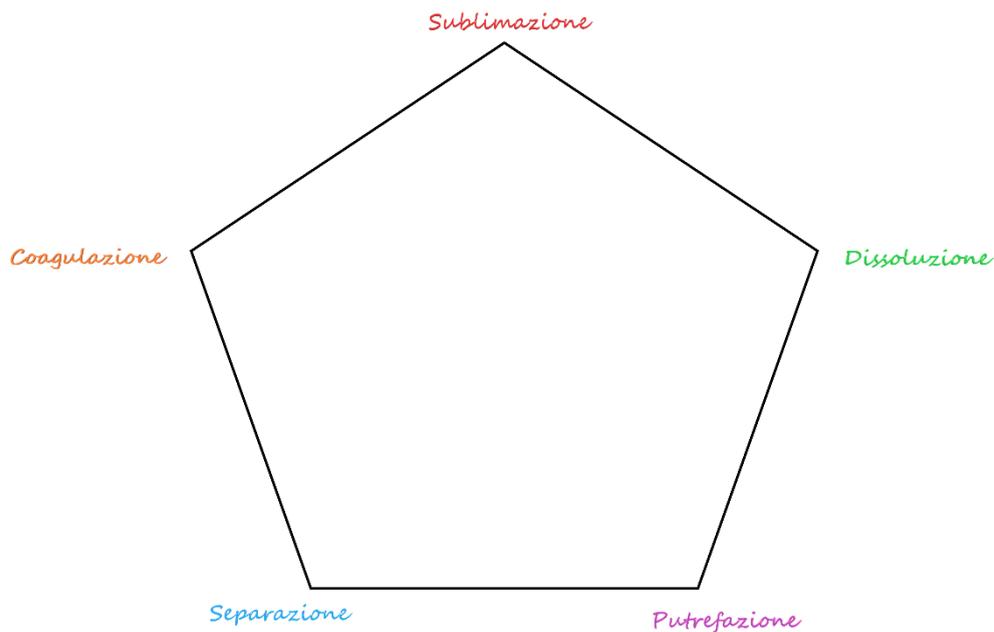


Funzionamento Alchimia e Reagenti

L'Alchimia è una delle otto Arti di Potere presenti in Elem-iri. Si basa sulla manipolazione della materia tramite l'uso di Reagenti.

Le cinque grandi Vie dell'Alchimia sono:

SEPARAZIONE	I Reagenti legati a questa Via separano la materia su cui agiscono nelle componenti di base dividendo le loro proprietà.
COAGULAZIONE	I Reagenti legati a questa Via manipolano la materia facendola aggregare in nuove forme. I Filtri di questa Via hanno molteplici usi, probabilmente i più versatili, dando nuove qualità alla materia.
SUBLIMAZIONE	I Reagenti legati a questa Via esaltano le qualità della materia manipolata, e le accentuano. I Filtri di questa Via tendono a essere estremamente volatili e instabili.
DISSOLUZIONE	I Reagenti legati a questa Via disgregano la materia, privandola delle sue peculiarità. I Filtri di questa Via dissolvono la qualità della materia eliminando le proprietà ad esse legate e creando instabilità nei sistemi complessi.
PUTREFAZIONE	I Reagenti legati a questa Via consumano la materia rendendola inerte; i Reagenti di questa via spesso sono legati alla produzione di veleni.



LAVORAZIONE

Per creare i suoi composti, l'Alchimista ha bisogno di un laboratorio alchemico appositamente adibito e una strumentazione adeguata alle sue necessità. (*Distillatore, pestello e mortaio, boccette, etc.*). Tale laboratorio, se ben rappresentato, può essere anche portatile.

Tramite la manipolazione di 1 o più Reagenti, l'Alchimista è in grado di creare tre diversi tipi di Filtri:

POZIONI Sono consumabili a uso singolo che hanno Effetto solo se ingeriti dal Bersaglio (a meno di specifiche diverse). Se il Bersaglio non è consenziente la Pozione può essere fatta ingerire tramite l'inganno o la forza (solo se il Bersaglio risulta Inerme).

BOMBE Sono consumabili a uso singolo che esplodono generando Chiamate a distanza ravvicinata (massimo 1 passo o 1 metro, quale che sia più grande) rispetto al punto di impatto. Per essere lanciate, devono essere innescate con entrambe le mani libere (la rappresentazione della bomba deve passare il weapon check come arma da lancio). Si può lanciare solo 1 Bomba ogni 5 secondi.

UNGUENTI Sono consumabili a uso singolo che hanno effetto sul Bersaglio con il quale entrano in contatto. L'Unguento è usabile direttamente sul Bersaglio (se consenziente o inerme) oppure cosparsi su un'arma. Richiede di essere spalmato su un oggetto / persona per almeno 10 secondi prima di attivarne l'effetto descritto.

Una volta creati, le Pozioni/Unguenti/Bombe durano fino a fine Evento o fino al loro utilizzo.

Una volta utilizzati, e se non diversamente specificato, i Filtri (Bombe, Pozioni e Unguenti) rimangono attivi sull'Utilizzatore fino al loro esaurirsi o fino al Riposo o al Sanguinamento.

N.B: Esistono Reagenti generici che possono essere usati per creare Filtri appartenenti a qualsiasi Via Alchemica (vedi tabella Reagenti).

CREAZIONE – ALCHEMISTA

Creare Veleni [Passivo] - 10 PAB

Requisiti: *Emulsionare Avanzato*

Acquisendo questa capacità il personaggio è in grado di aggiungere il descrittore REPEAT ai propri Unguenti / Pozioni al costo di 1 reagente aggiuntivo a ricetta (del medesimo tipo).

Conoscere e Manipolare Composti [Passivo] - 4 PAB

Con questa Abilità il Personaggio è in grado di riconoscere l'effetto di Pozioni, Bombe e Unguenti presenti nel Regolamento, ed eventuali altre sostanze alchemiche. In funzione delle abilità Emulsionare (base, avanzato, superiore) e Pirotecnica (base, avanzato, superiore) è possibile creare pozioni/unguenti/bombe. Per ogni creazione alchemica, Bisogna rappresentare adeguatamente l'atto (utilizzando almeno un mortaio e pestello, possibilmente con strumentazione da alchimista tipo alambicchi, fiale eccetera) per almeno 2 minuti (minimo 30 secondi nel caso di qualcosa che riduca il tempo).

Emulsionare Avanzato [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Emulsionare Base*

Acquisendo questa capacità il personaggio è in grado di creare Pozioni o Unguenti Avanzati.

Emulsionare Base [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Conoscere e Manipolare Composti*

Acquisendo questa capacità il personaggio è in grado di creare Pozioni o Unguenti Base.

Emulsionare Superiore [Passivo] - 10 PAB

Requisiti: *Emulsionare Avanzato*

Acquisendo questa capacità il personaggio è in grado di creare Pozioni o Unguenti Superiori.

Pirotecnica Avanzata [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Pirotecnica Base*

Acquisendo questa capacità il personaggio è in grado di creare Bombe Avanzate.

Pirotecnica Base [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Conoscere e Manipolare Composti*

Acquisendo questa capacità il personaggio è in grado di creare Bombe Base.

Pirotecnica Superiore [Passivo] - 10 PAB

Requisiti: *Pirotecnica Avanzata*

Acquisendo questa capacità il personaggio è in grado di creare Bombe Superiori.

RICETTE

Ricetta Pozione/Unguento Lenitivo

Requisiti: Emulsionare Base

Un filtro mirato a curare le ferite in battaglia.

Filtro Base

Costo: 1 Reagente Coagulazione

[Attivo] Dichiarata sul bersaglio HEALING 1 seguito da STUN.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Coagulazione

[Attivo] Dichiarata sul bersaglio HEALING 5 seguito da STUN.

Filtro Superiore

Costo: 3 Reagenti Coagulazione

[Attivo] Dichiarata sul bersaglio HEALING FATAL, HEALING 2 seguito da STUN 2.

Ricetta Pozione/Unguento Anti-bruciature

Requisiti: Emulsionare Base

Un filtro mirato proteggere dal fuoco.

Filtro Base

Costo: 1 Reagente Sublimazione

[Duraturo] Il bersaglio guadagna RD 1 BURN.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Sublimazione

[Duraturo] Il bersaglio guadagna RD 2 BURN.

Ricetta Pozione/Unguento Antiacido

Requisiti: Emulsionare Base

Un Filtro mirato proteggere dall'Acido.

Filtro Base

Costo: 1 Reagente Putrefazione

[Duraturo] Il bersaglio guadagna RD 1 ACID.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Putrefazione

[Duraturo] Il bersaglio guadagna RD 2 ACID.

Ricetta Pozione/Unguento Antifreddo

Requisiti: Emulsionare Base

Un Filtro mirato proteggere dal Freddo.

Filtro Base

Costo: 1 Reagente Separazione

[Duraturo] Il bersaglio guadagna RD 1 SILVER.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Separazione

[Duraturo] Il bersaglio guadagna RD 2 SILVER.

Ricetta Unguento Corrosivo

Requisiti: Emulsionare Base

Filtro utilizzato per indebolire lucchetti o serrature.

Filtro Base

Costo: 1 Reagente Sublimazione

[Intervallo] Dopo l'applicazione su un oggetto riduci di 1 l'abilità Sfondare richiesta per aprirla fino al prossimo fine Intervallo. Non cumulabile.

Filtro Superiore

Costo: 3 Reagenti Dissoluzione

[Intervallo] Dopo l'applicazione su un oggetto riduci di 2 l'abilità Sfondare richiesta per aprirla per fino al prossimo fine Intervallo. Non cumulabile.

Ricetta Pozione/Unguento della Pietra

Requisiti: Emulsionare Base

Filtro utilizzato per rafforzare le armature o anche semplici vesti.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Sublimazione

[Duraturo] Il bersaglio acquisisce 2 PA aggiuntivi.

Ricetta Pozione Antidoto

Requisiti: Emulsionare Avanzato

Filtro usato per rimuovere effetti causati da veleni.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Separazione

[Attivo] Il bersaglio rimuove gli effetti di REPEAT presenti su di sé.

Ricetta Pozione Anti-malocchio

Requisiti: Emulsionare Avanzato

Filtro usato per rimuovere effetti causati da maledizioni.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Separazione

[Attivo] Il bersaglio rimuove gli effetti di KEEP presenti su di sé.

Ricetta Unguento/Pozione/Bomba Venefica

Requisiti: Pirotecnica Avanzato o Emulsionare Avanzato

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Putrefazione

Unguento: [Cariche] Se spalmato su un'arma dichiara REPEAT ONE al prossimo colpo. [Attiva] Se applicata su un bersaglio ne produce il medesimo effetto.

Pozione: Se ingerita subisce immediatamente la chiamata REPEAT ONE.

Bomba: Il bersaglio subisce la chiamata REPEAT ONE.

Filtro Superiore

Costo: 3 Reagenti Putrefazione

Unguento: [Cariche] Se spalmato su un'arma dichiara REPEAT DOUBLE al prossimo colpo. [Attiva] Se applicata su un bersaglio ne produce il medesimo effetto.

Pozione: Se ingerita subisce immediatamente la chiamata REPEAT DOUBLE.

Bomba: Il bersaglio subisce la chiamata REPEAT DOUBLE.

Ricetta Unguento Riparante

Requisiti: Emulsionare Base

Filtro Base

Costo: 1 Reagente Coagulazione

[Attivo] Se spalmata su un oggetto lo ripara dagli effetti della chiamata CRUSH.

Ricetta Pozione della Fertilità

Requisiti: Emulsionare Avanzato

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagente Separazione

Contrasta l'effetto di Sterilità annullandolo. Altrimenti il bersaglio diventa subito fertile e un sicuro concepimento per 1 mese. Se versato in un terreno rende fertile un'area di 10m quadrati.

Ricetta Pozione della Sterilità

Requisiti: Emulsionare Avanzato

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagente Putrefazione

Contrasta l'effetto di Fertilità annullandolo. Altrimenti il bersaglio diventa sterile incapace di concepire per 1 mese. Se versato in un terreno inaridisce un'area di 10m quadrati.

Ricetta Pozione dell'Invisibilità

Requisiti: Emulsionare Avanzato

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagente Dissoluzione

[Attivo] Il bersaglio ottiene immediatamente un uso dell'abilità Nascondersi 1 (con le medesime limitazioni).

Ricetta Pozione/Bomba Anti-contribuente

Requisiti: Pirotecnica Base o Emulsionare Base

Un Filtro che serve a destabilizzare rituali attivi.

Filtro Base

Costo: 1 Reagente Dissoluzione

[Attivo] Se versata a terra in un Circolo attivo anti-contribuisce di 5 PE.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Dissoluzione

[Attivo] Se versata a terra in un Circolo attivo anti-contribuisce di 10 PE.

Filtro Superiore

Costo: 3 Reagenti Dissoluzione

[Attivo] Se versata a terra in un Circolo attivo anti-contribuisce di 15 PE.

Ricetta Pozione dell'Oblio

Requisiti: Emulsionare Avanzato

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Dissoluzione

Il bersaglio dimentica gli ultimi 10 minuti.

Filtro Superiore

Costo: 3 Reagenti Dissoluzione

Il bersaglio dimentica gli ultimi 30 minuti.

Ricetta Pozione/Unguento/Bomba Stordente

Requisiti: Pirotecnica Base o Emulsionare Base

Filtro Base

Costo: 1 Reagenti Separazione

Si crea una **bomba/pozione/unguento** che produce l'Effetto di STUN ad un bersaglio.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Separazione

Si crea una **bomba** che produce una chiamata STUN a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).

Filtro Superiore

Costo: 3 Reagenti Separazione

Si crea una **pozione/unguento** che produce l'Effetto di STUN 2 ad un bersaglio. Se si crea una **bomba**, essa produce una chiamata STUN 2 a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).

Ricetta Pozione/Unguento/Bomba Paralizzante

Requisiti: Pirotecnica Base o Emulsionare Base

Filtro Base

Costo: 1 Reagenti Coagulazione

Si crea una **bomba/pozione/unguento** che produce l'Effetto di PARALYZE 1 ad un bersaglio.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Coagulazione

Si crea una **bomba** che produce una chiamata PARALYZE a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).

Filtro Superiore

Costo: 3 Reagenti Coagulazione

Si crea una **pozione/unguento** che produce l'Effetto di PARALYZE 2 ad un bersaglio. Se si crea una **bomba**, essa produce una chiamata PARALYZE 2 a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).

Ricetta Pozione/Unguento/Bomba Escruciante

Requisiti: Pirotecnica Base o Emulsionare Base

Filtro Base

Costo: 1 Reagenti Putrefazione

Si crea una **bomba/pozione/unguento** che produce l'Effetto di PAIN ad un bersaglio.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Putrefazione

Si crea una **bomba** che produce una chiamata PAIN a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).

Filtro Superiore

Costo: 3 Reagenti Putrefazione

Si crea una **pozione/unguento** che produce l'Effetto di PAIN 2 ad un bersaglio. Se si crea una bomba, essa produce una chiamata PAIN 2 a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).

Ricetta Pozione/Unguento/Bomba Abbattente

Requisiti: Pirotecnica Base o Emulsionare Base

Filtro Base

Costo: 1 Reagenti Dissoluzione

Si crea una **bomba/pozione/unguento** che produce l'Effetto di STRIKE DOWN ad un bersaglio.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Dissoluzione

Si crea una **bomba** che produce una chiamata STRIKE DOWN a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).

Filtro Superiore

Costo: 3 Reagenti Dissoluzione

Si crea una **pozione/unguento** che produce l'Effetto di STRIKE DOWN 2 ad un bersaglio. Se si crea una **bomba**, essa produce una chiamata STRIKE DOWN 2 a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).

Ricetta Pozione/Unguento/Bomba Infervorante

Requisiti: Pirotecnica Base o Emulsionare Base

Filtro Base

Costo: 1 Reagenti Sublimazione

Si crea una **bomba/pozione/unguento** che produce l'Effetto di BERSERK 1 ad un bersaglio.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Sublimazione

Si crea una **bomba** che produce l'Effetto di BERSERK 1 a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).

Filtro Superiore

Costo: 3 Reagenti Sublimazione

Si crea una **pozione/unguento** che produce l'Effetto di BERSERK 2 ad un bersaglio. Se si crea una **bomba**, essa produce una chiamata BERSERK 2 a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).

Ricetta Bomba Incendiaria

Requisiti: Pirotecnica Base

Bomba Base

Costo: 1 Reagenti Separazione

Si crea una **bomba** che produce la Chiamata BURN a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).

Bomba Avanzata

Costo: 2 Reagenti Separazione

Si crea una **bomba** che produce la Chiamata DOUBLE BURN a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).

Bomba Superiore

Costo: 3 Reagenti Separazione

Si crea una **bomba** che produce la Chiamata TRIPLE BURN a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).

Ricetta Bomba a Frammentazione

Requisiti: Pirotecnica Avanzata

Bomba Avanzata

Costo: 2 Reagenti Sublimazione

Si crea una **bomba** che produce la Chiamata THROUGH a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).

Bomba Superiore

Costo: 3 Reagenti Sublimazione

Si crea una **bomba** che produce la Chiamata THROUGH DOUBLE a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).