

Transmuterings regler - Utopia Live



Reglerne er lavet af foreningen Utopia og må ikke bruges uden tilladelse fra bestyrelsen.

Ønsker du mere viden om Utopia,
kan du læse mere på
www.utopialive.dk

Transmuterings regler - Utopia Live

Indholdsfortegnelse

Transmutør regler.....	2
Laboratorium.....	2
Niv. 1.....	3
Niv. 2.....	3
Niv. 3.....	5
Ander der kan laves.....	Fejl! Bogmærke er ikke defineret.

Til alle som læser transmutør reglerne, og som IKKE spiller transmutør, da vil den viden der står i dette dokument IKKE være noget din karakter ved i spillet!

Transmutør regler

At ”transmutere” er sammensat af ordene ”trans”, der betyder at ”flytte” eller ”magi”, og ”mutare”, der betyder at ”forandre” eller ”ændre”. Dette kan ske ved at ændre noget i en eksisterende stof, ved at tilføje eller fjerne noget der gør, at udgangspunktet bliver forandret eller forbedret.

Det der sker at et grundstof bliver transmuteret om til et andet stof, ved hjælp af kemi. Kemi er en metode og et hjælpe middel der bruges til at omdanne kendte stoffer til nogle nye. Når man omdanner et stof, bliver det kaldt at transmutere noget.

Videnskaben der falder ind under transmutør, stammer fra Sekai og Kasai handelsfolk bragte denne viden med til den kendte verden. Der fandt Bragonerne ud af denne viden også og de mest geniale af dem, begyndte diverse eksperimenter, hvilket ledte dem til at udvise disse folk, til fængslet i nord, som i dag kendt som Vale De Triste.

Laboratorium



Transmuterings regler - Utopia Live

Niv. 1

Vaccine

Du kan lave medicin, der kan uskadeliggøre forskellige sygdomme (herunder også magiske) og forebygge at blive angrebet af dem, eller skabe dem. Du kan også lave en vaccination imod en sygdom, men som kan være at den skal fornyes engang hver tredje måned.

En vaccine, kan være både forebyggende og behandlende. Det kræver at du har kendskab til forskellige sygdomme (vidensområdet lægevidenskab) og at du har gemt noget væv fra en syg person, med en specifik sygdom, for at kunne lave en vaccine imod den. Vævet kan opbevares i lukket glaskrucker med korserveringsvæske i.

Vaccinen laves ved at koge et vævsstykke fra en person, som har været bærer af en given sygdom. Væsken er derefter bærer af smitten og ved at sprøjte det ind i kroppen, da vil kroppens forsvar sig imod den og dermed bekæmpe sygdommen.

Er man ikke syg, men skal forebygge at blive syg, vil man få det rigtig skidt i en time, og ikke kunne ret meget, andet end at ligge i sengen eller sidde og hænge ved et bord. Man er ikke smittefarlig i den periode.

I meget sjældne tilfælde ses det at en sygdom også er magisk og så kræver det et ritual også, for at fjerne sygdommen.

Niv. 2

Du kan transformere en type metal om til en anden. I transformationen, vil der være noget som går tabt, og derfor skal der bruges flere barer af en type metal, til at lave en anden. For hver grundmetalbare der skal laves om, går der en halv time. Så jo dyrere metal man vil lave, jo længere tid tager det.

Transmuterings regler - Utopia Live

Transmutering af metaller

Grundmetal	Bliver til	Nyt metal
1 Jern bar	--->	1 kobber bar
3 Jern bar	--->	1 tektonisk Jb.
4 Jern bar	--->	1 sølv bar
6 Jern bar	--->	1 guld bar
8 Jern bar	--->	1 adamant bar

1 Tektonisk jb.	--->	1 kobber bar
1 Tektonisk jb.	--->	3 jernbarer
1 Tektonisk jb.	--->	1 sølv bar
2 Tektonisk jb.	--->	1 guldbar
3 Tektonisk jb.	--->	1 adamant bar

1 Guld bar	--->	6 jernbarer
1 Guld bar	--->	4 kobber barer
1 Guld bar	--->	2 tektonisk jb.
1 Guld bar	--->	1 sølv bar
2 Guld bar	--->	1 adamant bar

Grundmetal	Bliver til	Nyt metal
1 Kobber bar	--->	1 jernbar
1 Kobber bar	--->	1 tektonisk jb.
2 Kobber bar	--->	1 sølv bar
3 Kobber bar	--->	1 guldbar
5 Kobber bar	--->	1 adamant bar

1 Sølv bar	--->	4 jernbarer
1 Sølv bar	--->	2 kobber barer
1 Sølv bar	--->	1 tektonisk jb.
2 Sølv bar	--->	1 guld bar
2 Sølv bar	--->	1 adamant bar

1 Adamant bar	--->	8 jernbarer
1 Adamant bar	--->	5 kobber barer
1 Adamant bar	--->	3 tektonisk jb.
1 Adamant bar	--->	2 sølv barer
1 Adamant bar	--->	2 guldbarer

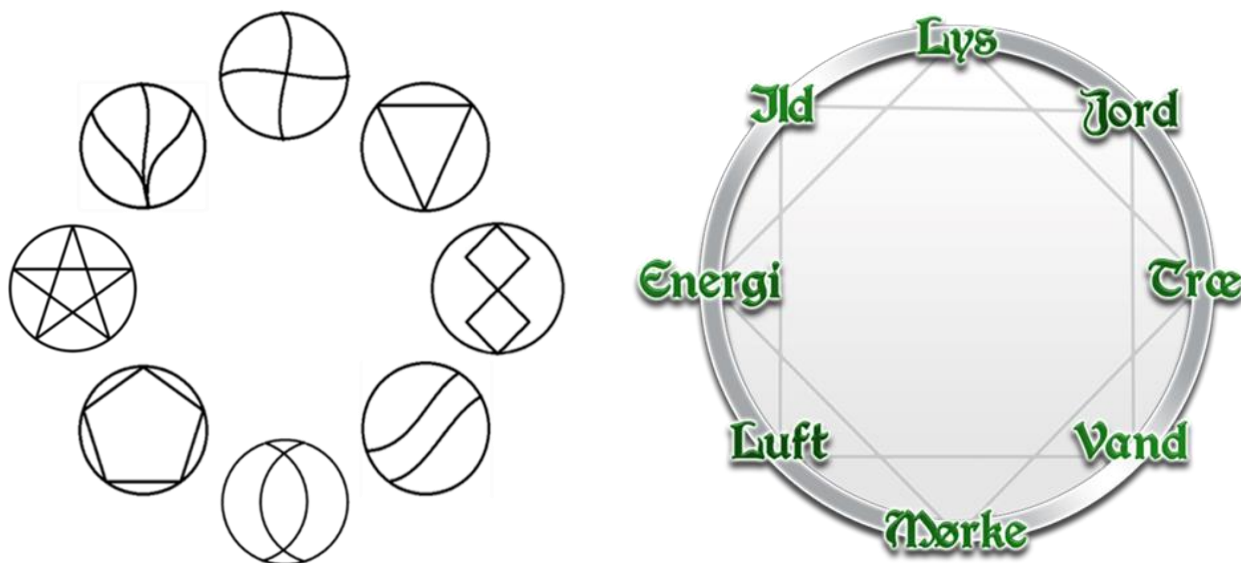
Fremgangsmåde

For at kunne transformere en type metal om til en anden type metal, har man brug for de vises sten. De vises sten kan også bruges til andre ting, nemlig til at finde ud af hvilken type magi, der er bundet i en artefakt, og deraf navnet. Det var først senere man ved et tilfælde fandt ud af, at den også kan bruges til at omdanne metaller til bedre metaller (eller omvendt).

De vises sten, er en tallerken stor flad stenplade. Som er inddelt i 8 lige store felter, hvor elementernes tegn er markeret. Felterne er afgrænset af riller i stenen (markeres med en streg), så element væskerne ikke bliver blandet. Sker det at elementvæskerne bliver blandet, da eksploderer den (man tager 4 LP i skade), så det er derfor også meget vigtigt at den står på et jævnt og solidt sted. Elementvæskerne skal naturligvis ligge i forhold til elementernes rangorden. Når pladen er lavet, kan man ligge sine barer man vil have lavet om, stablet ovenpå hinanden. Når den rette mængde tid er gået, da vil man have en ny metalbarer.

- Eks. hvis du laver en adamant bar om 8 jernbarer, da vil der efter 4 timer, ligge jernklump, til en værdi af 8 jernbarer. Du skal gå til en smed, for at få dem smeltet om til jern barer. De Visers sten, kan også bruges til finde ud af hvilket magiske element der er i en artefakt. Når man ligger et magisk artefakt i midten af stenen, da vil artefaktet flytte sig hen over det elementtegn, som er i artefaktet.

Transmuterings regler - Utopia Live



Niv. 3

At fange en sjæl

Du kan fjerne en sjæl fra en person, og fange den i en opal, som er en ædelsten. Det skal gøre som i et ritual, for at sikrer transmutøren imod ufrivillig besættelse, når sjælen skal fanges.

En krop har normalvis 1 sjæl men kan indeholde 2 sjæle. Har kroppen ikke en sjæl, da vil personen ligge i koma, da den ikke længere har en drivende kraft til at få kroppen til at leve. En person i koma, vil dø efter få dage, pga. mangel på mad og drikke.

Racer med 1 sjæl er alle mennesker, Baegaer, Einherjer, Jatnirs og Khumri. Folk med to sjæle er magikere, Adonis, Silvestris, Lykos og Zardekkere. Folk med 2 sjæle, kan ikke besættes, da der ikke er plads til flere sjæle. Hvis man fjerner en sjæl fra en person med 2 sjæle da vil det altid være den tilkomne sjæl der bliver fjernet. Hos en magiker vil det være elementet, hos Adonis er det deva sjælen, hos Silvestris vil det være dyresjælen, hos Lykos vil det være ulvesjælen. Med sjælen, forsvinder også de fysiske træk fra den sjæl.

Det kan dog ikke lade sig gøre at fjerne en Bhiru sjæl fra en Zardekker, da Turas ikke vil tillade det (Og ak den der prøver!). Det samme er gældende for Einherjer, det kan heller ikke lade sig gøre at fjerne sjælen fra dem, da Allina ikke tillader det (Og ve den der prøver!).

Fjerner du en sjæl fra person som har haft den i mere end 1 måned, da vil den person komme til at mangle den, da den er blevet en del af personen. Personen vil da føle sig ukomplet og aldrig kunne finde ro. Er det over et år personen har haft den anden sjæl, da vil denne begynde at hungre efter det personen har mistet og søge efter en erstatning, og før dette sker, vil personen ikke kunne finde ro eller lykke.

Transmuterings regler - Utopia Live

Putter man en sjæl i en krop, som kun har været vant til at have 1 sjæl, da vil de to drivkræfter i den første måned, kæmpe om hvem der bestemmer. Nogle gange kan man høre personen diskutere med sig selv, andre gange så viser det sig i hyppige meningsskift og væremåde.

At bringe noget til live

Noget der engang har været levende, men som nu er dødt, vil kunne bringes til live (Fx Frankenstein monster). Bringer man noget til live som ikke er levedygtigt af sig selv, skal bruge andre former for næring end almindelig mad, da de jo ikke kan fordøje det. De kan leve af konserverings eliksir. Hvis de ikke får det, vil de finde næring på anden vis, og det eneste der virker er blod fra levende væsner. Lever de længe nok på denne måde, vil de udvikle hugtænder og gå under betegnelsen vampyrer. De jager som regel om natten, for ikke at blive opdaget.

Disse former for forsøg med dyr, planter, mennesker og endda døde ting, har gjort at der flere steder i verden lever spor efter disse eksperimenter. Mange af dem kan man læse om ved studiet ”kryptozoologi”, hvor man mener at mange af bæstfolkene, ikke er skabt naturligt i naturen, men er blevet lavet af folk.

Ritual til sjælsudtrækning

Du tager benmel og laver en cirkel der er stor nok til at omkrænse den person, som enten skal have en sjæl trukket ud eller sat i. Det kræver hjælp fra en skygge, for at flytte en sjæl, enten fra en krop til en opal eller den anden vej. Du er jo udenfor cirkeln og kan ikke se eller røre ved sjæle, derfor har du brug for hjælp. Skygger er ikke onde, det er hvad et ritual bliver brugt til, som betragtes som ondt.

1. **Forberedelse:** Transmutøren skal tegne en cirkel i jorden med benmel og cirklen skal være hel. Transmutøren skal stå udenfor cirklen, så skyggen ikke kan besætte denne.
 2. **Placeringen:** Du ligger derefter kroppen i midten af den ubrudte benmelscirkel sammen med opalen. Der må kun ligge én krop i cirklen ad gangen.
 3. **Påkaldelsen:** Transmutøren tager kontakt til en skygge fra Den Anden Verden og giver den en lille offergave, som tak for at den er kommet. Det kan f.eks. kan være lidt af transmutørens blod (mister 1 LP), et dødt dyr, en ædelsten eller lignende. For at påkalde skyggen siges:
”Kanpa anna! Dlibat rabuti niggurath maski!”
 4. **Effekten:** Derefter siger transmutøren, hvad denne gerne vil have hjælp til. Det kan være at flytte en sjæl fra en person over i opalen eller omvendt.
 5. **Belønningen:** Derefter spørger transmutøren hvad skyggen vil have som belønning og finder belønningen, som plejer at være tilsvarende den første ofring. Det kan dog ske, at skyggen snyder transmutøren og der ikke sker noget – det kommer an på offergavens størrelse.
- Afslutning:** Transmutøren takker skyggen for at have hjulpet, siger *”Barra mas - ssaratu - barra!”* og ånden forsvinder. Derefter kan cirklen ophæves uden risiko for besættelse.

Transmuterings regler - Utopia Live

Element sten

Du kan også fange elementet lys i en lyssten, elementet jord i en jordsten, elementet træ i et forstenet træstykke, elementet vand i en vandsten, elementet mørke i en skyggesten, elementet luft i en svævesten, elementet energi i en magnetsten og elementet ild i en lavasten.

Disse sten er meget sjældne, da de findes meget få steder i naturen, men kan også laves kunstigt med transmutering. Først så skal man fange det ønskede element i en opal, derefter så overfører man elementet til den type sten, som tilhører det element. Elementstenene har forskellige egenskaber, som kan ses herunder.

Lyssten: Lyssten lyser altid også i fuldstændig mørke. Lyssten kan inddæmme korruperede områder, og efter flere årtier vil korrupsionen forsvinde, og naturen vil vende tilbage til normal.

Jordsten: Jordsten kan hvis man ligger den ovenpå en bunke sten, lave en stengolen, som er et selvstændigt tænkende væsen. Ligger en jordsten i nok årtier, da vil der til sidst komme et bjerg.

Træsten: Træsten kan få en skov til at vokse op. Ligger den i nok årtier, vil træerne også blive tænkende, talende og kunne flytte sig. Det er den måde Den vandrende skov er opstået.

Vandsten: Vandsten tiltrækker vand, og ligger man den et sted, da vil det være muligt at grave en brønd der efter 1 år. Ligger den i flere årtier, vil der komme en kilde, som kan blive til en flod/sø.

Skyggesten: Skyggesten kaster ingen skygge, og kan bruges til at rejse ind i Den Anden Verden. Skyggesten har også før været brugt til at lave portaler ind i Den Anden Verden.

Svævesten: De kan svæve, og bliver de ikke stoppet, så bliver de ved med at flyve opad. De kan bruges til at holde en flyvende ballon flyvende eller styre den i en bestemt retning.

Magnetsten: Magnetsten har to ender, en der tiltrækker andre elementsten og en der afskyer andre elementsten. Alle magnetsten, vil altid blive tiltrukket af alle typer metaller, da de er magnetiske.

Lavasten: Sætter ild i alt hvad den rører ved, med undtagelse af ting der er i vand. Ligger den et sted længe nok, vil natur blive til ørken og ligger den i flere år tier, da vil der komme en vulkan.