

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.

BASIE COMPONENTI:

La qualità dei componenti alchemici utilizzati determina la qualità dei composti ottenuti grazie ad una sessione di alchimia. Ogni tipologia di composto può essere creata in tre distinte varianti di intensità, IMPURA, MEDIA PUREZZA e PURA. (I, MP, P)

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

- UNA dose di una base di qualità IMPURA consentirà l'utilizzo di un solo componente e dunque la creazione di UN solo COMPOSTO IMPURO.
- UNA dose di una base di MEDIA PUREZZA potrà essere impiegata con DUE componenti IMPURI uguali per ottenere un massimo di DUE COMPOSTI IMPURI in una singola sessione di alchimia, o un solo componente di MEDIA PUREZZA per creare UN COMPOSTO DI MEDIA PUREZZA.
- UNA dose di una base di qualità PURA potrà essere impiegata con TRE componenti IMPURI uguali per ottenere TRE COMPOSTI IMPURI in una singola sessione di alchimia, o impiegarla con DUE COMPOSTI DI MEDIA PUREZZA uguali per creare DUE COMPONENTI DI MEDIA PUREZZA in una singola sessione di alchimia.

Nota Bene : una base PURA potrà essere impiegata con un solo altro elemento puro dando origine ad un solo composto puro.

In sostanza nelle reazioni alchemiche il composto che "comanda" è sempre e solo il livello di purezza della base. Otterrai ,con una base impura, sempre e solo composti impuri.

EFFETTI DEI VARI PRODOTTI ALCHEMICI

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 ed all'interno del cartellini la dicitura I per impura MP per media purezza e P per pura**). 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 oscurità

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: velenomuto

Media Purezza: veleno oscurità

puro: veleno oscurità 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 essere sempre iniettato

Impuro: ritarda una malattia ma arto su cui inietti rimane inerte per un ora

Media Purezza: ritarda malattia fatale ma arto su cui inietti rimane inerte per tutta la sessione

Puro: MORTE TEMPORANEA: il pg deve dichiararsi MORTO a tutti gli effetti per 5 minuti, quindi rimane **in terra per tutta la durata e non subisce danni o effetti a meno che non venga rimosso il veleno. Dopo 5 minuti si sveglia. NB. Nel caso il cadavere venga smembrato ovviamente non ci si sveglia.**

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: rimuove malattia ma subisci l'effetto di "sonno"

Puro: rimuove malattia

Galenica Blu

Impuro: rimuovi veleno, subisci l'effetto di "debolezza"

Media Purezza: rimuove veleno ma subisci l'effetto di "sonno"

Puro: rimuove velenose

Galenica Gialla

Impuro: rimuove "debolezza" ma stordisce

Media Purezza: rimuove "debolezza" ma causa dolore

Puro: rimuove "debolezza"

Galenica Grigia

Impuro: forma di pietra per 1 minuto

media purezza: forma di pietra per 5 minuti

Puro: forma di pietra ed immunità a CRASH per 5 minuti

Galenica Bianca

impuro: forma eterea per 10 sec.

Media purezza: forma eterea per 1 minuto

puro: forma eterea per 5 minuti

Galenica Viola

Impuro: cura locazione bendata su un pg incosciente

Media Purezza: cura 1pf per locazione su un pg incosciente

Puro: cura totale su un pg incosciente

DROGHE

Lume Chiaro

Impuro: immunità paura

media purezza: Immunità a charme

Puro:immunità sonno

EFFETTO COLLATERALE: Subisci le chiamate SONNO e OBLIO

Urlo Nero

Impuro: immunità a DOLORE

Media Purezza: Riduce di 1 tutti i danni normali subiti

Puro: Immunità ai danni normali

EFFETTO COLLATERALE: subisci una chiamata DIRETTO al petto ogni 30 secondi (per gli spasmi)

Briglia Sciolta

Impuro: immunità radici

Media Purezza: immunità spinta

Puro: immunità paralisi

CONTROINDICAZIONE subisci DEBOLEZZA (non rimuovibile per i primi 5 min.)

Bianca Furia

Impuro: dichiara doppio con armi a due mani

Media Purezza:dichiara doppio con armi da mischia

puro: dichiara DOLORE con armi da mischia

CONTROINDICAZIONE subisci DEBOLEZZA (non rimuovibile per i primi 5 min.)

Variopinta

Impuro:si ha visione frammentaria e subisci DOLORE

Media Purezza:si ha visione casuale

Puro: puoi provare ad avere visione indotta

CONTROINDICAZIONE subisci DOLORE + OBLIO dopo aver avuto la visione

Altromondo

Impuro: permette di vedere gli spiriti, senza poterci interagire

media purezza: permette di vedere e di parlare con gli spiriti

Puro: permette di vedere ed interagire con gli spiriti, inoltre permette di dichiarare SQUARCIO con armi da mischia

Luna Fluida

Impuro: Puoi partecipare ad un rituale

Media Purezza: aumenta probabilità successo del rituale (per esempio se hai già fatto altri rituali durante il giorno)

Puro: protegge chi la beve da effetti negativi del rituale

CONTROINDICAZIONE effetti casuali e terribili a discrezione dei master