



# REGOLAMENTO ALCHIMIA V 3.0



# INDICE

Attrezzatura necessaria.....	1
Le pozioni: informazioni generali.....	3
Livelli abilità.....	6
Elenco reagenti base.....	8
Elenco Pozioni.....	12
Creare nuove pozioni e ricercare nuovi reagenti.....	17
Gilda: Circolo degli Speciali.....	19
Professione alchimista.....	20
Changelog .....	20

**Per tutte le informazioni non presenti in questo compendio far riferimento al regolamento base.**

# Attrezzatura necessaria

Per poter esercitare l'alchimia in gioco sono necessari 4 elementi:

- laboratorio alchemico
- reagenti
- cartellini identificativi
- almanacco

Senza questa attrezzatura, **non è possibile creare pozioni** durante gli eventi.

L'equipaggiamento è responsabilità del giocatore, ma lo staff è disponibile per fornire chiarimenti e consigli. L'attrezzatura sarà controllata e verificata in fase di segreteria.

## 1) Laboratorio alchemico.

Un laboratorio alchemico deve includere i seguenti componenti essenziali: mortaio e pestello, boccette.

Il laboratorio può essere personalizzato liberamente con altri oggetti e dettagli, ma quelli indicati sopra sono obbligatori. Prima di un evento live, un master valuterà il laboratorio: se è sufficientemente elaborato, l'alchimista otterrà un bonus nella preparazione delle pozioni (vedi la sezione "Livelli abilità"). È possibile, previo accordo con lo staff e compatibilmente con la location e la situazione di gioco, allestire un laboratorio scenografico in gioco, che però non sostituirà il laboratorio personale del giocatore.

## 2) Reagenti.

Su questo compendio è riportata una lista di reagenti base sufficienti a creare le pozioni date dal regolamento base, ma è possibile tramite il gioco conoscerne molti altri che possono avere effetti specifici diversi (*extra-regolamento*).

Il numero di reagenti che un alchimista può portare a un evento live dipende dal proprio livello di abilità alchemica (ma l'effettivo ottenimento cambia a seconda che sia parte o meno della Gilda- vedi sezione Gilda/Alchimisti non in Gilda). I reagenti sono sempre elementi reali. Per quelli non tossici è possibile portarne in gioco realmente o simularne, mentre per quelli tossici è obbligatoria la simulazione. Per la simulazione sono ammissibili riproduzioni (es: piante finte, fiala con liquido, pomate) o contenitori non trasparenti adeguati all'ambientazione (es: sacchetti in stoffa). Ogni reagente deve essere accompagnato da un **cartellino identificativo** con il nome, la categoria (tossico, adiuvante, ecc) e il codice dell'alchimista proprietario. Questi cartellini saranno verificati e validati in segreteria.

### **Raccogliere i reagenti.**

E' possibile raccogliere reagenti durante il gioco qualora fossero presenti realmente.

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!

E' possibile raccogliere solo i *cartellini identificativi* che si troveranno sulle pianta. E' tuttavia

possibile raccogliere piccole parti senza danneggiare la pianta stessa per simulare il reagente, ma sempre avendone cura.

Qualora si individui in location una pianta reagente spontanea senza cartellini non è possibile raccoglierne, tuttavia è possibile contattare un master per verifica.

### **Lavorare i reagenti.**

Una volta raccolto, o comunque durante la creazione di una pozione, si dovrà simulare la lavorazione dell'elemento tramite ad esempio macerazione, essiccazione, pestaggio in mortaio, combustione (prudenza! Non sono permesse fiamme vive maggiori delle candele in gioco) 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.

### **Effetti dei reagenti.**

I reagenti 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.

Ogni reagente compone una *dose*; una *dose* può essere composta da più elementi, può corrispondere cioè a 5 petali, 2 foglie o altro.

E' possibile che una dose di reagente 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 chiedi "1 tossico" si dovrà utilizzare metà dose di reagente raffinato (la parte rimanente dovrà essere comunque gettata perché "contaminata").

Ogni reagente, inoltre, può avere ulteriori effetti specifici (sintomi) che possono essere o meno sfruttati per l'effetto finale nel caso della creazione di una nuova pozione.

Il numero di reagenti che un alchimista intende portare ad un evento è determinato dal proprio livello alchemico e l'ottenimento e il prezzo varia a seconda che sia o meno membro della gilda, questi **devono essere comunicati via mail almeno tre giorni prima dell'inizio dell'evento** all'indirizzo [lecronachedeldragonero.larp@gmail.com](mailto:lecronachedeldragonero.larp@gmail.com).

### 3) Cartellini identificativi



Ad ogni reagente deve corrispondere un *cartellino identificativo* che contenga nome e categoria del reagente e il codice associato all'alchimista proprietario; serve un cartellino per ogni dose anche qualora se ne posseggano più dello stesso tipo.

Ad ogni pozione deve essere attaccato un *cartellino identificativo* al cui interno deve essere scritto il nome e l'effetto della pozione in modo sintetico, ma chiaro e il codice associato all'alchimista produttore; non deve essere scritto ramo, livello della pozione o altri dettagli relativi al pg produttore.

Al primo evento, sempre in fase di segreteria, sarà assegnato ad ogni alchimista un codice che questi dovrà inserire in ogni *cartellino identificativo*, allo scopo di permettere allo staff master di intervenire in modo mirato in caso siano necessari chiarimenti o approfondimenti.

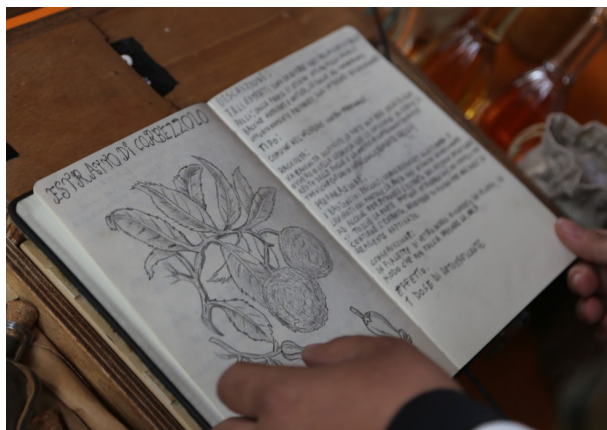
#### 4) Almanacco

L'almanacco è il bagaglio culturale di ogni alchimista.

Ogni alchimista deve possedere un almanacco al cui interno deve essere contenuto:

reagenti noti (da regolamento base e non)  
pozioni note (da regolamento base e non) e  
relative composizioni e effetti.

Deve essere sempre disponibile per la consultazione da parte di un master, anche durante il gioco.



E' inoltre possibile scrivere nell'almanacco quello che si preferisce, purché siano presenti le nozioni obbligatorie.

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. E' inoltre possibile possedere più di una copia dell'almanacco, 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 utilizzare l'almanacco fisico all'evento successivo come fosse una nuova copia stilata.

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

## Le pozioni: informazioni generali

### • Creazione

La creazione di una pozione richiede la conoscenza della sua formula (elenco ingredienti e quantità), il possesso dei reagenti necessari e l'uso del laboratorio alchemico.

Ogni pozione ha una formula composta da una serie di reagenti. Questi possono essere:  
Specifici: es. una dose di salvia.

Generici: es. una dose di detossificante (può essere un qualsiasi reagente appartenente a quella categoria).

Una volta raccolti i reagenti, la pozione può essere preparata utilizzando il laboratorio alchemico. La procedura prevede in primo luogo di simulare la preparazione: durante il tempo richiesto (variabile a seconda del livello e del bonus del laboratorio), il giocatore deve simulare accuratamente il processo alchemico, come lavorazione dei reagenti (es. pestaggio, essiccazione) o miscelazione dei componenti nel mortaio o in boccette. Il tempo necessario varia in base al livello alchemico e al *bonus del laboratorio* (vedi la sezione "Livelli abilità").

Una volta terminato il tempo si dovrà consegnare allo staff i reagenti utilizzati (cartellini

*identificativi*) e riempire la boccetta con acqua e (facoltativo) coloranti/essenze alimentari, in ogni caso deve restare sempre commestibile.

Dopo di che si dovrà applicare alla formula il *cartellino identificativo* debitamente compilato. 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".

- **Validità**

Per garantire l'efficacia e il corretto utilizzo delle pozioni, è necessario rispettare le seguenti regole.

Una pozione deve essere accompagnata SEMPRE da un *cartellino identificativo*. In assenza del cartellino, il contenuto della boccetta sarà considerato semplicemente acqua o privo di effetti.

Chi assume la pozione potrà leggere il cartellino soltanto DOPO che la sostanza è stata bevuta o anche solo assaggiata.

Una volta letto il cartellino, il giocatore deve interpretare immediatamente l'effetto descritto. Non è consentito rivelare ad altri PG i dettagli dell'effetto scritto sul cartellino.

Le pozioni devono essere sempre obbligatoriamente composte da sostanze commestibili quali acqua semplice (consigliato) oppure the, acqua con sciroppi, coloranti alimentari (si consiglia di evitare possibili allergeni quali ad esempio latte, farina, ecc).

Il numero di pozioni finite che un alchimista intende portare ad un evento è determinato dal proprio livello alchemico, queste **devono essere comunicate via mail almeno tre giorni prima dell'inizio dell'evento** all'indirizzo [lecronachedeldragonero.larp@gmail.com](mailto:lecronachedeldragonero.larp@gmail.com).

- **Validità temporale**

Una pozione scelta o creata durante un evento è valida fino al termine dell'interlive successivo all'evento in cui è stata creata. Non saranno cioè valide l'evento successivo a quello di scelta o creazione, dove si dovrà ripetere la scelta e l'invio della mail.

Pozioni extra-regolamento potrebbero avere una durata diversa (maggiore o inferiore). La durata specifica sarà comunicata dallo staff al momento della scoperta.

- **Somministrazione**

E' possibile per chiunque somministrare pozioni ad altri una volta che se ne possiede una. 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 nascosta tramite bevande (avvelenamento brocche o bicchieri) o cibo.

Per somministrazione palese è sufficiente consegnare la pozione con *cartellino identificativo* allegato al personaggio che dovrà assumerla.

Per la somministrazione nascosta si dovrà seguire la procedura indicata di seguito:

- 1 Consegnare il *cartellino identificativo* delle pozioni ad un master;
- 2 Versare fisicamente il contenuto della boccetta nella bevanda/alimento. In questo caso, il contenuto della boccetta deve essere semplicemente acqua.

Sarà il master a consegnare il *cartellino identificativo* o a dare le necessarie indicazioni al/ai giocatore/i vittima.

### **Limiti d'Effetto:**

Per considerare un bicchiere o un singolo piatto contaminato ("avvelenato") è sufficiente una sola pozione.

Per considerare un cibo (es: vassoio) o una bevanda (es: broccca) contaminati sono necessarie almeno 3 pozioni (utilizzare un numero inferiore non sortirà effetti); ogni bevanda o cibo "avvelenato" avrà effetto sulle prime tre persone che assumeranno quella bevanda/alimento. E' possibile versare più pozioni uguali per colpire più persone (4 pozioni per colpire le prime 4 persone)

Pozioni diverse nello stessa bevanda/alimento non avranno nessun effetto.

Un alimento o bevanda contaminato lascerà comunque tracce rilevabili da chi possiede l'abilità *alchimia* anche se il suo effetto si è esaurito. Nota interpretativa: L'effetto della pozione si diluisce e svanisce nel tempo, ma lascia tracce che un esperto può identificare.

- **Assunzione**

L'assunzione di una pozione può avvenire in due modi:

il giocatore beve realmente il contenuto della boccetta;

il giocatore simula l'assunzione, in questo caso, è possibile gettare il contenuto e dichiarare l'avvenuta assunzione a chi si ha vicino (preferibilmente a un master).

Se è il personaggio che finge di bere o che getta una pozione senza berla, non deve dichiarare alcunché.

Se un personaggio assume una pozione (bere o assaggiare), dovrà leggere il cartellino allegato alla boccetta e applicare immediatamente gli effetti indicati, indipendentemente dalla quantità effettivamente assunta.

### **Analisi delle pozioni**

L'analisi di una pozione o di una bevanda/alimento contaminato consente di identificare alcune informazioni di base sulla pozione stessa.

Spendendo (consegnando ad un master) una dose di *reagente verifica* si potrà identificare il ramo di appartenenza e il livello di una pozione di livello pari o inferiore al proprio a prescindere dai rami di specializzazione posseduti (es: alchimista liv 2 ramo rosso può identificare il ramo di pozioni di liv 2 anche se di ramo bianco o nero). Non si potranno ottenere informazioni in merito alla formula e ai reagenti che la compongono.

*L'analisi deve comunque necessariamente essere simulata tramite l'utilizzo del laboratorio alchemico: il giocatore dovrà quindi simulare l'analisi della formula alla ricerca dell'identificazione.*

La pozione non sarà consumata in questo processo, rimane cioè somministrabile e efficace. L'analisi di bevande o alimenti darà il medesimo risultato, ma rimangono valide le regole di somministrazione per quello specifico caso.

- L'analisi di una pozione di livello superiore al proprio darà come risultato solamente il fatto che il soggetto dell'analisi sia o contenga una pozione o meno.
- Non è possibile scoprire la formula di una pozione tramite analisi.

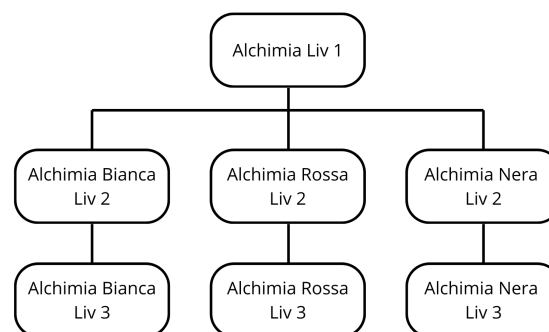
# Livelli abilità

I livelli di questa abilità si dividono in tre rami differenti di specializzazione.

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 pozioni extra regolamento solo se appartenenti al proprio ramo e livello di specializzazione.



## LIVELLO 1

Richiede *Alfabetizzazione 1*.

Si producono pozioni di 1° livello.

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

E' possibile portare in live un massimo di 6 dosi di reagenti a scelta tra quelli base.

Attenzione: il prezzo da pagare per questi reagenti varia a seconda che il pg sia membro della gilda oppure no - vedi paragrafo "Gilda".

E' possibile portare in live un massimo di 3 pozioni finite a scelta tra quelle elencate nel regolamento (lista di seguito).

## ALCHIMIA BIANCA

Hai deciso di seguire la specializzazione nelle pozioni 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 possono produrre pozioni di 2° livello specialistico bianco. Si realizzano pozioni 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 8 dosi di reagenti a scelta tra quelli base. E' possibile portare in live un massimo di 4 pozioni finite a scelta tra quelle elencate nel regolamento.

LIV.3) Si possono produrre pozioni di livello 3° livello specialistico bianco. Si realizzano tutte le pozioni in 5 minuti. Se si riceve il Bonus per il Laboratorio, il tempo sarà di 3 minuti.

Si possono portare in live un massimo di 10 dosi di reagenti a scelta tra quelli base o quelli scoperti in gioco (presenti in gilda- vedi sezione Gilda - o effettivamente acquistati tramite azione interlive) e 4 pozioni finite a scelta tra quelle note (regolamento o extra).

Attenzione: il prezzo da pagare per i reagenti varia a seconda che il pg sia membro della gilda oppure no - vedi paragrafo "Gilda".



## **ALCHIMIA ROSSA**

Non sei interessato a pozioni che salvano o uccidono persone, sei interessato più che altro ad conoscere alternative per ogni occasione.

LIV. 2) Si possono produrre pozioni di 2° livello specialistico rosso. Si realizzano pozioni 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 8 dosi di reagenti a scelta tra quelli base. E' possibile portare in live un massimo di 4 pozioni finite a scelta tra quelle elencate nel regolamento.

LIV.3) Si possono produrre pozioni di livello 3° livello specialistico rosso. Si realizzano tutte le pozioni in 5 minuti. Se si riceve il Bonus per il Laboratorio, il tempo sarà di 3 minuti.

Si possono portare in live un massimo di 10 dosi di reagenti a scelta tra quelli base o quelli scoperti in gioco (presenti in gilda- vedi sezione Gilda - o effettivamente acquistati tramite azione interlive) e 4 pozioni finite a scelta tra quelle note (regolamento o extra).

Attenzione: il prezzo da pagare per i reagenti varia a seconda che il pg sia membro della gilda oppure no - vedi paragrafo "Gilda".

## **ALCHIMIA NERA**

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 possono produrre pozioni di 2° livello specialistico nero. Si realizzano pozioni 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 8 dosi di reagenti a scelta tra quelli base. E' possibile portare in live un massimo di 4 pozioni finite a scelta tra quelle elencate nel regolamento.

LIV.3) Si possono produrre pozioni di livello 3° livello specialistico nero. Si realizzano tutte le pozioni in 5 minuti. Se si riceve il Bonus per il Laboratorio, il tempo sarà di 3 minuti.

Si possono portare in live un massimo di 10 dosi di reagenti a scelta tra quelli base o quelli scoperti in gioco (presenti in gilda- vedi sezione Gilda - o effettivamente acquistati tramite azione interlive) e 4 pozioni finite a scelta tra quelle note (regolamento o extra).

Attenzione: il prezzo da pagare per i reagenti varia a seconda che il pg sia membro della gilda oppure no - vedi paragrafo "Gilda".

# Elenco reagenti base

Di seguito alcuni reagenti comuni particolarmente noti: per ognuno sono specificati descrizione, tipo, l'iter di raccolta e preparazione (a scopo interpretativo), i metodi di conservazione/consigli di simulazione e gli effetti.

## **Polvere di ematite**

*Reagente verifica*

Descrizione: L'ematite è un minerale di ferro di colore rosso molto scuro con un'azione vivificante sul piano mentale, aiuta a sviluppare la padronanza mentale e favorire la concentrazione, l'autodisciplina, la memoria e il giudizio.

Tipo: Comune nel Westeros

Preparazione: Frantumazione. L'ematite deve essere polverizzata il più finemente possibile prima di poterla utilizzare per il suo scopo alchemico.

Simulazione: In sacchetti di pelle o stoffa.

Effetto: 1 dose ematite = polvere di ematite = 1 reagente verifica



## **Gramigna essiccata**



Descrizione: Si estende e si diffonde nel terreno rapidamente anche a discapito delle piantagioni adiacenti. 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, sono bianchi e crescono sotto terra, di fianco alla radice, paralleli al terreno.

Preparazione: Essiccazione. 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/simulazione: In sacchetti di pelle o stoffa.

Effetto: 1 dose gramigna= una manciata di gramigna (gramigna essiccata) = 1 adiuvante.

### **Polvere di Papavero**

Descrizione: Il papavero veniva coltivato in origine nelle più remote terre pianeggianti

dell'Essos. E' conosciuto per le proprietà di calmare e addormentare chi ne beva

l'estratto. Se usato incautamente da dipendenza.

Tipo: comune in natura nelle pianure Dothraki e ad Asshai; nel Westeros viene spesso coltivato da Maestri o mastri alchimisti.

Raccolta: Vanno colti i fiori rossi del papavero prima che si schiudano.

Preparazione: Essiccazione. Per estrarre e raccogliere il succo si incide il fiore; il succo così ottenuto va fatto essiccare tutta la notte sul fiore stesso e polverizzato col mortaio il mattino successivo.

Conservazione/simulazione: In fiale di vetro ben chiuse.

Effetto: 1 dose papavero = 10 petali di papavero (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 anche 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 poichè mantengono le proprietà in modo più concentrato

Preparazione: Estrazione olio essenziale. Per estrarre l'olio essenziale è necessario prendere le foglie, tritarle in alcool e farle bollire in alambicco.

Conservazione/simulazione: in contenitori di vetro ben chiusi.

Effetto: 1 dose salvia = 5 foglie di salvia (olio di salvia) = 1 antidolorifico.

## Polvere di Carbone



Descrizione: Ha ottime proprietà depurative; viene usato 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

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

Conservazione/simulazione: In sacchetti di pelle o stoffa

Effetto: 1 dose carbone = pezzo di carbone (polvere di carbone) = 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: Estrazione olio essenziale. Le foglie vanno sminuzzate e pestate vigorosamente. La poltiglia ottenuta va messa in acqua per far emergere l'olio.

Conservazione/simulazione: Fialette di vetro.

Effetto: 1 dose alloro = 5 foglie alloro (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

Preparazione: Frantumazione. 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/simulazione: Sacchetti di stoffa monodose.

Effetto: 1 dose quercia = 5 ghiande (estratto di quercia) = 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.

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

Conservazione/simulazione: In pacchetti di stoffa oppure in boccette.

Effetto: 1 dose castagno stimolante = 4 scagliette di circa 2-3 cm = 1 Stimolante

1 dose castagno stimolante = 8 scagliette = 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.

Raccolta: Cogliere le mandorle ed aprirle con un martello per ottenerne il nocciolo duro. Con altri frutti basta estrarre i noccioli.

Preparazione: Frantumazione. 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: 1 dose mandorle = 5 mandorle (essenza di mandorle) = 1 tossico.

# Elenco Pozioni

## Formule livello 1:

- Latte di papavero

Componenti: 2 dosi 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.

Latte di papavero diluito: Principale rimedio contro i dolori intollerabili se diluito in acqua.

Durata: 15 minuti

Stato: Liquido (se possibile color latte)

- Antidoto minore

Componenti: 1 dose di detossificante e 1 dose salvia

Effetto: Cura gli effetti dei veleni di livello 1

Durata: istantaneo

Stato: liquido

- Pozione amnesia

Componenti: 1 dose di rilassante e 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 e 1 dose di antidolorifico.

Effetto: Impedisce la riapertura delle ferite e attenua il dolore, impedisce il ritorno allo stato di *ferito* anche per grandi sforzi.

Durata: 6 ore

Stato: Solido (Pomata/grasso)

- Veleno torcibudella

Componenti: 1 dose di tossico e 1 dose di stimolante

Effetto: Chi beve la sostanza dopo 5 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 per due ore.

Durata: 5 minuti picco di dolore.

Stato: Liquido

## **ALCHIMIA BIANCA: LIVELLO 2.**

- Elisir stimolante

Componenti: 2 Dosi di stimolante e 1 dosi antidolorifico

Effetto: Il pg guadagna 1 PF temporaneo per 5 minuti. La pozione ha un effetto stimolante, e chi la beve sarà irritabile e iperattivo per tutta la durata dell'effetto.

Durata: 5 minuti

Stato: Liquido

- Antidoto medio

Componenti: 2 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

- Formula paralizzante

Componenti: 3 dosi rilassante

Effetto: Formula da contatto per ungere armi e oggetti (nastro bianco). Non va ingerito.

Paralizza la vittima per 5 minuti.

Durata: Istantaneo

Stato: Solido (pomata/grasso)

NOTA: simulando l'applicazione all'arma si deve legare, in modo visibile, un nastro di colore bianco all'arma. La pozione 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.

## **ALCHIMIA BIANCA LIVELLO 3.**

- Formula di sospensione

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

Effetto: Sospende gli effetti di una pozione di specializzazione 3 rossa o nera per 30 min.

Durata: 30 min

Stato: Liquido

- Antidoto superiore

Sono stati studiati numerosi antidoti dagli alchimisti, i più efficaci, in grado di annullare quasi ogni pozione velenosa (specializzazione nera) sono risultati essere 5. Ogni veleno può essere curato da una di queste, ma solamente da una.

- Antidoto superiore Ignis
- Antidoto superiore Aqua
- Antidoto superiore Aura
- Antidoto superiore Tellus
- Antidoto superiore Aether

➔ Antidoto superiore semplice

Componenti: 2 dosi di detossificante, 1 dosi di adiuvante

Effetto: annulla gli effetti di una pozione alchemica nera liv 1 e 2

Durata: Istantaneo

Stato: Liquido

➔ Antidoto superiore Ignis

Componenti: 2 dosi di detossificante, 1 dosi di adiuvante e 1 dose polvere di carbone

Effetto: annulla gli effetti di una pozione alchemica nera liv 3

Durata: Istantaneo

Stato: Liquido

➔ Antidoto superiore Aqua

Componenti: 2 dosi di detossificante, 1 dosi di adiuvante e 1 dose olio di salvia

Effetto: annulla gli effetti di una pozione alchemica nera liv 3

Durata: Istantaneo

Stato: Liquido

➔ Antidoto superiore Aura

Componenti: 2 dosi di detossificante, 1 dosi di adiuvante e 1 dose olio essenziale di alloro

Effetto: annulla gli effetti di una pozione alchemica nera liv 3

Durata: Istantaneo

Stato: Liquido

➔ Antidoto superiore Tellus

Componenti: 2 dosi di detossificante, 1 dosi di adiuvante e 1 dose estratto di quercia

Effetto: annulla gli effetti di una pozione alchemica nera liv 3

Durata: Istantaneo

Stato: Liquido

➔ Antidoto superiore Aether

Componenti: 2 dosi di detossificante, 1 dosi di adiuvante e 1 dose gramigna essiccata

Effetto: annulla gli effetti di una pozione alchemica nera liv 3

Durata: Istantaneo

Stato: Liquido

Un alchimista di terzo livello esperto del ramo bianco può utilizzare 2 dosi di polvere di ematite (*reagente verifica*) per analizzare una dose di veleno per scoprire quale tra gli antidoti superiori è quello efficace o per analizzare un alimento/bevanda contaminato o un



contenitore ormai vuoto per ridurre a 3 gli antidoti superiori plausibili.

Un alchimista che conosca la sola formula alchemica del veleno può, spendendo 2 dosi di *reagente verifica* per sperimentare, scoprire cioè quale tra gli antidoti superiori è quello efficace.

Non è possibile scoprire la formula del veleno tramite analisi.

## **ALCHIMIA ROSSA LIVELLO 2**

- Pozione della confusione

Componenti: 1 dosi allucinogeno, 1 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: 2 dosi rilassanti e 1 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: 2 dosi allucinogeno e 1 dose 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: Istantaneo

Stato: Solido (pomata/grasso)

NOTA: simulando l'applicazione all'arma si deve legare, in modo visibile, un nastro di colore viola all'arma. La pozione 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.

## **ALCHIMIA ROSSA LIVELLO 3.**

- Pozione dell'immunità

Componenti: 2 dosi detossificante, 1 dose rilassante e 1 dose adiuvante

Effetto: Annulla gli effetti di tutte le formule fino al liv 1, 2 e 3 (escluse formule specializzazione nera) che la persona ha ingerito o che ingerirà nell'arco di un ora.

Durata: 1 ora

Stato: Liquido

- Tónico del guerriero

Componenti: 1 dose stimolante, 1 dose antidolorifico, 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: 3 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 sulla persona (da parte di curatori o per mezzo di qualsiasi altra pozione) è totalmente inutile. Al termine dell'ora, la vittima si sveglia come se niente fosse, ma perde permanentemente 1 PF. 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

## **ALCHIMIA NERA LIVELLO 2**

- Veleno mortale

Componenti: 2 dosi tossico e 1 dose stimolante

Effetto: La vittima immediatamente viene colta da forte malessere, tosse, tremori. Perde 1 PF ogni 10 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: 1 dose antidolorifico e 2 dosi 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 e inserire sostanze grassose.

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 pozione 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.

### **ALCHIMIA NERA LIVELLO 3**

- Veleno nero

Componenti: 2 dosi tossico, 1 dose rilassante e 1 dose di adiuvante

Effetto: Dopo 5 min, senza presentare sintomi in questo lasso di tempo, la vittima perde conoscenza per 1 minuto, dopodiché diviene moribondo.

Durata: Istantanea

Stato: Liquido

## **Creare nuove pozioni e ricercare nuovi reagenti.**

### **Reagenti *Extra***

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 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 dovrà farlo in live o 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);
- 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.

### **Perchè una nuova formula abbia valenza è necessario che sia sperimentata in live.**

Per sperimentazione si intende assunzione da parte di un pg o png (che sia collaborante o a sua insaputa, rientra tutto nel gioco!). In caso di sperimentazione è tassativamente necessario informare un master dell'intenzione PRIMA di procedere alla somministrazione e scrivere nel cartellino identificativo destinato al personaggio solamente la frase "recati immediatamente da un master" e il codice dell'alchimista che ha creato la formula. 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. 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.

Non è possibile creare nuove pozioni applicabili sulle armi.

Non è possibile creare pozioni sotto forma di polveri.

E' possibile scoprire pozioni considerabili di livello 4.

## **Casi particolari**

E' possibile che esistano pozioni e reagenti con tempi di conservazione e effetti particolari non analoghi a regolamento base. In questo caso tutti i dettagli saranno comunicati direttamente dallo staff al momento opportuno.

E' possibile che esistano pozioni che creino dipendenza. I termini della dipendenza, gli effetti e tutti i dettagli necessari saranno comunicati dallo Staff direttamente ai giocatori interessati al momento opportuno.

# Gilda: Circolo degli Speciali

Per info di ambientazione: [http://www.ohanagriv.it/wiki/index.php?title=Circolo\\_degli\\_Speciali](http://www.ohanagriv.it/wiki/index.php?title=Circolo_degli_Speciali)

E' possibile essere parte della Gilda da Background, richiedendo in fase di creazione del personaggio; lo staff Master fornirà tutte le informazioni necessarie.

Una volta membri della gilda si avrà accesso al documento condiviso che riassume e schematizza i principali elementi della Gilda.

Per i membri della gilda è possibile visualizzare il documento (accedere alla sede) e visualizzare la lista dei reagenti presenti (accedere alla serra); è facoltà esclusiva del Capo Gilda (ruolo conquistabile esclusivamente in gioco) modificare alcuni elementi di tale documento come indicato di seguito.

E' possibile per i membri della gilda scegliere gratuitamente i reagenti da portare in evento live tra quelli presenti in serra/lista.

Ogni alchimista può far coltivare in serra i reagenti *extra* a lui noti, indicando tale volontà tramite apposita azione interlive, rendendoli quindi potenzialmente accessibili a tutti gli alchimisti della gilda.

Non è possibile scegliere di portare in live un reagente *extra* sconosciuto, cioè che non sia stato prima studiato tramite apposita azione interlive.

I *reagenti base* saranno sempre disponibili gratuitamente in serra.

I *reagenti extra* disponibili saranno al massimo 5 varietà e prima di ogni evento live (al momento della ricezione delle risposte interlive) il Capo Gilda potrà indicare sul documento quali saranno effettivamente disponibili alla scelta. Tali reagenti saranno accessibili al prezzo di 3 monete di rame per ogni *dose*.

E' possibile scegliere di portare in live *reagenti extra* noti e non disponibili alla scelta o non presenti in serra pagandone il prezzo di mercato scoperto in *live* o *interlive*.

## Il Capo Gilda.

Il Capo Gilda riceve una *rendita interlive* di 4 ma e può "svolgere professione".

Il Capo Gilda, in eventi live o tramite azione interlive, può:

- gestire la serra (vedi precedente);
- creare liberamente in gioco ruoli e affidare titoli di prestigio all'interno della Gilda anche delegando eventuali compiti;
- gestire la sede, es: ampliare la struttura (avrà effetti descrittivi), assumere png, richiedere finanziamenti a pg o png, tutte le azioni che ritiene adeguate per il suo gioco;
- spostare la sede della Gilda (sono necessari accordi con il nobile del territorio e azioni in live e interlive);
- accedere alle casse della Gilda per altri motivi in gioco (es: conferire bonus monetari ad uno o più membri; favorire gli scopi della Gilda; perseguire scopi personali).

NB: ogni scelta avrà può avere conseguenze in gioco.

## Alchimisti non in Gilda.

E' possibile essere alchimisti e non far parte della Gilda, tuttavia in questo caso si dovrà effettivamente sempre procurarsi tutti i reagenti che si desidera avere in live pagandone il prezzo di mercato.

I *reagenti base* hanno un prezzo di mercato di 2 monete di rame ogni *dose*. Il prezzo di mercato dei *reagenti extra* dovrà essere scoperto tramite apposita azione interlive.

## Professione alchimista

Per gli alchimisti della Gilda delle categorie che hanno accesso all'azione interlive "*svolgere professione*" (vedi Regolamento base) è possibile svolgere l'azione all'interno della Gilda o sul territorio di un nobile.

Utilizzare l'azione interlive "*svolgere professione*" in Gilda darà un bonus alle entrate della sede e conferirà il bonus standard per la professione anche alla Gestione Terre del territorio in cui si trova la Gilda.

## Changelog

- tolta differenza reag raff e reag grezzo e aggiunti *cartellini identificativi*
- modifica tempi di conservazione pozioni e reagenti
- modifica metodo analisi pozioni e bevande/alimenti contaminati e inserimento *reagente analisi*
- modifica dosi e pozioni inizio evento (metodo di scelta e quantità)
- modifica elenco reagenti base
- modifica formule (ingredienti)
- modifica regole di sperimentazione pozioni extra
- modifica antidoto superiore e creazione antidoti liv 3 extra
- aggiunta ruolo Capo Gilda (oneri e onori)