

Alchimia: Regolamento regolamento

Set di regole e *linee-guida* che consentono di gestire l'**alchimia** in termini di gioco, comprensive di tiri da effettuare, formule per il calcolo della reperibilità e una serie di altre informazioni utili per il Master.

Premessa

Il presente regolamento si pone come obiettivo quello di regolamentare le pratiche di ricerca alchemica nel rispetto delle seguenti caratteristiche:

1. la "volatilità" del composto, ovvero l'elemento di casualità: lo bevo, e può succedere di tutto. può fare effetto, può non fare effetto, può fare effetti strani. Insomma, una resa fantasy coerente con quello che l'alchimia può essere in un ipotetico medioevo low fantasy. In altre parole, mi interessa creare un contrasto stridente tra il rigore della ricerca, dell'aspetto chemistry, e la inevitabile singolarità/casualità del risultato.
2. la "complessità" della faccenda, sia temporale che spaziale. Il recupero dei materiali, la preparazione dei vari composti, il trasporto, insomma tutto il contrario dei regolamenti per incantesimi e poteri, nei quali fai tutto nel giro di 1 round o giù di lì.

Ogni preparato alchemico, indipendentemente dai suoi effetti, obbliga l'alchimista a compiere le seguenti fasi:

1. Recuperare gli ingredienti o reagenti (fase 1)
2. Utilizzare i primi per produrre uno o più semilavorati (fase 2)
3. Miscelare i secondi per ottenere il prodotto finito

La somma di 1+2+3 è detta ricetta (recipe) ed è in buona sostanza la documentazione di cui l'alchimista deve necessariamente dotarsi prima di poter anche solo tentare di preparare il composto. Ovviamente, il sistema prevede anche la possibilità di effettuare sperimentazioni: prima di parlare di queste, però, è opportuno comprendere il funzionamento base.

1. Ingredienti

In questa fase il PG che gira per le campagne alla ricerca del dente di leone, del fungo raro, del fegato di serpente: a seconda di quello che cerca cambieranno le abilità primarie e secondarie da utilizzare, ovvero:

- Piante: Intelligenza/Destrezza + Botanica + 3d10 (e magari Destrezza + Botanica + 3d10 per raccoglierle nel modo giusto)
- Ghiandole o organi animali: Intelligenza/Destrezza + Zoologia + 3d10
- Pietre, minerali, etc.: Intelligenza/Destrezza + Geologia + 3d10

In termini di gioco, come si può vedere, si utilizzano una serie di abilità specifiche (mai *Alchimia*). Questa scelta serve a dare maggiore profondità alla professione, consente ad esempio di immaginare un alchimista che non è bravo a recuperare gli ingredienti (fase 1), ma solo a lavorarli (fasi 2 e 3): di conseguenza, sarà costretto a dotarsi di uno o più assistenti "ricercatori", oppure ad acquistare gli ingredienti. Per quanto riguarda la difficoltà del tiro, questa dipende ovviamente dal Master e dalla complessità di poter recuperare efficacemente l'ingrediente preciso, fermo restando tutte le limitazioni dovute a clima, stagione, latitudine, ambiente, reperibilità dell'ingrediente, etc.

In buona sintesi, questa è la fase che consente al PG di riempirsi, pian piano o in base a una ricetta specifica che sta seguendo, con le sue forze o sfruttando il *know-how* altrui, degli ingredienti base.

2. Semilavorati

Con il termine *semilavorati* si intendono dei composti realizzati lavorando/distillando/depurando/miscelando in modo più o meno complesso gli ingredienti di cui sopra: ciascun semilavorato può servire a due cose:

- Come **ingrediente** per produrre un altro semilavorato più avanzato.
- Come elemento necessario per creare il prodotto finito (vedi fase 3).

In termini di gioco, il semilavorato si prepara con l'abilità secondaria **Alchimia** nel seguente modo:

- Semilavorato AB: Intelligenza/Destrezza + Alchimia + 3d10
- Semilavorato AD: Intelligenza/Destrezza + Alchimia + 3d10
- Semilavorato CD: Intelligenza/Destrezza + Alchimia + 3d10

Dove *A*, *B*, *C* e *D* sono gli *Ingredienti* introdotti nella fase 1.

Bonus e Malus dovuti alla qualità degli strumenti

Anche in questo caso la difficoltà è stabilita dal Master, che potrà dare dei *bonus* o *malus* a seconda della qualità della

strumentazione alchemica impiegata. Questo perché l'alchimista per preparare i semilavorati avrà **sempre e comunque** bisogno di un laboratorio e degli strumenti del caso: non potrà certo farlo a mani nude, in viaggio o in condizioni precarie.

Qualità del Semilavorato

Il risultato del Tiro di Alchimia effettuato potrà essere utilizzato per rappresentare la qualità oggettiva del semilavorato. Ad esempio, il Master potrebbe stabilire che la difficoltà di fare l' **Estratto di Belladonna** è pari a 50. Tre alchimisti provano a realizzarlo contemporaneamente: il primo fa 53, il secondo fa 68 e il terzo fa 45. Il primo produrrà un Estratto a qualità 55, il minimo indispensabile per poter essere utilizzato; il secondo produrrà un Estratto a qualità 68, talmente buono da conferire un *bonus* (a discrezione del Master) ai Tiri di Alchimia che vengono fatti per utilizzarlo per preparare altro; sarà quindi più costoso e più ricercato del precedente; il terzo produrrà un Estratto a qualità 45, ovvero scadente; sarà senz'altro possibile acquistarlo a buon mercato, ma il Master potrà dare dei *malus* ai Tiri di Alchimia che vengono fatti per utilizzarlo o persino decretarne la sostanziale inutilità. Alcuni composti (vedi **fase 3**) potrebbero persino richiedere una qualità minima del semilavorato molto elevata per poter essere realizzati correttamente.

Utilizzo del Semilavorato

Il semilavorato è in ogni caso un composto alchemico, quindi potrebbe anche avere esso stesso qualche effetto limitato, magari completamente diverso da quello del preparato alchemico per cui è necessario (a discrezione del Master). Il classico esempio è dato dai catalizzatori, che sono utilizzati come semilavorati (spesso in quantità modeste) per le loro proprietà chimiche, ma che potrebbero avere effetti propri.

Ovviamente la qualità di un semilavorato può calare (o aumentare) a seconda del tempo trascorso, dello stato di conservazione, di un eventuale trasporto non corretto e via dicendo.

3. Prodotto Finale

La miscelazione del prodotto finale è l'atto necessario per la creazione del composto / preparato alchemico vero e proprio. Per preparare il prodotto finale l'alchimista effettua un Tiro di *Intelligenza (o Destrezza) + Alchimia + 3d10*, con i consueti *bonus* e *malus* stabiliti dal Master a seconda della disponibilità e/o condizioni della strumentazione necessaria.

Tale tiro dovrà essere consultato con una tabella, presente nella scheda di quel preparato alchemico specifico, che prevede una *Difficoltà* minima crescente per quattro possibili risultati:

- Verde (es. difficoltà 60)
- Giallo (es. difficoltà 50)
- Rosso (es. difficoltà 40)
- Verde (es. difficoltà 30)

(numeri indicativi, si possono cambiare)

Questi i significati dei quattro risultati:

- VERDE: il massimo possibile: il preparato è buono e i suoi effetti (positivi, o negativi, o entrambi) entrano in gioco
- GIALLO: il preparato funziona ma i suoi effetti non entrano in gioco in termini di bonus/malus/altro. la classica dose di adrenalina che non fa effetto, ma cmq è tale
- ROSSO: Vedi *giallo* se inapplicabile, altrimenti l'effetto del preparato sarà leggermente negativo/contrario.
- NERO: Vedi *rosso* se inapplicabile, altrimenti l'effetto del preparato sarà notevolmente negativo, per non dire opposto, rispetto a quanto atteso.

Il succo del discorso è che ogni preparato descrive cosa succede se esce V,G,R,N. Le percentuali di uscita sono sempre le stesse quindi il tiro è sempre quello. Ovviamente l'eventuale *bonus / malus* varierà col variare della DIFF del composto: il tranquillante blando, diff 30, sarà quasi sempre verde se preparato dall'alchimista serio, perché uscirà qual 60 (+30) etc. (salvo doppi 1 e tris).

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di DarkAngel.