"Tomo dell'Alchimia"

"...chi ritiene che l'Arte si asservita al semplice scopo di trasmutare, ovvero purificare la Materia, commette imperdonabile errore. Invero il Magister pone parimenti la propria anima nel calderone, allo scopo di purificarla tramite la Medicina Universale..."

Sommo Magister Corbulo, il Grande – "De Artis Ahenulo" Tomo primo



Questo modulo del **Regolamento di Gioco 0.5** descrive lo studio e la pratica dell'arte alchemica in seno al mondo di Whanel e presenta nel dettaglio le opzioni di gioco disponibili per i personaggi che in una campagna di GRV intraprendono questa complessa via mistica.

L'Alchimia nasce come analisi e realizzazione empirica dei processi alla base dell'ordine del Creato. Nelle ere dimenticate i titani insegnarono a pochi fidati discepoli i rudimenti di questa arte e nei secoli gli alchimisti perseverarono su questa strada con spiriti molto diversi.

Da un lato vi è la via speculativa dell'arte: ovvero la produzione di bizzarri e potenti sostanze (artifici) atte a vari scopi specifici. Molti di coloro che tentano tale via si limitano a mercificare il frutto dell'arte, o semplicemente sono mossi da un estro fin troppo erratico per comprendere appieno i più elevati segreti alchemici.

Dall'altro lato vi è la via trascendentale dell'arte: tramite essa un alchimista compie un durissimo iter di maturazione pratica e spirituale, volto ad assurgere all'apice del patrimonio alchemico: la Grande Opera (di cui si parlerà in seguito più diffusamente). I trascendenti disdegnano ogni fine utilitaristico dell'arte e sono spesso individui solitari e misantropi, intolleranti del resto della società, che in buona misura ritengono impura e stolta.



L'Arte nelle Ere

"...chi teme di non poter realizzare la Grande Opera nell'arco della sua esistenza è cieco e inetto, giacché dimostra di non aver compreso che la morte stessa sia il Primo Stadio del Creato...la pienezza nell'Arte reca il più fragile corpo intatto nelle ere..."

Sommo Magister Corbulo, il Grande – "De Artis Ahenulo" Tomo primo

Il Titano Ermeth "Il Calderone degli Elementi": Fu proprio quando la volontà divina degli astri generò il mondo materiale, che si realizzò la prima e perfetta Grande Opera alchemica.

Il fautore sommo della creazione è identificato nella leggenda come un titano di ineffabile saggezza, il cui nome era Ermeth. Ermeth, con l'aiuto dei propri immortali consanguinei, ebbe il compito di prelevare un'ingente massa di materia ancestrale (*brodo primordiale*) dal Cosmo Prigioniero del possente Alhazhar.

Ermeth plasmò quel plasma putrido e oscuro e lo fissò in una grezza forma di immani dimensioni nella Vacua Tenebra (Secondo Stadio dell'Arte – *condensazione*). Così ebbe origine il Calderone degli Elementi, ovvero il nucleo interno del Piano Materiale, composto dalle 4 basilari potenze naturali (acqua, aria, fuoco e terra).

Fu allora che entrarono in gioco i numi divini degli Astri e della turpe Piaga di Orione, i quali si prodigarono per infondere nel Calderone il loro spirito vitale (Fuoco segreto – o *Ether*). Le forze dei 4 elementi subirono il tempestoso conflitto della volontà originale degli Angeli e di quella decadente dei Demoni.

Da ciò ebbero origine quei processi fondamentali che conferiscono nobiltà alla materia (Terzo stadio dell'arte – *distillazione e sublimazione*), o che la rendono impura e nefanda (*coobazione e mortificazione*).

Parte dello spirito divino rimase vivo e pulsante in quelle che divennero le creature della prima progenitura (draghi, fenici, kraken, etc.) e nelle cosiddette creature elementali che tuttora esistono nel Calderone degli Elementi.

Gli elementali appoggiarono Ermeth e gli altri titani nelle fasi successive della creazione. Tramite l'Arte suprema Ermeth trasse dal Calderone ogni forma di vita e sostanza inerte conosciuta e migliaia di anni passarono mentre tali turbolenti prodigi si compivano.

Genie viventi e elementi minerali furono tratti dai 3 Principi naturali (Mercurio, Sale e Zolfo – di cui si parlerà in seguito). Esempi calzanti furono il popolo elfico (figli del Mercurio – anche noto come Argento Lunare), le schiere dei nani (figli del Sale terreno) e i draghi (figli dello Zolfo – anche noto come Oro Solare).

Fu con dolore straziante che Ermeth ebbe modo di constatare la mortalità del nuovo mondo creato, che soffocava la perfezione della sua opera. La natura del Piano Materiale vuole che le sue creature debbano spartire l'arco della propria caduca esistenza tra la crescita, la maturazione, il decadimento, la morte e il conseguente disfacimento.



Figura 1 "Oroboro"

Una delle simbologie alchemiche più ricorrenti è l'*Oroboro* (**fig. 1**): un drago o serpente che si morde la coda; rappresenta come ogni essere sia vincolato ad attraversare un ciclo di evoluzione senza fine. Ciò che nasce muore e ciò che muore alimenta l'altrui nascita...

Ermeth decise pertanto di rispettare l'essenza mortale, ormai l'Era dei Titani si avviava al compimento e presto gli artefici del creato avrebbero dovuto chiudersi in un eterno letargo e cedere il passo alle razze che avrebbero ereditato il mondo.

Ma il sommo creatore (o *Sommo Artefice*) aveva in particolare predilezione la stirpe degli uomini, la quale non condivideva forse la purezza originale delle genti longeve (come elfi e nani), ma era benedetta dall'intelletto poliedrico ispirato dal Fuoco Segreto e pertanto possedeva qualità assai migliori per poter essere iniziata ai segreti dell'Alchimia.

Ermeth insegnò a 3 uomini (i cui nomi, secondo la leggenda, furono: Paracelsus, Kamal-Jnan e Corbulo), 3 diverse vie ascetiche per ripetere il prodigio della creazione (la Grande Opera) e costoro avrebbero dovuto tramandare tale conoscenza solo a coloro che si fossero dimostrati assolutamente degni e devoti all'Arte.

I Sommi Magister ammaestrati da Ermeth abbracciarono il giuramento stipulato con il titano, con l'intento di conservare nella memoria mortale l'Arte e fu così che il Sommo Artefice condivise la sorte dei propri consanguinei e trovò sempiterno riposo nelle pieghe della terra forgiata dalle sue stesse abili mani...

I Sommi Magister, l'eresia di Corbulo: Ognuno dei 3 Sommi Magister partì per una luna e remota erranza, volta a mettere a frutto la dottrina di Ermeth e raggiungere così la Grande Opera.

Paracelsus e Kamal-Jnan raggiunsero 2 dei 3 segreti supremi dell'Arte (Pietra filosofale e Elisir di lunga vita), ma solo il mirabile maestro Corbulo realizzò anche l'ultimo (La schiusura dell'Uovo Filosofale).

Nel frattempo passarono interi secoli e i Magister concessero a ben pochi discepoli il loro sapere. Le lezioni furono inoltre sempre ermetiche e indecifrabili (in quanto i Magister mantenevano piena coerenza con la complessa simbologia ispirata da Ermeth) per la maggior parte di coloro che si accostavano all'Arte.

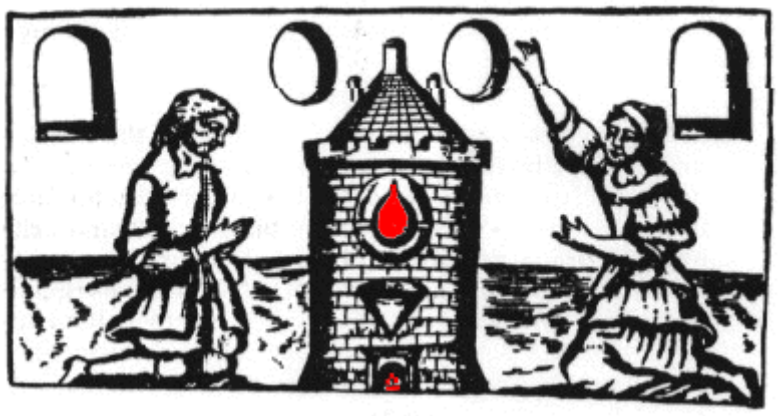


Figura 2 "Insegnamento dell'Arte"



Molti eminenti studiosi, che si ritenevano dotati di fine intelletto, vennero frustrati e offesi dal rifiuto dei Magister di condividere con loro l'Arte…i loro cuori erano avvelenati dal fiele della morbosa bramosia e vennero punti da un atroce desiderio di vendetta. Alcuni discepoli infedeli tradirono Paracelsus e Kamal-Jnan e svelarono alle masse dei cospiratori l'ubicazione dei loro laboratori nascosti.

Con cieca ira gli aguzzini si infiltrarono nelle dimore del sapere alchemico e fecero a pezzi i due Magister, senza comprender come tale atto avrebbe rischiato di estinguer il mistero dell'Arte per sempre…Corbulo apprese della fine degli amati fratelli e a stento seppe sottrarsi ad una simile sorte, grazie al sacrificio di molti dei propri accoliti.

Costretto a rintanarsi nelle lande più selvagge, il Magister meditò per molto tempo con animo cupo e irretito dal dubbio. Un pensiero iniziò ad instradarsi nella mente di Corbulo, ed egli venne convinto della necessità di ampliare in qualche modo l'insegnamento dell'Arte, onde favorire il suo sviluppo privo di astio e intemperanza.

Fu così che il Magister iniziò a tradurre il pensiero di Ermeth in un manoscritto, nonostante il Sommo Artefice avesse sconsigliato una tale forma di divulgazione, incontrollata e passibile di contaminazione nei tempi. L'impegno di Corbulo fu tuttavia oltremodo alacre e ammirevole; egli seppe tradurre molti concetti secondo allegorie e icone, in modo che solo i discepoli dotati di talento nell'Arte potessero discernerli appieno.

Infine ebbe luce l'unico vero testo attendibile per l'Arte dell'Alchimia: il famoso *"Artis Ahenulum"* (Calderone dell'Arte), nel quale venivano descritti i passi dei processi elementari dell'artificio, fino ad arrivare ai sommi segreti della Grande Opera.

Corbulo affidò il tomo ai suoi discepoli e tornò a dedicarsi al proprio iter solitario di studio…Ma in seguito il Sommo Magister superstite fu scosso dal timore di ciò che aveva fatto e trovò a breve imperdonabile la propria leggerezza. L'*Artis Ahenulum"* serbava nella parola scritta il sacro verbo di Ermeth e tali documenti, come tutto ciò che appartiene al creato, sarebbero stati inquinati dai mali della natura mortale.

Corbulo volle allora porre rimedio al suo errore e in preda ad una follia febbrile piombò nel consiglio dei propri seguaci e, afferrato il tomo, lo scagliò nelle fiamme della fornace che ardeva nella spelonca di roccia scura…allora gli alchimisti presenti persero il senno innanzi a tale immane sfacelo; molti si gettarono nel fuoco a costo di recuperare anche solo un brandello incenerito delle inestimabili pagine.

Il Sommo Magister venne quindi avvinghiato e percosso senza pietà alcuna; la maggioranza dei discepoli sentenziarono che egli volesse tradire l'Arte e decretarono che fosse scagliato nello stesso forno ove aveva gettato la sua opera. La leggenda è confusa e piena di varianti riguardo la fine di Corbulo: alcuni sostengono che egli perì miseramente, altri che il Magister fosse perfettamente in grado di amalgamare il proprio essere con il fuoco e che avesse così trovato modo di rifugiarsi nel Calderone degli Elementi.

Aveva così mesta fine l'incipit dell'Arte scandito dalle lunghe vite dei Sommi Magister e mentre molti tuttora vociferano che Corbulo "Il Grande" si muova ancora nel vecchio mondo, lontano dalle genti che calpestarono la sua fiducia, l'Arte continuò ad esser tramandata da quanto restava della passata scienza di Ermeth.



Le due scuole arcaiche dell'Alchimia: Dopo la scomparsa di Corbulo, solo due fonti mantenevano vivo il sapere alchemico.

Da una parte vi erano gli accoliti rimasti totalmente devoti agli aspetti più elevati dell'Arte; coloro che ancora tramandavano direttamente e con parsimonia i dogmi ricevuti dai Sommi Magister.

Dall'altra stavano coloro che erano in possesso dei frammenti dell'*Artis Ahenulum* e che si operarono per dare una trascrizione e restaurazione, spesso inattendibile e raffazzonata, dell'opera originale di Corbulo.

I primi furono i fondatori della *Via trascendentale* (o *Vera Via*) dell'Arte. Questa predica che il solo scopo dell'alchimista deve essere la realizzazione della Grande Opera, egli deve sacrificare ogni interesse a tale scopo e mettere in gioco ogni fibra del suo spirito per arrivarne al compimento.

La Via Trascendentale richiede una continua ed assidua pratica delle sperimentazioni alchemiche e spesso un piccolo progresso verso la Grande Opera richiede interi anni di alacre applicazione; invero la maggior parte degli alchimisti muoiono senza aver mai realizzato fisicamente l'Opera.

I pochi maestri trascendentali dell'Era Arcaica si ritirarono in isolate vite da eremiti; molti divennero incapaci di sopportare ogni forma di rapporto sociale, identificando la società stessa come massa eterogenea e decadente, cagione di molti mali. Sepolti in una realtà di contemplazione e instancabile mestiere, le menti dei maestri finiscono per apparire incomprensibili e alienate ai pochi interlocutori che hanno il privilegio di contattarli (tale dialogo si concluderà dopo una o due frasi, se il maestro ritiene il soggetto privo di potenziale interesse…).

In rarissime occasioni pochi maestri trascendentali si danno riunione in radure sperdute, picchi innevati, o isole remote per condividere i loro progressi. Non esiste una discussione costruttiva tra i maestri in tali frangenti, ognuno si limita puramente a presentare la propria esperienza e gli altri possono da essa sviscerare quanto è di loro interesse. I trascendenti trovano infatti una reciproca confutazione delle idee sconveniente e fonte di pericolose dispute.

L'altra scuola di pensiero è invece la *Via Speculativa*, che si impone di trarre dall'Arte fini assai più tangibili della scuola trascendentale. Gli speculatori fondano la propria conoscenza sui passi incompleti dei documenti di Corbulo e pertanto si dedicano al difficile recupero dei singoli concetti in essi racchiusi.

Lo studio dell'antica iconologia e del linguaggio alchemico sono condotti alacremente da questi alchimisti, in modo da effettuare una traduzione quanto più accurata possibile di ciò che resta del distrutto *Artis Ahenulum*.

La maggior parte degli speculatori considera la Grande Opera come un semplice assioma astratto e utopistico dell'Arte e non come un fine reale. Mentre per i trascendenti l'unica meta è l'Opera, per gli speculatori c'è interesse in ogni singola procedura alchemica ritenuta di esito positivo.

I maestri speculatori hanno saputo produrre molti degli artifici conosciuti tuttora e diffusi nelle maggiori società civili. Indipendentemente dell'etica altruista, o dal desiderio di guadagno, questi individui registrano meticolosamente i loro progressi e favoriscono lo sviluppo della documentazione scritta.



A differenza dai membri della Via Trascendentale, gli speculatori caldeggiano l'esistenza di vasti forum di discussione in merito all'Arte e ammirano chi si prende la briga di raccogliere e codificare le varie scoperte dei singoli in tomi o grimori.

Le Ere Arcaiche hanno visto una feroce disputa infiammare tra le due scuole: i trascendenti accusavano gli speculatori di corrompere senza criterio l'Arte e di concederla a individui incapaci di usufruirne con giudizio; gli speculatori sostenevano invece che la Via Trascendentale fosse traviata da vacuo nozionismo e conseguentemente del tutto inconcludente.

In generale però furono poche le reali schermaglie tra circoli di alchimisti. I Trascendenti erano troppo pochi e svincolati tra loro da poter sfidare apertamente gli "eretici" speculatori; del resto questi celavano un atavico timore dei leggendari poteri degli eredi dei Sommi Magister e ne temevano in ogni caso la vendetta (non si dimentichi che gli avi degli speculatori appartengono alla risma di coloro che complottarono la morte dei primi due Magister e condannarono a morte il terzo).

L'Alchimia dalle ere oscure all'epoca moderna: I tempi successivi decretarono una progressiva scomparsa dei cultori della Via Trascendentale.

Gli speculatori infatti proponevano una soluzione assai più abbordabile e promettente per coloro che ambivano ad accostarsi all'Arte e non prefiggevano scrupoli nella selezione di discepoli "degni" oppure no. Inoltre la Via Speculativa era perfettamente in grado di svilupparsi in seno alla civiltà e non sentiva il bisogno di isolamento e quiete dei maestri trascendenti.

I pochi depositari del puritano sapere di Ermeth preferirono infittire il loro esilio e continuarono ad accogliere con estrema rarità nuovi adepti; forse presagendo quella che sarebbe stata la corruzione dell'Arte nei secoli a venire...

Durante l'Era dei Quattro, l'Arte conobbe una spinta iniziale, come del resto ebbero tutte le scienze e pratiche occulte a cui gli Imperatori di Falcon fecero da illuminati mecenati. In ogni caso presto l'inclinazione dei maestri speculatori fedeli ai Quattro fu traviata dai lati più cupi dell'Alchimia.

Si sviluppò lo studio dei fenomeni di distruzione e decadimento della materia e dello spirito, che riportavano ogni forma ad uno stato impuro o svuotato da ogni scintilla vitale. Mai l'interesse degli alchimisti era stato così lontano dalla Grande Opera, anzi si sovvertivano letteralmente il suo concetto stesso in quelle empie pratiche.

Coloro che ebbero maggiore fortuna furono incalliti avvelenatori e ideatori di folli congegni di sterminio...Ciò nonostante anche questa esperienza venne registrata da chi pur non ne condivideva gli scopi, giacché l'Arte è parimente luce e ombra nella sua essenza...

Con la caduta di Falcon e il recente avvento dell'Era del Regno, gli speculatori conobbero un incentivo da parte del fiorire di economia e libertà di pensiero affermatisi in varie nazioni del vecchio mondo. Si vocifera che per volontà delle autorità elfiche siano state concesse al pubblico consulto rare pagine trascritte dall'*Artis Ahenulum*, serbate con gelosia nelle sale del sapere di Whallia...



Teoria dell'Arte

"...poni estrema attenzione ai passi dell'Arte; nessun cammino può compiersi senza avvicendare i propri passi e parimenti il tuo sapere sia edificato pago di solide fondamenta e scevro di perniciose lacune..."
Sommo Magister Corbulo, il Grande – "De Artis Ahenulo" Tomo secondo

L'ordine del Creato

Secondo l'Arte ogni creazione ha origine dal *Brodo primordiale*, ovvero la materia nel suo stato più informe e incompiuto. Ciò simboleggia ovviamente uno dei due fondamenti del Cosmo: il Caos, incarnato dal dio Alhazhar, l'Angelo Nero spesso raffigurato dagli alchimisti come uno scuro corvo.
La materia che marcisce torna al suo stato primitivo e pertanto il Caos assume anche il significato di morte e fine ultima d ogni creatura.
Questo stato della materia è anche conosciuto come Stadio Primo, o Stadio Nero.

La prima fase di transizione è la *Condensazione*, che comprime il volatile *Brodo primordiale*, abbozzando una sua prima forma grezza.
Così ha origine il Calderone degli Elementi, che contiene le 4 radici del Creato:

- **ACQUA:** L'Acqua simboleggia lo stato liquido della materia e la sua capacità di adattarsi e legarsi con grande versatilità. L'Acqua è componente fondamentale per molti procedimenti alchemici (Calcinazione, Circolazione, Deflagrazione, Digestione, Liquefazione) ed è considerato elemento legante neutro in grado di volatilizzare la materia solida (Sale fisso).
  Gli alchimisti considerano l'acqua come elemento legante di ogni forma e supporto vitale di ogni essere vivente.

- **ARIA:** L'Aria simboleggia lo stato gassoso della materia e la sua nobiltà sopra gli altri. I fluidi areiformi possono essere depositari di energie selvagge e incontrollabili (plasma), solitamente identificate come i fenomeni elettrici (il cui potere è noto come *Electron* nell'Arte).

- **FUOCO:** Il Fuoco è puro potere, discendente dal Soffio Divino (o Fuoco Segreto). Tramite il calore sviluppato dalla fiamma la materia viene nobilitata e scala gli stati di aggregazione inferiori. Molti alchimisti studiano vie empiriche per imprigionarlo in ricettacoli artificiali solidi (*Rubino Magico*), o liquidi (*Olio di Cristallo* – o la forma più volgare, il "fuoco alchemico").



- **TERRA:** La Terra simboleggia lo stato solido (Fisso) della materia, che comprende la maggior parte delle sostanze conosciute. Questo è l'elemento più facilmente manipolabile e spesso gli alchimisti compiono dure ricerche per estrarre dal suolo le componenti necessarie per la loro pratica.

I 4 elementi si aggregano in modo spesso selvaggio e incompiuto e danno origine a sostanze che in una certa misura ne contengono una certa porzione.
Il Regno Minerale comprende la maggior parte delle sostanze inerti comuni e quello Animale (o Bestiale) enumera invece le specie viventi.
Questo stato della forma, ancora imperfetto sebbene definito, è anche conosciuto come Stadio Secondo, o Stadio Rosso (colore assunto dai metalli all'incandescenza; prima fase dei processi di riscaldamento e purificazione della materia).
L'Arte descrive 4 qualità fondamentali per i corpi del creato, che si distinguono in base all'apporto di umidificazione (Acqua) e di calore (Fuoco) su di essi:

- **Caldo**
- **Freddo**
- **Secco**
- **Umido**

Le qualità fisiche di un corpo sono essenziali per poter stabilire se esso si adoperi ad un particolare impiego alchemico.
La materia può acquisire maggior grado di purezza (nobiltà) tramite la seconda fase di transizione, la quale prevede o la *Liquefazione* (scioglimento dei solidi per opera di soluzione liquida, o azione del calore), oppure la ben più complessa *Sublimazione* (passaggio diretto da stato solido a gassoso).
In ciascuno di questi processi le componenti "nobili" della materia: i solidi *sottili* (per indicare la loro leggerezza) e i liquidi si separano dai solidi *pesanti* (gli impuri residui, che si dice siano stati instillati dai numi maligni nella creazione).

I materiali più puri sono considerati con estrema riverenza dagli alchimisti, in quanto dotati di proprietà tali da sovvertire l'essenza stessa delle altre sostanze.
Tali elementi si dicono appartenenti allo Stadio Terzo, o Stadio Bianco (al bianco si associa il colore pallido dei metalli sottoposti ai processi più violenti di riscaldamento; processi alla base delle vie di purificazione della materia).

Lo schema (**fig. 3**) che segue mostra l'evoluzione della materia nel sempiterno processo di creazione.

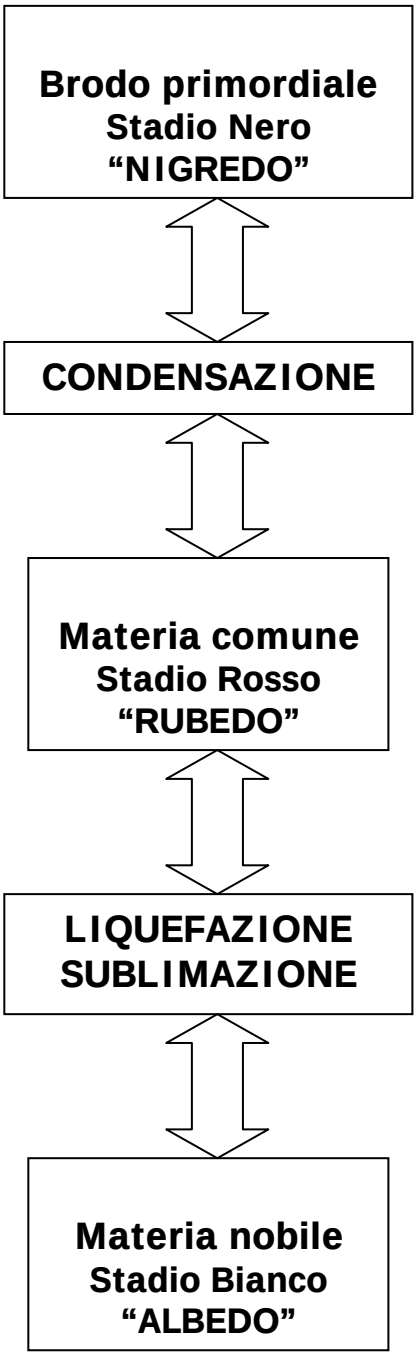


Figura 3 "Evoluzione della materia"

NOZIONI SULLA MATERIA

Gli alchimisti classificano ogni sostanza o forma con l'appellativo generico di *Materia*. La Materia ha origine dal Calderone degli Elementi e si evolve in base a fenomeni naturali o artificiali.
L'Arte descrive 2 proprietà fondamentali della materia (da associare alle qualità fisiche di caldo, freddo, secco e umido):

- **FISSO:** Le materie fisse presentano la caratteristica di essere difficilmente alterabili in forma e composizione. La materia meno nobile, quella solida per l'appunto, è fissa e pertanto può essere sfruttata per processi alchemici solo dopo complessi trattamenti (dissoluzione, fusione, triturazione, etc.).
- **VOLATILE:** Le materie volatili (più nobili) tendono a cambiare e ad adattarsi con grande malleabilità. Esse si legano facilmente ad altre sostanze e sono componente fondamentale dei processi alchemici.

La materia può passare da stato fisso a volatile (volatilizzazione, o soluzione del fisso) e viceversa (fissazione del volatile) tramite i fondamentali processi alchemici (**fig. 4**).

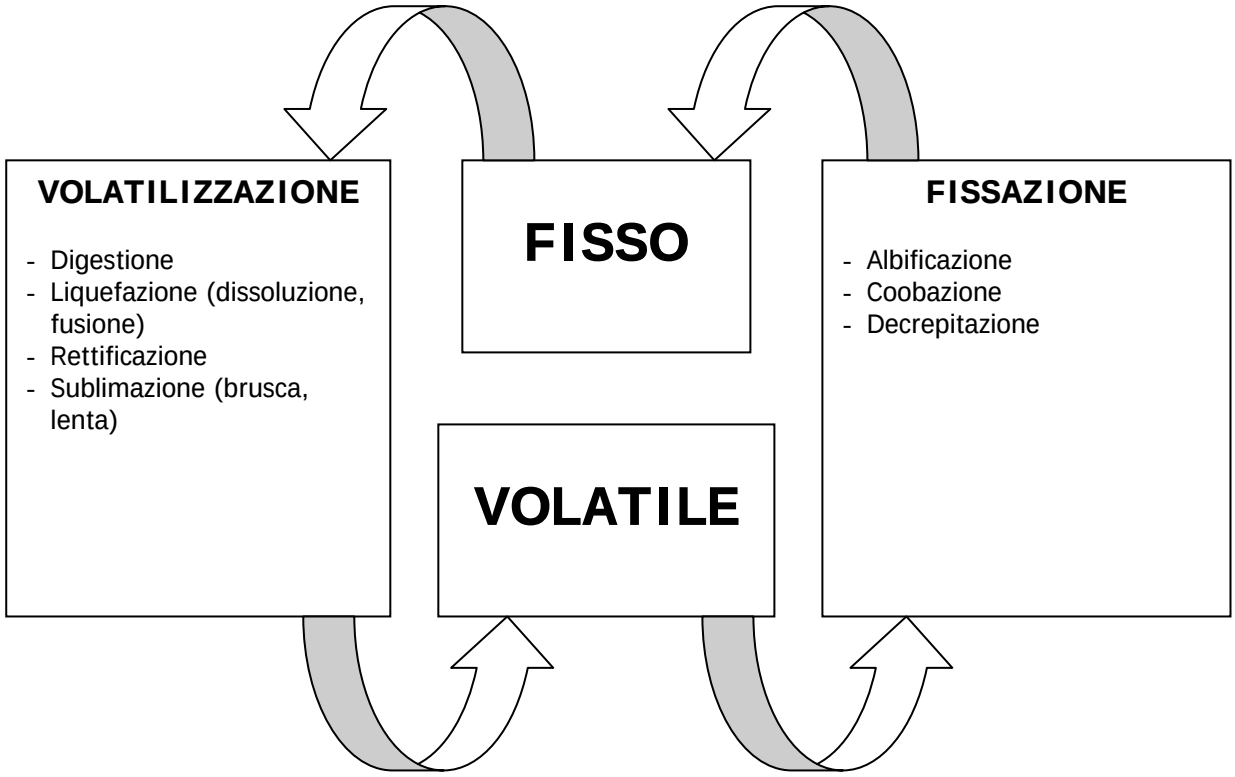


Figura 4 "Proprietà di Fisso/Volatile"



Il secondo passo nella classificazione materiale è per *Nobiltà*. Questo concetto è indubbiamente uno dei pilastri dell'Arte e descrive il grado di purezza e stima universale della materia.
La materia perfetta (Grande Opera) è priva di ogni scoria estranea e risulta stabile e incontaminata in ogni stato di aggregazione. Le forme di materia o vita più impure (Residui, o *Caput mortuus*) d'altro canto tendono a disgregarsi con facilità e non presentano proprietà fisiche di alcun pregio, ovvero non risultano utili nell'attuazione dei processi di artificio.
Tramite l'Arte o, più raramente, tramite mutamenti naturali la materia può esser purificata (liberazione dai residui) o contaminata (mescolazione con i residui) e così attraversa i vari gradi di nobiltà.
In particolar modo sono conosciuti nell'arte 3 Principi della Materia, che rappresentano la purezza di 2 elementi e sono posti direttamente sotto la Grande Opera (purezza dei 4 elementi) per grado di nobiltà:

- **MERCURIO (Argento vivo, Argento lunare, Argento dei Saggi, Azoth):** Questa sostanza non ha nulla a che vedere con l'omonimo elemento naturale. Esso simboleggia la materia volatile più pura, unione di Acqua e Aria. Il Mercurio è simbolo della mutevolezza delle sostanze alchemiche.
- **SALE:** I sali compongono componenti in grado di favorire o ostacolare varie reazioni alchemiche e in generale servono da agente legante per processi di miscelazione. Il Sale è unione di Fuoco e Terra. Dall'imbibizione (umidificazione) di alcuni Sali, noti come Vetrioli, si ricavano gli Acidi (oli di Vetriolo, o Mestrui), fondamentali per alcune liquefazioni.
- **ZOLFO (Oro filosofico, Oro solare, oro dei Saggi):** Questa sostanza non ha nulla a che vedere con l'omonimo elemento naturale. Esso simboleggia la materia fissa più pura, unione di Aria e Fuoco. Il Zolfo è simbolo della stabilità delle sostanze alchemiche.

L'unione imperfetta di questi elementi dà vita ad ogni materia conosciuta; in particolare gli alchimisti pongono attenzione sui metalli, che raggruppano in se le proprietà fisico-chimiche più note (conducibilità, duttilità, lucidità, malleabilità, etc.).
Sono 7 i metalli fondamentali classificati per nobiltà: Piombo (il metallo più vile, associato allo Stadio Nero), Stagno, Ferro, Rame (materiale importantissimo per imprigionare l'energia crepitante dell'*Electron*), Mercurio, Argento (derivato direttamente dal Mercurio) e Oro (metallo sommo e regale – derivato direttamente dallo Zolfo).
Spesso l'allegoria alchemica identifica i 5 metalli meno nobili come piccole stelle e l'Argento e l'Oro come Luna e Sole (gli astri che maggiore influenza hanno sul mondo materiale).
La figura (**fig. 5**) che segue illustra a grandi linee l'interazione tra i vari elementi materiali.

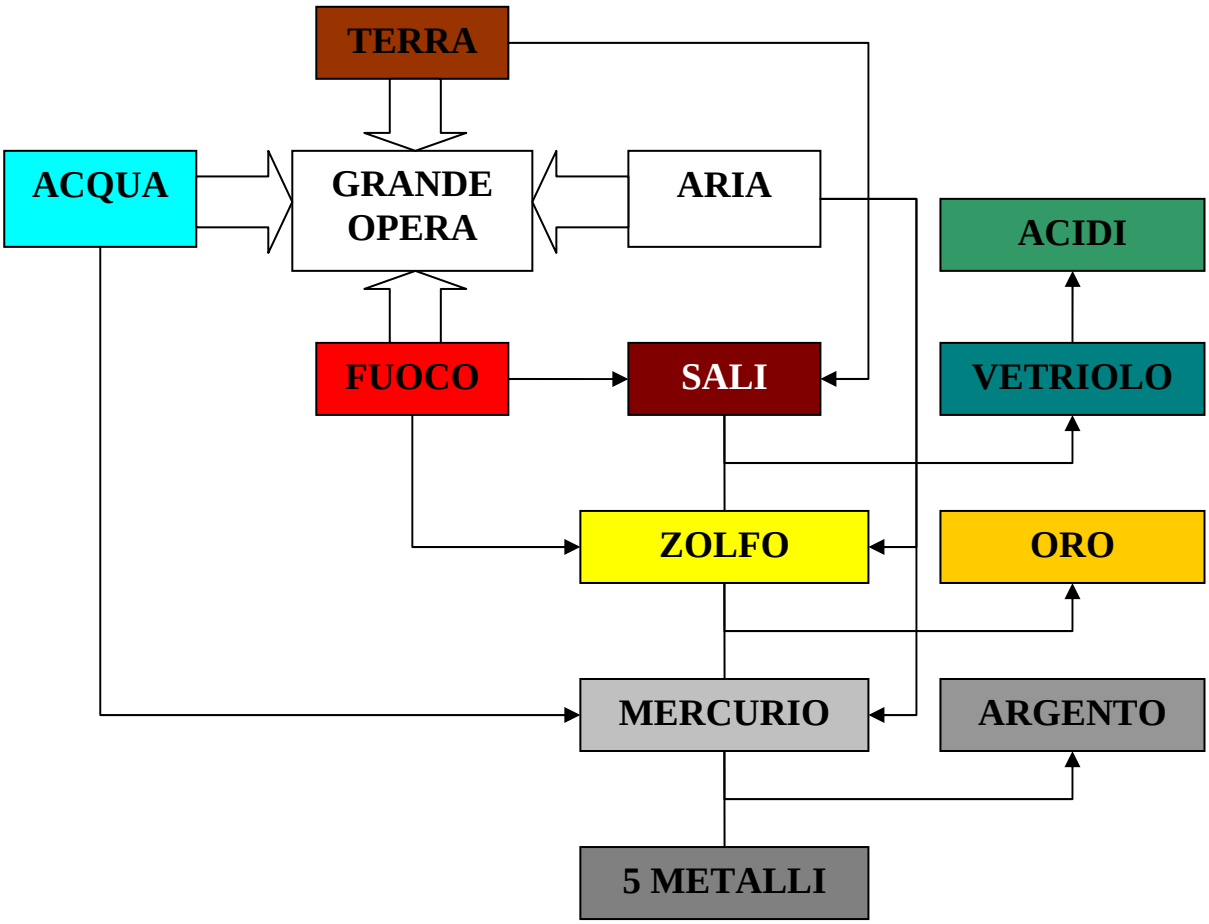


Figura 5 "Interazione fondamentale tra gli elementi materiali"

La Grande Opera e le 3 vie fondamentali

A questo punto si introduce lo scopo sommo dell'Arte, che riceve il popolare appellativo di *Grande Opera* (*Opus Magna*).

Essenzialmente lo scopo della pratica alchemica trascendentale prevede che a partire dalla materia vile si giunga, tramite una purificazione complessa e ottenuta in modi assai vari, ad un elemento perfetto: il Principio del Creato.



Il Principio è descritto dagli alchimisti secondo le definizioni più disparate, che qui di seguito si esemplificano in citazioni appropriate:

"...invero il Principio dell'Opera nella sua forma fissa ha podestà su ogni sostanza del Creato ed è artefice di ogni trasmutazione possibile nel reame inerte..."

"...il Principio ha l'ineffabile potere di mondare ogni vita nella sua forma volatile; panacea di ogni male e fautore di lunga vita..."

"...sia riconosciuta l'ermetica realizzazione somma del Principio nella sua forma mista; calderone della nuova vita e sinfonia di Creazione..."

Quindi possiamo riassumere l'essenza del frutto dell'Opera in 3 prodigiose proprietà: può trasmutare la materia facendola passare da forme vili a nobili (Pietra Filosofale), può guarire ogni morbo e donare l'immortalità ai viventi (Elisir di Lunga Vita – Medicina Universale) e infine può creare una nuova forma completa dal Fuoco Segreto (La schiusura dell'Uovo Filosofale).
La Grande Opera è da considerarsi una trinità indissolubile di queste proprietà, ma per il maestro alchimista è possibile concretizzarne sovente solo una al massimo.

Il processo della Grande Opera richiede che l'alchimista ripercorra nel proprio laboratorio i passi fondamentali dello schema di creazione (*condensazione* e *sublimazione*), partendo dal *brodo primordiale*, per poi giungere alla materia perfetta attraverso i 3 Stadi basilari (nero, bianco e rosso).
Molti alchimisti cercano prima di tutto di ottenere il Mercurio e lo Zolfo filosofici, che fusi assieme con apporto di Sali opportunamente scelti danno vita al Principio del Creato.
La **fig. 6** esemplifica una ricorrente icona del processo di creazione della Grande Opera: il Mercurio (figura femminile incoronata – Regina) "sposa" lo Zolfo (figura maschile incoronata – Re) e l'artefice di tali "Nozze" è un Sale (colomba o Sacerdote). Ciò nondimeno in tale immagine si può apprezzare una serie di altre icone ricorrenti negli ermetici disegni degli alchimisti: i 5 fiori tenuti dalle tre creature (i 5 metalli vili), il sole e la luna (oro e argento – zolfo e mercurio filosofali), la stella a 6 punte (apice della Grande Opera).



Figura 6 "Nozze della Grande Opera"

Esistono 3 vie fondamentali per giungere ad uno dei 3 stati della Grande Opera. Due di esse (via secca e via umida) non prevedono la fase di *condensazione*, mentre invece la terza (via mista) la richiede necessariamente.

La Via Secca

La via secca purifica la materia attraverso il solo riscaldamento in crogioli. Il *soggetto condensato* di partenza della via secca è una forma altamente degradata del mercurio, nota come *Drago Nero*. Questo minerale viene solitamente trovato nelle profondità marine e deve esser stato sottoposto ad altissima pressione, da parte della massa degli strati rocciosi sedimentati sopra nei millenni.

Il soggetto viene posto nell'Athanor (forno) in appositi recipienti di roccia refrattaria a collo lungo. Esso subisce un brusco processo di trasformazione da matrice solida a gassosa (Sublimazione brusca o *Riverberazione*), il quale richiede fortissime temperature (il Fuoco Segreto viene ottenuto da una mistura di Sali fissi).

Dalla cappa dell'Athanor si raccoglie il plasma sublimato in un piccolo recipiente contenente metallo fuso e questo raffredda lentamente trasformandosi in Mercurio (se il metallo legante è Argento) o Zolfo (se il metallo legante è l'oro).

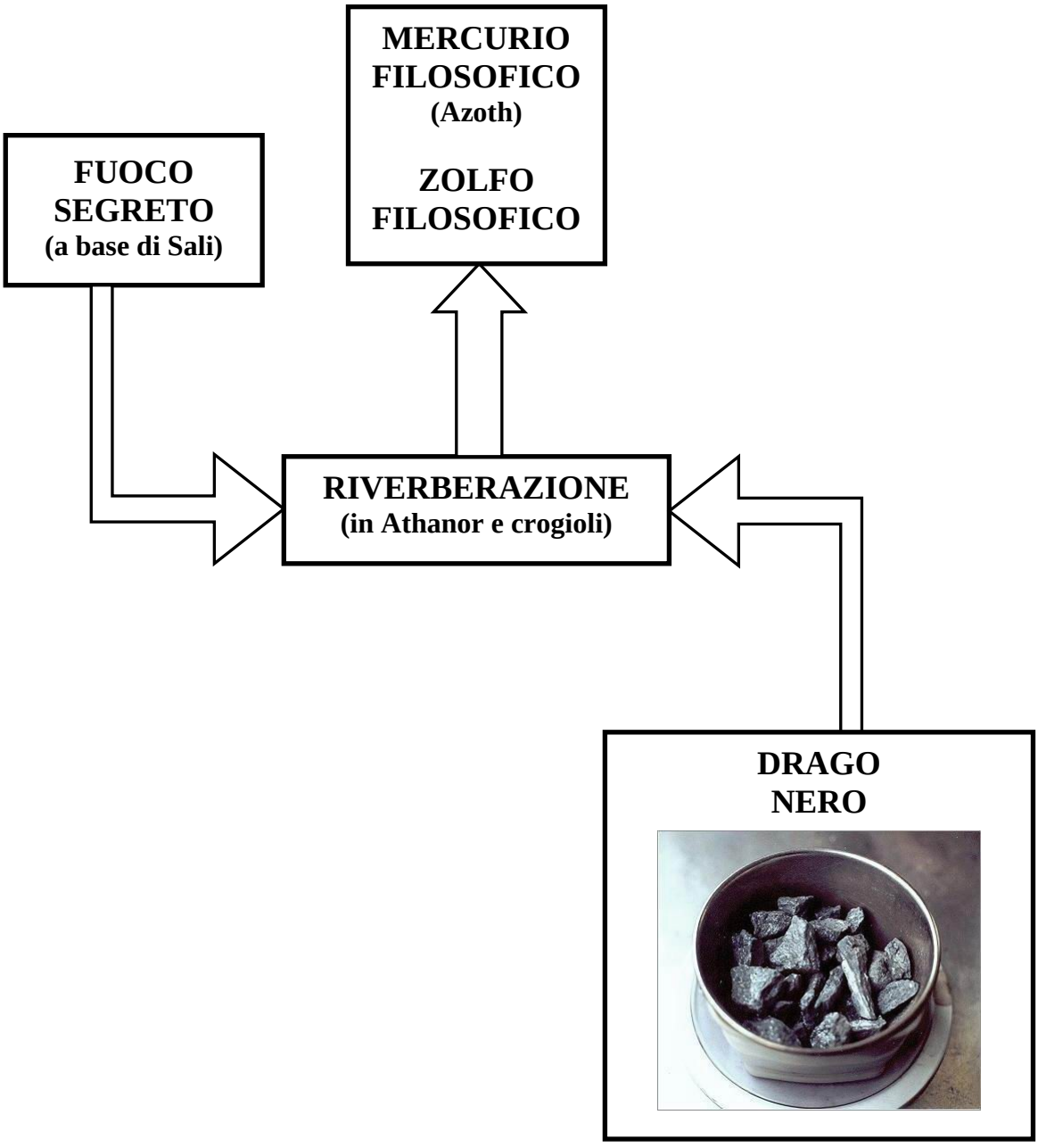


Figura 7 "La Via Secca"



La Via Umida

La via umida purifica la materia attraverso successive distillazioni e sublimazioni, ottenute grazie al contributo di agenti corrosivi ricavati dai Sali volatili (Fuoco Segreto a matrice liquida).

Il calore è sempre necessario, ma può essere limitato rispetto alla Via Secca, permettendo una realizzazione tramite mezzi meno dispendiosi e più facilmente reperibili (basti pensare che i soli complessi Athanor per la Via Secca costano migliaia di corone d'oro e richiedono anni per la sola edificazione). Il rovescio della medaglia è costituito dalla lenta evoluzione del processo (della durata di alcuni mesi) e pertanto chi tenta questa via non deve mai intraprendere una sperimentazione con leggerezza (il prezzo del fallimento è un inammissibile dispendio di interi anni...).

Il *soggetto condensato* di partenza della via umida è una forma altamente degradata dello Zolfo, nota come *Drago Rosso*. Questo minerale viene solitamente trovato nelle sacche laviche coaugulate e deve esser stato sottoposto ad elevatissimo calore naturale.

Il soggetto viene posto in un particolare alambicco con becco ritorto (Cornuta) e fatto sobbollire a Bagnomaria. Sono necessarie diverse distillazioni successive prima di arrivare alla Sublimazione finale che genera il plasma.

Ancora una volta è necessario miscelare il ricavato con argento fuso (per ottenere il Mercurio), o oro fuso (per ottenere lo Zolfo).

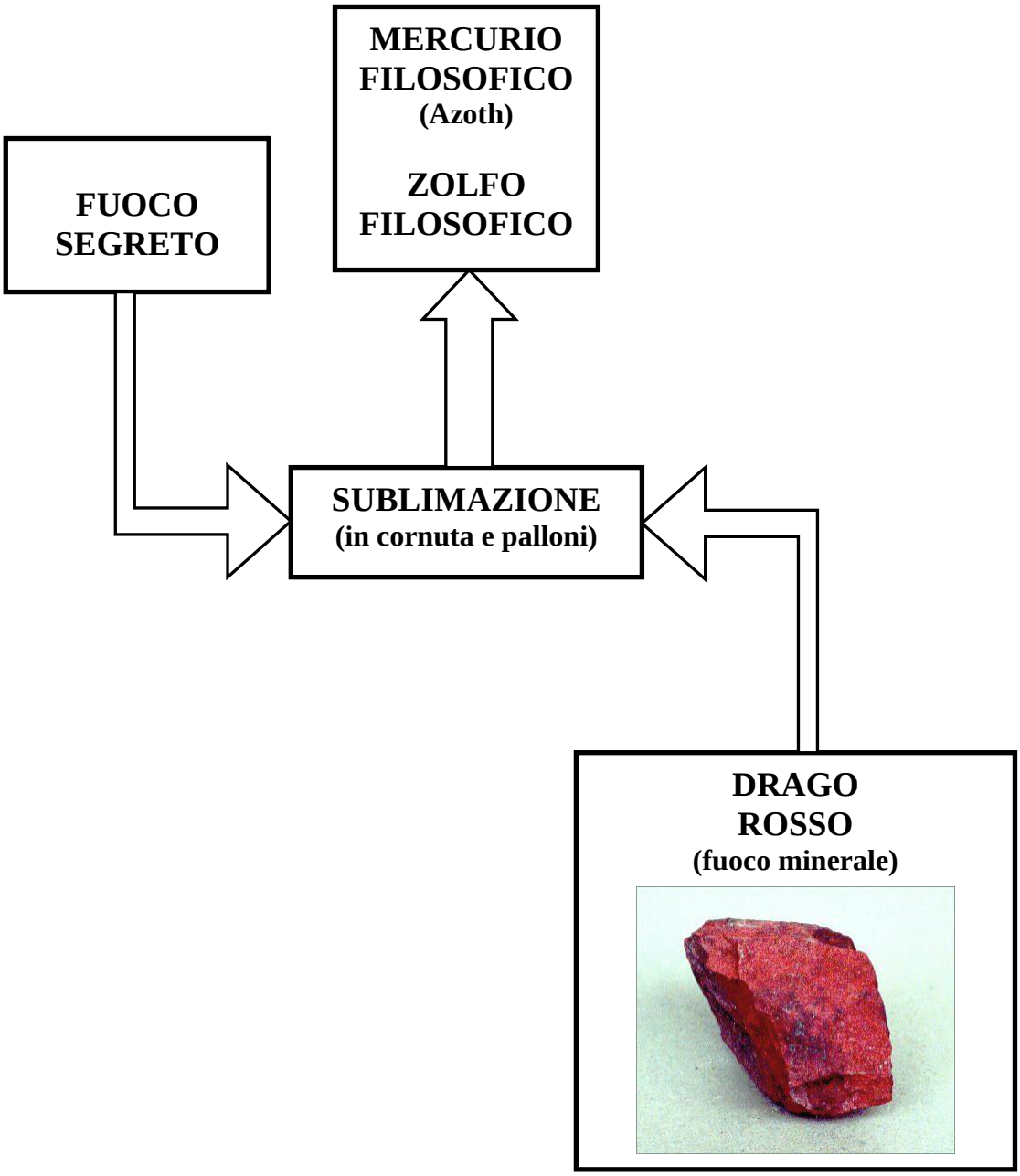


Figura 8 "La Via Umida"



La Via Mista

La via mista esprime forse il pensiero più puritano dell'alchimia ed è anche l'unica tramite la quale si ottiene il terzo segreto della Grande Opera (la schiusura dell'Uovo Filosofale).

Essa richiede che si parta da uno stato fortemente misto e impuro della materia (assimilabile al *Brodo primordiale*) e che per prima cosa lo si condensi all'interno di un guscio ermetico (Sepolcro). Il guscio viene quindi posto in un forno e riscaldato celermente.

Questa prima fase secca può avvenire solo per effetto di fortissime pressioni, che gli alchimisti riproducono con i più disparati artifizi e il suo risultato è noto come Amalgama (*Regolo Marziale*).

Quindi si procede aggiungendo all'Amalgama una miscela di Sali corrosivi (Fuoco Segreto in fase liquida) e Oro, o Argento fusi e si abbassa la fiamma circostante (gettando sabbia su di essa – Fuoco di Sabbia) per ottenere la Sublimazione (Distillazione) del plasma finale.

Le procedure e le componenti impiegate nella Via Mista differiscono spesso tra i vari artefici e ciò rende assai difficile tracciare una singola teoria al riguardo.

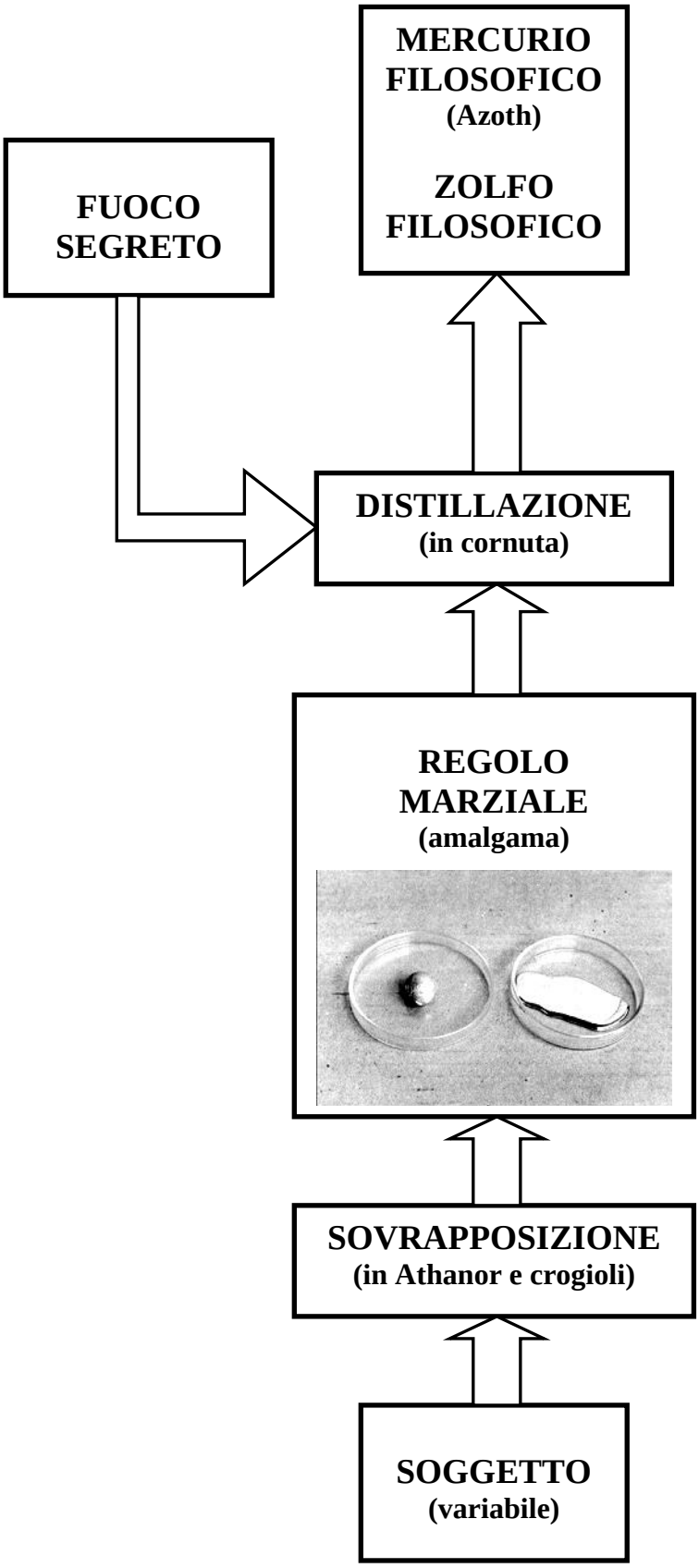


Figura 9 "La Via Mista"

I 3 SEGRETI DELL'OPERA

L'Arte cita le 3 diverse proprietà miracolose della Grande Opera come i suoi *Segreti*, universalmente noti come:

- **Pietra filosofale (Crisopea):** Questo è lo stato solido dell'unione di Mercurio e Zolfo e si presenta come una massa rozza, che facilmente si strugge in polvere fine e gialla. La Pietra Filosofale può "nobilitare" istantaneamente la materia fusa in cui viene gettata (processo di Proiezione).
  Generare grandi quantità di argento o oro alchemico (la cui purezza è eccezionalmente superiore rispetto a quello estratto) era pratica abbastanza nota nell'Era Arcaica. In seguito molte nazioni imposero severe sanzioni su chi avesse generato materie stimabili tramite l'artificio.



Figura 10 "La Pietra Filosofale"

- **Elisir di lunga vita (Medicina Universale):** Questo è lo stato liquido dell'unione di Mercurio e Zolfo e si presenta come una soluzione di colore giallo-dorato (Oro liquido). Si dice che non vi sia malattia o afflizione di un corpo vivente che non possa esser guarita da questa sostanza. Se l'alchimista stesso la beve, dopo averla miscelata ad una goccia del suo sangue (disciolta in una fiala nota come *Emopasco*), egli riceve un'esistenza immortale e l'immunità al processo di invecchiamento.

- **Schiusura dell'Uovo Filosofale:** Quando si realizza un Amalgama di Mercurio e Zolfo in un Sepolcro, secondo la Via Mista, sottoponendolo ad una fiamma di origine soprannaturale (si dice che

Corbulo avesse sfruttato quella di una Fenice) e infine lo si sublima tramite Mestruo purissimo, il recipiente si spacca violentemente e da esso si trae una nuova specie di materia o forma di vita (diversa da quelle conosciute).

Questo processo emula appieno la Creazione e tramite esso il Magister diviene artefice di un'originale creatura. Si ritiene che la particolare procedura mista seguita possa permettere di stabilire a priori le caratteristiche del suo prodotto finale.

Bisogna considerare questo segreto parimenti mirabile e pericoloso; infatti perdere il controllo di esso potrebbe dare origine ad un elemento dalle proprietà tossiche e letali, o ad un'oscena aberrazione mostruosa...

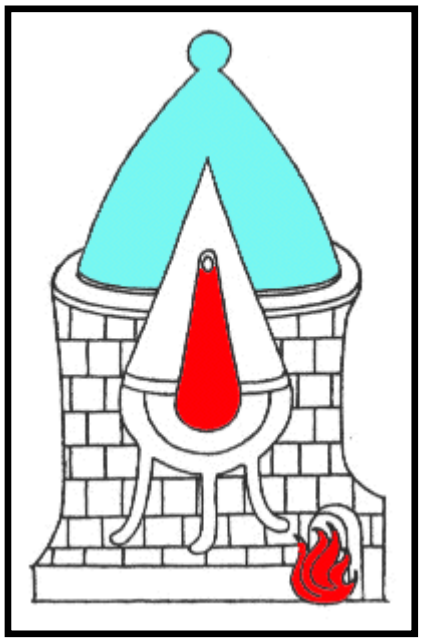


Figura 11 "Uovo filosofale nell'Athanor"



Opzioni di gioco

"…tramite i passaggi dell'Arte è possibile discernere i selvaggi fenomeni del Creato, imbrigliarne i poteri e sovvertirne l'entità; ma non lasciare che ciò che è solo un orma del tuo arduo cammino ti distolga dalla Grande Opera"

Sommo Magister Corbulo, il Grande – "De Artis Ahenulo" Tomo terzo

La sezione che segue presenta nuovi talenti e opzioni a disposizione dei PG degli eventi di GRV ufficiali. La maggior parte di queste capacità richiedono che il PG abbia intrapreso da tempo ormai la via dell'Arte, acquisendo i talenti di *Alchimia*.

I lati più complessi e antichi dell'Arte raramente possono essere padroneggiati da chi non abbia ricevuto adeguata istruzione da parte di un mentore più esperto e pertanto alcune formule alchemiche e vie dell'artificio potranno esser acquisite solo dopo aver degnamente superato (in seno ad una sessione di gioco) un periodo di apprendistato.

La produzione alchemica

Il *Regolamento di Gioco* descrive, tramite il talento di artigianato *Alchimia (3° grado)* la possibilità di produrre particolari sostanze in gioco.

Quando un PG desidera produrre una particolare sostanza alchemica, deve seguire rigorosamente l'iter qui elencato:

1) Disporre di un laboratorio attrezzato o un laboratorio portatile.
2) Disporre di una copia della **tabella dei prodotti alchemici** (**fig. 12**)
3) Contattare un arbitro di gioco, informarlo di cosa si intenda creare e pagare lui il **costo di creazione** dell'oggetto.
4) Trascorrere almeno 5 minuti mimando le fasi salienti della produzione. Si raccomanda ai PG di sfruttare questo lasso di tempo per coltivare l'aspetto più appassionante del GDR relativo a questo talento!

   Se per qualsiasi motivo il processo viene interrotto (il maestro viene attaccato, o distoglie per più di mezzo minuto l'attenzione), la creazione fallisce e il denaro impiegato è perso.
5) Se la creazione termina con successo, ritirare dall'arbitro di gioco il **cartellino** relativo alla sostanza prodotta.

Bisogna tuttavia tenere conto che la creazione di un oggetto particolare dipende esclusivamente dalla conoscenza dell'adeguata via alchemica (formula) per esso.



Tramite il lavoro di ricerca e documentazione della scuola speculativa molte formule sono divenute di comune conoscenza e persino i discepoli meno esperti dell'Arte possono riprodurle con relativa semplicità in laboratorio.
Altre formule risultano invece patrimonio esclusivo dei più dotti Magister (in particolar modo dei custodi della Via Trascendente), sia per la mancanza effettiva di documenti attendibili in merito, sia per l'eccezionale difficoltà della procedura necessaria.
Pertanto i prodotti alchemici si suddividono in due rami fondamentali:

- **Prodotti comuni:** Ogni PG in possesso del talento *Alchimia (3°)* conosce le formule di TUTTI i prodotti comuni e può quindi realizzarli senza problemi.
- **Prodotti rari:** Le formule di questi prodotti sono conosciute solo da alcuni particolari personaggi e chi desidera realizzarli deve prima apprendere la procedura indispensabile (vedi sotto).

Apprendere una via (formula) alchemica: Un PG/PNG che conosce una certa formula alchemica di prodotto raro, può decidere di insegnarla ad un discepolo in una sessione di gioco.
Il maestro deve impartire al discepolo una dettagliata lezione in GDR della procedura, della durata di almeno 30 minuti. Al termine dell'insegnamento il maestro interroga il discepolo in merito e se ritiene soddisfacente la sua assimilazione del concetto, deve contattare un arbitro di gioco, affinché scriva sul grimorio della scheda PG del discepolo la formula acquisita (allo stesso modo dei sortilegi appresi dai maghi).
NOTA: Un maestro può insegnare SOLO 1 formula di prodotto raro per ogni singola sessione di gioco.
La tabella in **fig. 12** descrive i vari prodotti alchemici.



Prodotti Comuni

Nome	Tipo	P.A	Costo di realiz./mercato	Effetto
Acido comune	Proiettile	1	2/6	"1 ACIDO CONTATTO"
Antidoto comune	Medicamento	3	5/15	guarisce 1 "VELENO"
Antisettico	Medicamento	4	10/30	guarisce 1 "MALATTIA"
Borsa dell'impedimento	Proiettile	2	3/9	"INTRALCIA CONTATTO"
Estratto di bava di fungo abissale	Veleno	3	14/42	ferimento – "PARALISI"
Estratto di bulbo cuorditenebra	Veleno	4	20/60	ferimento – "DEBOLEZZA"
Estratto di loto nero	Veleno	8	100/300	contatto – "VELENO FORTE"
Estratto di radice Piedidemonio	Veleno	2	10/30	ferimento – "VELENO"
Fuoco alchemico	Proiettile	1	2/6	"1 FIAMMA CONTATTO"
Fuoco Desmodu	Proiettile	2	4/12	"2 GELO CONTATTO"
Impiastro curativo	Medicamento	3	10/30	applicato per 30 sec. – "4 CURA"
Olio nauseabondo	Proiettile	3	6/18	"NAUSEA CONTATTO"
Oppio blu	Droga	6	100/300	Stato allucinatorio per 5 minuti (creatura incapace di difendersi)
Oppio di papavero	Droga	2	10/30	"SONNO" per ingestione in infuso
Pietra del tuono	Proiettile	2	5/15	"ACCECA CONTATTO"
Radice nera del beccaio	Droga	4	30/90	Delirio euforico per 5 minuti (creatura incapace di difendersi)
Unguento lenitivo	Medicamento	1	1/3	raddoppia le ferite guarite con il talento *Trattare ferite*

Prodotti Rari

Nome	Tipo	P.A	Costo di realiz./mercato	Effetto
Antidoto maggiore	Medicamento	5	30/90	guarisce 1 "VELENO" o "VELENO FORTE"
Emopasco minore	Artificio	3	8/24	se ingerito, concede al bevitore +2 p.f al petto per la durata di 5 min.
Filtro di radice dei folletti	Veleno	3	14/42	ferimento/ingestione – "SONNO"
Filtro Occhiodimorto	Veleno	4	20/60	contatto – "ACCECA"
Polvere di sangue	Droga	5	80/240	se ingerita, concede al bevitore i seguenti tratti: - Immunità a "CHARME", "DOLORE", "PAURA", "SONNO". - +2 ai danni inflitti in mischia (NON si combina con i bonus di *Berserk*) - capacità di chiamare "ODIO" una singola volta su bersaglio entro 6 m. dopo 5 minuti il soggetto crolla a terra con 0 p.f al petto ed entra subito in coma...
Pozione Soffiodidrago	Artificio	8	80/240	se ingerita, il bevitore può chiamare (entro 5 min.) "CONO DI 3 [energia] PER LOCAZIONE" l'energia specifica dipende dal tipo di pozione: - Drago bianco (GELO) - Drago blu (FOLGORE) - Drago nero (ACIDO) - Drago rosso (FIAMMA)
Siero di Belith	Veleno	5	30/90	ferimento – "NAUSEA"
Suffumigio di resina grigia	Droga	4	30/90	se inalata da un singolo individuo, egli può discernere con chiarezza le creature che segnalano "CELATO" per la durata di 5 min.
Sepolcro di putredine	Proiettile	5	20/60	"4 FERIRE PER LOCAZIONE"



PRODOTTI RARI				
Nome	**Tipo**	**P.A**	**Costo di realiz./mercato**	**Effetto**
Verga della Folgore	Artificio	4	8/24	su bersaglio entro 6 m. "2 FOLGORE PER LOCAZIONE"
Verga di Zolfo filosofale	Artificio	6	20/60	su bersaglio entro 6 m. "4 FIAMMA PER LOCAZIONE"
Vetriolo nero	Proiettile	3	10/30	"4 ACIDO PER LOCAZIONE"
Vetriolo verde	Proiettile	6	30/90	"6 ACIDO PER LOCAZIONE"

Figura 12 "Tabella dei prodotti alchemici"

Acido comune: L'acido, o olio di vetriolo, è spesso ricavato dall'infusione di particolari Sali in acqua riscaldata. Racchiuso in fragili fiale di cristallo, può essere usato come arma da scagliare ed è preferito dai cacciatori di troll.

Antidoto comune: Molti tuberi (come la radice salina) possono sopprimere gli effetti delle sostanze tossiche se sottoposte a processi di digestione e successiva distillazione in capitelli atti ad estrarre i fluidi medicamentosi.

Antidoto comune: Le comuni sostanze antitossina, mescolate a calci particolari e sottoposte ad amalgama nell'Alludel, sviluppano la capacità di opporsi ai veleni più terribili.
Gli alchimisti trascendenti ritengono che i veleni siano classificabili nella specie delle terre dannate (residui putridi) e che pertanto possano esser neutralizzate dalle sostanze più nobili (auree).

Antisettico: Le muffe naturali, sottoposte ad affinaggio in matracci scaldati a fuoco di ruota (fuoco lento) divengono un potente rimedio contro le più comuni infezioni e malattie.

Borsa dell'impedimento: Questa sorta di miscela si ricava dall'amalgama di melassa o vischio con componenti che si fissano se esposte all'aria. Racchiusa in una fragile vescica, la sostanza si sparge sulle membra del bersaglio e solidificandosi le intralcia per qualche attimo.

Emopasco minore: Il sangue vivente sottoposto ad albificazione diviene un portentoso elisir in grado di infondere eccezionale robustezza in un corpo.

Estratto di Bava di Fungo Abissale: Pochi vegetali sono temuti come il famigerato fungo abissale (o *"boletus averni"* per i più inclini studiosi), che cresce solo nelle caverne occupate da creature luride e necrofaghe come vermi iena, othyug e altri immondi parassiti.
Solitamente queste colonie di funghi dalla forma panciuta e dal disgustoso colore violaceo (simile, sostengono molti, alla tinta cadaverica), germogliano solo nell'humus reso fertile dagli escrementi degli spazzini del sottomondo.



Un trasudo dall'odore pungente e sgradevole, simile alla luccicante bava delle lumache, cola costantemente da questi vegetali; anche se questa sostanza da il voltastomaco alle creature umanoidi, risulta invece un un'esca irresistibile per falene e piccoli roditori, come topi e opossum.
Se queste piccole prede toccano la bava del fungo, vengono subito paralizzate e in seguito divorate dai necrofagi che frequentano la zona e che poi forniscono nutrimento ai funghi con i loro rifiuti corporei, instaurando così un osceno legame di simbiosi.
Raccogliere la bava di fungo abissale è assai rischioso, molti infatti sono finiti paralizzati da questa tossina e poi divorati da mostri che si celavano nella tenebra delle spelonche. Solitamente è necessario aver l'accortezza di raccogliere il viscido liquido con panni assorbenti, per poi strizzarlo in ampolle.
In ogni caso la bava perde i propri poteri paralizzanti nel giro di poche ore se separata dai funghi e solo un costoso processo alchemico permette di ricavare un veleno stabile da questa preziosa componente naturale.
La bava di fungo abissale è giustamente temuta da coloro che hanno a che fare con abili sicari del sottosuolo (come gli elfi scuri delle Coste del Sangue) e un dardo o pugnale intriso di questa sostanza, trasforma il più temibile dei nemici in una statua di legno alla propria mercè...

Estratto di bulbo Cuorditenebra: Si dice che questo tubero germogli solo nel sottosuolo più umido e malsano e che se esposto anche per soli pochi attimi alla luce del sole avvizzisca irrimediabilmente (tanto che alcuni sapienti lo hanno definito anche *"cuore di vampiro"*). Il bulbo sopperisce alle energie fornite dalla fotosintesi tramite l'assimilazione di piccoli parassiti quali vermi e larve; infatti esso emana un inconfondibile fetore di carogna, in grado di attirare frotte di insetti necrofagi sulla sua superficie.
Gli organismi che entrano così a contatto con il bulbo vengono uccisi dal suo veleno naturale e quindi trasformati in fertile humus dalla putrefazione.
Il veleno del Cuorditenebra è semplice da estrarre, basta infatti strizzare delicatamente il tubero per raccogliere i suoi succhi tossici interni.
Gli unici punti di cautela da osservare nella preparazione e conservazione di questo veleno, sono il tenerlo sempre lontano dall'esposizione a raggi solari e altre simili fonti di luce magica o mondana di grande intensità.
Il veleno è letale nel giro di pochi secondi su esseri di piccolissima taglia; invece su creature di stazza umana esso agisce come agente debilitante, svuotando rapidamente le membra da ogni forza e riducendo per qualche minuto il soggetto ad una bambola di pezza a malapena in grado di arrancare.
Le caratteristiche di questa sostanza ne fanno un affidabile e subdolo mezzo di offesa e di costo non eccessivo...

Estratto di Loto Nero: Il terribile Loto Nero è considerato il più potente, raro e letale veleno conosciuto nelle terre materiali.
Il fiore da cui si estrae questa famigerata tossina cresce solo al centro delle foreste più cupe e antiche, laddove le fronde degli alberi secolari non permettono ai raggi del sole di penetrare fino al suolo. Esso spicca



per l'ineffabile bellezza, con petali raccolti a calice, di una tinta così scura da crederli tagliati nella grezza ossidiana.

In ogni caso la delicatezza di questo virgulto non tradisce la sua mortale natura…un refolo di polline fresco di loto nero portato dal vento alle narici di una creatura minuta la ucciderebbe in pochi attimi e farebbe invece ammalare di un morbo letale e difficilmente curabile un essere di taglia umana (non a caso miriadi di sottili ossa ingiallite decorano macabramente le radure ove è sbocciato uno di questi fiori).

Se un incauto toccasse direttamente i petali del loto, cadrebbe morto senza nemmeno esser cosciente del proprio trapasso (il veleno fa collassate i nervi *"…rapido come il battito del cuore di un moscerino…"*, come amano ricordare i ratkin). Anche chi avesse l'accortezza di prelevare i petali (la parte del fiore più adatta per realizzare l'arcinoto veleno) con guanti di robusta pelle, o di trasportarli in involti pesanti, rischierebbe di esser intossicato dai miasmi venefici che il fiore esala se spogliato…I più saggi ricorrono a filtri magici per rendersi immuni alle sostanze velenose e raccogliere così i petali senza rischi; altri stipulano patti con esseri insensibili ai veleni, come non-morti, demoni o abomini del sottomondo, per ottenere ciò che cercano.

I petali vanno lavorati nel giro di un'ora, o divengono completamente inutilizzabili e se esposti a calore o luce eccessiva, deperiscono nel giro di pochi battititi di ciglia.

Dopo averli finemente triturati, essi vanno fatti bollire rapidamente e i vapori devono passare attraverso filtri a spugna, che si imbevono di un olio nerastro (chiamato dagli alchimisti *"Atrum Sanguinis"*), che diverrà la base per preparare l'estratto finale. Questo processo non ammette errori o imperfezioni; se qualche residuo della potente tossina fuoriuscisse dagli alambicchi, o se gli scarti non venissero adeguatamente trattati, l'imprudente distillatore si ritroverebbe con una miscela inservibile e un laboratorio zeppo di cadaveri (tra i quali si potrebbe benissimo annoverare il suo…).

In seguito, con maggiore sicurezza ma pari oneri di preparazione, sarà possibile filtrare più volte e depurare l'*Atrum Sanguinis*, fino ad ottenere il veleno completato. Un singolo fiore di loto nero permette di ottenere poche gocce di estratto e ciò, legato alle difficoltà e rischi di lavorazione, rende questa sostanza quasi introvabile e smerciata a prezzi esorbitanti.

L'estratto di loto ha proprietà a dir poco micidiali; esso avvelena una creatura anche se sfiorato o lambito con la pelle e nel giro di pochi attimi la porta alla totale paralisi nervosa e all'inevitabile decesso per collasso cardio-respiratorio.

I ratkin sembrano conservare gelosamente i segreti della distillazione del loto nero e i più infami loro assassini perpetrano i loro contratti di uccisione tramite questa tossina, fallendo assai raramente nel proprio intento…

Estratto di radice Piedidemonio: Questa radice si sviluppa solo in rari vegetali scuri, deformi e avvizziti che crescono nei territori palustri. Solitamente essi affondano la propria parte inferiore in porzioni di suolo stabile, ma alcune radici rimangono comunque immerse totalmente nel fetido pantano e macerano fino a divenire le Piedidemonio.



Solo i più abili conoscitori riescono a distinguere una di queste barbe e molte di esse marciscono rapidamente, rendendo quelle utilizzabili assai rare.
I malsani liquami che impregnano la Piedidemonio formano un lurido siero che, una volta spremuto e distillato in alambicchi a serpentina, è in grado di affliggere il corpo di una creatura vivente con una virulenta infezione. Nel giro di pochi minuti una vittima avvelenata avverte i propri polmoni contrarsi per il liquido tossico che li colma e li soffoca e solo gli individui più resistenti riescono a scampare al fatale collasso respiratorio che ne deriva.

Filtro di radice dei folletti: Questa sostanza viene realizzata da un tubero reperibile solo nelle radure frequentate dal piccolo popolo di Whanel...si dice che i folletti facciano germogliare queste piante per giocar tiri mancini agli ignari viandanti di passaggio che, inebriati dal loro profumo, si soffermano ad annusare i loro piccoli fiori pallidi, finendo per addormentarsi sotto l'effetto del potente polline soporifero da essi prodotto.
Se si estrae dal terreno la grossa radice oblunga sulla quale cresce il germoglio, essa può essere essiccata e finemente macinata per ottenere una polvere che, se bagnata con sostanze alcoliche, diviene un efficace veleno soporifero.
I folletti sono noti per cospargere le punte di strali e dardi d'osso con questa tossina, ma molti la usano per i scopi più disparati come terapia per individui affetti da follia violenta, come mezzo di cattura inoffensivo e come vile mezzo di omicidio...

Filtro Occhiodimorto: I necromanti più abili conoscono le sordide procedure per la preparazione alchemica di questo fluido, ottenuto dai corpi avvizziti di coloro che sono stati vittima del tocco gelido di ombre o spettri.
Alcuni ritengono che sia necessario il sangue di queste salme, altri propendono per i bulbi oculari; in ogni caso i lati della realizzazione del filtro sono macabri e disdegnati da ogni individuo sano di mente...Ciò che si ottiene è una sostanza scura e che tende ad evaporare rapidamente se esposta all'aria; la sua nefasta proprietà è quella di accecare all'istante coloro che entrano in contatto corporeo con essa...

Fuoco alchemico (olio di cristallo): I sedimenti di minerali solforosi sottoposti ad affinaggio secco nell'athanor e quindi volatilizzati in olio grasso si incendiano violentemente se esposti all'aria. Racchiuso in fragili fiale di cristallo, può essere usato come arma da scagliare ed è preferito dai cacciatori di troll.

Fuoco Desmodu (olio criogeno): I residui della lavorazione dello zolfo, sottoposti ad un meticoloso processo di condensazione e precipitazione in matracci, possono dare vita ad una scoria instabile e volatile che risucchia il calore dei corpi che entrano in contatto con essa.
L'olio criogeno viene spesso impiegato per il contenimento dei fuochi alchemici, o come arma assai letale.



Impiastro curativo: Molte varietà vegetali possono dimostrare proprietà mediche di cicatrizzazione. La distillazione lenta esalta tali proprietà e permette di ottenere impacchi che accelerano incredibilmente la guarigione delle piaghe sulle quali sono posati.

Olio nauseabondo: I vetrioli più impuri (sottoposti a coobazioni successive) disciolti in acqua danno vita a essenze dall'aroma fetido, in grado di stordire i sensi di chi dovesse respirarle.

Oppio blu: Questa famosa e pregiata droga viene ricavata da una miscela di radici e minerali decrepitati in forno e quindi sottoposta a dissoluzione acida. Essa agisce rapidamente sul sistema nervoso centrale di chi la inala o ingerisce disciolta in infuso, generando allucinazioni nitide e surreali.
L'assuefazione di questa sostanza è elevatissima e chi ne fa uso alterna stati di ebbrezza catatonica (in cui si rischia la morte per inedia) a nevrosi lunatica nei strazianti periodi di astinenza.
Quasi ogni territorio sottoposto all'egida del Regno Eterno ha vietato il possesso e lo spaccio di questo oppio, ma i contrabbandieri ne traggono tuttora un facoltoso giro di denaro...

Oppio di papavero: I semi di papavero essiccati e disciolti in un olio untuoso sono una delle droghe più blande e diffuse conosciute, in grado di provocare uno stato di beato rilassamento e sonnolenza.
Molti lussuosi ostelli del meridione affiancano la vendita di oppio di papavero allo smercio di cibi e bevande.

Pietra del tuono: Il magnesio (fior di pietra) racchiuso in un guscio di calce fragile genera una luce accecante se scagliato contro un ostacolo solido.

Polvere di sangue: Questa sostanza dovrebbe esser classificata come potente droga psicotropa, piuttosto che come veleno, anche se i suoi effetti nefasti non possono che ammetterlo in questa sezione...Solo i crudeli sciamani orchi, che guidano spietate tribù di nomadi predoni nelle Lande Selvagge e nelle Cime Guardiane del sud, conoscono il segreto della realizzazione di questa laida mistura.
Si sa per certo che essa è ottenuta da una grande varietà di radici e germogli tossici dal potente effetto allucinogeno e rinvigorente. In seguito questo pericoloso miscuglio vegetale viene versato in sangue bollente in un calderone e lasciato alla fiamma, fino a che il liquido non evapora del tutto e sul fondo rimane un residuo granuloso e fine...Gli effetti della polvere, bagnata per riportarla allo stato liquido, sono differenti, a seconda che essa sia applicata sulla pelle o inoculata nei corpi tramite ferimento; nel primo caso la sostanza potenzia a livelli sovrumani il fisico e induce un'ira febbrile e uno stato di furia sanguinaria in battaglia, nel secondo caso essa fa impazzire totalmente la vittima e la porta a scagliarsi come una bestia inferocita su coloro che le stanno attorno.
In entrambi i frangenti il soggetto finisce per crollare esausto e con la muscolatura a pezzi dopo pochi minuti, sovente la morte per collasso coglie coloro che hanno assunto la droga...I più valorosi combattenti di



una tribù dei sopra citati predoni, spesso ricevono l' "onore" di veder tatuato il proprio volto con polvere di sangue prima di calarsi in un cruento scontro armato.

Pozione Soffiodidrago: Si dice che uno dei segreti più rari delle vie alchemiche consista nel liberare l'energia elementale da particolari minerali metallici (electrum, mercurio filosofale, piombo, zolfo filosofale).
I metalli vengono fissati in Sali duri e quindi porfirizzati e disciolti in acqua.
Chi ingerisce tali misture viene colto da conati spasmodici e vomita nel giro di pochi attimi uno spruzzo nebulizzato che all'aria libera una selvaggia conflagrazione elementale.

Radice nera del Beccaio: La rara radice del Beccaio (che si dice cresca solo ai piedi di luoghi di esecuzione capitale) può generare un oppio particolare se porfirizzata e infusa in alcool.
Ne deriva uno stato di delirante euforia sul soggetto e chi ne fa uso deve evitare accuratamente le overdosi, che scatenerebbero reazioni caratteriali incontrollabili da parte sua.

Sepolcro di putredine: Molti alchimisti trascendenti trovano questa pratica aberrante. Essa consiste nella condensazione in guscio solido di residui putridi, che formano un deposito volatile e in grado di piagare la carne viva esposta ai suoi fetidi miasmi.

Siero di Belith: Questa tossina debilitante è patrimonio dei maligni e ottusi predoni trogloditi degli acquitrini lagunari posti nel margine sud-occidentale delle Lande Selvagge. Esso viene distillato dal muschio disgustoso secreto dalle ghiandole dorsali di questi umanoidi, bollito e distillato per concentrarlo in un icore viscoso.
Se esso viene a contatto con una ferita aperta sul corpo di una creatura, agirà nel giro di pochi attimi sui gangli nervosi che controllano l ' equilibrio, finendo per disorientare e nauseare il soggetto.
I trogloditi conservano gelosamente il possesso e i segreti della preparazione di quest'arma infame; ma le altre razze possono ugualmente riuscire a procurarsene qualche dose con cospicui doni o ruberie.

Suffumigio di resina grigia: La resina grigia (o cinerea) viene estratta da rare palme desertiche e quindi sottoposta a deliquescenza e successiva deflagmazione, per ottenere una sorta di incenso polverizzato.
Se questo viene fatto ardere e inalato a lungo concede una particolare esaltazione dei cinque sensi e la capacità di percepire le perturbazioni più infinitesime dello spazio vicino.

Unguento lenitivo: Gli alchimisti condividono con gli erboristi le formule di preparazione dei più comuni decotti vegetali che svolgono efficace azione lenitiva sulle ferite aperte.



Verga della Folgore: Gli alchimisti ratkin per primi hanno scoperto la capacità di imbrigliare l'energia dell'*Electron* in bastoncini di ambra levigata. Se spezzati, questi generano una crepitante saetta che arde ogni cosa sul suo passaggio.

Verga di Zolfo filosofale: Una verga realizzata con Zolfo filosofale combustibile fissato può generare una violenta lingua di fiamma se spezzata.

Vetriolo nero: L'olio di vetriolo nero (Sale di Piombo) genera un Mestruo acido particolarmente corrosivo.

Vetriolo verde: L'olio di vetriolo verde (Acido muriatico) genera forse il Mestruo acido più potente conosciuto nell'Arte.

GLI ARTIFICI

Cenni sui talenti di Artificio: L'artificio può essere inteso come una sorta di esaltazione mistica delle forze fisiche e materiali. Tramite l'Arte gli alchimisti possono scatenare forze soprannaturali e ottenere fenomeni prodigiosi, che rivaleggiano con i sortilegi più potenti.
L'Artificio può essere classificato come una nuova forma di magia che si aggiunge a quella arcana e divina nei regolamenti per il GRV organizzato dalle TdA. Il sistema di apprendimento e utilizzo di questo incanto differisce però in più punti da quello consueto:

- **Acquisto degli artifici:** Ogni artificio viene acquistato come singolo talento di artigianato. Esso rappresenta un segreto appreso tramite la pratica empirica o lo studio dell'alchimista.
- **Requisito di acquisto:** Ogni talento di artificio richiede come requisito *Alchimia (2° o 3° grado almeno)*.
- **Utilizzo degli artifici:** Ogni artificio può essere utilizzato una singola volta al giorno. La preparazione dei composti di base e la sintesi delle energie elementali impiegate negli artifici è un processo lungo e laborioso e pertanto è impossibile ricorrervi con grande frequenza.
- **Componente materiale:** Ogni utilizzo di un artificio consuma una componente materiale, rappresentata da un oggetto alchemico – l'alchimista deve essere in possesso della componente quando lancia l'artificio e subito dopo deve strappare il cartellino di gioco di essa. L'Arte manipola la materia per sprigionare i suoi poteri e ogni reazione richiede i suoi elementi di base.



PIROTECNICA

"Per l'artificio, risveglio la fiamma!"

- **Bersaglio:** Singolo.
- **Raggio di azione:** 6 m.
- **Durata:** 5 minuti o fino a che non viene scaricato.
- **Chiamata associata:** "2 FIAMMA ACCECA PER LOCAZIONE"
- **Chiama bersaglio:** No
- **Componente materiale:** 1 fuoco dell'alchimista
- **Requisito:** *Alchimia 2° grado*
- **Costo:** 3 P.T

[Effetti]: Tramite questo artificio l'alchimista comprime una miscela di polvere pirica e olio combustibile in una fialetta di metallo; scatenando una scintilla di energia mistica in essa si produce un violento getto di fiamme incandescenti e fumo solforoso.

L'alchimista deve scatenare il potere di pirotecnica entro 5 minuti dal lancio dell'artificio – egli indica un bersaglio entro 6 m. e chiama "2 FIAMMA ACCECA PER LOCAZIONE".

GUANTO CORROSIVO

"Per l'artificio, la mia mano sia cosparsa del fluido che rode la materia!"

- **Bersaglio:** Contatto.
- **Raggio di azione:** -
- **Durata:** Fino a che non viene scaricato.
- **Chiamata associata:** "INFRANGI"
- **Chiama bersaglio:** No
- **Componente materiale:** 1 acido
- **Requisito:** *Alchimia 2° grado*
- **Costo:** 5 P.T

[Effetti]: Tramite questo artificio l'alchimista cosparge un guanto alla mano di Sali corrosivi e in grado di intaccare facilmente metallo e legno.

L'alchimista tocca un oggetto e chiama "INFRANGI".

SOFFIO DI SHIVA

"Per l'artificio, io espiro il gelido soffio di Shiva!"

- **Bersaglio:** Bersaglio singolo.
- **Raggio di azione:** 6 m.
- **Durata:** Istantaneo
- **Chiamata associata:** "4 GELO PER LOCAZIONE"
- **Chiama bersaglio:** No
- **Componente materiale:** 1 Fuoco Desmodu
- **Requisito:** *Alchimia 2° grado*
- **Costo:** 5 P.T



[Effetti]: Tramite questo artificio l'alchimista sospinge con una folata di vento mistico la miscela gelida Desmodu contro un avversario.

L'alchimista indica un bersaglio entro 6 m. e chiama "4 GELO PER LOCAZIONE".

SCARICA MAGNETICA

"Per l'artificio, l'electron avvinghi il metallo nella sua morsa!"

- **Bersaglio:** Singolo che stia visibilmente indossando corazze di metallo.
- **Raggio di azione:** 6 m.
- **Durata:** 5 minuti o fino a che non viene scaricato.
- **Chiamata associata:** "2 FOLGORE INTRALCIA PER LOCAZIONE"
- **Chiama bersaglio:** No
- **Componente materiale:** 1 verga folgorante
- **Requisito:** *Alchimia 2° grado*
- **Costo:** 3 P.T

[Effetti]: Tramite questo artificio l'alchimista pone una verga folgorante tra un disco di argento e uno di rame e quindi pone i due metalli a contatto generando una scarica elettrostatica in grado di magnetizzare le corazze e intralciare i movimenti di chi le indossa.

L'alchimista deve scatenare il potere di scarica magnetica entro 5 minuti dal lancio dell'artificio – egli indica un bersaglio entro 6 m. e chiama "2 FOLGORE INTRALCIA PER LOCAZIONE".

LAMPO ACCECANTE

"Per l'artificio, la luce più radiosa ferisca il vostro sguardo!"

- **Bersaglio:** Cono.
- **Raggio di azione:** -
- **Durata:** Istantaneo
- **Chiamata associata:** "CONO DI ACCECA"
- **Chiama bersaglio:** No
- **Componente materiale:** 1 pietra del tuono
- **Requisito:** *Alchimia 2° grado*
- **Costo:** 5 P.T

[Effetti]: Tramite questo artificio l'alchimista cosparge di polvere al potassio due pezzi di minerale come ambra o quarzo; schiacciando assieme le rocce si scatena un fulgido lampo che acceca coloro che sono innanzi a lui.

L'alchimista apre le braccia a 90° e chiama "CONO DI ACCECA".



FLUIDO SALDAPRESA

"Per l'artificio, il velo collante aderisca a questo oggetto!"

- **Bersaglio:** Contatto mantenuto (arma impugnabile o calzari)
- **Raggio di azione:** -
- **Durata:** Una giornata virtuale (o reale)
- **Chiamata associata:** -
- **Chiama bersaglio:** No
- **Componente materiale:** 1 borsa dell'impedimento
- **Requisito:** *Alchimia 2° grado*
- **Costo:** 3 P.T

[Effetti]: Tramite questo artificio l'alchimista rende una porzione di melassa appiccicosa particolarmente adesiva e la sfrutta per ottenere un migliore appiglio su un'arma o sulle suole di un paio di calzari.

Se il fluido viene cosparso su un arma, il suo possessore è immune a "DISARMA", se viene cosparso su dei calzari, il possessore è immune a "SPINTA".

SOFFIO NAUSEABONDO

"Per l'artificio, i miasmi solforosi contagino i vostri corpi e stordiscano i vostri sensi!"

- **Bersaglio:** Cono.
- **Raggio di azione:** -
- **Durata:** Istantaneo.
- **Chiamata associata:** "CONO DI NAUSEA"
- **Chiama bersaglio:** No
- **Componente materiale:** 1 olio nauseabondo di Taggit
- **Requisito:** *Alchimia 3° grado*
- **Costo:** 7 P.T

[Effetti]: Tramite questo artificio l'alchimista sospinge una nube di muco volatile in grado di intossicare le creature.

L'alchimista apre le braccia a 90° e chiama "CONO DI NAUSEA".

LENIMENTO DI OGGUM

"Per l'artificio, lenisco il tuo dolore!"

- **Bersaglio:** Contatto.
- **Raggio di azione:** -
- **Durata:** Finché non viene scaricato.
- **Chiamata associata:** "5 CURA CONTATTO"
- **Chiama bersaglio:** No
- **Componente materiale:** 1 unguento
- **Requisito:** *Alchimia 2° grado*
- **Costo:** 3 P.T



[Effetti]: Tramite questo artificio l'alchimista infonde *Ether* in un semplice unguento medicinale e lo rende in grado di guarire le ferite.

L'alchimista tocca un bersaglio e chiama "5 CURA CONTATTO".

TOCCO DELL'ETHER

"PER L'ARTIFICIO, L'ENERGIA DIVINA TI GUARISCA!"

- **Bersaglio:** Contatto.
- **Raggio di azione:** -
- **Durata:** Finché non viene scaricato.
- **Chiamata associata:** "10 CURA CONTATTO"
- **Chiama bersaglio:** No
- **Componente materiale:** 1 impiastro curativo
- **Requisito:** *Alchimia 2° grado*
- **Costo:** 5 P.T

[Effetti]: Tramite questo artificio l'alchimista infonde *Ether* in un potente medicamento e lo rende in grado di guarire le piaghe più gravi.

L'alchimista tocca un bersaglio e chiama "5 CURA CONTATTO".

ANTIDOTO MAGGIORE

"PER L'ARTIFICIO, OGNI TOSSINA SIA MONDATA DA QUESTO CORPO!"

- **Bersaglio:** Contatto mantenuto (creatura).
- **Raggio di azione:** -
- **Durata:** Istantaneo.
- **Chiamata associata:** "ANTIDOTO FORTE"
- **Chiama bersaglio:** No
- **Componente materiale:** 1 antidoto
- **Requisito:** *Alchimia 2° grado*
- **Costo:** 5 P.T

[Effetti]: Tramite questo artificio l'alchimista infonde *Ether* in un comune antidoto e lo rende in grado di purgare n corpo dai veleni più letali.

L'alchimista tocca un bersaglio e chiama "ANTIDOTO FORTE" (sopprime gli effetti di "VELENO" e "VELENO FORTE" attivi sul soggetto).

TOCCO ABISSALE

"PER L'ARTIFICIO, LA MIA MANO IRRETISCA LE TUE MEMBRA!"

- **Bersaglio:** Contatto.
- **Raggio di azione:** -
- **Durata:** 5 minuti o finché non viene scaricato.
- **Chiamata associata:** "PARALISI CONTATTO"



- **Chiama bersaglio:** No
- **Componente materiale:** 1 bava di fungo abissale
- **Requisito:** *Alchimia 2° grado*
- **Costo:** 5 P.T

[Effetti]: Tramite questo artificio l'alchimista asperge di fluido venefico un guanto di pelle di rettile e con esso è in grado di trasmettere una tossina paralizzante.

L'alchimista ha a sua disposizione 3 attacchi contatto che chiamano "PARALISI CONTATTO" e deve sfruttarli nel giro di 5 minuti.

TOCCO DELL'OMBRA

"PER L'ARTIFICIO, LA MIA MANO TOLGA LA FORZA DAI CORPI!"

- **Bersaglio:** Contatto.
- **Raggio di azione:** -
- **Durata:** 5 minuti o finché non viene scaricato.
- **Chiamata associata:** "DEBOLEZZA CONTATTO"
- **Chiama bersaglio:** No
- **Componente materiale:** 1 estratto di radice piedidemonio
- **Requisito:** *Alchimia 2° grado*
- **Costo:** 5 P.T

[Effetti]: Tramite questo artificio l'alchimista asperge di fluido venefico un guanto di pelle di rettile e con esso è in grado di trasmettere una tossina debilitante.

L'alchimista ha a sua disposizione 3 attacchi contatto che chiamano "DEBOLEZZA CONTATTO" e deve sfruttarli nel giro di 5 minuti.

TOCCO DELLA SERPE

"PER L'ARTIFICIO, LA MIA MANO SIA FORIERA DI MORTE!"

- **Bersaglio:** Contatto.
- **Raggio di azione:** -
- **Durata:** 5 minuti o finché non viene scaricato.
- **Chiamata associata:** "VELENO CONTATTO"
- **Chiama bersaglio:** No
- **Componente materiale:** 1 estratto di bulbo cuorditenebra
- **Requisito:** *Alchimia 2° grado*
- **Costo:** 5 P.T

[Effetti]: Tramite questo artificio l'alchimista asperge di fluido venefico un guanto di pelle di rettile e con esso è in grado di trasmettere una tossina mortale.

L'alchimista ha a sua disposizione 3 attacchi contatto che chiamano "VELENO CONTATTO" e deve sfruttarli nel giro di 5 minuti.



TOCCO DEL LOTO NERO

"Per l'artificio, la mia mano rechi il letale bacio del tenebroso fiore di Loto!"

- **Bersaglio:** Contatto.
- **Raggio di azione:** -
- **Durata:** Finché non viene scaricato.
- **Chiamata associata:** "TOCCO DI MORTE"
- **Chiama bersaglio:** No
- **Componente materiale:** 1 estratto di Loto Nero
- **Requisito:** *Alchimia 3° grado*
- **Costo:** 9 P.T

[Effetti]: Tramite questo artificio l'alchimista asperge del mortale veleno di Loto Nero un guanto di pelle di rettile e con esso è in grado di scatenare un nefasto potere letale nelle carni di una creatura.
L'alchimista tocca un bersaglio e chiama "TOCCO DI MORTE".

I RITUALI ALCHEMICI

Come più volte accennato, la via dell'Alchimia è spesso solitaria e contraddistinta da un iter instancabile di maturazione individuale.
Talvolta tuttavia i Magister sono risoluti a condividere il proprio sapere e la proprie perizia empirica per realizzare procedure che prescindono dall'abilità del singolo. Gli speculatori senz'altro trovano naturale questa comunione di talenti volta ad ottenere un fine assai impegnativo, mentre i trascendenti la ammettono solo ed esclusivamente quando si debba unire la propria conoscenza per recuperare uno dei segreti andati perduti dell'Arte di Ermeth.
Quando si forma un circolo di alchimisti, esso rapidamente darà vita ad un mirabile rituale dagli esiti spesso prodigiosi, soprannaturali e in qualche frangente a dir poco catastrofici!
Solo laboratori stabili e perfettamente attrezzati possono ospitare questi rituali ed essi richiedono sovente l'apporto di sostanze basilari di grande costo.

Il maestro del circolo: Quando si forma un circolo alchemico, il membro più esperto viene eletto *maestro interno* e assume il fragile compito di amministrare e dirigere lo svolgimento della procedura che si desidera operare.
Un PG deve essere in possesso del talento *Ritualista alchemico* per poter divenire maestro di un rituale dell'Arte.



RITUALISTA ALCHEMICO (ARTIGIANATO): Il personaggio ha sufficiente perizia nell'Arte alchemica da poter dare istruzioni ad un gruppo di accoliti in seno ad un circolo rituale.

PRE-REQUISITI: *Alchimia (3°)*, Personaggio di 5° livello.

COSTO: 6

Realizzare un rituale alchemico in gioco: Un rituale alchemico segue tutte le regole dei rituali magici presentate sul *Tomo dei Rituali*, tranne per l'eccezione che segue:

- Per il livello dei ritualisti alchemici NON conta il livello di incantatore (come per i rituali magici) ma il grado posseduto nel talento *Alchimia*:
  - 1° grado = livello di ritualista pari a 3
  - 2° grado = livello di ritualista pari a 5
  - 3° grado = livello di ritualista pari a 7
- Il rituale alchemico deve essere compiuto all'interno di un laboratorio attrezzato o in possesso di un laboratorio alchemico portatile.

Di seguito verranno descritti 3 esempi di rituali alchemici assai famosi.

Esaltazione del Fuoco Segreto

Questo rituale incrementa l'essenza di potere infusa nei prodotti alchemici trattati tramite esso. Il Fuoco Segreto simboleggia la fiamma dell'Arte che libera la materia da ogni impurità, concedendo ad essa nobiltà e prodigiosi poteri.

- **Livello del Maestro:** 7
- **Livello del rituale:** 25
- **Costo in P.E:** 3 P.E (6 per il maestro)
- **Materiali necessari:** Frammento di Drago Nero del costo di 60 m.o (da pagare ad un arbitro prima di iniziare il rituale), olio di vetriolo verde del costo di 40 m.o (da pagare ad un arbitro prima di iniziare il rituale) crogiolo su treppiede, cappa di metallo per condensazione, paiolo piccolo.
- **Allestimento del rituale:** I ritualisti pongono il Drago Nero al centro dell'ipotetico braciere e sopra di esso allocano il treppiede con il crogiolo.
  La cappa di condensazione va poggiata sulla bocca del crogiolo e il paiolo piccolo deve stare sotto il suo beccuccio di scolo, con all'interno fino a 3 prodotti alchemici, o pozioni magiche, da trattare.

  Un ritualista mima di accendere la fiamma nel braciere e dice:



RITUALISTA: *"Scaturisca il Fuoco Segreto, artefice della Grande Opera!"*

Quindi un ritualista mima di aggiungere l'olio di vetriolo nel crogiolo e dice:

RITUALISTA: *"Che il Mestruo verde purifichi la materia da ogni nefandezza!"*

Infine il maestro pronuncia l'invocazione:

MAESTRO: *"Dalla via secca alla via liquida, sia compiuto il miracolo dell'Opera!"*

- **Effetti del rituale:** Se il rituale riesce, è possibile incrementare una singola proprietà di ognuno degli elementi trattati:
- Raddoppiare le ferite inflitte/guarite (fino ad un massimo di 10 per i danni e 20 per le guarigioni)(es. una fiala di *Vetriolo nero* trattata chiamerà "8 ACIDO PER LOCAZIONE").
- Raddoppiare la durata degli effetti (fino ad una durata massima di 1 giorno)(es. una *Pozione di Forza divina* trattata durerà 10 minuti).
- Aumentare la persistenza del veleno (il veleno cosparso su un'arma viene mantenuto per 2 colpi anziché per 1 singolo colpo).

I prodotti inutilizzati perdono l'incremento di potere dopo un giorno.

Figli dei Quattro Eelementi

Questo rituale infonde nei 4 partecipanti i poteri delle radici elementali del Creato (acqua, aria, fuoco e terra).

- **Livello del Maestro:** 7
- **Livello del rituale:** 20 (i ritualisti DEVONO essere solo 4)
- **Costo in P.E:** 2 P.E (4 per il maestro)
- **Materiali necessari:** 4 minerali grezzi (electrum, mercurio, salgemma, zolfo) del valore di 20 m.o cadauno (da pagare ad un arbitro prima di iniziare il rituale), paiolo di terracotta su treppiede.
- **Allestimento del rituale:** I ritualisti piazzano il paiolo al centro di un ipotetico circolo e quindi si dispongono attorno ad esso. I ritualisti si devono disporre sulle direzioni dei quattro punti cardinali. A turno e in senso orario ognuno dei "punti cardinali" si inchina e pronunzia una frase particolare, come segue:

- NORD: "Io sono la Terra e reco il Sale, vincolo di ogni unione."
- EST: "Io sono l'Aria e reco l'Electrum, simbolo di selvaggia potenza."



- SUD: "Io sono il Fuoco e reco lo Zolfo, custode della Fiamma segreta."
- OVEST: "Io sono l'Acqua e reco il Mercurio, simbolo della volatilità del Creato."

Poi, a partire dal ritualista a nord, ogni accolito getta il suo minerale nel paiolo e infine il magister pronunzia l'invocazione:

- **MAESTRO:** *"Il ventre della terra riceva l'acqua e sia riscaldato dalla fiamma alimentata dal soffio dell'aria!"*

- **Effetti del rituale:** Se il rituale riesce, ogni membro che simboleggiava uno dei 4 elementi riceve un particolare potere per la durata di 1 giorno:

- **ACQUA:** Immunità alla chiamata **GELO** e capacità di chiamare 1 singola volta su un bersaglio entro 6 m. **"4 GELO PER LOCAZIONE"**.
- **ARIA:** Immunità alla chiamata **FOLGORE** e capacità di chiamare 1 singola volta su un bersaglio entro 6 m. **"4 FOLGORE PER LOCAZIONE"**.
- **FUOCO:** Immunità alla chiamata **FIAMMA** e capacità di chiamare 1 singola volta su un bersaglio entro 6 m. **"4 FIAMMA PER LOCAZIONE"**.
- **TERRA:** Immunità alla chiamata **ACIDO** e capacità di chiamare 1 singola volta su un bersaglio entro 6 m. **"4 ACIDO PER LOCAZIONE"**.

Mirabile fissazione di Corbulo

Questo rituale esalta le proprietà fissative del Drago Nero e lo infonde in oggetti metallici tramite cementazione calda.

- **Livello del Maestro:** 7
- **Livello del rituale:** 17
- **Costo in P.E:** 2 P.E (4 per il maestro)
- **Materiali necessari:** Pezzo di minerale Drago Nero del valore di 60 m.o (da pagare ad un arbitro prima di iniziare il rituale), crogiolo ampio su treppiede.
- **Allestimento del rituale:** I ritualisti piazzano il paiolo sul terreno e pongono al suo interno fino a 3 comuni oggetti di metallo (armi o scudi) e il pezzo di Drago Nero.

  I ritualisti devono porsi in circolo attorno al paiolo e quindi il maestro pronunzia la formula introduttiva:

- **MAESTRO:** *"Che il Drago Nero, radice dello Zolfo filosofico, si amalgami nell'Athanor con questa materia!"*



I ritualisti devono quindi stringersi saldamente le mani e il maestro conclude dicendo:

- **MAESTRO:** *"Che la materia nel crogiolo riceva il Principio del Fisso, così come il nostro vincolo è stretto!"*

- **Effetti del rituale:** Se il rituale riesce, gli oggetti così trattati divengono immuni agli effetti di rottura: INFRANGI, SPACCA ARMA, SPACCA GRANDE, SPACCA MAGICO, SPACCA SCUDO per 1 settimana.

Glossario dell'Arte



"...non trascurare i dettagli dell'Arte, solo il cieco o lo stolto ignoreranno ciò che sarà manifesto loro..."

Sommo Magister Corbulo, il Grande – "De Artis Ahenulo" Tomo quarto

ELEMENTI NATURALI

- Acqua
- Aria
- **Proprietà basilari della natura:**
  - Caldo
  - Freddo
  - Secco
  - Umido
- **Principi basilari della natura:**
  - Zolfo (fisso)
  - Mercurio (volatile)
  - Sale (unione)
- **I 7 metalli fondamentali:**
  - Piombo
  - Stagno
  - Ferro
  - Rame
  - Mercurio (inteso come metallo comune e non come Principio)
  - Argento
  - Oro
- Fuoco
- Terra

OPERAZIONI ALCHEMICHE FONDAMENTALI

- **Affinaggio:** Purificazione di un metallo da corpi estranei (su oro e argento in particolare)
- **Albificazione:** Calcinazione con oro o argento (rosso o bianco)
- **Amalgamazione:** Unione di metalli in un composto omogeneo e assai malleabile
- **Bagnomaria:** Riscaldamento in immersione
- **Calcinazione:** Riduzione dei corpi in calce (secca o umida)
- **Cementazione:** Purificazione dei metalli grezzi tramite sostanze minerali
- **Circolazione:** Passaggio di liquido tra due recipienti connessi per effetto di calore

- **Coobazione:** Riportare uno spirito metallico distillato sul suo residuo
- **Decrepitazione:** Deumidificazione dei sali (per riscaldamento in crogiolo)
- **Deflagmare:** Separazione dell'acqua (*flema*) dai corpi per riscaldamento e successiva evaporazione
- **Digestione:** Maturazione della materia nei recipienti sottoposti a riscaldamento a Bagnomaria
- **Distillazione:** Separazione delle componenti sottili solide dalle liquide in miscela
- **Liquefazione o deliquescenza:** Soluzione dei sali per umidificazione
- **Marmorizzare / Porfirizzare:** Triturare materia solida su pietra dura servendosi di pestello
- **Mortificazione:** Alterazione della materia per triturazione o aggiunta di elemento attivo (acido)
- **Proiezione:** Esposizione di minerale fuso all'azione di polvere trasmutatoria (passo fondamentale dell'applicazione della Crisopea per la trasmutazione dei metalli)
- **Rettificazione:** Ultima fase di purificazione dei metalli, ottenuta per intenso riscaldamento
- **Riverberazione:** Disseccamento dei metalli per opera di intenso riscaldamento
- **Rubificazione:** Distruzione dello Zolfo combustibile volta ad ottenere Zolfo incombustibile (avviene secondo il principio di aurificazione delle sostanze per riscaldamento)
- **Spartizione:** Separazione dell'argento dall'oro per mezzo di esposizione a salnitro (affinaggio)
- **Stratificazione:** Sovrapposizione di materiali diversi (scelti secondo proprietà opportune) in un crogiolo chiuso per operazioni di amalgamazione
- **Sublimazione:** Separazione delle parti pure (sottili) da quelle impure (grossolane)
  - LENTA: Avviene in un vaso a collo lungo (alludel) sottoposto a lungo processo di riscaldamento
  - VIOLENTA: Per opera di un fortissimo calore

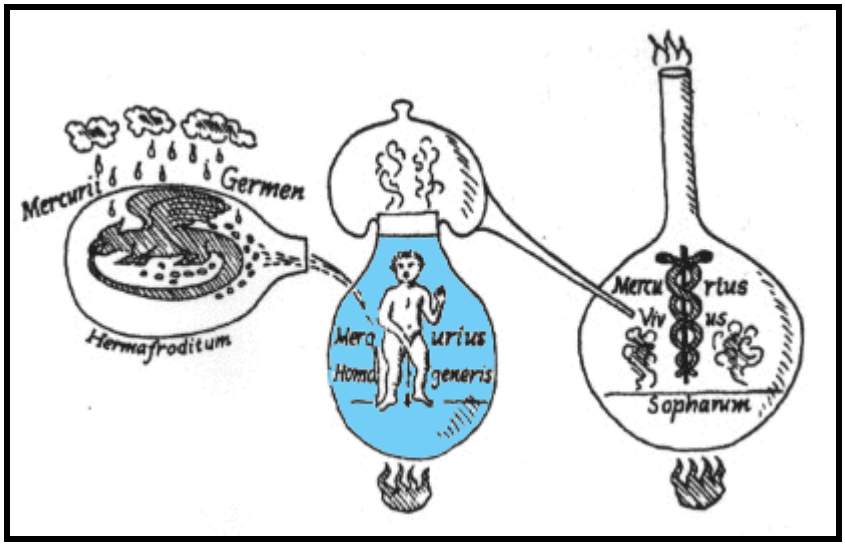


Figura 13 "Fasi della Grande Opera"



SIMBOLOGIE

- **Alberi:** Con lune (Piccolo Magistero, Pietra al Bianco) – Con soli (Grande Opera, Pietra al Rosso) – Con 7 metalli (sole, luna, 5 stelle) (origine della materia)
- **Angelo:** Sublimazione
- **Animali:**
  - animali di 2 sessi differenti separati (zolfo e mercurio separati – fisso e volatile)
  - animali di 2 sessi differenti uniti (unione degli elementi)
  - animali che si combattono (fissazione del volatile – volatilizzazione del fisso: a seconda di chi sembra avere supremazia sull'altro)
  - Leone/toro (TERRA)
  - Aquila (ARIA)
  - Pesce/cetaceo (ACQUA)
  - Drago/salamandra (FUOCO)
  - Leone/aquila (fosso/volatile)
- **Bagno:** Dissoluzione dei metalli
- **Camera:** Uovo filosofico (re e regina nella camera rappresentano zolfo e mercurio)
- **Cane:** Zolfo o Oro. Cane divorato dal lupo: purificazione dell'oro per l'antimonio.
- **Caos:** Putrefazione (1° stadio dell'opera)
- **Cigno:** Opera al bianco (3° stadio dell'opera)
- **Corona:** Regalità alchemica *"Ogni uomo è il suo proprio Re..."*
- **Corvo:** La putrefazione
- **Crisopea:** La pietra filosofale
- **Drago:**
  - drago che si morde la coda (unità della materia)
  - drago in fiamme (FUOCO)
  - drago senza ali (fisso)
  - drago con ali (volatile)
- **Ermafrodito:** Unione di zolfo(maschio) e mercurio(femmina): *Rebis*
- **Falce:** FUOCO
- **Fenice:** Opera al rosso – uovo della fenice (uovo filosofico) – anche unione di zolfo e mercurio dei Saggi (apice dell'Opera)
- **Fiori:** Colori nel corso dell'opera (nero, bianco, rosso
- **Fisso:** Zolfo metallico
- **Fontane (3):** I Principi basilari: zolfo, mercurio e sale
- **Fuoco segreto:** La scintilla mistica di ogni essere vivente
- **Leone:** Zolfo fisso – Vetriolo verde (sale solfato) da cui si ricava l'olio di vetriolo (acido solforico)
- **Leonessa:** Mercurio volatile

- **Liquazione:** Uovo filosofico
- **Luna:** Mercurio – Il volatile
- **Lupo:** L'antimonio
- **Matrimonio:** Unione alchemica di Zolfo e Mercurio (fisso e volatile), perpetrata tramite il Sale (sacerdote che officia le nozze)
- **Montagna:** Fornace filosofale – sommità dell'uovo filosofale da riscaldare per l'ottenimento della Grande Opera
- **Palazzo:**
  - Entrata nel Palazzo chiuso: Scoperta della proprietà dell'argento di ridurre il fisso (*recruidation*), facendolo tornare al suo stato primordiale
  - Entrata nel Palazzo chiuso del Re: Scoperta dell'Oro dei saggi (Zolfo)
  - Entrata nel Palazzo chiuso della Regina: Scoperta dell'Argento dei saggi (Mercurio)
- **Pioggia:** Albificazione, condensazione
- **Quadrato:** I 4 elementi naturali
- **Ragazzo in vesti regali:** Pietra filosofale, o l'Opera al rosso
- **Re e Regina:** Oro e Argento filosofali
- **Rosa:** Emblema supremo dell'Arte
  - rosa bianca e rossa (unione del fisso e del volatile)
- **Sacerdote:** Sale alchemico
- **Salamandra:** FUOCO
- **Scheletro:** Putrefazione – stato secco
- **Sepolcro:** Uovo filosofico

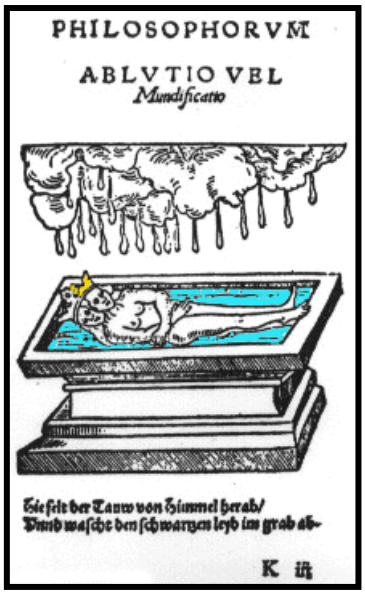


Figura 14 "Abluzione del Re e della Regina"

- **Serpenti:**
  - 3 serpenti: i 3 Principi naturali
  - serpente alato: il volatile
  - serpente impalato (crocifisso): fissazione del volatile



Figura 15 "Simbologia della sfera (unità della materia), dei 3 serpenti e del triangolo (Principi del Creato) e del drago alato (Fuoco Segreto)"

- **Sfera:** Unità della materia - Mondo
- **Sole:** Oro (comune o filosofale)
- **Spada:** FUOCO
- **Triangolo:** Simbolo dei 3 Principi della natura
- **Uccello:**
  - ascendente: Sublimazione
  - discendente: Condensazione
- **Uomo/Donna:** Zolfo/Mercurio – fisso/volatile
  - chiusi in un sepolcro: Zolfo e Mercurio posti nell'uovo filosofale
- **Vulcano:** FUOCO (inteso come fiamma ordinaria e non come elemento sommo o fuoco segreto)

ELEMENTI DELL'OPERA

- Pietra al Bianco (medicina + argento) ancora non sviluppata e di imperfette proprietà trasmutatorie
- Pietra al Rosso (medicina + oro)
- Mercurio (argento dei saggi – argento filosofico - Azoth)
- Mestruo (acido)
- Rebis (unione di Zolfo e Mercurio per amalgamazione)



- Residuo (resti pesanti della materia, separati dai solidi sottili e dai liquidi in distillazione – anche noti come *terra morta* e origine di ogni male e corruzione)
- **Stadi dell'opera:**
  - Nero
  - Rosso
  - Bianco
- Rubino magico: Olio di cristallo – racchiude il fuoco nella sua essenza (il "fuoco alchemico" nei suoi molti gradi di purezza)
- Zolfo (oro dei saggi – oro filosofico)

STRUMENTI ALCHEMICI

- **Alludel:** Torre di vasi sovrapposti per sublimazione lenta.
- **Athanor:** Forno a riverbero.
- **Capitello:** Cavità di vetro con becco (termini simili: alambicco, cappa)
- **Cucurbita:** Vaso a forma di zucca aperta in alto. Usata con il capitello per operazioni di distillazione su matrice vegetale
- **Crogiolo:** Vaso di terra refrattaria atto alla fusione dei metalli
- **Luto:** Sigillo untuoso per otturare le giunte dei vari vasi comunicanti
- **Matraccio:** Vaso a collo lungo per riscaldamento lento
- **Pallone:** Vaso sferico per il raccoglimento dei prodotti della distillazione
- **Pellicano:** Vaso doppio con sacche unite da becco per la circolazione
- **Storta:** Vaso con becco curvato verso il basso per la distillazione della materia

INDICE



L'Arte nelle Ere.....pag. 2
Teoria dell'Arte.....pag. 7
L'Ordine del Creato.....pag. 7
Nozioni sulla Materia.....pag. 10
La Grande Opera e le 3 Vie fondamentali.....pag. 12
I 3 Segreti dell'Opera.....pag. 19

Opzioni di Gioco.....pag. 22
La produzione alchemica.....pag. 22
Gli artifici.....pag. 31
I rituali alchemici.....pag. 37

Glossario dell'Arte.....pag. 42

POSTFAZIONE

Molti dei concetti brevemente presentati in queste pagine sono stati da me raccolti attraverso pagine web e su testi reperiti attraverso varie fonti.

La mia ignoranza sugli aspetti di maggior interesse dell'Arte mi ha spinto a voler così curare la documentazione, dedicata alla realizzazione di questo supplemento per l'appassionante realtà ludica del GRV. Non ho la pretesa di affermare che le teorie esposte (in particolar modo quelle relative alle vie dell'Opera) rispecchiano il reale ed attendibile patrimonio dello scibile alchemico; anzi, vorrei in queste poche righe scusarmi con quanti veri appassionati dell'Arte troveranno errori più o meno gravi in quest'opera.

Mi valga come scusante l'aver tradotto tali nozioni per un pubblico non necessariamente interessato alla pur avvincente realtà ermetica dell'Arte e quindi laddove ho peccato di superficialità e inesattezza, ho cercato di coltivare il beneficio di chiarezza e sintesi.

Invito chi, come me del resto, sarà da tutto ciò stimolato a voler approfondire la sua conoscenza dell'Arte di non fermarsi sulla letteratura moderna esistente (spesso traviata da molte imprecisioni e lacune), ma di tentare la lettura delle opere autografe dei maestri alchimisti (Alberto il Grande, Basilio Valentino, Paracelso, Fulcanelli, Kamala Jnana, S. Agostino, etc.).

Chi invece vorrà comunque considerare questo testo una affidabile base per coltivare un GDR più maturo e ricco di particolari nelle sessioni di gioco future avrà, spero, modo di trarne non poco diletto!

ANDREA BOTARELLI