



Secoli Bui

Alchimia

L'ALCHIMIA

Viene definito “Alchimista” chiunque sia in grado, attraverso un laboratorio alchemico adeguatamente attrezzato, di creare delle Pozioni a partire da ingredienti vari raccolti a Braara. I reagenti più comuni sono le 5 Erbe magiche, ma nell'alchimia si fa uso anche dei 5 metalli magici, di piante rare e di ingredienti estratti da creature di vario tipo.

La tua capacità di creare Pozioni è data dalla tua abilità di Alchimia.

- ❖ **Estrarre e Conservare Erbe:** Puoi estrarre le 5 erbe magiche di Braara (descritte sotto). Puoi inoltre ogni evento conservare un numero di Erbe pari ad i punti che hai speso in Alchimia.
- ❖ **Unguenti:** Le pozioni di prima cerchia, ottenute con Alchimia 5.
- ❖ **Decotti:** Le pozioni di seconda cerchia, ottenute con Alchimia 10.
- ❖ **Distillati:** Le pozioni di terza cerchia, ottenute con Alchimia 15.
- ❖ **Elisir:** Le pozioni di quarta cerchia, ottenute con Crea Pozioni IV.

Alchimia 15 e Crea Pozioni IV sono acquistabili con gli OSP.

Un alchimista trae il suo potere dalle risorse naturali, per tanto avrà bisogno di Attrezzi per Estrarre le Erbe, e magari più in là anche gli attrezzi per Estrarre ingredienti più complessi.

Gli attrezzi da alchimista necessari diventano sempre più complessi ed elaborati man mano che si vogliono creare pozioni e veleni più puri. I Laboratori Alchemici sono suddivisi per la cerchia delle Pozioni che sono in grado di produrre.

- ❖ **Laboratorio Alchemico per Unguenti:** mortaio e pestello.
- ❖ **Laboratorio Alchemico per Decotti:** mortaio e pestello, fornello.
- ❖ **Laboratorio Alchemico per Distillati:** mortaio e pestello, fornello, vetri da chimico.
- ❖ **Laboratorio Alchemico per Elisir:** mortaio e pestello, fornello, vetri da chimico, storte.

Sarà tua cura possedere non solo tutti gli attrezzi necessari, ma anche boccette, liquido colorato e impiastri vari necessari a simulare un unguento, un decotto, un distillato etc...

Il liquido inserito nelle boccette deve contenere solo acqua e colorante per alimenti.

Dopo aver simulato la realizzazione del composto dovrai compilare il cartellino appropriato da attaccare alla boccetta, secondo i codici che ti saranno forniti prima dell'inizio del live.

Nel cartellino indicherai, oltre al codice, la modalità di somministrazione (Contatto, Ferimento, Ingestione, Lancio).

I cartellini non utilizzati, quelli delle pozioni consumate e l'elenco dei codici vanno restituiti al master al termine dell'evento, durante la fase del check-out.

Al check-in il gruppo master potrebbe fornire ai personaggi con Alchimia da uno a tre esemplari di ogni erba, che potranno essere utilizzati in ruolo per simulare in maniera visivamente più accurata la creazione di un composto alchemico

Nella zona di gioco, il più delle volte saranno presenti le sole etichette con il nome dell'erba da raccogliere con gli adeguati strumenti di estrazione. L'utilizzo dell'etichetta è necessario ai fini della preparazione di qualsiasi creazione alchemica. Tutte le pozioni hanno un valore pari al valore delle

Erbe, più 2 Dragoni per Cerchia di Manodopera (da 2 a 8 Dragoni).

Esistono anche delle Pozioni nocive note come Veleni. Anch'essi si dividono in Unguenti, Decotti, Distillati, ed Elisir, ma per essere applicati serenamente è richiesta l'abilità avanzata Maneggiare Veleni: l'abuso di veleni senza questa abilità infligge immediatamente la chiamata del Veleno all'utilizzatore.

I veleni da **ingestione** devono essere fatti ingerire alla vittima direttamente o mescolato con bevande/cibi. La vittima del veleno da ingestione subisce gli effetti del veleno dopo aver bevuto l'intera boccetta oppure dopo un sorso della bevanda o un boccone del cibo che è stato avvelenato. Con una dose si può avvelenare al massimo un boccale di bevanda o l'equivalente di un piatto di cibo. Il veleno posto in un cibo o una bevanda smette di essere nocivo al massimo dopo 10 minuti. Sarà un master ad avvicinarsi alla vittima nel momento in cui si manifesta l'effetto per comunicarglielo con discrezione. O potrà essere l'avvelenatore stesso a fare la chiamata se è nelle vicinanze.

Il veleno da **contatto** deve essere posto a contatto con la pelle scoperta del bersaglio, tramite un oggetto, come un bracciale o una casacca impregnati della sostanza. Il veleno posto su un oggetto rimane nocivo per massimo 1 ora o finché non viene rimosso con una sostanza alcolica.

Il veleno da **lancio** deve essere reso tramite un'ampolla in materiale morbido e senza anima, che possa essere lanciata. L'oggetto deve colpire il bersaglio, anche sull'armatura o sull'arma impugnata. Se viene colpito lo scudo l'effetto non si verifica e la boccetta si considera rotta. Ciascuna ampolla è monouso, il cartellino va tolto dopo averla lanciata.

Per usare i veleni da lancio occorre avere l'abilità base Armi a Distanza 1 o essere in grado di creare il veleno da lancio in questione.

Il veleno da **ferimento** deve entrare in contatto con il sangue della vittima per avere effetto, tramite ad esempio la ferita di una lama. Per usufruire di questo tipo di veleni occorre anche possedere l'abilità necessaria a maneggiare l'arma.

Il veleno viene eliminato dall'arma dopo 1 ora o dopo il primo colpo che ha toccato il bersaglio, sulla pelle o sull'armatura, e non è più efficace.

Pozioni Permanenti e Temporanee

Tutti gli alchimisti sanno che per creare una vera pozione, duratura nel tempo, è necessario trovare un luogo di potere e seguire le leggi degli astri. Questo vuol dire che è possibile creare Pozioni Permanenti SOLO durante gli eventi. Le Pozioni Permanenti sopravvivono tra un evento ed un altro, andando ad aggiungersi all'arsenale dell'alchimista, o alla sua possibilità di guadagno... Questo, tuttavia, non vuol dire che gli Alchimisti non sappiano sfruttare il loro tempo efficacemente. Infatti, ogni evento, gli alchimisti sanno disporre delle loro abilità per creare delle Pozioni Temporanee, delle creazioni che funzionano in tutto e per tutto come le loro versioni permanenti, ma che alla fine dell'evento perderanno completamente la loro efficacia. La quantità di Pozioni Temporanee che avrai disponibili all'inizio di ogni evento è data dalla tua capacità di Alchimia:

- ❖ **Alchimia 5:** 1 Unguento Temporaneo.
- ❖ **Alchimia 10:** 2 Unguenti, o 1 Decotto Temporanei.
- ❖ **Alchimia 15:** 4 Unguenti, o 2 Unguenti ed 1 Decotto, o 2 Decotti, o 1 Distillato Temporanei.
- ❖ **Crea Pozioni IV:** La Somma delle Cerchie delle Pozioni Temporanee deve essere uguale a 6.
Es.: 6 Unguenti, o 3 Unguenti, 2 Decotti, e 1 Distillato Temporanei, o 1 Decotto ed 1 Elisir etc.

Erbe

NOME	EFFETTO	COLORE	STRUMENTI DI ESTRAZIONE
A = PETALO DI ARTEMIA	Rallenta circolazione/antidoto	Bianco	Guanti, pinze
B = FOGLIA DI BREESA	Accelera la circolazione/cicatrizz ante	Rosso o rosa	Forbici o falcetto (non indispensabili)
C = RADICE DI CONDRIO	Stimola la mente/allucinogena	Giallo / verde	Pinze, seghetto
D = ESSENZA DI DIMIO	Stimola muscolatura e la respirazione	Blu o viola	Provetta, pinze, acqua
E = POLVERE DI EXIMA	Altamente tossico	Nera o Marrone	Guanti, pinze, provetta

Minerali e Metalli

NOME	NATURA	COLORE	STRUMENTI DI ESTRAZIONE	UTILIZZO
FERRO	Naturale	Grigio scuro	piccone, scalpello, martello	Armi/Armature/Utensili
BRONZO	Naturale	Marrone o Rosso brillante	piccone, scalpello, martello	Denaro e Ornamenti
ARGENTO	Naturale	Grigio brillante	piccone, scalpello, martello	Denaro e Ornamenti
ORO	Naturale	Giallo brillante	piccone, martello	Denaro e Ornamenti
OSSIDIANA	Magica	Nero	martello, scalpello, guanti	Materia magica oscura
VEROFUOCO	Magica	Rosso intenso	martello e scalpello	Materia magica della sfera del fuoco

ARCANITE	Magica	Viola intenso	martello e scalpello	Materia magica della sfera arcana
GELOVIVO	Magica	Blu intenso	martello e scalpello	Materia magica della sfera del gelo
METALLO MISTICO	Magica	Grigio intenso	martello e scalpello	Materia magica della sfera mistica

TRASMUTAZIONE

Attraverso un tipo di circolo magico (utilizzabile solo per i riti di trasmutazione) è possibile cambiare la natura di un ingrediente naturale o magico (uno per volta) in un altro. Tutto questo ha un costo ovviamente.

L'ultimo ingrediente del rito è sempre il sangue dell'alchimista (che subisce un danno come specificato dall'abilità speciale TRASMUTAZIONE).

Il rituale compiuto deve avere una durata minima di 10 minuti.

La cura e l'arricchimento del disegno dei circoli, della scenografia e la sceneggiatura del rituale di trasmutazione potrebbero a discrezione del master avere effetti migliori o peggiori del previsto.





Di sotto sono riportate le formule di Trasmutazione più conosciute.

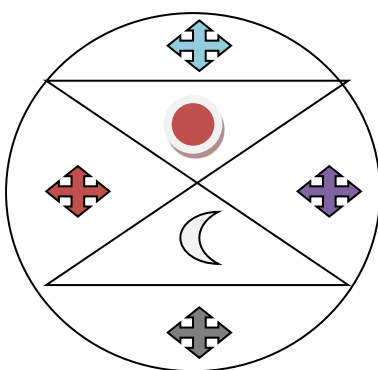
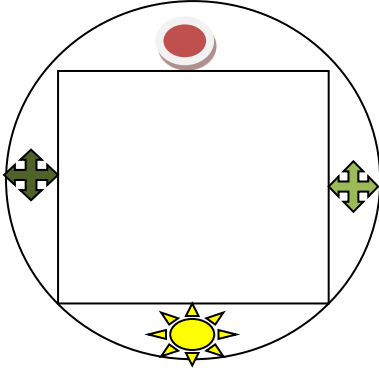
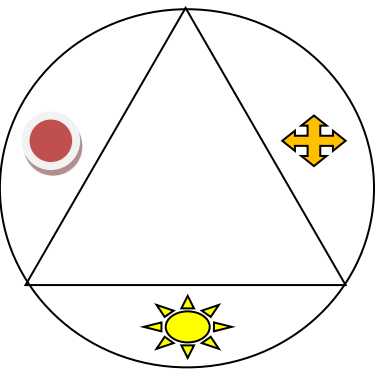
FORMULE DI TRASMUTAZIONE CONOSCIUTE

INGREDIENTI SACRIFICATI	INGREDIENTI OTTENUTI	MOMENTO IN CUI EFFETTUARE IL RITO
Sangue + B + C	A	GIORNO
Sangue + C + D	B	GIORNO
Sangue + D + E	C	GIORNO
Sangue + E + A	D	GIORNO
Sangue + A + B	E	GIORNO
Sangue + ORO	ARGENTO	GIORNO
Sangue + ARGENTO	BRONZO	GIORNO
Sangue + BRONZO	FERRO	GIORNO
Sangue + VEROFUOCO + GELOVIVO + ARCANITE + METALLO MISTICO	OSSIDIANA	NOTTE (<i>ILLEGALE</i>)
Sangue + OSSIDIANA	VEROFUOCO + GELOVIVO + ARCANITE + METALLO MISTICO	GIORNO (<i>ILLEGALE</i>)

Esempi di cerchi di trasmutazione, ogni personaggio può crearne altri liberamente:

Esempi di cerchi di trasmutazione, ogni personaggio può crearne altri liberamente:

Legenda:  = Sangue;  =Ingrediente X ;  Simbolo Giorno  simbolo Notte



ALFABETO ALCHEMICO

L'Ordine di Ametista utilizza dei simboli peculiari per illustrare le formule di creazione dei composti alchemici. Essi sono conosciuti solo dagli alchimisti appartenenti all'Ordine di Ametista.

- 
- | | |
|-------------------------------|-----------------------|
| • ☿ = Artemia | • ♀ = Infondere |
| • ☽ = Breesa | • ☼ = Olio |
| • ☿ = Condrio | • ☿ = Ferro |
| • ☿ = Dimio | • ☿ = Rame |
| • ☿ = Exima | • ☿ = Mercurio |
| • ☿ = Fuoco / Scaldare | • ☿ = Magnesio |
| • ☿ = Portare ad Ebollizione | • ☿ = Bronzo |
| • ☿ = Distillare | • ☿ = Argento |
| • ☿ = Mescolare / Mescere | • ☿ = Oro |
| • ☿ = Aggiungere | • ☿ = Verofuoco |
| • ☿ = Sottrarre | • ☿ = Gelovivo |
| • ☿ = Acqua / Idratare | • ☿ = Arcanite |
| • ☿ = Disidratare / Essiccare | • ☿ = Metallo mistico |
| • ☿ = Decantare | • ☿ = Ossidiana |
| • ☿ = Riposare / Raffreddare | • ☿ = Elemento A |
| • ☿ = Polverizzare | • ☿ = Elemento B |
| • ☿ = Giorno | • ☿ = Elemento C |
| • ☿ = Notte | • ☿ = Elemento D |
| • ☿ = Pestare | • ☿ = Elemento E |
| • ☿ = Filtrare | |

POZIONI

Unguenti	Erbe per la Permanenza	Durata	Somministrazione	Spiegazione
Impiastro Curativo	2A+B	Istantanea	Contatto	Guarisci una ferita: Il bersaglio guarisce 1 PF (Passa da -1 a 0, e da 0 ad 1). Non cura Debilitazione.
Pelle di Quercia	C+2E	Sino alla fine del prossimo combattimento	Contatto	+3 PV, Non si somma ad altre pozioni che forniscono bonus ai PV.
Elisir d'Amore	C+2D	10s 5min	Ingestione	LORE: Infatuati di me
Richiamo della Trama	A+B+C	Istantanea	Contatto	Ricarica 2 punti magia/preghiera.
Decotti				
Libertà di Movimento	2A+2B+2E	Sino alla fine del prossimo combattimento	Ingestione	Sei immune alla paralisi
Coraggio	4A+B+C	Sino alla fine del prossimo combattimento	Ingestione	Sei immune alla paura
Decotto di Metallo Magico	A+B + 1 Dose di Polvere di Metallo Magico [2 Dragoni d'oro di valore]	Sino alla fine del prossimo combattimento	Ingestione	Questa pozione ha 4 effetti diversi per metallo magico utilizzato nella creazione della pozione*.
Dono di Von Revien	3B+3D	Sino alla fine del prossimo combattimento	Ingestione	+3 PV, Non si somma ad altre pozioni che forniscono bonus ai PV.+1 Resistenza Might, +1 Rissa.
Distillati				
Forza del Gigante	3A+2B+3C+D	Sino alla fine del prossimo combattimento	Ingestione / Iniezione	Puoi fare una chiamata CRUSH ogni 10s utilizzando un arma da mischia impugnata a 2 mani. Massimo 3 chiamate. Ottieni +2 Rissa.
Seconda Vita	2A+3B+3C+D	Istantanea	Ingestione/ Iniezione	Il bersaglio guarisce tutti i PV e i PF. Inoltre non è più Debilitato

Invulnerabilità	A+B+C+3D+3E	Sino alla fine del prossimo combattimento	Ingestione/ Iniezione	Hai 10s di Immunità alle chiamate ARCANI, MIGHT, LORE quando ha inizio il tuo prossimo combattimento.
Pelle di Pietra	2A+2B+2C+D+2E	Sino alla fine del prossimo combattimento	Ingestione/ Iniezione	+9 PV. Non si somma ad altre pozioni che forniscono bonus ai PV
Elisir				
Coda di Lucertola	4A+2B+6D	Sino alla fine del prossimo combattimento	Ingestione / Iniezione	Sei immune alle Menomazioni [SPECIALE: Se questa pozione viene somministrata fuori dal combattimento rigenera anche mutilazioni permanenti, come arti mancanti, orecchie, lingua, occhi, o altri organi].
Piedi Saldi	4A+3B+C+2D+2E	Sino alla fine del prossimo combattimento	Ingestione / Iniezione	Non puoi essere spostato da effetti magici o abilità contro la tua volontà
Occhio di Falco	7A+4D+E	Sino alla fine del prossimo combattimento	Ingestione / Iniezione / Gocce per gli occhi	Puoi fare la chiamata THROUGH ogni 10s con le tue armi da mischia per 3 volte. Se già sei in grado di fare questa chiamata, puoi invece fare la chiamata ZERO ogni 10s con le tue armi da mischia, sempre per 3 volte.
Urlo Spettrale	4A+2B+C+D+4E	Sino alla fine del prossimo combattimento	Ingestione / Iniezione	Puoi fare una singola chiamata "MASS LORE: Scappate!"

POTERI DEL DECOTTO DI METALLO MAGICO

- **Verofuoco:** Ti dona l'abilità avanzata Ira (Vedi il manuale Avanzamento ed OSP)
- **Gelovivo:** Ti dona l'abilità avanzata Concentrazione (Vedi il manuale Avanzamento ed OSP)
- **Arcanite:** Puoi effettuare una singola chiamata "LORE: Cadi a Terra"
- **Metallo Mistico:** Ti dona l'abilità avanzata Formula Istantanea per il prossimo incantesimo che lanci (Vedi il manuale Avanzamento ed OSP)

SEGRETI DEGLI APOTECARI

Questa lista di pozioni è accessibile solo per i membri della Loggia degli Apotecari. Tutte queste pozioni richiedono l'utilizzo di ingredienti speciali oltre alle erbe magiche di Braara

Unguenti	Ingredienti per la Permanenza	Durata	Somministrazione	Spiegazione
Salasso	2B+ Una Sanguisuga	Sino alla fine del prossimo combattimento	Contatto in operazione medica	I tuoi PV diminuiscono di 3, ma ottieni: +1 Resistenza Lore +1 Resistenza Might
Bile di Gigante	A+D+Una dose di bile di Gigante	Sino alla fine del prossimo combattimento	Contatto	Sei immune alla stanchezza e alla debilitazione, +2 Rissa.
Decotti				
Decotto di Mutato	2B+2C+D+ Campione di Mutazione	Istantanea	Ingestione	Recuperi 2 Resistenze Arcane
Siero Immunizzante	B+C+D+una dose di sangue della persona che deve bere il veleno + il veleno da bere	Sino alla fine della giornata di gioco.	Ingestione	Sei immune al veleno con cui è stata creata la pozione.
Distillati				
Soluzione di Flegma	5A+3C+Un Occhio di Elfo	Sino alla fine del prossimo combattimento	Ingestione / Iniezione	Sei immune ai prossimi 3 colpi che subisce
Benedizione del Margravio	6B+C+D+Una dose di Sangue di Licantropo	Sino alla fine del prossimo combattimento	Ingestione / Iniezione	Rigeneri 3 punti di Vigore ogni 10s.
Elisir				
Eucrasia	4A+3B+3C+E +Pezzo di Antico	Istantanea	Ingestione / Iniezione	LORE: Diventa tutt'uno con la magia di Braara (Il bersaglio ottiene +5 punti Magia/ Preghiera. Ti dà anche 1 Resistenza Arcane. Questi punti e la Resistenza, una volta consumati non vengono ripristinati. Se il bersaglio non aveva abilità di Magia / Preghiera, ottiene accesso solo

				agli Incantesimi base. Gli effetti di questa pozione non sono cumulabili)
Essenza del Berserker	2A+3B+4C+3D+E+Un Cuore di Bestia	Sino alla fine del prossimo combattimento	Ingestione / Iniezione	Ottieni +6 Vigore, L'abilità Ira (vedi Avanzamento ed OSP), e la competenza nelle armi a due mani (Armi da mischia 3). Tuttavia, perdi l'Abilità Erudizione.
Anabolizzanti	3A+D+6E+2 Dita di Orco	Sino alla fine del prossimo combattimento	Ingestione / Iniezione	Ottieni L'Abilità Forza (vedi Avanzamento ed OSP), e +3 Rissa

SEGRETI DEI TRASMUTATORI

Questa lista di veleni è accessibile solo per i membri dei Trasmutatori. Tutti questi veleni richiedono l'utilizzo di ingredienti speciali oltre alle erbe magiche di Braara.

Unguenti	Erbe per la Permanenza	Durata	Spiegazione
Puzzo della Tomba (Da lancio)	A+D+ Una dose di sangue di Non-morto	10s / 5min	LORE: Allontanati
Disdegno di Borell (Da lancio)	2E + Lingua di Mutato	10s / 5min	LORE: Sei Muto
Decotti			
Miasma lacrimogeno (Da lancio)	2E+3D+ Secrezione di rospo	10s / 5 min	LORE: Sei Cieco
Legno in Ferro	2A+C+2E+ Polvere di ferro e Corteccia	Sino alla Fine del prossimo combattimento	Applicato su uno scudo, lo rende immune a 1 Crash
Distillati			
Distillato corrosivo	3B+4C+D+ Bile di Verme gigante	Sino alla fine del prossimo combattimento	Applicato su un'arma, dà la possibilità di utilizzare un Through con essa ogni 10 secondi.
Arti di Sale (Da lancio)	2A+B+2C+2D+E+ Occhio di Driade	10s / 5min	LORE: Le tue braccia sono paralizzate!
Elisir			
Elisir di Mithril	3B + 3C + 3E +	10s / 5min	LORE: Dormi

(Da lancio)	polvere di Mithril		
Fermezza dell'Indomito	5B+C+5D+ Droghe degli indomiti	Sino alla fine del prossimo combattimento	Chi lo respira è immune agli effetti di paura, sonno e controllo mentale
Nebbia di Asus (Da Lancio)	1A + 1B + 1C + 1D + 1E+ polvere di ossidiana.	10s / 5min	LORE: i tuoi oggetti magici non funzionano

ALCHIMIA DEI PREDATORI DI VON REVIEN

Questa lista di pozioni è accessibile solo per i membri dei Predatori di Von Revien. Tutte queste pozioni richiedono l'utilizzo di ingredienti speciali oltre alle erbe magiche di Braara. L'Alchimia dei Predatori ha degli effetti collaterali, per questo motivo ogni pozione oltre al suo effetto benefico, ha sempre un malus

Decotto	Ingredienti per la Permanenza	Durata	Effetto	Malus
Cuore d'acciaio	1A+3C+1E + una dose del Tuo Sangue	Sino alla fine del prossimo combattimento	Sei immune agli effetti di ammalimento	Il Tuo Vigore massimo è ridotto di 3 sino alla fine dell'evento.
Diga	2A+1B+2D+ l'occhio di un Non morto	Sino alla fine del prossimo combattimento	+1 Resistenza Might, e sei immune al danno del prossimo colpo che subisci	Il prossimo colpo ti butta a terra
Riflessi di mosca	2C+3D+ Il dito di un orco	Sino alla fine della prossima rissa.	+3 Rissa.	A fine rissa sei stordito come se fossi ubriaco. Svela un tuo segreto alla prima occasione.
Bomba magica (Da Lancio)	1A+3B+1E+ Una dose di polvere di spettro	Istantanea	Pozione lanciata: come per Veleno da Lancio. MASS ENCHANTED THROUGH.	Ti si intorpidiscono le dita: non riesci a prendere altre pozioni sino alla fine del combattimento in cui l'hai usata (puoi comunque difenderti e combattere normalmente)

Sacrificio	3A+2E+ Il cuore di un Mutato	Istantanea	Rigenera tutto il vigore.	Alla fine dello scontro subisci un FATAL.
Predatore Notturmo	1B+2C+2D+ una ghiandola di qualsiasi mostro	Sino alla fine del prossimo combattimento	Se fronteggi un mostro dopo che il sole è tramontato puoi usufruire di una chiamata "LORE: Sei paralizzato".	Spendi una resistenza a tua scelta
?	Occhio di Beholder	?	?	?
?	Laringe di Demone	?	?	?
?	Ghiandole di Minotauro	?	?	?
?	Bile di Noctifero	?	?	?
?	Organo di Licantropo	?	?	?

VELENI

Unguenti	Erbe per la Permanenza	Durata	Spiegazione
Sangue di Ratto	B+D+E	10s / 5min	Puoi usare la chiamata "LORE: Sei Cieco"
Morso di Biscia	3E	Istantanea	Puoi usare la chiamata THROUGH
Gengive Sanguinanti	3B	10s / 5min	Puoi usare la chiamata LORE: Sei muto
Decotti			
Sussurri Diabolici	4B+2E	10s / 5min	Puoi usare la chiamata LORE: Dimmi la Verità
Mani Tremanti	3B+C+D+E	10s / 5min	Puoi usare la chiamata LORE: Getta l'arma
Bacio del Lebbroso	5A+B+3C	10s / 5min	Puoi usare la chiamata LORE: Il tuo arto non funziona
Distillati			
Morsa Stretta	2B+4D	10s / 5min	Puoi usare la chiamata LORE: Sei paralizzato
Abbraccio del sonno	3B+3C+3E	Istantanea	Puoi usare la chiamata ZERO
Saluto di Louren	6A+B+D+E	Istantanea	Puoi usare la chiamata FATAL