alkemiaa oppineet eivät myöskään tiedä alkemistien tavoista tai historiasta mitään. Seikkailija ei voi myöskään itse opettaa ketään, eikä hän voi harjoittaa tieteellistä alkemiaa ja kehittää omia ei-yliluonnollisia reseptejä.

Jos ryhmän alkemisti opettaa reseptiä toiselle ryhmän jäsenelle, "opettajan taito" on *Alkemian*, mutta "opettettava taito" on ryhmän jäsenen reseptikohtainen taitoarvo. Alkemistin täytyy tietenkin itse osata resepti jota opettaa. Reseptitaidon korottamiseen voidaan käyttää kokemuspisteitä jos seikkailija on session käyttänyt sitä (onnistuneesti tai ei) tai seurannut vierestä tai avustanut oikeaa alkemistia kun tämä on käyttänyt reseptiä onnistuneesti.

Eli siinä missä oikealla alkemistilla olisi taito "*Alkemian* 12" ja hän osaisi reseptin "*Parantava liemi*", voisi seikkailijalla olla taito "*Parantava liemi* 12", eikä hän osaisi tehdä sillä taidolla mitään muuta, ei edes opettaa sitä toiselle, paitsi jos kyseessä olisi oikea alkemisti, joka haluaisi itse oppia kyseisen reseptin.

## Alkemian hinnoittelu:

Koska Jaconian velhot eivät ole sovi seikkailijoiksi, eräs alkemian alkuperäisistä tavoitteista oli toimia taikuuden korvikkeena ja että seikkailijat olisivat turvautuneet siihen yhtä usein kuin muiden fantasiaroolipelien pelaajat loitsuihin. Samalla halusimme kuitenkin tehdä selväksi että alkemia on hyvin harvinaista ja vaikka sitä ei pidetä suorastaan laittomana, sillä on huono maine ja sen käyttämistä pidetään häpeällisenä oman ihmisyytensä vaarantamisena.

Niinpä alkemistien liemiä saattoi ostaa suurista kaupungeista, laillisesti tai muuten, mutta ne oli hinnoiteltu pilviin. Koska useimmat seikkailijat olisivat praedoreita, uskoimme heillä olevan siihen kuitenkin varaa ja hyötyvän siitä että oli olemassa kalliita tuotteita joiden hankkimiseen aarteita saattaisi käyttää. Olimme väärässä. Alkemian oli niin kallista että seikkailijat ostivat vain erilaisia parantavia liemiä eivätkä vilkaisseetkaan kokeellisempiin tuotteisiin, joiden käyttötarkoitus ja hyöty ei ollut samalla tavalla itsestäänselvää.

Alkemian hintojen pudottaminen kasvattaa sen vaikutusta koko yhteiskuntaan kun liemet ja jauheet tulevat yhä useampien ulottuville. Siksi pelinjohtajan kannattaa turvautua muihin rajoituksiin sen leviämisessä. Ensinnäkin aineiden saatavuus, lienten valmistusaika ja kysynnän ja tarjonnan suhde rajoittaa tarjontaa. Capra on kallista, joten alkemistin ei kannata tehdä eksoottisempia liemiä kuin tilauksesta vaikka reseptin osaisikin. Muutenkaan hänellä ei ehkä ole kuin 2-6 erilaista tuotetta kerrallaan varastossa. Tyypillisesti alkemisti myy ehkä liemen viikossa tai kahdessa, ja elää sen rahoilla aivan mukavasti. Useamman liemen kerrallaan ostavat praedorit ovat harvinaisia, vaikkakin tuottoisia asiakkaita.

Vaikeus	Hinta
Capraa	1 kr
1D	5 kr
2D	10 kr
3D	20 kr
4D	40 kr
5D	80 kr
6D	160+ kr

Hinta on kaksinkertainen jos tuote on laiton tai sellainen etteivät velhot uskoi sitä kuolevaisten käsiin.



## Aikasalva (3M)

(capraa, suolaa ja lamppuöljyä)

Tämä on harmaa, mutta levitettyinä lähes näkymätön vaha, joka kiveltää iholla. Sillä sivellyt esineet esine eivät rapaudu ajan mukana (metalli ei ruostu, paperi ei haperu tai mätäne ja niin edelleen). Vaikutusaika on sinänsä ääretön, mutta vaha on altis hankaukselle ja jos esinettä käytetään, sitä on käytettävä hyvin varovaisesti tai muuten suojakerros rikkoutuu. Eläviin olentoihin se ei vaikuta, eikä se suojaa tarkoituksellista vahingoittamista tai tulta vastaan. Yksi annos riittää esim. miekan suojaamiseen.

## Epäjuoma (6M)

(capraa, hirviön ruumiinnesteitä)

Tämä kammottava resepti ja spektrin väreissä kimalteleva juoma on löydetty aikoinaan Warthin raunioista ja se on erittäin harvinainen. Epäjuoman juominen parantaa jotakin ominaisuusarvoa pysyvästi +1 pisteellä kerran juojan elinajan. Heitit korkean iän taulukosta mikä ominaisuuksista muuttuu.

Epäjuomaa voi juoda monta kertaa, mutta se voimistaa yhtä ominaisuutta vain kerran ja tässä piileekin sen suurin vaara. Jos taulukosta tulee sellainen ominaisuus jota on jo kerran epäjuomalla parannettu, hirviö ottaa vallan. Ensin mieli (siinä kestää noin vuorokausi) ja sitten ruumis muuttuvat ihmisen ja hirviön väli muodoksi, nimettömäksi olennoksi. Seikkailijalla voi kuolla monella tavalla. Tämä on yksi.

## Kaitsijain liemi (3M)

(capraa, kohteen verta)

Alkemisti valuttaa kohteesta verta ja valmistaa siitä punaisensa liemen. Seuraavan kuukauden ajan liemi käyttäytyy kuten veri kohteen suonissa. Sen pinta alenee pahojen haavoittumisten myötä ja kohoaa takaisin kun kohde paranee, siihen ilmestyy myrkkijä jos kohdetta iskeään myrkytettyllä tikarilla, taudinaiheuttajia jos hän sairastaa, ja se myös mustuu ja hyytyy pullon pohjalle jos kohde kuolee.

## Kirkuva liemi (2M)

(capraa, skorpionin myrkkä, jäätä)

Tuloksena oleva höyryävä neste suljetaan pulloon. Jos pullo avataan tai rikotaan, neste haihtuu raivokkaasti kaasuksi pitäen hirviöistä ulvovaa ja kirkuvaa ääntä kuin sielu jonka Artante on tuominnut helvetin kärsimyksiin. Se sattuu samaa tilassa olevien korviin ja kuuluu muutenkin kauas. Ihmiset reagoivat kukin tavallaan, ja jotkut hyvin voimakkaasti äänen tullessa yllättäen (haastava tai jopa vaikea Sisukkuus-heitto paniikkireaktion välttämiseksi).

## Kärpäspullo (4M)

(capraa, verta, mätää lihaa)

Alkemistin käsittelyssä mädästä lihasta alkaa tunkea esiin toukkia ja matoja, jotka pian koteloituvat, niin että pulloon jää valkoisia kotelaita harmaan saastan sekaan. Jos pullo avataan, munista kuoriutuu samantien pistäviä paarmoja, jotka yhtäkkiä lentävät ulos pullonsuusta kaikkien lämminveristen olentojen kimppeun viiden metrin säteellä pullonsuusta. Vaurio on vähäistä, mutta kaikki eläimet ja useimmat ihmiset vauhkootuvat.

Niiden jotka yrittävät varta vasten pysyä rauhallisina on onnistuttava Vaikessa Sisukkuus-heitossa tai heillä on ylimääräinen +1M kaikkiin vaikeuksiin niin kauan kuin parvi pysyy koossa. Ötökät pakenevat tulta, savua ja runsasta roiskuvaa vettä, eivätkä pysy laukkaavan hevosen vauhdissa. Muussa tapauksessa parvi pysyy koossa 3M erää ja jokaista erää kohti kaikki parven uhreiksi joutuneet menettävät yhden pisteen verta.

## Lähdeliemi (3M)

(capraa, jauhettua lasia, lähdevettä)

Tämän liemen kaataminen veteen, mataan tai muuhun nesteeseen puhdistaa sen hetkessä juomakelpoiseksi vedeksi saostamalla epäpuhtaudet pohjalle ja jättäen päälle vain kirkasta vettä. Yksi annos riittää jopa tuhanteen litraan (yksi kuutiometri), tai mihin tahansa suureen lätäkköön tai lämpäreeseen. Jos vesi ei virtaa tai pohjan sakkaa ei sekoiteta, se pysyy juomakelpoisena päiväkausia.

## Matkamiehen jauhe (2M)

(capraa, mausteita, hämähäkinseittiä)

Ripottelemalla tätä jauhetta ruokatarvikkeisiinsa seikkailija voi saada 100 nautaan edestä ruokaa säilymään tuoreena ja terveellisenä kuukauden ajan.

## Matkamiehen liemi (3M)

(capraa, luujauhoa, verta)

Tämän ruskean liemen juominen tyydyttää ruuan ja juoman tarpeen vuorokaudeksi. Se ei pelkästään poista näläntunnetta vaan myös ravitsee. Velhojen sotilailla oli usein mukanaan tätä lientä.

## Muistojen liemi (5M)

(capraa, kohteen aivoja, sienimyrkkä)

Tämä liemi valmistetaan kohteen, yleensä kuolleen ihmisen, aivoista. Aivojen täytyy olla tuoreet (enintään vuorokausi kuolinhetkestä). Liemen juoja vaipuu tunnin ajaksi koomaan, jonka aikana hän kokee unina ja näkyinä kohteen muistikuvia, ajatuksia ja tunteita. Niiden tulkinta on usein vaikeaa, mutta alkemistin käsissä kuolleetkin voivat puhua.

## Noidanjuuri (4M)

(capraa, saniaisenjuurta)

Multaiseen tai muuten hedelmälliseen maahan heitettyä käsittelystä juuresta kasvaa hetkessä kolmen metrin säteelle ulottuva paksu juurakko, joka on tarpeeksi korkea ja kiemurainen kampa-takseen jopa hevosen. Sen ylittäminen juosten tai laukaten edellyttää haastavaa KTR/Ratsastus -heittoa. +1M vaikeuteen jos se tuli eteen yllättäen ja toiset +1M jos valaistus on huono.

## Oraakkelintomu (3M)

(capraa, jauhettua hirviön luuta)

Ripottelemalla tätä tomua seikkailija voi nähdä taikaesineiden ja voimassa olevien loitsujen muodostavan siihen viivoja ja kuviota. Velho pystyisi tulkitsemaan kuvioista millainen taika on kyseessä, mutta kuolevaisen on tyydyttävä tietoon magian läsnäolosta. Tomua riittää yhdelle esineelle (tai oviaukolle, tai seinään kai-verrettujen riimujen ja värikkäiden kiteiden ryppäälle jne.)

## Pedontomu (2M)

(rikkiä, vettä, jauhettua pedonluuta)

Tämä valkea jauhe tuoksu ihmisen mielestä rikille mutta eläinten mielestä jollekin suurelle pedolle (karhu, lumiaapina). Useimmat eläimet ja jopa Kiroton maan hirviöt välttävät sitä syödyksi tulemisen pelossa.

Valitettavasti todella voimakkaat Kiroton maan pedot pitävät sitä haasteena ja tulevat ajamaan moisen tunkeilijan tiehensä. Tomu ei tehoa ihmisen tai minkään muunkaan elollisen olennon päälle ripoteltuna, mutta sitä voi hieroa oviaukkoon tai vaikkapa heittää huoneen lattialle. Haju haihtuu vuorokaudessa.

## Petopullo (2M)

(capraa, sokeria, vettä, otus)

Tämä resepti edellyttää sen verran isoa pulloa että otus mahtuu siihen ja sen suusta ulos. Alkemisti voi valmistuksen aikana sulkea pulloon elävän käärmeen, skorpionin tai muun verrattain pienen eläimen. Eläin säilyy pullossa täysin liikkumattomana vaikka ikuisesti, kunnes pullo avataan tai särjetään ja se herää uudelleen eloon.

Tämä on kätevä tapa sujauttaa (tai suorastaan kaataa pullosta) myrkkykäärme vihollisen satulalaukkuun, tai heittää vihollista pullosta jonka sirpaleista ryömii esiin kiukkuinen skorpion. Otus voi olla myös kiroton maan pikkupeto tai muu outo ötökkä.

## Pirunkynelet (4N)

(capraa, käärmeenmyrkyä)

Seikkailija valuttaa tätä nestettä silmiinsä ja maailma muuttuu harmaaksi, samalla kun hänen pupillinsa muuttuvat pystysuoriksi viivoiksi, matelijoiden tapaan. Jokainen erä jolloin seikkailija pitää silmiään auki vie 1 pisteen verta, joka valuu hänen silmistään kuin veriset kyneleet. Vaikutus kestää kymmenen minuuttia, mutta siinä ajassa verenhukka (60 pistettä) voi olla tappava, joten useimmat pitävät silmänsä kiinni silloin kun näkeminen ei ole välttämätöntä.

Sanotaan että käärmeet näkevät maailman tällaisena. Kaikki ilmaa lämpimämpi punertaa, sitä kirkaammin mitä kuumempaa, mutta kylmät kappaleet ovat mustia ja vaikeita havaita (•N väistöön ja torjuntaan metalliaseita käyttävää vihollista vastaan, koska aseet näkyvät erittäin huonosti).

Lämpimät kappaleet näkyvät 200 metrin päähän asti, mutta harmaat vain 50 metrin ja kylmät vain 10 metrin päähän. Sen lisäksi seikkailija voi nähdä lämpimien hahmojen puneruksien seinienkin läpi (jos ne ovat heti seinän toisella puolella), kulman takana väijyvän vihollisen hengityksen lämmön, tai miten elollisen olentojen maahan jättämät jäljet hehkuvat hetken punaisina ennenkuin hiipuvat. Ympäristön valaistuksella ei ole vaikutusta.

## Pääskyntomu (3N)

(capraa, ruostejauhoa, linnunverta)

Jaconialaiset kompassit ovat useimmiten vesiaستیوita, joissa on magneettisen rautasauvan päälle kiinnitetty koristeellinen kompassilevy.

Seikkailija heittää tai karistaa tätä jauhetta vihollisen tai muun kohteen päälle, mutta jättää hyppysellisen pussin pohjalle. Kun jäljelle jäänyt hyppysellinen sekoitetaan kompassiastian veteen, kompassin "pohjoinen" alkaakin osoittaa kohti muulla jauheella ripoteltua vihollista tavaraa. Vaikutus kestää vuorokauden, mutta jauheen voi poistaa yltään huolellisella harjauksella tai huuhtelulla.

## Rautasalva (4N)

(capraa, rautamalmia, vuoriöljyä)

Tällä pikimustalla voiteella sivelty seikkailija saa N ylimääräistä suojapistettä metalliaseiden iskuja vastaan (heitetään erikseen jokaista osuaa kohti). Puuaseisiin tai aseettomiin hyökkäyksiin sillä ei ole vaikutusta ja salva on hyvin tulenarkaa (4N ylimääräistä tulivauriota jos seikkailija hipaiseekin tulta). Tunnin kuluttua levittämisestä se kovettuu ja lohkeilee pois kuin ohut savinen kuori.

Yksi annos riittää yhden ihmisen peittämiseen kokonaan, tai kahdelle jos peitetään vain kasvoja tai muita paljaita ruumiinosia.

## Salamuste (3N)

(etikkaa, mustetta)

Tällä musteella kirjoitettu teksti häipyä kuivuuessaan näkyvistä ja etikan hajukin haihtuu parissa tunnissa. Se ilmestyy uudelleen näkyviin jos sen päälle ripotellaan suolaa. Kasteltuna kirjoitettu kohta tuoksahtaa hieman etikalle, josta reseptin tai salakirjoitukset muuten tunteva henkilö voi päätellä että siinä on salainen viesti.

On myös monia muunlaisia salamustereseptejä, joiden teksti piirtyy näkyviin vain kuumennettaessa, tietyn värisessä valossa, tietyillä nesteissä kasteltaessa ja niin edelleen.

## Sepänsalva (4N)

(capraa, tuhkaa, märkää savea)

Tämä valkoinen salva suojaa tulelta ja kuumuudelta, mutta se tuntuu myös jäykistävän ja kangistavan niveliä. Tulivauriota heitetään normaalisti, mutta sen kuluttama verimäärä supistuu 1 pisteeksi jokaista noppaa kohti. Ruumiillinen ja liikkuva toiminta on kuitenkin •N vaikeampaa. Yksi annos riittää yhden ihmisen peittämiseen kokonaan tai kahden ihmisen peittämiseen osittain.

## Talviliemi (2N)

(capraa, viiniä, tervaa)

Tämä tummanruskea neste polttaa kitalaessa, mutta juotuna lämmittää juojan veren ja ruumiin paremmin kuin mikään vaatetus. Vaikutus kestää 12 tuntia ja sinä aikana juoja voi vaeltaa vaikka alasti Läntisten vuorten jäätiköillä. Sen lisäksi kaikki kylmyyteen perustuvat maagiset hyökkäykset tekevät yhden nopan vähemmän vauriota kuin tavallisesti.

## Tuuliliemi (2N)

(capraa, vettä, kalkkia)

Tämä liemi suljetaan sinetöityyn astiaan. Kun astia avataan, liemi kiehuu ja pullostasta purkautuu raitista ilmaa, hälventäen savut ja kaasut huoneen kokoiselta alueelta tai luoden vaikkapa ilmataskun vedenalaisen tilan kattoon. Pullostasta purkautuu noin tuuden henkilötunnin verran raitista ilmaa (eli yksi henkilö hengittää sen piloille kuudessa tunnissa ja kuusi henkilöä yhdessä tunnissa).

## Tähtitomu (2N)

(capraa, kuivattua sammalta, luujauhoa)

Tämä vihertävä jauho on itsevalaisevaa, kunnes se joutuu auringonvaloon. Sen heikko valo ei riitä valaisemaan ympäristöä, mutta vihollisen päälle heitetynä se kyllä saa vihollisen silhuetin näkymään pimeässä matkojen päähän (ei ylimääräisiä vaikeusnoppia osumisesta tai häntä vastaan taistelemiseen, perässä juoksemisesta nyt puhumattakaan). Sen voi saada pois vaatteistaan huolellisella harjauksella tai huuhtelulla, ja lakkaa hohtamasta jos saa vähänkin auringonvaloa.

## Vakoojain liemi (4N)

(capraa, uhrin silmämuna, sienimyrkyä)

Ehkäpä velhot käyttivät tätä kammottavaa lientä vakooillakseen toisiaan, nykyisin sitä käytetään hyvin harvoin sillä ihmisellä on vain kaksi silmää. Tämän vaaleanpunaisen liemen juominen vaiuttaa juojan houreiseen tilaan, jossa hän näkee mitä toisen silmänsä luovuttanut uuri näkee yhdellä silmällään. Vaikutus kestää uhrin seuraavaan nukahtamiseen (tai tajuttomuuteen saakka). Mitään muita kuin näköaistimuksia ei välity, eikä juoja voi vaikuttaa uhuriin millään lailla.

**Muista, että mikä tahansa "tieteellinen" luomus voi myös olla resepti ja tällaisia reseptejä tulee yhä enemmän ja enemmän. Täysin tuntemattomia ne eivät olleet velhokuninkaidenkaan aikana, mutta tällä alalla kuolevaiset ovat selvästi ohittaneet muinaiset hallitsijansa.**

**Sen sijaan yliluonnollisia reseptejä eivät kuolevaiset voi keksiä itse ja velhojen harjoittama alkemia on paitsi rajallista niin myös hyvin nurkkakuntaista. Koska velhot ovat kuolemattomia, ei ole tarvetta siirtää tietoa jälkipolville kirjoittamalla reseptejä ylös. Erityisen taitava velhoalkemisti voi pystyä todellisiin ihmeisiin, mutta koska hän pitää kaikki temppunsa salassa jopa sukunsa aiemmilta polvilta, eivät velhojen alkemiamestarit edistä velhojen yleistä alkemian osaamista lainkaan. Kuolemattomien, muuttumattomuuteen tottuneiden arkkimagogien on vaikea ymmärtää miksi tämä on huono asia.**

# ALKEMISTEN ARREHEITTO:

Nämä taulukoiden takana on ERKKA LEPPÄNEN, joka teki ensin sääntökirjan yrttejä ja alkemiaa koskevan satunnaisesti löydettyjen tuotteiden ja reseptien heittotaulukot, ja nyt tutustuttuaan Alkemistin kirjan ensimmäiseen versioon päivitti ne uusiin liemivalikoimiin sopiviksi. Koska tällaiset taulukot voivat tulla pelinjohtajille hyvään tarpeeseen, on nekin nyt taitettu osaksi Alkemistin kirjaa.

## Yrtit ja myrkyt:

Jos halutaan arpoa, onko jossain satunnaisesti löytyneessä aarteessa yrttejä vai myrkkyyä, heitetään **2D**.

2-8 yrttejä  
9-12 myrkkyyä

Sitten heitetään satunnaisen yrtin laatu **D66** -heitolla (suluissa on ilmaistu kunkin yrttilaadun esiintymisen todennäköisyys):

11-13	syötäviä kasveja, marjoja, sieniiä tai mausteita (3/36)
14-21	ripulin lääkeyrttejä (4/36)
22-25	kuumeen lääkeyrttejä (4/36)
26-33	rokon lääkeyrttejä (4/36)
34-41	syöpäläisyrttejä (4/36)
42-43	parantavia yrttejä (2/36)
44-45	käärmeen vastamyrkkyä (2/36)
46-51	skorpionin vastamyrkkyä (2/36)
52-53	halvauksen lääkeyrttiä (2/36)
54-55	syfiliksen lääkeyrttiä (2/36)
56-61	rauhottavia yrttejä (2/36)
62-63	unettavia yrttejä (2/36)
64-65	piristäviä yrttejä (2/36)
66	ruton lääkeyrttiä (1/36)

Satunnaisen myrkyt laatu heitetään niinkään **D66** heitolla:

11-13	käärmeenmyrky (3/36)
14-23	skorpioninmyrky (6/36)
24-33	mineraalimyrky (6/36)
34-44	sienimyrky (7/36)
45-55	lehtimyrky (7/36)
56-66	marjamyrky (7/36)

## Alkemia:

Löydettyessä satunnainen alkemistinen tuote tai resepti, heitetään **2D**, joilla selvitetään tuotteen harvinaisuus:

2-8	tavallinen (1D tai 2D)
9-11	harvinainen (3D tai 4D)
12	erittäin harvinainen (5D tai 6D)

**Tavallinen tuote:** heitetään **D66** ja katsotaan tulos taulukosta:

11-12	Liekkivärjauhe
13-14	Oppaansuitsuke
15-16	Sorinaliemi
21-23	kauneudenhoitotuote (1D)
24-26	kauneudenhoitotuote (2D)
31-32	Happoliemi
33-34	Helmiliemi
35	Jäkäläjauhe
36	Katinkulta
41	Kirkuva liemi
42-43	Lieskaöljy
44-45	Matkamiehen jauhe
46-51	Orjanliemi
52	Pedontomu
53	Petopullo
54	Sankariliemi
55-56	Savuastia
61	Talviliemi
62	Tuuliliemi
63	Tähtitomu
64-65	Unijauhe
66	Vainunsojavoide



**Harvinainen tuote:** heitetään ensin **2N**, jolla selvitetään tuotteen vaikeusaste:

2-7 **3N**-tuote  
8-12 **4N**-tuote

**3N**-tuotteet heitetään taulukosta (**N66**):

11-13	kauneudenhoitotuote ( <b>3N</b> )
14	Aikalvalva
15-16	Haukkaliemi
21	Kaitsijan liemi
22	Kepeyden liemi
23	Lepakonliemi
24-25	Lähdeliemi
26-31	Matkamiehen liemi
32	Musta liemi
33	Oraakkelintomu
34-35	Pakkasliemi
36-42	Parantava liemi
43	Punainen liemi
44	Pääskyntomu
45-46	Roihuliemi
51-52	Salamuste
53	Satoliemi
54	Sininen liemi
55-56	Tulijauhe
61	Unohduksen liemi
62-63	Valoliemi
64	Velhonhiekkä
65-66	Vireyden liemi

**4N**-tuotteet heitetään taulukosta (**N66**):

11-13	Henkäyksen liemi
14-15	Horrosliemi
16-22	Kärpäspullo
23-24	Noidanjuuri
25-26	Pirunkeyneleet
31-33	Pöllöliemi
34-36	Rautasalva
41-43	Rohtoliemi
44-46	Sepänsalva
51-52	Vakoojain liemi
53-54	Valkea liemi
55-62	Vastamyrkky
63-64	Vihreä liemi
65-66	Pedonkynsivoide

**Erittäin harvinainen tuote:** heitetään **2N**

2-7	Elämän eliksiiri
8-9	Hirviöliemi
9-11	Muistojen liemi
12	Epäjuoma

Tuotteen löytymisen todennäköisyyteen vaikuttaa sen valmistusvaikeuden lisäksi arvio tuotteen harvinaisuudesta, laillisuudesta ja käyttökelpoisuudesta praedoreille.

Kauneudenhoitotuotteet ovat voiteita ja liemiä, joille praedoreilla ei yleensä ole paljon käyttöä mutta jotka ovat rahanarvoisia myytäessä oikeille henkilöille:

**1N**-tuote voisi olla voide, jolla värjätään tai muotoillaan hiuksia, tai hajuvesi.

**2N**-tuote voisi olla voide, joka peittää rypyt tai poistaa syyliät, känsät tai iho-karvat.

**3N**-tuote voisi olla voide, joka kasvattaa hiukset kaljuunkin päähän tai poistaa vanhat arvet.

**Erkka Leppänen**  
**2002**

