

## ALCHIMIA

### GUIDA ALLE CREAZIONI PIÙ COMUNI

Un personaggio che possieda una o più varianti dell'abilità "ALCHIMIA" è in grado di stabilire la qualità dei componenti alchemici e di creare composti di varia natura a partire da essi. Egli dovrà mimare il processo di creazione in maniera visivamente soddisfacente per almeno 5 minuti, al termine del quale il master gli fornirà il cartellino relativo all'oggetto ottenuto e ritirerà i materiali utilizzati.

Il PG verrà inoltre dotato di un certo numero di cartellini vuoti (che possono essere liberamente richiesti ad un master una volta terminati) che potrà compilare in autonomia dopo aver mimato la creazione di uno dei composti comunemente noti, contenuti nella lista sottostante. Una volta completata la creazione e la scrittura autonoma del cartellino il PG sarà tenuto a riconsegnare appena possibile ad un master i componenti impiegati.

### BASI E COMPONENTI:

Al fine di determinare il risultato di una sessione di alchimia sarà necessario tenere presente allo stesso tempo la qualità di base e componenti utilizzati seguendo il seguente criterio:

**BASE:** la qualità della base alchemica utilizzata (si utilizza sempre e solo UNA sola base per sessione di alchimia, nelle creazioni comuni) determina il numero di componenti utilizzabili insieme ad essa per ottenere un determinato numero di composti come risultato della sessione stessa. Nello specifico:

- UNA dose di una base di qualità IMPURA consentirà l'utilizzo di un solo componente e dunque la creazione di un solo composto.
- UNA dose di una base di MEDIA PUREZZA potrà essere impiegata con un massimo di DUE componenti dello stesso tipo per ottenere un massimo di DUE composti in una singola sessione di alchimia.
- UNA dose di una base di qualità PURA potrà essere impiegata con un massimo di TRE componenti dello stesso tipo per ottenere un massimo di TRE composti in una singola sessione di alchimia.

**COMPONENTI:** la qualità dei componenti alchemici utilizzati determina la qualità del composto o dei composti ottenuti grazie ad una sessione di alchimia. Ogni tipologia di composto può essere creata in tre distinte varianti di intensità, un componente IMPURA darà origine alla prima delle tre varianti, uno di MEDIA PUREZZA alla seconda ed uno PURO alla terza.

Qualora in una singola sessione di alchimia si utilizzino più dosi dello stesso tipo di componente, la qualità dei composti ottenuti sarà sempre la medesima e sarà dettata dal componente di qualità più bassa utilizzato.

ES. combinando nella stessa sessione una base di qualità PURA con due componenti di qualità IMPURA ed un componente dello stesso tipo ma di qualità PURA, si otterranno TRE composti IMPURI (la prima variante di intensità del composto).

ES. combinando nella stessa sessione una base di MEDIA PUREZZA con un componente di MEDIA PUREZZA ed un componente dello stesso tipo ma di qualità PURA, si otterranno DUE composti di MEDIA PUREZZA (la seconda variante di intensità del composto).

ES. combinando nella stessa sessione una base di qualità PURA con tre componenti di qualità PURA si otterranno TRE composti di qualità PURA (la terza variante di intensità del composto).

NOTA BENE: la possibilità di creare più di un composto con una sola base alchemica è da riferirsi ad UNA SINGOLA sessione di alchimia e non sarà MAI possibile utilizzare la stessa base alchemica in più sessioni alchemiche differenti. Nel caso si posseggano, ad esempio, una base alchemica PURA ma solo due componenti dello stesso tipo e si voglia combinarle in una sessione di alchimia, si potrà ottenere DUE composti non sfruttando al massimo del suo potenziale la base, il cui cartellino dovrà in ogni caso essere riconsegnato al termine dell'alchimia.

## CREAZIONI COMUNI:

Di seguito sono riportati i composti alchemici più comuni con annessa descrizione da trascrivere sul cartellino al momento della creazione. Si tenga presente che il nome di ogni composto DEVE necessariamente essere preceduto dall'indicazione della tipologia di composto (Es. BOMBA Fiamma Ardente).

Per quanto riguarda i componenti necessari alla creazione di tali composti ci si riferisca al RICETTARIO ALCHEMICO.

---

### BOMBE

---

#### SCAGLIE TAGLIENTI:

Impuro: DIRETTO

Media Purezza: DOPPIO DIRETTO

Puro: DIRETTO AREA 3

---

#### Fiamma Ardente

Impuro: FUOCO

Media Purezza: FUOCO DOPPIO

Puro: FUOCO DOPPIO DIRETTO

---

#### Brezza Gelida

Impuro: GELO

Media purezza: GELO DIRETTO

Puro: GELO PARALISI

---

#### Bomba Scioglilingua

Impuro: ACIDO

Media Purezza: ACIDO DOLORE

Puro: ACIDO CRASH

---

#### Saetta Svelta

Impuro: SHOCK

Media Purezza: SHOCK OSCURITA'

Puro: SHOCK STORDENTE LETALE

---

## BOMBA BALLERINA

Impuro: DISARMA

Media Purezza: SPINTA

Puro: SPINTA AREA 3

---

## ADDORMENTASUOCERE

Impuro: STORDENTE

Media Purezza: STORDENTE DOPPIO DIRETTO

Puro: STORDENTE DIRETTO AREA 3

---

## VELENI:

---

### VELENO DELLA VIPERA

Impuro: VELENO RADICI

Media Purezza: VELENO PARALISI

Puro: VELENO PARALISI 5 min. (solo ingerito)

---

### VELENO DELL'ORSO

Impuro: VELENO SONNO

Media Purezza: VELENO STORDENTE LETALE

Puro: VELENO STORDENTE LETALE OBLIO

---

### Veleno Del Gufo

Impuro: VELENO MUTO

Media Purezza: VELENO OSCURITA'

Puro: VELENO OSCURITA' 1 ora (solo ingerito)

---

### Veleno Del lupo

Impuro: VELENO DIRETTO

Media Purezza: VELENO DOPPIO DIRETTO

Puro: VELENO LETALE

---

### Veleno del Gatto

Impuro: VELENO CHARME 1 min. (solo ingerito)

Media Purezza: VELENO CHARME 5 min. (solo ingerito)

Puro: VELENO CHARME 1 ora (solo ingerito)

---

### Veleno del ratto

Impuro: VELENO DOLORE

Media purezza: VELENO DEBOLEZZA

Puro: VELENO MALATTIA

---

### VELENO DELL'OPOSSUM

Questo veleno deve necessariamente essere iniettato.

Impuro: Iniettato su un arto, ritarda una MALATTIA ma l'arto rimane inerte per un ora

Media Purezza: Iniettato su un arto, ritarda MALATTIA FATALE ma l'arto rimane inerte per tutta la sessione

Puro: MORTE APPARENTE (Se iniettato, il PG deve dichiararsi MORTO a tutti gli effetti per 5 minuti, al termine dei quali si riprenderà al pieno dei propri PF. Durante lo stato di MORTE APPARENTE il PG non può subire danni o effetti da colpi normali ma morirà comunque in caso qualcuno intenda deliberatamente "SMEMBRARE IL CADAVERE")

---

### POZIONI:

---

#### GALENICA ROSSA

Impuro: CURA ARTO

Media Purezza: CURA 1 PER LOCAZIONE

Puro: CURA TOTALE

---

#### GALENICA VERDE

Impuro: RIMUOVI MALATTIA, subisci l'effetto di DEBOLEZZA

Media Purezza: RIMUOVI MALATTIA, subisci l'effetto di SONNO

Puro: RIMUOVI MALATTIA

---

#### GALENICA BLU

Impuro: RIMUOVI VELENO, subisci l'effetto di DEBOLEZZA

Media Purezza: RIMUOVI VELENO, subisci l'effetto di SONNO

Puro: RIMUOVI VELENO

---

#### GALENICA GIALLA

Impuro: RIMUOVI DEBOLEZZA, subisci STORDENTE LETALE

Media Purezza: RIMUOVI DEBOLEZZA, subisci DOLORE

Puro: RIMUOVI DEBOLEZZA

---

#### GALENICA GRIGIA

Impuro: FORMA DI PIETRA 1 min.

Media purezza: FORMA DI PIETRA 5 min.

Puro: FORMA DI PIETRA, Immunità a CRASH 5 min.

---

#### GALENICA BIANCA

Impuro: FORMA ETEREA 10 sec.

Media purezza: FORMA ETEREA 1 min.

Puro: FORMA ETEREA 5 min.

---

#### GALENICA VIOLA

Impuro: CURA LOCAZIONE bendata su un PG incosciente

Media Purezza: CURA 1 PER LOCAZIONE su un PG incosciente

Puro: CURA TOTALE su un PG incosciente

---

#### DROGHE:

Si tenga presente che ogni tipologia di droga ha un particolare effetto collaterale che vale per ciascun livello di purezza e va **OBBLIGATORIAMENTE** scritto sul cartellino. Tale effetto si verifica in caso la droga sia assunta da qualcuno che non possiede l'abilità apposita per resistere ai suoi effetti negativi. Gli effetti collaterali delle droghe superano eventuali resistenze possedute dal PG grazie ad abilità, oggetti o altri composti alchemici.

---

#### LUME CHIARO

COLLATERALE: SONNO e OBLIO

Impuro: Immunità PAURA 5 min.

Media purezza: Immunità CHARME 5 min.

Puro: immunità SONNO 5 min.

---

## URLO NERO

COLLATERALE: DIRETTO al petto ogni 30 sec. Per 5 min.

Impuro: Immunità a DOLORE

Media Purezza: Riduzione 1 di tutti i danni normali

Puro: Immunità ai danni normali

---

## BRIGLIA SCIOLTA

COLLATERALE: DEBOLEZZA (non rimuovibile primi 5 min.)

Impuro: immunità RADICI 5 min.

Media Purezza: immunità SPINTA 5 min.

Puro: immunità PARALISI 5 min.

---

## BIANCA FURIA

COLLATERALE: DEBOLEZZA (non rimuovibile primi 5 min.)

Impuro: DOPPIO con armi a due mani 5 min.

Media Purezza: DOPPIO con armi da mischia 5 min.

Puro: DOLORE con armi da mischia 5 min.

---

## VARIOPINTA

COLLATERALE: DOLORE e OBLIO immediatamente dopo la visione

Impuro: Visione frammentaria e subisce chiamata DOLORE 1 min.

Media Purezza: Visione casuale

Puro: Possibilità di ottenere visione indotta

---

## ALTROMONDO

COLLATERALE: OSCURITA' 5 min.

Impuro: VEDERE SPIRITI e MUTO 5 min.

Media purezza: VEDERE SPIRITI 5 min.

Puro: VEDERE SPIRITI 5 min. e SQUARCIO con armi da mischia 5 min.

---

## LUCE FLUIDA

COLLATERALE: a discrezione del master

Impuro: Il PG può partecipare attivamente ad un rituale

Media Purezza: Diminuisce la probabilità di fallimento di un rituale (Es. NON TRASCRIVERE: rende più probabile il successo se anche il celebrante ha già celebrato altri rituali nel corso della giornata)

Puro: Protegge dai potenziali effetti negativi del rituale