



Compendio alchimia v 1.0



INDICE

<i>Attrezzatura necessaria</i>	3
<i>Livelli abilità</i>	6
<i>Creazione di una formula alchemica</i>	8
<i>Analisi delle formule alchemiche</i>	9
<i>Elenco reagenti</i>	10
<i>Elenco formule alchemiche</i>	15
<i>Creare nuove formule e ricercare nuovi reagenti</i>	20

Ricordiamo che questo è un compendio inerente la sola abilità *Alchimia*, il regolamento base completo per *Le Cronache del Drago Nero* è scaricabile dal sito internet dell'Associazione Ohana GRV.

Attrezzatura necessaria

Per poter esercitare l'alchimia in gioco sono necessari tre elementi:

- laboratorio alchemico
- reagenti
- almanacco.

Senza l'attrezzatura essenziale non si possono creare nuove pozioni durante un evento. E' possibile utilizzare attrezzatura appartenente ad altri pg, sia concessa o rubata.

1) Laboratorio alchemico.

Componenti di base: mortaio e pestello, boccette, bigliettini.

E' possibile creare il proprio laboratorio alchemico liberamente, con quanti oggetti e dettagli si voglia, purché comprenda quelli essenziali (es: bruciatori e candele, distillatori).

Migliore sarà il laboratorio alchemico, più facile sarà per l'alchimista creare composti. Prima dell'inizio di un evento *live*, una master valuterà l'equipaggiamento che compone il laboratorio alchemico: se invece il laboratorio sarà sufficientemente elaborato, l'alchimista otterrà un bonus nella preparazione delle formule alchemiche (per i dettagli, vedere Livelli di alchimia).

In accordo con lo staff ed eventualmente ulteriori giocatori, qualora la location dell'evento *live* e la situazione di gioco lo permettano, potrebbe essere possibile allestire un laboratorio direttamente in gioco.



2) Reagenti.

Reagenti grezzi e raffinati.

I reagenti necessari alla creazione delle formule alchemiche (pozioni) sono sempre elementi naturali. L'elemento, o la materia prima, appena raccolto è detto "reagente grezzo"; l'elemento lavorato è detto "reagente raffinato".

I reagenti sono teoricamente infiniti. Di seguito è riportata una lista di reagenti base sufficienti a creare le formule alchemiche date dal regolamento base, ma è possibile in gioco conoscerne molti altri che possono avere effetti specifici diversi.

Una "dose" può essere composta da più elementi, può corrispondere cioè a 5 petali, 2 foglie o altro; gli elementi che compongono una dose di reagente grezzo vengono indicati dai master. Da una dose di reagente grezzo si ottiene sempre una dose di reagente raffinato (non si possono ottenere due o più dosi raffinate da un singolo reagente grezzo).

Ottenere una dose di reagente raffinato.

Per ottenere una dose di reagente raffinato, l'alchimista dovrà osservare un certo iter, che prevede:

- 1) la raccolta corretta dell'elemento definito reagente grezzo;
- 2) la lavorazione dell'elemento, al fine di estrarre il reagente raffinato.

I reagenti non si conservano comunque in eterno: quelli raccolti negli eventi *live* durano fino alla fine dell'*interlive* successivo; ciò vale anche per i reagenti acquistati in *live* dai mercanti.

Raccogliere i reagenti

La base di una buona raccolta sta nella capacità d'osservazione: imparare a riconoscere la pianta giusta è fondamentale e necessita d'esperienza e pazienza in quanto potrebbe essere possibile raccogliere realmente i reagenti. Seguendo le immagini dell'erbario, sarà possibile riconoscere la pianta o il particolare elemento che vi permette di estrarne il reagente. Importante: raccogliere non vuol dire disboscare! Raccogliere un elemento quindi consisterà nel procurarsi, in modo civile e corretto, una parte di pianta (o uno degli elementi descritti nel compendio), danneggiando al minimo la pianta ed il luogo della raccolta.

E' possibile portare reagenti già raffinati ad un evento live in numero crescente a seconda del proprio livello di abilità. In questo caso si dovranno comunque portare o gli elementi reali (procurandoseli con mezzi moderni) o qualcosa che possa simularli che deve però essere validato in fase di segreteria prima dell'evento, pena la non validità del reagente.

Lavorare i reagenti.

Una volta raccolto, l'elemento dovrà essere trattato e lavorato per estrarne il reagente voluto. I reagenti potranno essere ottenuti per macerazione, essiccazione, pestaggio in mortaio, combustione (prudenza! Non sono permesse fiamme vive in gioco, eccetto candele in sicurezza) ed ogni altro procedimento che renda l'elemento diverso da quello d'origine. Per reagenti scoperti dal pg è possibile ideare e descrivere il procedimento di lavorazione in accordo con i master. E' possibile inoltre ottenere trattati o informazioni da altri pg o png su nuovi reagenti e sulle lavorazioni più opportune per ottenerne gli effetti.



Infine, per ultimare il reagente, si dovrà aggiungere una targhetta che porterà il nome del reagente. Solo una dose col nome del proprio reagente è da considerarsi ultimata.

Conservare i reagenti.

Il reagente raffinato dovrà essere correttamente conservato: in questo modo non si spreca né si deteriora immediatamente e può quindi essere utilizzato **fino al termine dell'interlive successivo all'evento live**. In base allo stato in cui si presenta il reagente (polvere, impiastro, liquido o altro),



dovranno essere utilizzati dei mezzi che contengano il reagente: sacchetti di pelle o di stoffa, fialette o boccettine. Ogni confezione andrà così a costituire la dose del reagente prodotta, da utilizzare per le formule. I mezzi che contengono il reagente potranno essere riutilizzate mentre il contenuto dovrà essere consumato completamente nella preparazione della pozione alchemica: l'uso anche solo parziale del reagente ne determinerà il consumo, e quindi dovrà essere smaltito o gettato.

Effetti dei reagenti.

I reagenti raffinati possono essere associati a macro categorie di effetti, quelle note: adjuvante, allucinogeno, antidolorifico, detossificante, rilassante, stimolante, tossico.

E' possibile che un reagente, per lavorazioni differenti, possa avere effetti diversi.

E' possibile che una dose di reagente raffinato valga più di un solo punto effetto, ad esempio una dose di reagente raffinato può valere 2 tossico. In questo caso, se si volesse utilizzare per creare una formula che chieda "1 tossico" si dovrà utilizzare metà dose di reagente raffinato (la parte rimanente dovrà essere comunque gettata perchè "contaminata").

Ogni reagente, inoltre, può avere effetti ulteriori effetti specifici che possono essere o meno sfruttati per l'effetto finale della formula.

3) Almanacco

L'almanacco è il bagaglio culturale di ogni alchimista.

Ogni alchimista deve possedere un almanacco al cui interno deve essere contenuto almeno l'elenco delle formule conosciute (reagenti e dosi necessari alla creazione e effetto). Alla richiesta di un master, anche durante il gioco, l'almanacco deve essere reso immediatamente disponibile.

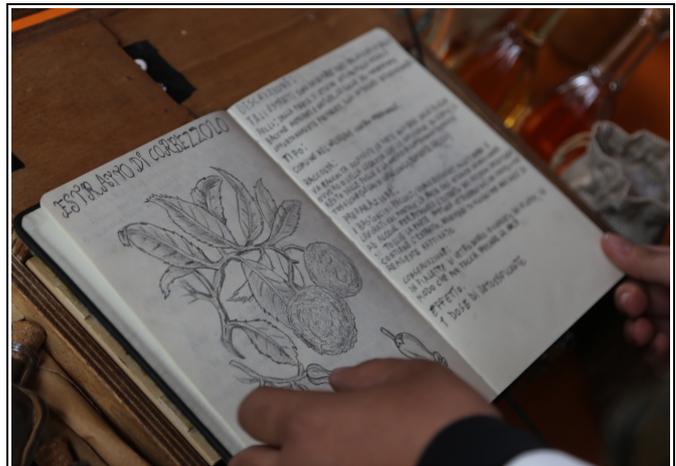
Qualora si sia usato l'almanacco di un altro giocatore dovrà essere consegnato quello.

Tuttavia non deve essere inteso come una limitazione. E' possibile scrivere nell'almanacco fino anche a tutte le nozioni relative a pozioni e reagenti note al personaggio. E' possibile che l'almanacco sia scritto con livelli di alfabetizzazione superiori all'1: deve essere scritto comunque in italiano, ma nel caso si volesse considerare in gioco di scriverlo in lingue diverse da quella comune di Westeros (alfabetizzazione 1) si dovrà comunicare ai master che provvederanno ad inserire una nota di convalida nella prima pagina. E' inoltre

possibile possedere più di una copia dell'almanacco, ad esempio una versione pubblica ed una privata, ma comunque in gioco.

Qualora l'almanacco venisse smarrito (o rubato) durante un evento *live* si dovrà segnalare il fatto come nota di inizio *interlive*, dopo di che si potrà nuovamente riutilizzare all'evento successivo come fosse una nuova copia stilata.

In mancanza dell'almanacco, l'alchimista potrà creare solamente pozioni da regolamento base.



Livelli abilità

I livelli di questa abilità si dividono in tre rami differenti, a seconda della specializzazione che un alchimista decide di seguire.

Il *primo livello è comune a tutti e tre i rami*, mentre per poter accedere ai livelli successivi è necessario trovare un alchimista specializzato nel ramo cui si è interessati che possa fornire il giusto addestramento.

Un alchimista può decidere di specializzarsi in più rami, ma acquisendo in tempi separati i livelli di tutte le varie specializzazioni. E' possibile apprendere durante il gioco singole formule alchemiche appartenenti a specializzazioni diverse da quella/e che si possiede ottenendo la specifica ricetta da altri giocatori: il personaggio potrà memorizzare la "ricetta", ma saprà eseguirla solo se il livello della sua specializzazione sia pari o superiore a quello della formula appresa.

LIVELLO 1)

Richiede alfabetizzazione 1.

Si producono formule alchemiche di 1° livello.

Si realizzano formule alchemiche in 15 minuti. Se si riceve il Bonus per il Laboratorio, il tempo sarà di 10 minuti.

Si è in grado di applicare formule alchemiche alle armi.

E' possibile portare in *live* un massimo di 5 unità live di reagenti raffinati a scelta tra quelli base (elenco reagenti di seguito) o quelli extra scoperti in gioco.

E' possibile portare in *live* un massimo di 10 formule alchemiche (pozioni finite) a scelta tra quelle elencate nel regolamento (lista di seguito).

Per quanto riguarda le formule alchemiche non presenti nell'elenco base possono essere create durante l'evento o portate in *live* (comprese nelle 10 totali) SOLAMENTE se si possiede i reagenti necessari, ma queste formule scadranno al termine dell'*interlive* successivo all'evento. I reagenti esterni al regolamento devono essere coltivati, raccolti o comprati in *live* o *interlive* perchè si possano creare le formule che li utilizzano.

Specializzazioni: Alchimia bianca; alchimia rossa; alchimia nera.

ALCHIMA BIANCA

Hai deciso di seguire la specializzazione nelle formule alchemiche di tipo curativo che possano all'occorrenza salvare le vite altrui. Sei un esperto di antidoti e sieri sia contro le malattie che contro i veleni.

LIV. 2) Si può produrre formule alchemiche di 1° livello e 2° livello specialistico. Realizzi formule alchemiche in 10 minuti. Se si riceve il Bonus per il Laboratorio, il tempo sarà di 5 minuti. Puoi portare in *live* un massimo di 7 unità di reagenti raffinati a scelta tra quelli base (presenti nell'erbario in appendice III) o quelli scoperti in gioco.

LIV.3) Si può produrre formule alchemiche di qualsiasi livello bianco. Realizzi tutte le formule alchemiche in 5 minuti. Grazie alle conoscenze di antidoti e sieri si può creare pozioni o antidoti per **ritardare** gli effetti di un veleno di un ora (ma non di annullarli) o per annullare gli effetti di una formula alchemica appartenente ad una cerchia inferiore (2>1, 3>2 e 1). Per annullare

l'effetto di una formule alchemica di pari livello è necessario conoscere l'antidoto specifico. Per creare un antidoto specifico l'alchimista necessita di conoscere i reagenti utilizzati per fare il veleno, procedura è eseguibile sia in *live* che in *interlive*.

Si può portare in *live* un massimo di 10 unità di reagenti raffinati a scelta tra quelli base (presenti di seguito) o quelli scoperti in gioco.

ALCHIMISTA ROSSO

Non sei interessato a formule alchemiche che salvano o uccidono persone, sei interessato più che altro ad conoscere le formule alchemiche per ogni occasione: hai bisogno di far scordare qualcosa al tuo aguzzino oppure devi fingerti morto per scappare da dei banditi? Se è questo cerchi stai studiando il ramo giusto.

LIV. 2) Si può produrre formule alchemiche di 1° livello e 2° livello specialistico. Si realizza formule alchemiche in 10 minuti. Se si riceve il Bonus per il Laboratorio, il tempo sarà di 5 minuti. Si può portare in *live* un massimo di 7 unità di reagenti raffinati a scelta tra quelli base (presenti di seguito) o quelli scoperti in gioco.

LIV. 3) Si può produrre formule alchemiche di qualsiasi livello rosso. Si realizza tutte le formule alchemiche in 5 minuti. Si può portare in *live* un massimo di 10 unità di reagenti raffinati a scelta tra quelli base (presenti di seguito) o quelli scoperti in gioco.

ALCHIMISTA NERO

Hai deciso di non lasciar scampo alle tue vittime e riesci a fare questo senza difficoltà avvelenando qualsiasi oggetto, bevanda o arma a tua scelta. La tua conoscenza dei veleni ha raggiunto l'apice e riesci a maneggiarli come solo pochi sanno fare.

LIV. 2) Si può produrre formule alchemiche di 1° livello e 2° livello specialistico. Si realizza formule alchemiche in 10 minuti. Se si riceve il Bonus per il Laboratorio, il tempo sarà di 5 minuti. Si può portare in *live* un massimo di 7 unità di reagenti raffinati a scelta tra quelli base (presenti di seguito) o quelli scoperti in gioco.

Oltre alle formule alchemiche si è appreso come applicare in miglior modo il veleno su oggetti e armi: tempo necessario: 1 minuto. Unità di veleno necessarie: 2

LIV. 3) Si può produrre formule alchemiche di qualsiasi livello. Si realizza tutte le formule alchemiche in 5 minuti. Si può portare in *live* un massimo di 10 unità di reagenti raffinati a scelta tra quelli base (presenti di seguito) o quelli scoperti in gioco.

Oltre alle formule alchemiche si è appreso come applicare in miglior modo il veleno su oggetti e armi: tempo necessario: 1 minuto. Unità di veleno necessarie: 1

Creazione di una formula alchemica

Una volta reperiti tutti gli ingredienti necessari, durante un evento *live* si potrà realizzare la pozione utilizzando il laboratorio alchemico. Creare una pozione prevede un determinato tempo di preparazione, durante il quale il giocatore dovrà simulare l'accurata composizione della pozione in laboratorio. Nel tempo di preparazione (vedi livelli) è compresa sia la lavorazione dei vari reagenti che della miscelazione di quest'ultimi. Se possiedi già i reagenti raffinati il tempo di lavorazione è dimezzato (questo bonus è valido soltanto se hai **TUTTI** i reagenti raffinati).

Una volta terminato il tempo necessario alla simulazione si dovrà gettare (smaltendo correttamente) i reagenti utilizzati e riempire la boccetta con acqua e coloranti/essenze alimentari. Dopo di che si dovrà applicare alla formula la busta o biglietto di sceneggiatura dove dovrà essere scritto l'effetto della formula; qualora la formula abbia più effetti si dovrà scrivere il primo che si manifesta nella vittima e a seguire la nota *"rivolgersi ad un master"*.

Requisiti di validità delle formule alchemiche:

- Una formula alchemica deve essere accompagnata **SEMPRE** da una Busta di Sceneggiatura o Biglietto sigillato, che spiegherà l'effetto a chi ne farà uso (se non presente, il contenuto della boccetta sarà considerato semplicemente acqua o comunque privo di effetti); tale busta va aperta soltanto **DOPO** che la sostanza è stata somministrata. Anche solamente assaggiare la pozione ha come conseguenza l'effetto: quindi equivale ad averla bevuta completamente. Una volta letta la busta si dovrà interpretare quanto scritto, ma non si dovranno rivelare dettagli ad altri pg.

- Le formule alchemiche utilizzate in gioco devono essere composte da sostanze commestibili quali acqua semplice oppure acqua con zucchero, sciroppi, coloranti per dolci.



SOMMINISTRAZIONE

E' possibile per chiunque somministrare formule alchemiche ad altri una volta che si possiede una pozione.

Si dovrà simulare con i mezzi in gioco la somministrazione, sia essa palese facendo bere ad un altro pg dalla boccetta (es.: formule curative per aiutare, coercizione, ricatto, altro), sia essa di nascosto tramite bevande (avvelenamento brocche o bicchieri) o cibo.

Qualora ci si trovi nel secondo caso si deve effettivamente versare il contenuto della boccetta, che in questo caso deve essere semplicemente acqua, nella brocca o nel bicchiere desiderato, dopo di che si dovrà consegnare prima possibile il bigliettino allegato alla boccetta ad un master ed indicare quale brocca o bicchiere è stato drogato. Sarà il master a consegnare il bigliettino o a dare le necessarie indicazioni al/ai giocatore/i vittima.

Per "avvelenare" quantità di liquido superiore ad una brocca saranno necessarie più dosi di una stessa formula alchemica, il numero esatto sarà da richiedere ad un master.

ASSUNZIONE

Sebbene sia solitamente consigliato bere effettivamente la formula alchemica per indicare l'assunzione, è possibile simularla gettando il contenuto e dichiarando l'assunzione effettiva a chi si ha vicino o, preferibilmente, ad un master. Qualora il pg intenda invece effettivamente buttare o fingere di bere una formula alchemica dovrà semplicemente farlo senza dichiarare alcun che. Se il pg assume una formula direttamente dovrà leggere il bigliettino attaccato alla boccetta ed eseguire quanto indicato.

Analisi delle formule alchemiche

Si potranno riconoscere solo pozioni già conosciute o appartenenti al proprio ramo di specializzazione fino ad un livello pari o inferiore a quello posseduto.

L'analisi deve necessariamente essere simulata tramite l'utilizzo del laboratorio alchemico: il giocatore dovrà quindi simulare l'analisi della formula alla ricerca dell'identificazione se si ha per le mani una formula nota, o, nel caso di una formula non nota, dei reagenti che la compongono e poter quindi dedurre cosa sia o quanto meno poterne ipotizzare l'effetto o crearne un antidoto.

Per la ricerca dei componenti una delle soluzioni più semplici ed efficaci è mescolare il composto con altri reagenti noti: se si sospetta un effetto prevalente tossico si possono mescolare reagenti detossificanti, se si sospetta un effetto allucinogeno si possono mescolare reagenti calmanti, e viceversa. Un miglior risultato è ottenibile qualora si sospettino specifici effetti e si conoscano reagenti antagonisti, ad esempio se si sospetta che la formula agisca in modo dannoso sullo stomaco e si conosca un reagente che sullo stesso ha effetti benefici.



Per analisi più approfondite o più sceniche si può procedere con lavorazioni preliminari della formula come distillazione per procedere solo dopo come descritto sopra.

Per la ricerca dei soli effetti di una formula sconosciuta è valido simulare la somministrazione ad animali (è possibile avere con se pupazzi di topi o simili).

Questi sono alcuni esempi di procedimenti di analisi, ma è possibile adottarne altri o crearne persino, con un po' di fantasia, pur considerando i limitati mezzi a disposizione da ambientazione. Non sono richieste in nessun caso reali conoscenze chimiche e tutte le informazioni sono reperibili direttamente in gioco.

Quanto più le analisi simulate saranno adatte e le conoscenze/livelli del pg attinenti ai risultati cercati, maggiori saranno le possibilità di avere dall'analisi risultati definiti e certi. E' importante ricordare tuttavia che un personaggio con alchimia 3 bianca avrà comunque difficoltà a riconoscere una pozione sconosciuta appartenente al ramo rosso anche se di liv 2.

Dopo aver interpretato il processo di identificazione è necessario recarsi da un master che dirà se l'azione ha avuto successo oppure no. Qualora un master non sia presente durante l'analisi sarà richiesto di spiegare chi ha effettuato l'analisi e, potenzialmente, quali procedure si sono adottate.

Una pozione non viene consumata da questo processo.

Elenco reagenti raffinati

Di seguito alcuni reagenti comuni particolarmente noti: per ognuno è specificato il tipo, l'iter di raccolta, preparazione e conservazione e gli effetti noti.

Gramigna essiccata

Descrizione: Si estende e si diffonde nel terreno rapidamente anche a discapito delle piantagioni adiacenti. Risulta inoltre molto difficoltoso rimuoverla dal terreno a causa delle sue numerose ed estese radici. Le polveri di queste piante sono ricche di essenze alchemiche dalle svariate possibilità d'uso. Viene chiamata "grano selvatico" poiché le sue foglie ricordano le spighe di grano, lineari, allungate e rivestite di peli. Dalla pianta maturano anche dei piccoli frutti a forma di seme ed infine sbocciano dei fiori di color verde.



Tipo: Comune nei Regni centrali di Westeros (Terre dei Fiumi, Ovest, Altopiano, Terre della Tempesta).

Raccolta: Devono essere utilizzati i rizomi (1 manciata di gramigna, reagente grezzo), sono bianchi e crescono sotto terra, di fianco alla radice, paralleli al terreno.

Preparazione: Devono essere raccolti accuratamente dopo pioggia, per facilitare il raccolto; successivamente devono essere depurati, rimosse le radici ed infine essiccati e ridotti in frammenti.

Conservazione: In sacchetti di pelle o stoffa.

Effetto: reagente raffinato (gramigna essiccata) = 1 adiuvante.

Polvere di Papavero

Descrizione: Il papavero dell'est viene coltivato in origine nelle più remote terre pianeggianti dell'Essos. E' conosciuto per le proprietà di calmare ed addormentare chi ne beva l'estratto. Se usato incautamente da dipendenza e porta a morte.

Tipo: Raro nel Westeros, Comune nelle pianure Dothraki e ad Asshai; alcuni maestri o mastri alchimisti riescono a coltivarlo anche nel Westeros.

Raccolta: Vanno colti i fiori rossi del papavero (10 fiori di papavero, reagente grezzo).

Preparazione: Si estrae il cuore del fiore e lo si impasta col mortaio; la purea così ottenuta va fatta asciugare e di nuovo polverizzata col mortaio.

Conservazione: In fiale di vetro ben chiuse.

Effetto: reagente raffinato (polvere di papavero) = 1 allucinogeno.



Olio di salvia

Descrizione: Pianta a portamento cespuglioso, con fusto ramificato e foglie di colore grigio-verde, ricche di oli essenziali che le conferiscono il caratteristico aroma. I fiori sono di colore violetto formati da 5 petali. Questa pianta viene utilizzata come essenza aromatica in cucina.

Tipo: Diffusa in tutti i regni, ad esclusione di Dorne. Preferisce un terreno soffice, ma si adatta anche a terreni aridi e sassosi; sopporta il gelo e la siccità, ma odia i terreni umidi. Fiorisce nel terzo mese.

Raccolta: E' necessario raccogliere le foglie della pianta quando sono verdi e soltanto le più piccole poiché mantengono le proprietà in modo più concentrato (5 Foglie di salvia, Reagente grezzo)

Preparazione: Per estrarre l'olio essenziale è necessario prendere le foglie e tritarle in alcool.

Conservazione: in contenitori di vetro ben chiusi.

Effetto: reagente raffinato (olio di salvia) = 1/2 antidolorifico.



Polvere di Carbone

Descrizione: Ha ottime proprietà depurative; viene usato anche in molte preparazioni curative. Anticamente veniva ingerito come precauzione dai veleni.

Tipo: Comune, prodotto in qualsiasi fuoco.

Raccolta: Va utilizzato il carbone freddo ed asciutto (pezzo di carbone almeno 3cm, reagente grezzo).

Preparazione: Frantumare col mortaio il pezzo di carbone fino a ridurlo in polvere.

Conservazione: In sacchetti di pelle o stoffa

Effetto: reagente raffinato (polvere di carbone) = 1 detossificante.



Estratto di Corbezzolo

Descrizione: Tali estratti sono da sempre usati per la concia delle pelli; dalla pianta si ottiene ottimo miele amaro e bacche nutrienti e gustose.

Tipo: Comune nel Westeros centro-meridionale.

Raccolta: Va raccolta solamente la parte alla base della foglia ovvero quella legnosa che la congiunge al ramo; il resto delle foglie e la corteccia contengono sostanze tossiche (10 picciolo di corbezzolo, reagente grezzo).

Preparazione: I bastoncini raccolti vanno essiccati alla fiamma e lavorati col mortaio; la pasta così ottenuta va mescolata ad alcool per estrarre l'estratto dal residuo della foglia. Si toglie la parte pastosa ottenendo così un liquido che contiene l'estratto.

Conservazione: In fialette di vetro scuro o coperto da stoffa, in modo che non faccia passare la luce.

Effetto: reagente raffinato (estratto di corbezzolo) = 1 detossificante.



Olio essenziale d'Alloro

Descrizione: L'Alloro è noto per le sue qualità in cucina: in molti però non sanno che tali proprietà sono contenute nell'olio delle foglie, che agisce su nervi e muscoli. Ha anche ottime proprietà calmanti le viscere.

Tipo: Comune nei Regni centrali di Westeros (Terre dei Fiumi, Ovest, Altopiano, Terre della Tempesta); può trovarsi anche in zone costiere.

Raccolta: Vanno raccolte le foglie più grandi alla base dei rami (5 foglie alloro = reagente grezzo).

Preparazione: Le foglie vanno sminuzzate e pestate vigorosamente. La poltiglia ottenuta va messa in acqua per far emergere l'olio. Sono necessarie 5 foglie per dose di reagente raffinato.

Conservazione: L'olio, ovvero la parte superiore della poltiglia, va conservato in fiale di vetro.

Effetto: reagente raffinato (olio essenziale di alloro) = 1 Rilassante



Estratto di Quercia

Descrizione: Conosciuta da sempre per le sue capacità curative, blande ma molto variegata: diminuisce il dolore e le febbri, favorisce la guarigione delle ferite, arresta le emorragie.

Tipo: Comune nelle zone centrali del Westeros e si può trovare fino alle basse regioni del Nord.

Raccolta: Vanno raccolte solamente le ghiande (5 ghiande = reagente grezzo).

Preparazione: Una volta scappucciate, le ghiande vanno pestate col mortaio fino ad ottenere un miscuglio dalla consistenza pastosa (se necessario aggiungere una piccolissima quantità d'acqua per ottenere la densità adatta).

Conservazione: La pasta ottenuta deve essere conservata in sacchetti di stoffa monodose.

Effetto: reagente raffinato (estratto di quercia) = 1 stimolante



Fiori di Ginestra

Descrizione: E' una pianta sacra alla Madre ed alla Vergine: le sue doti sono legate al funzionamento del cuore e dell'intimo femminile. Un tempo veniva usata per lenire i dolori dei cicli di luna, ma possiede anche ottime proprietà rinvigorenti le persone molto indebolite. I pistilli dei fiori sono usati nella preparazione di decotti contro i dolori dei muscoli.

Tipo: Comune ovunque il clima sia temperato o mite.

Raccolta: Vanno colti i fiori gialli della pianta, facendo attenzione a non danneggiarli (5 fiori di ginestra freschi, reagente grezzo).

Preparazione: I petali vanno messi a macerare in acqua salata, dopodiché vanno fatti filtrare per ottenere il prodotto essenziale.

Conservazione: Vanno conservati in pacchetti di stoffa.

Effetto: reagente raffinato (olio essenziale di ginestra) = 1 stimolante



Corteccia di Castagno

Descrizione: L'albero del Castagno, oltre a dare i gustosi frutti, ha ottime proprietà nel migliorare il respiro e gli accidenti delle stagioni fredde. Le sue doti sono legate alla sostanza contenuta in grande quantità nelle scaglie della corteccia. Bisogna però prestare attenzione poiché una dose piccola può aiutare il respiro mentre una eccessiva può toglierlo del tutto.

Tipo: Comune nelle Terre dei Fiumi e della Corona.

Raccolta: Vanno raccolte delle piccole scaglie dalla corteccia, non andando nella profondità del tronco. (scagliette di corteccia, reagente grezzo)

Preparazione: Le scaglie vanno polverizzate fino a farne una polvere abbastanza sottile da essere inalabile.

Conservazione: In pacchetti di stoffa oppure in boccette ben tappate in modo che non si alteri per l'umidità.

Effetto: reagente raffinato ottenuto da 4 scagliette di circa 2-3 cm = 1 Stimolante oppure reagente raffinato ottenuto da 8 scagliette = 1 tossico



Impiastro di Pungitopo

Descrizione: La pianta del pungitopo, oltre a fornire aculei da cerbottana, stimola l'espulsione degli umori dal corpo, sia col sudore che con le urine; le bacche opportunamente lavorate possono alleviare i reumatismi e i dolori di reni.

Tipo: Comune soprattutto nelle regioni più temperate e fredde (terre dei fiumi, nord).

Raccolta: Vanno prese le bacche, senza danneggiare la pianta, e le foglie più grandi e mature (5 bacche e 5 foglie di pungitopo, reagente grezzo).

Preparazione: Sbucciare le bacche ed impastarle con le foglie private dei pungiglioni; lavorare il tutto al mortaio.

Conservazione: In pacchetti di stoffa o pelle, affinché si mantenga l'impastro asciutto.

Effetto: reagente raffinato (impastro di pungitopo) = 1 stimolante e 1 tossico



Essenza di mandorle amare.

Descrizione: Nonostante sia la componente essenziale per ottenere un potentissimo veleno, questa sostanza è comune a molti noccioli di frutti. Da questi si ottiene un'essenza molto meno efficace e pura.

Tipo: Rare nel Westeros centrale. Le mandorle amare sono Comuni nell'Essos e delle zone più meridionali di Dorne. Si può reperire la sostanza anche in noccioli comuni, ma con risultati meno efficaci.

Raccolta: Cogliere le mandorle ed aprirle con un martello per ottenerne il nocciolo duro. Con altri frutti basta estrarre i noccioli (5 mandorle, reagente grezzo).

Preparazione: Si rompe il nocciolo e si prende il seme, che va lavorato al mortaio fino a ridurlo in polvere.

Conservazione: La pasta ottenuta va conservata in boccette di vetro chiuse accuratamente.

Effetto: reagente raffinato (essenza di mandorle) = 1 tossico.



Formule alchemiche base

Formule livello 1:

Latte di papavero

Componenti: 3 dosi di petali di papavero.

Effetto: La vittima cade in un sonno profondo e non può essere svegliata in alcun modo se non fino al termine dell'effetto. Principale rimedio contro i dolori intollerabili se diluito in acqua.

Durata: 15 minuti

Stato: Liquido (se possibile color latte)

Antidoto minore

Componenti: 3 dosi di detossificante

Effetto: Cura gli effetti dei veleni di livello 1

Durata: istantaneo

Stato: liquido

Pozione amnesia

Componenti: 1 dose di soporifero, 1 dose di tossico, 1 dose di allucinogeno

Effetto: Il personaggio viene colto da uno stato di sopore e stenta a restare vigile. Dimentica chi è, il luogo in cui si trova e disconosce le persone intorno a lui. Al risveglio o al termine dell'effetto non avrà ricordi dell'accaduto.

Durata: 15 minuti

Stato: liquido

Impiastro curativo

Componenti: 1 dose di stimolante, 1 dose di antidolorifico e 1 dose di detossificante inserire sostanze grassose.

Effetto: Consente di rimuovere le fasciature dopo 6 ore, senza che le ferite si riaprano. I PF totali comunque non saranno più di 1.

Durata: 6 ore

Stato: Solido (Pomata/grasso)

Veleno torcibudella

Componenti: 1 dose di tossico e 2 dosi di stimolanti

Effetto: Chi beve la sostanza dopo 10 minuti dall'ingestione, viene straziato da forti dolori addominali per 5 minuti, che lo costringono ad assumere una posizione sdraiata con le gambe al petto per sopportare il dolore. Passato il tempo di azione il dolore scemerà lentamente, ma il giocatore continuerà ad avere senso di nausea tutto il giorno.

Durata: 5 minuti picco di dolore.

Stato: Liquido

Livelli specialistici:

ALCHIMISTA BIANCO

- **Formule livello 2.**

Elisir stimolante

Componenti: 3 Dosi di stimolante e 2 dosi antidolorifico

Effetto: Il pg guadagna 1 PF temporaneo per 10 minuti. Al termine dell'effetto si dovrà sottrarre 1 PF dal totale, quindi chi si dovesse trovare con 1 PF al termine dell'effetto andrà a 0 PF. La pozione ha un effetto stimolante, e chi la beve sarà irritabile e iperattivo per tutta la durata dell'effetto.

Durata: 10 minuti

Stato: Liquido

Antidoto medio

Componenti: 4 dosi di detossificante e 1 dose di Stimolante

Effetto: Cura gli effetti di veleni (specializzazione nera) di pari livello ed inferiore.

Durata: Istantaneo

Stato: Liquido

Formola paralizzante

Componenti: 4 dosi rilassante e

Effetto: Formula da contatto per ungere armi e oggetti (nastro bianco). Non va ingerito. Paralizza la vittima per 5 minuti.

Durata: necessari 3 min per applicazione, durata vedi "nastri".

Stato: Solido (pomata/grasso)

NOTA: simulando l'applicazione all'arma si deve legare, in modo visibile, un nastro di colore bianco all'arma. La formula alchemica vale solo per il primo colpo e se colpisce i PF o finché l'arma non cade a terra, se il danno colpisce i PA l'effetto del veleno non si applica alla vittima. Una volta effettuato il primo colpo (anche se non andato a segno sui PF) il nastro deve essere tolto prima possibile.

- **Pozioni livello 3.**

Formola di sospensione

Componenti: 5 dosi di detossificante, 3 dosi di stimolante, 1 antidolorifico se il dolore rientra tra i sintomi/ 1 rilassante se le allucinazioni rientrano tra i sintomi/ 2 adiuvante se nessuna delle precedenti

Effetto: Sospende gli effetti di una formula alchemica di liv 1 o specializzazione 3 rossa o nera per un ora.

Durata: 1 ora

Stato: Liquido

Antidoto superiore

Componenti: 6 dosi di detossificante, 2 dosi di adiuvante e 1 dose di pianta specifica

Effetto: Questa pozione può essere usata in 2 modi

1) senza l'aggiunta di pianta specifica, annulla l'effetto di tutti i veleni (specializzazione nera e rossa) di livello inferiore (1 e 2)

2) con l'aggiunta di pianta specifica si annulla l'effetto di un veleno specifico (specializzazione nera).

Durata: Istantaneo

Stato: Liquido

Si conosce: **Antidoto per il veleno nero** prevede l'utilizzo della salvia come pianta extra.

ALCHIMISTA ROSSO

- **Pozioni livello 2.**

Pozione della confusione

Componenti: 3 dosi allucinogeno, 2 dosi rilassante e 1 dose tossico

Effetto: La vittima entra in uno stato confusionale che gli impedisce di discernere la realtà. Non riconosce il pericolo e tende a commettere atti sconsiderati o folli. Se minacciato può reagire con violenza inaudita oppure non reagire proprio. Al termine dell'effetto si ricorderà quello che ha fatto

Durata: 15 minuti

Stato: Liquido

Pozione del catatonico

Componenti: 4 dosi rilassanti e 2 dose tossico

Effetto: Chi beve la pozione diventa insensibile al dolore ad agli stimoli, è impossibilitato a muoversi e parlare, ma può vedere e sentire rimanendo cosciente di quello che lo circonda. Non è comunque immune ai danni.

Durata: 15 minuti

Stato: liquido

Formula del nemico

Componenti: 4 dosi allucinogeno, 2 stimolante e 1 antidolorifico

Effetto: Formula da contatto per ungere armi e oggetti (nastro viola). Non va ingerito. La vittima vede chiunque la circonda come un nemico per 5 minuti (l'interpretazione è libera).

Durata: necessari 3 min per applicazione, durata vedi "nastri"

Stato: Solido (pomata/grasso)

NOTA: simulando l'applicazione all'arma si deve legare, in modo visibile, un nastro di colore viola all'arma. La formula alchemica vale solo per il primo colpo e se colpisce i PF o finché l'arma non cade a terra, se il danno colpisce i PA l'effetto del veleno non si applica alla vittima. Una volta effettuato il primo colpo (anche se non andato a segno sui PF) il nastro deve essere tolto prima possibile.

- **Pozioni livello 3.**

Pozione dell'immunità

Componenti: 5 dosi detossificante, 3 dosi stimolante e 1 adjuvante

Effetto: Annulla gli effetti di tutte le formule fino al liv 3 (escluse formule specializzazione nera) che la persona ha ingerito o che ingerirà nell'arco di un ora.

Durata: 1 ora

Stato: Liquido

Tonico da guerra

Componenti: 4 dosi stimolante, 3 dosi antidolorifico e 1 dose allucinogeno e 1 adjuvante

Effetto: Il pg ottiene 2 PF temporanei. Per tutta la durata dell'effetto sarà immune al dolore, ma in uno stato di ira accecante. Al termine dell'effetto andrà direttamente a 0 PF, ma già stabilizzato qualora non abbia subito danni.

Durata: 1 minuto

Stato: Liquido

Pozione di morte apparente

Componenti: 4 dosi soporifero, 4 dosi rilassante e 1 adjuvante

Effetto: L'effetto è immediato. Chi la usa cade in uno stato di morte apparente per 1 ora (assenza di respiro e di battito). Ogni intervento su di essa (da parte di curatori o per mezzo di qualsiasi altra pozioni) è totalmente inutile. Al termine dell'ora, la vittima si sveglia come se niente fosse, ma perde permanentemente 1 PF, non recuperabile in nessuno modo. Nel caso che il bevitore avesse già 1 PF massimo, non si sveglierà mai più, condannato quindi ad una morte lenta.

Durata: 1 ora

Stato: Liquido

ALCHIMISTA NERO

- **Pozioni livello 2.**

Veleno mortale

Componenti: 4 dosi tossico, 2 dose rilassante

Effetto: La vittima viene colta da forte malessere, tosse, tremori. Perde 1 PF ogni 5 minuti fino a 0 PF. Se non si viene curati entro 10 minuti con antidoto, di pari livello o superiore, il pg muore.

Durata: Istantanea

Stato: Liquido

Pozione del catatonico

Componenti: 4 dosi rilassante, 2 dose tossico

Effetto: Chi beve la pozione diventa insensibile al dolore ad agli stimoli, è impossibilitato a muoversi e parlare, ma può vedere e sentire rimanendo cosciente di quello che lo circonda. Non è comunque immune ai danni.

Durata: 15 minuti

Stato: Liquidi

Resina velenosa

Componenti: 3 dosi di tossico, 1 stimolante e inserire sostanze grasse.

Effetto: Veleno a contatto per ungere armi e oggetti (nastro verde). Non va ingerito. Causa la perdita di 1 PF al minuto. Può essere curato solo tramite antidoto.

Durata: Istantaneo

Stato: Solido (pomata/grasso)

NOTA: simulando l'applicazione del veleno all'arma si deve legare, in modo visibile, un nastro di colore verde all'arma. La formula alchemica vale solo per il primo colpo e se colpisce i PF o finché l'arma non cade a terra, se il danno colpisce i PA l'effetto del veleno non si applica alla vittima. Una volta effettuato il primo colpo (anche se non andato a segno sui PF) il nastro deve essere tolto prima possibile.

- **Pozioni livello 3.**

Veleno nero

Componenti: 3 dosi tossico, 3 dosi rilassante, 1 dose soporifero, 1 dose di adiuvante e 1 dose di ambra

Effetto: Dopo un'ora, senza presentare sintomi in questo lasso di tempo, la vittima perde conoscenza per 5 minuti, dopodiché diviene moribondo.

Durata: Istantanea

Stato: Liquido

Creare nuove formule e ricercare nuovi reagenti.

Reagenti Extra-regolamento

E' possibile scoprire nuovi reagenti in *live* o *interlive*.

In *live* si potranno raccogliere o comprare da altri personaggi o PNG erbe particolari, dopo aver chiesto preventiva conferma ad un master, e successivamente si potrà procedere con sperimentazione degli effetti o ricerche, ad esempio in biblioteche, tramite azione *interlive* (vedi regolamento base).

In *interlive* è allo stesso modo possibile raccogliere o comprare nuovi reagenti, ma è anche possibile effettuare ricerche in biblioteche o tramite PNG alla ricerca di specifici effetti. E' possibile ricercare nuovi reagenti con effetti ordinari, tra i sette noti, ma anche effetti ulteriori o diversi.

In questo caso è necessario utilizzare a questo scopo uno specifico punto azione dedicato. Lo staff fornirà una risposta con gli eventuali risultati.

Nota: non è scontato ottenere esito positivo, tra le variabili vi è, ad esempio nel caso di ricerche in biblioteche, il luogo in cui si cerca o il proprietario della biblioteca.

Formule Extra-regolamento

E' possibile creare formule alchemiche (pozioni) solamente al raggiungimento del livello 3 dei rami di specializzazione (Es: livello 3 alchimia rossa -> si potrà creare pozioni nuove appartenenti al ramo rosso. Non si possono creare pozioni del ramo bianco o nero o di liv 3).



Qualora un pg volesse creare nuove pozioni (o modificare quelle note da regolamento) dovrà farlo sfruttando una o più azioni *interlive*. Nello specifico, in azione, si dovrà indicare:

- quale effetto si vuole ottenere dalla pozione finale, il risultato sperato (sia per quanto riguarda l'effetto che per quanto riguarda lo stato, liquido o impiastro);
- quali reagenti si utilizzano (che siano reagenti base o extra regolamento purchè in possesso del pg – vedi ottenere una dose di reagente raffinato);
- in quali quantità si mescolano i reagenti.

Si riceverà risposta sul successo o meno della formula creata, o eventuali "intuizioni o deduzioni" qualora il personaggio non raggiunga immediatamente l'obiettivo, ma solamente se la formula viene sperimentata.

E' possibile sperimentare in *live* o *interlive* le formule ottenute.

-In *live* si segue le regole delle formule alchemiche ordinarie, ma è tassativamente necessario informare un master dell'intenzione PRIMA di procedere alla somministrazione e scrivere nel biglietto solamente la frase "recati immediatamente da un master". E' possibile sperimentare le formule anche su animali finti, si dovrà in questo caso simulare il gesto della somministrazione alla presenza di un master e l'attesa/analisi dei risultati.

-In *interlive* si può altresì sperimentare sia su animali che su persone, ma non su altri personaggi;

ovviamente in questo caso si dovrà usufruire di una azione *interlive* dedicata. La sperimentazione darà in generale risultati attendibili anche quando avviene su animali, ma si avranno i risultati precisi solo se avviene su persone (PG o PNG).

E' possibile che esistano effetti non ottenibili tramite l'abilità alchimia, per cui è consigliato contattare preventivamente lo Staff per stabilire la fattibilità della cosa, es.:

Non è possibile creare nuove formule alchemiche applicabili sulle armi.

Non è possibile creare formule alchemiche sotto forma di polveri.

E' possibile scoprire formule alchemiche considerabili di livello 4.

E' possibile creare formule classificabili in più rami di specializzazione se si possiede il livello 3 di più specializzazioni. E' possibile venire in contatto con formule classificabili in più rami di specializzazione, ma si potranno ricreare solo se si possiede il livello 3 di almeno una delle opportune specializzazioni e il livello 2 dell'altra, a meno che non sia diversamente indicato.

*Ringraziamo per le foto originali scattate agli eventi Le Cronache del Drago Nero
i fotografi Enrico Bertelli, Lorenzo Mugna e Stefania resti.*