

# Confraternita degli Alchimisti

## Requisiti minimi:

- Recuperare naturali
- Recuperare metalli

## Filosofia degli alchimisti:

Secondo le leggende, l'antico mutaforma Mercurius, affetto da una strana malattia che gli impediva di controllare il proprio potere, si ritirò in eremitaggio ai piedi dei monti di Theralia, ai confini delle terre di Quænia. La ricchezza delle terre gli consentiva di recuperare con facilità le componenti necessarie per i suoi esperimenti. I suoi studi si protrassero a lungo senza che Mercurius riuscisse a trovare un antidoto al suo male: di notte assumeva l'aspetto e l'indole di una belva abominevole e sanguinaria, di giorno quello di un vecchio elfo delle foreste. I popoli delle foreste e quelli delle montagne non tardarono a cominciare a braccare il mostro che infestava le loro terre, massacrava il bestiame e faceva strage nei villaggi più isolati.

Fu una mattina mentre egli vagava alla ricerca di alcune erbe nelle foreste di Quænia che incontrò un personaggio che seppe illuminarlo. Quell'elfo delle sabbie, che tanto era diverso dai suoi compagni ed aveva il vizio di parlare molto, gli raccontò una storia che lo colpì.

La storia parlava di Suhlphur, un vecchio uomo delle pianure, che aveva incontrato su una sperduta isola della Denesia. Egli passava notte e giorno nel suo laboratorio tra alambicchi e tomi antichi, l'elfo gli raccontò dell'ossessione di quest'uomo per la morte che l'aveva portato a rinunciare alla vita rintanandosi in laboratori sempre più oscuri e polverosi. Egli ricercava la pietra filosofale, diceva sempre che era a un passo dalla sua opera, ma ogni volta che tornava a ritrovarlo egli era sempre allo stesso punto della ricerca ed ogni anno invecchiava come se per lui ne fossero passati almeno cinque. Mercurius incuriosito domandò all'uomo che proprietà possedesse la pietra filosofale e l'elfo gli rispose che, da quel poco che aveva capito, essa era l'ultimo rarissimo componente che necessitava a Suhlphur per creare l'elisir di lunga vita che tanta bramava.

I due uomini si salutarono prima del calare della sera e l'ultima domanda che Mercurius pose all'elfo fu quella alla quale non ottenne risposta. Qual'è il vostro nome? e così come era arrivato l'uomo scomparve improvvisamente lasciando nell'aria solamente alcune note dolci e delicate.

Quella stessa notte il mutaforma decise di abbandonare le terre dove fin'ora aveva militato in eremitaggio e partì alla ricerca di Suhlphur, forse lui possedeva la chiave per sfuggire alla maledizione che lo attanagliava.

Passarono molti giorni, prima di arrivare a Denesia e con lui si spostò la scia di morte che ogni notte lo seguiva come un'ombra ma finalmente con molta fatica riuscì ad arrivare all'isola che l'elfo gli aveva raccontato.

Cercò in lungo e in largo nell'isola finché riuscì a trovare il laboratorio di Suhlphur. Era proprio come l'aveva descritta l'elfo nella sua storia, scuro e polveroso. Non c'era traccia di anima viva, solamente tomi sporchi, utensili di tutti i tipi e vari scaffali con componenti di ogni genere.

Folle nella sua ricerca Mercurius non si era accorto che ai piedi del tavolo giaceva un infante, che dormiva beato sopra alcuni libri che lo ricoprivano in parte. Sopra di lui, sul tavolo, un diario recitava nelle sue ultime parole: "Ho raggiunto il mio obiettivo, è questa allora la Grande Opera?? Se non ti dovessi rivedere, Harim, sappi che sei sempre stato il mio unico amico"

L'uomo raccolse il neonato da terra, e in quell'istante la porta del laboratorio si schiuse, un uomo apparve. Mercurius, estrasse la spada. L'uomo con tono calmo e deciso disse: "Mercurius, non dovete temermi, non a caso sono stato condotto qui. Il mio nome è Harim Abif, ricopro il ruolo di Eminente Maestro nella neonata Lega delle Arti e dei Mestieri. Ero un amico di Suhlphur, sono qui per lui, anzi per voi!"

Mercurius fu stupito dal sentir pronunciare il suo nome e lasciò finire di parlare l'uomo. "So chi siete e so anche da cosa siete affetto," l'uomo estrasse delle fiale dal borsello, "se utilizzerete queste riuscirete a domare gli istinti che vi dominano la notte e se mi seguirete fino alla Capitale vi prometto che presto avremo un antidoto per voi." Mercurius si mostrò diffidente e l'interruppe dicendo: "Nessuno fa nulla per nulla a questo mondo, cosa volete da me?" Harim, guardò con decisione Mercurius, rispose: "Voglio che tu accudisca il neonato che hai nelle braccia, che tu mi segua alla Capitale e che insieme a me tu dia vita alla Loggia degli alchimisti, così che l'arte possa diffondersi e insieme a me compiere la grande opera."

Mercurius, lo guardò diffidente: "Ed avrò il mio antidoto?" Harim, sorrise. "Il tuo antidoto l'hai già in braccio, solo che non ha ancora le capacità per inventarlo e ha bisogno di te per farlo." Harim non riuscì a non compiacersi della faccia stupita del mutaforma.

Fù così che si narra nacque la più antica delle logge della lega. Un alone di mistero e segretezza ha sempre ricoperto i suoi maestri e gl'apprendisti una volta entrati nella confraternita tendono a cambiare radicalmente nello spirito. Solitari e silenziosi gl'alchimisti intraprendono lunghissimi viaggi alla ricerca di componenti che spesso vengono citati solo nelle leggende e sono assessionati dalla ricerca della pietra filosofale! Ricercano indizi nascosti in ogni aspetto, anche nel più banale che gli si pone nel innanzi al cammino per realizzare la "Grande Opera.

**"Dove è celato il più grande dei misteri? Beh, ovviamente, innanzi ai vostri occhi!" - Primo gran maestro degl'alchimisti Mercurius.**

Abilità	Fama	PX	Descrizione
* <b>Pozioni I</b>	2	100	Utilizzando i dovuti componenti e 10 minuti di lavoro in gilda permette al personaggio di realizzare una pozione semplice.
* <b>Veleni I</b>	2	100	Utilizzando i dovuti componenti e 10 minuti di lavoro in gilda permette al personaggio di realizzare un veleno semplice.
@ <b>Immunità a Veleno</b>	3	122	Il personaggio è immune alla chiamata di energia naturale "Veleno!".
* <b>Calderone Magico</b>	4	79	Dimezza il tempo di utilizzo delle abilità "Pozioni" e "Veleni" presso la gilda. (deve essere rappresentato).
* <b>Pozioni II</b>	5	200	Utilizzando i dovuti componenti e 30 minuti di lavoro in gilda permette al personaggio di realizzare una pozione minore.
* <b>Veleni II</b>	5	200	Utilizzando i dovuti componenti e 30 minuti di lavoro in gilda permette al personaggio di realizzare un veleno minore.
@ <b>Immunità - Malattia</b>	6	122	Il personaggio è immune alla chiamata di energia naturale "Malattia!".
<b>Identificare Fluidi</b>	6	100	Permette di identificare la Pozione o il Veleno del quale entra in possesso indicandone nome, effetti e eventuali antidoti. Inoltre permette di apprendere la formula di infusione della pozione o del veleno con un'ora di lavoro in gilda e consumando il fluido nel processo.
<b>Approvigionamento</b>	7	127	Ottiene al 50% di sconto sull'acquisto di due qualsiasi componenti disponibili in lega per ogni giorno di gioco.
* <b>Pozioni III</b>	8	501	Utilizzando i dovuti componenti e 1 ora di lavoro in gilda permette al personaggio di realizzare una pozione maggiore.
* <b>Veleni III</b>	8	501	Utilizzando i dovuti componenti e 1 ora di lavoro in gilda permette al personaggio di realizzare un veleno maggiore.
@ <b>Immunità - Acido</b>	9	122	Il personaggio è immune alla chiamata di energia naturale "Acido!".
<b>Immunità a Pozioni e Veleni</b>	9	272	Il personaggio è immune ai veleni ed agli effetti collaterali delle pozioni, fino al massimo grado di complessità che lui riesca a sintetizzare.
* <b>Pozioni IV</b>	10	1000	Utilizzando i dovuti componenti e 3 ore di lavoro in gilda permette al personaggio di realizzare una pozione superiore.
* <b>Veleni IV</b>	10	1000	Utilizzando i dovuti componenti e 3 ore di lavoro in gilda permette al personaggio di realizzare un veleno superiore.

**- Le abilità di creazione - precedute dal segno \* - sono utilizzabili solamente in una delle sedi della Lega delle arti e dei mestieri alla presenza di un master e richiedono un'ora di lavoro.**

**- Le abilità precedute dal segno §, non possono essere utilizzate se il personaggio indossa armature superiori a: "Armatura di cuoio".**

**- Le abilità precedute dal simbolo "@" possono essere acquistate solamente da chi abbia conseguito l'abilitazione di Maestro**

### **La creazione di oggetti d'aura**

Diverse logge all'interno della Lega insegnano antiche arti legate alla creazione di oggetti speciali o soprannaturali, che traggono i loro poteri speciali dalle diverse aure. A seconda dell'aura gli oggetti sono classificati in:

- **Aura Mondana:** sono oggetti senza proprietà soprannaturali, eventualmente con alcune abilità legate alla bravura dell'artigiano che le ha create o semplicemente al materiale utilizzato;
- **Aura Arcana:** traggono poteri dall'aura arcana tutti gli oggetti soprannaturali di antichissima fattura o con poteri esotici e di notevole potenza. A causa del pericolo intrinseco nel manipolare l'energia arcana grezza, spesso gli oggetti di aura arcana tendono ad essere di difficile controllo, con condizioni di utilizzo molto strette, pericolosi, imprevedibili o capaci di donare sia poteri che penalità al proprio portatore. Caratteristica peculiare degli oggetti arcani è quella di poter interagire con altri oggetti arcani o di altra aura (*Risonanza Arcana*) per ottenere effetti superiori oppure per mitigare gli effetti collaterali legati all'oggetto arcano stesso. Affini agli oggetti arcani vi sono le Mutazioni, cioè infusioni dirette e controllate di Energia magica grezza all'interno di creature. Esse alterano permanentemente l'aura del soggetto, donando poteri aggiuntivi e portando spesso con se fastidiose penalità. Solo tramite un apposito - e pericolosissimo - rituale si potranno rimuovere le mutazioni da un soggetto. Per ulteriori informazioni sulle mutazioni si veda la Tradizione Arcana del Mutamento dell'antica consorteria delle tradizioni arcane (di prossima pubblicazione)
- **Aura Magica:** quint'essenza dell'oggetto soprannaturale, gli oggetti di aura magica sono i più diffusi tra tutti gli oggetti speciali, secondi solo agli oggetti mondani. Gli oggetti magici sono sempre legati strettamente ad una delle scuole di magia della congregazione ed i poteri ad essi legati tendono ad essere monotematici all'interno di uno stesso oggetto. Anche se incapaci di rivaleggiare con il potere grezzo degli oggetti arcani o con l'essenza divina degli oggetti sacri, gli oggetti magici compensano la ridotta efficacia con una sicurezza di utilizzo senza rischi o penalità per il portatore e con una semplicità di utilizzo non legata a culti o razze. Tuttavia alcuni oggetti magici possono necessitare di utilizzo di mana per il loro funzionamento, rendendo in pratica l'oggetto esclusivo per maghi. Esiste inoltre una forma di potenziamento legata all'aura arcana che però invece di essere legato ad un oggetto inanimato, esso viene legato direttamente al corpo del soggetto: questi potenziamenti sono detti Incantamenti Personali. Sono una specie di incantesimo permanente che agisce sulla creatura, donandogli abilità soprannaturali di media entità. Pur se vulnerabili ad una dispersione diretta (un incantamento contro il quale venga lanciata una dispersione magica cessa di funzionare per i successivi 15 minuti), esse sono tuttavia una forma affidabile e non alienabile di potenziamento.
- **Aura Sacra:** emanazione diretta di una divinità, l'oggetto speciale dotato di aura sacra incarna la perfezione agli occhi del Dio che vi ha posto la propria benedizione. Tuttavia, a causa di questo legame strettissimo tra l'oggetto e la divinità, gli oggetti sacri potranno essere utilizzati esclusivamente da fedeli del dio creatore. I poteri degli oggetti sacri sono secondi in grandezza solo agli oggetti arcani; tuttavia l'uso è senza rischi per chiunque segua i dettami della propria divinità e che, ovviamente, impugni un oggetto sacro allineato al proprio culto.
- **Aura Psionica:** creati con l'infusione di ectoplasma e di schemi mentali all'interno di cristalli e gemme, gli oggetti legati all'aura psionica sono capaci di manifestare poteri di incredibile precisione, accuratezza e specificità nell'esecuzione di un compito. A causa della natura prettamente mentale dello schema d'aura degli oggetti, essi spesso possono venire utilizzati esclusivamente da un'unica razza o categoria di razze, o semplicemente manifestare poteri superiori se l'utilizzatore rientra nello schema razziale dello stesso oggetto. La natura cristallina dei singoli oggetti e la natura intrinsecamente modulare dell'aura psionica fa sì che molti oggetti psionici possano venire combinati per ottenere effetti superiori (*Modularità Psionica*) e che la maggior parte degli oggetti psionici posseggano poteri cumulabili anche se indossati in multipla copia.
- **Aura Tecnologica:** oggetti simili a quelli mondani, gli oggetti tecnologici sfruttano principi scientifici e leggi fisiche per ottenere effetti potenziati. Ricchi di ruote dentate, cinghie, pistoni e pulegge, gli oggetti tecnologici usano spesso come energia motrice dell'apparato sorgenti mondane (motori a vapore, molle), anche se nel caso di oggetti più complessi possono venire utilizzate altre aure come sorgenti di energie (*Ibridizzazione Tecnologica*). Capaci di effetti mirabolanti e spettacolari, il più grosso difetto degli oggetti

**tecnologici è la dimensione considerevole dei medesimi. Ricadono nella categoria degli oggetti tecnologici anche gli Innesti Tecnologici, cioè delle protesi innestate direttamente nel corpo di un soggetto, per supplire eventuali menomazioni oppure per potenziare il soggetto. Essi potranno venire rimossi solo con una complicata operazione e quindi non è possibile che vengano rubati. Per altri particolari sugli innesti si veda la sezione della loggia degli ingegneri.**