

WHA!

L'ALCHIMIA



un cupo mondo di avventure pericolose

Ver. 4.1.1



◆ L'ALCHIMIA ◆



Nel mondo di Warhammer è possibile creare pozioni, unguenti e veleni unendo componenti naturali quali erbe, minerali o organi interni provenienti dalle più svariate creature. Tutti questi componenti naturali prendono il nome di reagenti.

Per creare un filtro alchemico (con questo termine comprenderemo l'insieme di tutti i preparati quali pozioni, unguenti, veleni ecc..) è necessario possedere:

- la specifica Ricetta, appresa con la relativa abilità oppure entrando in possesso della ricetta durante un evento di gioco
- i Reagenti Trattati richiesti dalla Ricetta
- strumenti da alchimista per poter eseguire le lavorazioni richieste dalla Ricetta

I REAGENTI

Esistono decine e decine di reagenti diversi che possono essere raggruppati in tre grandi famiglie: vegetali, minerali ed animali. Inoltre ogni reagente appartiene ad una o più "Vie Alchemiche" caratteristiche. Le "Vie Alchemiche" di base sono l'Albedo, il Rubedo ed il Nigredo e mescolando in varie combinazioni queste tre sostanze principali è possibile creare differenti filtri alchemici.

La conoscenza di questi reagenti è diffusa solo presso i sapienti o gli alchimisti, e spesso solo in maniera molto parziale, ma chiunque sappia che una data pianta o minerale o altro è utilizzabile come reagente può normalmente raccogliarlo, scambiarlo o venderlo.

I reagenti trovati in natura sono tutti GREZZI e per potere essere utilizzati efficacemente per la preparazione di una pozione o per essere conservati nel tempo devono essere trattati in modo da renderli stabili. Infatti reagente GREZZO di natura vegetale, una volta raccolto/trovato, se non viene trattato entro la fine della giornata di gioco è considerato decomposto e quindi inutilizzabile.

I reagenti grezzi di natura animale o minerale non hanno scadenza.

I reagenti trattati di qualsiasi natura si conservano per un anno dalla loro creazione.

Le combinazioni per creare i filtri alchemici di base sono descritte più in basso e sono conosciute con il nome di Ricette, ognuna di queste ricette deve essere appresa come un'abilità a sé stante, pagando il relativo costo in pab.

LE RICETTE

Le Ricette sono il bene più prezioso di un alchimista, senza di esse infatti non è possibile creare nessuna pozione, nonostante si siano spesi pab per l'abilità "Ricerca Alchemica". Le ricette sono degli oggetti fisici di gioco che hanno un valore di mercato e si possono vendere/scambiare/rubare, ma non si possono copiare.

Per poter efficacemente creare filtri, è necessario anche possedere strumenti adatti come alambicchi, mortai e conoscere le seguenti procedure alchemiche, che si considerano apprese dal personaggio per i propri studi od insegnamenti presso Druidi, Saggi o Guaritori.

Per procedere alla creazione di un filtro alchemico, una volta in possesso dei componenti e della strumentazione indicata nella Ricetta, il personaggio impiegherà almeno un minuto per realizzare il filtro desiderato. Durante questo lasso di tempo il personaggio dovrà eseguire TUTTE le lavorazioni indicate nella ricetta, compilare adeguatamente il cartiglio filtro e consegnare nella "cassetta delle lettere" tutti i reagenti utilizzati.

Il cartiglio del filtro finito deve essere allegato alla rappresentazione fisica (una fiala, boccetta, etc) che deve contenere i materiali trattati (sia solidi che liquidi) e deve essere chiusa con apposito tappo.

La durata di un filtro alchemico è di 6 mesi dalla data di creazione (salvo particolari abilità), allo scadere di questo



tempo, il filtro perderà le sue proprietà.

In segreteria e sul sito web, sono disponibili i format per i cartigli filtro, su cui vanno annotati tutti gli effetti del filtro.

Gli effetti prodotti da più dosi del medesimo filtro non sono cumulabili.

L'associazione metterà a disposizione una postazione adatta alla creazione di filtri solo negli eventi in cui la sua presenza sia opportunamente giustificata e si invitano comunque i soci ad organizzarsi per approntare piccoli laboratori al bisogno (anche in condivisione).

LAVORAZIONI ALCHEMICHE

Diluire: il preparato deve essere cautamente diluito usando una pipetta o dei bicchieri graduati e acqua.

Sublimare: il preparato deve essere portato parzialmente allo stato aeriforme tramite la vicinanza ad una fiamma per alcuni secondi cercando di catturare i fumi risultanti in un recipiente

Estrarre: il preparato deve essere estratto con due solventi diversi (acqua/olio o altre coppie di liquidi NON facilmente infiammabile e NON tossico) in due recipienti diversi.

Filtrare: il preparato deve venire filtrato o setacciato.

Pesare: gli ingredienti devono venire pesati attentamente con una bilancia o attrezzo simile.

Pestare: il preparato deve essere pestato in un mortaio o simili.

Scaldare: il preparato deve venire riscaldato in una soluzione acquosa almeno qualche decina di secondi su una piccola fiamma

Tagliare: il preparato deve venire tagliato con una polvere inerte e innocua (talco, gesso, ecc).

◆ Filtri di Rank 0 ◆



Richiedono 1 reagente.

R0 – Preparato rosso

Costo: 0 pab

Veicolo: contatto

Preparazione: estrarre con solvente

Reagenti: RUBEDO

Effetto: versando il contenuto del filtro su una qualsiasi arma permette di applicare un nastro di colore ROSSO sincerandosi che venga rimosso dopo il prossimo colpo portato dall'arma. Questo preparato può essere usato come esca per accendere un fuoco (usando un liquido adatto FG e un accendino opportunamente mascherato).

Effetti collaterali: i fumi della combustione di questo preparato sono tossici. Inalarli spesso causa bruciore alla gola e una leggera tosse.



R0 – Preparato nero

Costo: 0 pab

Veicolo: contatto

Preparazione: pestare

Reagenti: NIGREDO

Effetto: se ingerito da un personaggio FERITO, questi torna libero di agire come se fosse SANO fino alla fine della prossima scena. Nota bene: questo filtro non cura, quindi basta un singolo colpo normale per Sconfiggere il personaggio così trattato.

Effetti collaterali: anche qualora si venga salvati dall'effetto di questo preparato, esserne venuti in contatto indolenzisce le membra per un po', dando una leggera sensazione di affaticamento.



R0 – Preparato bianco

Costo: 0 pab

Veicolo: contatto

Preparazione: diluire

Reagenti: ALBEDO

Effetto: può essere utilizzato su una ferita AGGRAVATA, per trasformarla in una ferita NORMALE.

Effetti collaterali: il battito cardiaco rallenta in frequenza, dando un generale senso di rilassatezza.



◆ LE RICERCHE ◆



Ricerca Alchemica I

Costo: 10 pab

Richiede: Speciale

Apprendibile più volte. Per ogni acquisto è possibile richiedere, prima della chiusura delle iscrizioni di un evento, una nuova ricetta alchemica casuale di rank I. Volendo è possibile comunicare la via/mestiere che il personaggio intende approfondire, ma non è garantito che lo studio o la ricerca portino ad apprendere un filtro in particolare. Il GA ha comunque totale discrezionalità sulla ricetta che verrà appresa. **ATTENZIONE:** In caso di perdita della ricetta non sarà possibile creare la relativa pozione, nonostante si siano spesi PAB per eventuali ricerche.

Ricerca Alchemica II

Costo: 15 pab

Richiede: Speciale

Apprendibile più volte. Per ogni acquisto è possibile richiedere, prima della chiusura delle iscrizioni di un evento, una nuova ricetta alchemica casuale di rank II. Volendo è possibile comunicare la via/mestiere che il personaggio intende approfondire, ma non è garantito che lo studio o la ricerca portino ad apprendere un filtro in particolare. Il GA ha comunque totale discrezionalità sulla ricetta che verrà appresa. **ATTENZIONE:** In caso di perdita della ricetta non sarà possibile creare la relativa pozione, nonostante si siano spesi PAB per eventuali ricerche.

Ricerca Alchemica III

Costo: 25 pab

Richiede: Speciale

Apprendibile più volte. Per ogni acquisto è possibile richiedere, prima della chiusura delle iscrizioni di un evento, una nuova ricetta alchemica casuale di rank III. Volendo è possibile comunicare la via/mestiere che il personaggio intende approfondire, ma non è garantito che lo studio o la ricerca portino ad apprendere un filtro in particolare. Il GA ha comunque totale discrezionalità sulla ricetta che verrà appresa. **ATTENZIONE:** In caso di perdita della ricetta non sarà possibile creare la relativa pozione, nonostante si siano spesi PAB per eventuali ricerche.

Ricerca Alchemica IV

Costo: 40 pab

Richiede: Speciale

Per ogni acquisto è possibile richiedere, prima della chiusura delle iscrizioni di un evento, una nuova ricetta alchemica casuale di rank IV. Volendo è possibile comunicare la via/mestiere che il personaggio intende approfondire, ma non è garantito che lo studio o la ricerca portino ad apprendere un filtro in particolare. Il GA ha comunque totale discrezionalità sulla ricetta che verrà appresa. **ATTENZIONE:** In caso di perdita della ricetta non sarà possibile creare la relativa pozione, nonostante si siano spesi PAB per eventuali ricerche.

Conservare materiali alchemici I-II-III-IV

Costo: 15-15-20-20 pab

Richiede: Speciale.

[Una volta per giornata di gioco] per livello di abilità posseduto, durante il processo di creazione di un filtro è possibile prolungare di sei mesi la sua data di scadenza. Questo processo può essere operato solo su filtri di livello pari a quello posseduto in questa abilità. Inoltre, [una volta per giornata di gioco] per livello di abilità posseduto, è possibile eliminare la data di scadenza da un reagente trattato, potendo così conservarlo a tempo indefinito.

Sofisticare reagenti I-II-III-IV

Costo 30-20-25-30 pab

Richiede: Speciale e Conservare materiali alchemici I.

Il personaggio, al fine di creare filtri, può sostituire una sostanza alchemica con un'altra. Per esempio può creare un filtro che richiede due dosi di Rubedo con una dose di Rubedo più un'altra qualsiasi tra Albedo e Nigredo. Questa abilità è applicabile soltanto ai filtri di un cerchio massimo pari al livello posseduto nell'abilità

