

# ALCHIMIA

L'alchimista è uno studioso che si specializza nell'uso e nella realizzazione di veleni e pozioni, tramite trasmutazioni chimiche è anche in grado di compiere azioni che, apparentemente, possono sembrare magiche ma che non lo sono.

Questa abilità viene acquisita a due livelli, il primo permette solo di riconoscere se la sostanza che si sta studiando è un veleno oppure una medicina, con il secondo si può dichiarare di essere un alchimista.

All'inizio è possibile scegliere una pozione/veleno da quelle di primo grado, più le pozioni di base. Si hanno a disposizione tre erbe base a caso.

Ogni volta che si trova una ricetta, un veleno o una pozione, per imparare a prepararla bisogna spendere un totale di punti esperienza pari al grado della pozione da apprendere (es. una pozione di grado 1 costa 1 Px, una pozione di grado 2 costa 2px e così via).

## Pozioni di base

Nome della pozione	Componenti	Preparato
Olio di conservazione	Olio minerale	Infuso
Fumogeno	60g. nitrato di potassio e zucchero	Cataplasma e deve essere acceso con una fonte infuocata

### Primo Grado:

- Unguento guaritore
- Pozione di sonno
- Veleno di furia
- Antidoto alla paralisi

### Secondo Grado

- Pozione di Guarigione
- Antidoto alla demenza
- Veleno di Paralisi
- Veleno di sguardo malefico
- Veleno di Oblio

### Terzo Grado

- Pozione di Forza
- Pozione d'amore
- Pozione di rigenerazione minore
- Veleno di morte apparente
- Antidoto al veleno di morte apparente

### Quarto Grado

L'alchimista diventa più che esperto e comincia a studiare organica e temporale. È in grado di creare pozioni come:

- Pozione di Verità

- Veleno Nero
- Veleno di ipnosi
- Veleno di demenza
- Antidoto al veleno nero

### **Quinto Grado**

L'alchimista diventa Maestro signore di ogni trasmutazione. È in grado di creare queste pozioni:

- Pozione di sbalordire
- Pozione di Rigenerazione
- Pozione di Ristorare
- Antidoto supremo
- Veleno di Morte
- Polvere esplosiva
- Pozione contro il vampirismo

### **Descrizioni:**

E' possibile preparare una pozione conoscendo il metodo di preparazione. A seguire ci sono i 4 Metodi:

◦**INFUSO**: si versa acqua calda sulla parte utilizzata dell'erba posta in un recipiente di vetro o terracotta; dopo un periodo di riposo o infusione (5-10 minuti), si mescola e si filtra.

Il tempo di preparazione totale è di 20 minuti.

◦**DECOTTO**: la parte utilizzata dell'erba va posta in acqua fredda in un recipiente provvisto di coperchio e portata ad ebollizione, lasciando poi sbollire per un tempo variabile dai 5 minuti (fiori, foglie, steli) ai 10-20 minuti (radici, cortecce, frutti).

Il tempo di preparazione totale è di mezz'ora.

◦**CATAPLASMA**: è un preparato di consistenza molle confezionato pestando erbe fresche, o cocendo in acqua o latte o a vapore le erbe essiccate fino a ridurle in pasta. Il cataplasma, tiepido o freddo, si stende su una garza e si applica esternamente sulla parte dolorante.

Il tempo di preparazione è di mezz'ora.

◦**SUCCO**: la pianta fresca viene ridotta in polpa mediante l'utilizzo di un mortaio. Poi occorrerà passare la polpa in un telo a trama fine e strizzare il tutto per estrarne il succo.

Il tempo di preparazione è di 10 minuti.

◦**POLVERE**: *Le piante vengono ridotte in polpe e poi lasciate essiccare, poi si tritano con l'utilizzo del mortaio. I componenti vanno tritati e preparati in acqua bollente per 12 minuti, il preparato va fatto asciugare al sole o dentro un pentolino senza altro componente e lasciato al fuoco per qualche min.*

Nome Pozione	Componenti	Preparazione
Unguento Guaritore	Achillea 3unità	Cataplasma
Pozione di Sonno	Astonia 3 unità	Infuso/Polvere
Pozione di Guarigione	Acalipha 2u/Assenzio 1u/Altea 2u	Decotto
Pozione di Forza	Artemisia 4 unità	Infuso
Pozione d'amore	Santoreggia 3u/Valeriana 2u	Decotto
Pozione di rigenerazione minore	Achillea 2u/Artemisia3u	Infuso
Pozione di Verità	Kobak 5 unità	Decotto/Cataplasma
Pozione di Sbalordire	Anice3u/Ruta 3u	Decotto/Cataplasma/Polvere
Pozione di rigenerazione	P.rigenerazione min. Achillea2u	Decotto
Pozione di ristorare	Assenzio 3 u/Achillea 6u	Infuso
Pozione contro il vampirismo	Argento 2g./Achillea/Assenzio	Decotto
Polvere Esplosiva	Zolfo 4g./Ferro2g./litio 3g.	Polvere

Nome Antidoto	Componenti	Preparazione
Antidoto alla paralisi	Ginepro/Nepetella	Decotto
Antidoto alla demenza	Dryas 4 unità	Succo
Antidoto al veleno di morte apparente	Artemisia/Edera3u/Eufrasia2u	Infuso
Antidoto Al veleno nero	Valgarea/Tukrak	Decotto
Antidoto supremo	Tutti gli antidoti/Acalipha 4 unità	Decotto

Nome Veleno	Componenti	Preparazione
Veleno di furia	Ginepro/Santoreggia	Decotto
Veleno di Paralisi	Dafne 4 unità	infuso
Veleno di sguardo malefico	Stramonio 5 unità	Infuso
Veleno di Oblio	Dulcamara 3 unità	Succo
Veleno di morte apparente	Giusquiamo 3 unità	Infuso
Veleno Nero	Cicuta2 unità/Assenzio	Decotto/Cataplasma
Veleno di ipnosi	Verato 4 unità	Decotto
Veleno di demenza	Dulcamara/Glandiflora	Infuso
Veleno di Morte	Assenzio/Loto Nero/Cicuta	Infuso/Cataplasma

**Pozioni:**

<u>Unguento Guaritore</u> Una crema che posta sulle ferite fa recuperare 2 pf, facendo richiudere la ferita (tempo di azione 2 min).
<u>Pozione di Sonno</u> Una polvere/infuso che se annusato/ingerito fa addormentare il soggetto
<u>Pozione di Guarigione</u> Una pozione che ripristina tutti i pf del soggetto (non contando l'armatura, tempo di azione 2min)
<u>Pozione di Forza</u> Una pozione che rende il soggetto più forte del doppio per 2 min (Double con le armi)
<u>Pozione d'amore</u> Questa speciale pozione fa innamorare il soggetto della prima persona che vede dopo averla bevuta. (Natural Charme) durata: 1 ora
<u>Pozione di rigenerazione minore</u> E in grado di rigenerare la carne e ripristina 1 pf ogni 15 secondi in base a quante achillee usate (2 Achillea = 2pf e così via)
<u>Pozione di Verità</u> Chi la beve deve dire la verità per 6 min.
<u>Pozione di Sbalordire</u> Chi la beve entra in uno stato confusionale nella quale qualunque cosa gli viene detta o fatta vedere lo stupisce. Dura 6 min
<u>Pozione di rigenerazione</u> E in grado di rigenerare nervi, ossa, carne ecc... (tempo di azione 8 min, in 8 min si rigenera un arto avendo il pezzo mancante, se si deve rigenerare dal nulla agisce in 6 giorni)
<u>Pozione di ristorare</u> Ripristina a pieno tutte le funzioni vitali del personaggio. (recupera liv persi, recupera tutti i pf, recupera tutti i cartellini magia, recupera tutti i talenti e le abilità, agisce in 10 min)
<u>Pozione contro il vampirismo</u> Fa tornare una creatura vampirizzata, normale (deve essere somministrata entro 3 ore)
<u>Polvere Esplosiva</u> Speciale polvere nera che a contatto con la fiamma esplode causando 5 danni mass strikedown flame. *

**Veleni:**

<u>Veleno di furia</u> Il soggetto viene colpito da collera improvvisa (stesso effetto dell'abilità furia, agisce in 15 sec)
<u>Veleno di Paralisi</u> Il soggetto rimane paralizzato (agisce in 15 sec e dura 1 min)
<u>Veleno di sguardo malefico</u> Il soggetto vedrà le cose che lo spaventano di più al mondo perdendo completamente il contatto con la realtà (durata 5 min)
<u>Veleno di Oblio</u> Chi lo beve non ricorderà nulla di ciò che gli è successo nelle ultime 2 ore.
<u>Veleno di morte apparente</u> Chi la beve viene colto da morte improvvisa (se l'antidoto non gli viene somministrato entro 2 giorni il soggetto morirà)
<u>Veleno Nero</u> Chi beve di questo veleno si fa subito un danno +1 ogni 10 min
<u>Veleno di ipnosi</u> Funziona come l'incantesimo ipnosi
<u>Veleno di demenza</u> Chi lo beve non può utilizzare più nessuna abilità o talento, il suo intelletto è uguale a quello di una pianta (durata 4 min, chiamata Unable)
<u>Veleno di Morte</u> Dopo 4 min dall'ingestione il soggetto muore, se posto su una ferita il soggetto, dopo 4 min perde l'uso dell'arto o della parte sulla quale è stato posto.

**\*In base alla quantità di materiali utilizzati, l'esplosione farà un numero di danni maggiore**

## **Ricerca delle erbe**

La raccolta delle erbe deve essere simulata in qualche modo. Per questo, di seguito sono presentati due diversi metodi che possono essere utilizzati alternativamente, a seconda delle esigenze.

- 1) Un personaggio con l'Abilità Medicina (a qualunque livello) può passare un'ora in una zona boschiva e quindi passare da un master per ricevere un cartellino indicante cosa ha trovato, a meno che non vengano trovate solo erbe comuni (a scelta del Master); in alternativa, il master può fare estrarre da un sacchetto 3 cartellini, in ciascuno dei quali è indicato cosa viene trovato; durante l'ora di ricerca, il master può decidere di utilizzare il personaggio come comparsa in modo da non farlo rimanere fuori gioco;
- 2) Un personaggio con Abilità Medicina (a qualunque livello) può cercare veramente, all'interno della zona di gioco, una rappresentazione fisica delle erbe; questo metodo è più laborioso del precedente, perché necessita che i master distribuiscano le “erbe” nelle aree di gioco, e tuttavia è più realistico ed entusiasmante per i giocatori, dato che il personaggio può essere attaccato da nemici, fare nuovi incontri, e in genere creare nuovi spunti di gioco...

Notate che le rappresentazioni fisiche delle erbe di gioco possono essere riconosciute esclusivamente dai medici o alchimisti: per gli altri giocatori queste erbe non sono differenti.

## **Conservazione degli ingredienti e dei prodotti medici**

Le erbe mediche possono essere utilizzate esclusivamente all'interno dell'evento nel quale vengono trovate. L'unico metodo per conservarli è acquistare (o fabbricare) dell'Olio di Conservazione.

Altri eventuali elementi medici (polveri, bende, particolari oggetti, ecc.) hanno invece un periodo di conservazione pressoché illimitato, a meno che non sia diversamente indicato nell'oggetto stesso.

Analogamente, i prodotti medici finiti hanno normalmente la durata di un anno, a meno che non sia diversamente indicato.

## **Come creare un prodotto alchemico**

Avendo a disposizione gli appropriati elementi e adeguate attrezzature (mortaio e pestello, boccette, fornelli, ecc.), un alchimista può creare una pozione della quale conosce la formula. Dopo avere interpretato la lavorazione, può recarsi da un master, consegnargli le erbe e, da questo momento, il personaggio può usare la pozione.