

# L'arte di creare Pozioni, una guida pratica

## Struttura degli ingredienti

Gli ingredienti presenti nella scorta di pozioni, e perciò utilizzabili in gioco, si dividono in ingredienti di origine **animale, minerale e vegetale**. Sono formati da due parti:

- Nome;
- Caratteristiche.

Quanto al nome, esso rappresenta l'ingrediente stesso (es. Peli di crine di unicorno); quanto alle caratteristiche, esse rappresentano le potenzialità dell'ingrediente, nonché il suo contributo in rituali o pozioni.

Le caratteristiche possono essere **COMUNI** o **SPECIALI**. Le caratteristiche comuni sono quelle note a tutti, consultabili in ogni momento. Le caratteristiche speciali, invece, andranno scoperte attraverso la **Ricerca**.

Le caratteristiche positive possibili sono:

- **ANTIDOTO**: connesso alle potenzialità benefiche contro status alterati o tossici;
- **CATALIZZATORE**: connesso alla velocità di resa dell'effetto di un rituale o di una pozione, o per accelerare la reazione fra ingredienti;
- **CURATIVO**: connesso al risanamento di ferite o dolori
- **CHARME**: connesso all'innamoramento, la persuasione o all'ipnosi, per citare alcuni esempi
- **CHIAROVEGGENZA**: connessa alle visioni, alla trance e agli oracoli
- **INCANTO X**: l'ingrediente con questa caratteristica è utilizzato per simulare l'effetto della magia X (es.: perlo di Demiguise ha Incanto X (Dissimulo));
- **LEGANTE**: connesso al tenere insieme fra loro gli ingredienti;
- **MENTE**: connessa allo sviluppo di capacità mentali quali acume, deduzione, calcolo etc...; è connessa anche alla sfera dei Punti Magia (PM);
- **PERCEZIONE**: connessa allo sviluppo di sensi soprannaturali, come vedere ciò che è nascosto o altri spazi, udire suoni nascosti, sapori nuovi etc...
- **PROTEZIONE**: connessa alla difesa di luoghi, oggetti o persone da magia oscura o da effetti spiacevoli o **DANNI**
- **RAFFORZAMENTO**: connesso allo sviluppo di capacità fisiche quali resistenza, muscolatura, velocità etc...; è connessa anche alla sfera dei Punti Ferita (PF);
- **STABILIZZANTE**: connesso alla neutralizzazione, in fase di creazione pozioni, di caratteristiche **DESTABILIZZANTI**, che altrimenti ne inficerebbero l'esito.

Ci sono poi altre caratteristiche, dette **DESTABILIZZANTI**, che se non adeguatamente trattate, causano effetti negativi in fase di Ricerca:

- **STATUS ALTERATO**: Infligge uno STATUS negativo a chi ne entra in contatto, ad esempio confusione, paralisi etc...;
- **TOSSICO**: avvelena in maniera più o meno grave chi ne entra in contatto;
- **ESPLOSIVO**: infligge **DANNI** variabili a chi ne entra in contatto.

L'ultima caratteristica possibile è molto particolare ed è appannaggio di pochi ingredienti:

- **SPECIFICO**: implica un uso segreto per ottenere potenti pozioni o rituali e di norma non è una caratteristica COMUNE.

## Prima fase, l'ideazione della Formula

Se di una Pozione si conosce già la formula, andare direttamente alla Seconda Fase; se non la si conosce ancora, è **necessario** innanzitutto svilupparla.

Per sviluppare una formula bisogna fare una scena di gioco di ruolo fra studenti o studenti con il Prof. di Pozioni in cui si valutano gli obiettivi del filtro che si vuole ottenere, quali ingredienti usare e quali caratteristiche siano necessarie, e in che numero. Dopo aver discusso e ideato la formula, essa può presentarsi in tre modi:

- serie di ingredienti specifici (es.: una dose di menta e due dosi di crine di unicorno);
- serie di caratteristiche (es. due dosi di ingredienti CURATIVI e una dose di ingrediente MENTE);
- una combinazione delle precedenti (es.: una dose di menta e due dosi di ingredienti CURATIVI).

## Seconda fase, la preparazione della Pozione

Quando si decide di preparare una Pozione, è necessario avere con sé:

- Formula della Pozione;
- PM sufficienti;
- una o più persone di supporto, se i PM non bastano o se posseggono particolari abilità;
- una persona scelta a capo della preparazione, denominata **Referente**;
- sufficienti dosi degli ingredienti da utilizzare;
- un calderone
- un ingrediente "base" differente a seconda del composto che si vuol creare
  - **acqua** (o alternative dalla natura simile), per pozioni liquide o al più viscoso;
  - **olii** o **grassi**, per composti spalmabili o molto viscosi;
  - **polveri**, per preparazioni "secche", in grado di essere soffiate.

Una volta essersi assicurati di avere tali requisiti, si passa alla preparazione vera e propria; secondo il procedimento della Formula, si cominciano ad aggiungere gli ingredienti la cui caratteristica si sta utilizzando: questo processo è chiamato **Attivazione della caratteristica**, e consiste nel trattare l'ingrediente affinché rilasci tale caratteristica nella pozione. Per ogni caratteristica attiva che la pozione richiede, il costo in PM della pozione aumenta, così come il suo tempo di preparazione.

- Il calcolo dei PM segue la formula: **n° caratteristiche attive = n° PM da spendere**;
- Il calcolo dei minuti di preparazione segue la formula:  **$5 * 2^{( [n° caratteristiche attive] - 1 )}$** . Ciò significa che il tempo di preparazione **parte da 5 minuti** se si utilizza **una sola** caratteristica, per **raddoppiare** ad ogni caratteristica attivata.

**NOTA BENE!** Per il **calcolo** dei PM e dei minuti, **anche il nome** dell'ingrediente è da considerarsi una **caratteristica**, se presente nella Formula. Es.: una pozione che richieda 1 dose di **menta** e 1 dose di ingrediente **CURATIVO**, ha attive 2 caratteristiche, costerà perciò 2 PM e impiegherà 10 minuti per essere pronta.

Ecco un semplice prospetto per capire la progressione costi/minuti in base alle caratteristiche attive.

Numero caratteristiche attive	Costo MP	Tempo (minuti)
1	1	5
2	2	10
3	3	20
4	4	40
5	5	80

Una volta atteso il tempo di preparazione, la pozione sarà pronta per essere imbottigliata. La durata di una pozione è di **24h dall'imbottigliamento**. Passate le 24h, se non utilizzata, deperirà e dovrà essere preparata nuovamente.

**NOTA BENE!** Una volta nota la giusta Formula di una Pozione ed esserne in possesso, essa è da considerarsi preparabile autonomamente e **senza possibilità di errori**. Questo per facilitare il gioco e concentrare il ruolo nella fase di ideazione.

## La Ricerca, ovvero scoprire nuove caratteristiche

Poiché gli ingredienti possono avere caratteristiche SPECIALI, ovvero **non note**, è caldamente consigliato, nei tempi di calma, effettuare una **Ricerca** per scoprire tali caratteristiche. Prima di cominciare una **Ricerca**, è necessario assicurarsi di possedere alcuni requisiti:

- PM a sufficienza;
- Un numero di partecipanti congruo alla quantità di informazioni da acquisire, i quali divideranno la spesa di PM;
- Una persona a capo della Ricerca, denominata **Referente**;
- Sufficienti dosi di ingredienti da utilizzare.

Per effettuare una Ricerca, **ovvero scoprire le caratteristiche SPECIALI di un ingrediente**, bisogna selezionare **quali e quanti** ingredienti far reagire insieme nel calderone: la ricerca è, infatti, un processo che permette di scoprire le caratteristiche **attraverso il confronto tra caratteristiche di due o più ingredienti**.

### Prima fase, la formazione del gruppo e la scelta delle domande

La prima cosa da fare per cominciare una Ricerca è comunicare al Master fuori ruolo o ai Professori chi sia la persona Referente, quali ingredienti si siano scelti di confrontare e quante domande porre al Calderone della Ricerca; tramite le risposte è possibile via via scoprire le caratteristiche.

Le domande da poter fare al Calderone sono **al massimo** tante quante le persone coinvolte nella Ricerca. Maggiore è il numero di domande comunicato ai Master o ai Professori, maggiore è il tempo a disposizione per la ricerca e il suo costo in PM secondo queste formule:

- Tempo disponibile:  $n^{\circ} \text{ domande} = (n^{\circ} \text{ domande} * 10) \text{ minuti}$  a disposizione per la Ricerca;
- PM consumati:  $n^{\circ} \text{ domande} = (n^{\circ} \text{ domande} * (n^{\circ} \text{ domande} + 1)) / 2 \text{ PM}$ . Questa è la formula della somma dei numeri interi da 1 a  $n^{\circ}$  domande.

Ecco una tabella riassuntiva fino a 7 domande del rapporto costi/minuti di una Ricerca

Numero domande	Costo PM	Tempo (minuti)
1	1	10
2	3	20
3	6	30
4	10	40
5	15	50
6	21	60
7	28	70

Le domande possibili sono 7, ma alcune possono essere poste più volte. Esse sono:

- Quali caratteristiche di questi ingredienti sono presenti **in numero maggiore?** (considerando **la totalità** delle caratteristiche COMUNI e SPECIALI di tutti gli ingredienti coinvolti) Nel caso non ci siano caratteristiche che hanno più di una occorrenza la risposta è: **nessuna**.
- Sono presenti caratteristiche **DESTABILIZZANTI?**
- Sono presenti caratteristiche **SPECIFICHE?**
- Sono presenti caratteristiche **INCANTO X?**
- L'ingrediente X (**presente nell'esperimento**) ha caratteristiche che non conosco? (chi fa la domanda **deve prima elencare** le caratteristiche che conosce dell'ingrediente)
- Quante caratteristiche **totali** ci sono?
- Quante caratteristiche X ci sono? (X è una delle caratteristiche COMUNI, oppure note a causa di precedenti Ricerche, di uno degli ingredienti usati)

## Seconda fase, la prima domanda e le fine prematura di una ricerca

Dopo aver comunicato gli ingredienti da studiare e la **quantità** di domande da fare al Calderone, il gruppo comincia la fase di Ricerca che **durerà** tanti minuti quanto calcolato in precedenza, in cui decide *attraverso una scena di gioco di ruolo*, **come** analizzare gli ingredienti, **quali** domande porre al Calderone e capire se sia possibile far emergere caratteristiche SPECIALI con le informazioni già in possesso.

**Dopo 10 minuti** dall'avvio della Ricerca, un Master tornerà per ascoltare la **prima domanda** e rispondere immediatamente.

Inoltre, se gli ingredienti posseggono caratteristiche DESTABILIZZANTI (siano esse fra le COMUNI o le SPECIALI), **la persona Referente subirà gli effetti** di tali caratteristiche e la ricerca verrà conclusa prematuramente.

**NOTA BENE!** Anche in caso di conclusione prematura, le dosi degli ingredienti scelte sono da considerarsi consumate così come i PM; inoltre non è possibile porre ulteriori domande a meno di cominciare una nuova Ricerca.

## Seconda fase alternativa, la stabilizzazione

Se gli ingredienti scelti posseggono caratteristiche DESTABILIZZANTI, o se si teme ne abbiano come SPECIALI, per evitare la fine prematura della Ricerca e ferire la persona Referente, bisogna inserire nella scelta degli ingredienti anche quelli con caratteristiche **STABILIZZANTI** della stessa natura (animale, minerale o vegetale) dell'ingrediente con caratteristiche DESTABILIZZANTI. Scegliere di fare Ricerca su ingredienti con caratteristiche DESTABILIZZANTI o per i quali si teme le abbiano, implica aggiungere ulteriori ingredienti per assicurarsi che la Ricerca non si esaurisca nei primi 10 minuti.

una volta scelti comunicati gli ingredienti, tuttavia, non è possibile aggiungerne di altri: se, dunque, non sono presenti ingredienti con caratteristiche STABILIZZANTI secondo la varia natura, è possibile incorrere nella fine prematura della Ricerca e fa subire alla persona Referente gli effetti delle caratteristiche DESTABILIZZANTI. Di converso, più ingredienti si comunicano, più è difficile capirne poi le caratteristiche Speciali a meno di non impiegare ore di Ricerca con molte e molte domande e molte e molte persone partecipanti.

## Terza fase, il Calderone ribolle

Durante il tempo della Ricerca, se non conclusasi prematuramente, il Calderone **potrebbe** ribollire **spontaneamente**: ciò è evidenziato in gioco dalla presenza di una figura masteriale accanto al calderone. Ogni volta che il calderone ribolle, è possibile porre **una delle domande ancora rimaste**.

## Quarta fase, la fine della ricerca

Una volta trascorso il tempo di Ricerca, una figura masteriale tornerà al Calderone: a questo punto la persona Referente porrà **le restanti domande** e otterrà conseguenti risposte. A questo punto, le dosi degli ingredienti saranno considerate consumate e la Ricerca avrà termine e sarà possibile cominciarne un'altra.

**NOTA BENE!** È compito dei giocatori trascrivere **prontamente** le risposte alle domande che il calderone rivelerà poiché le figure masteriali **non ne forniranno** una copia scritta. È, dunque, **consigliato** di tenere con sé sempre strumenti per appuntarsi via via le scoperte effettuate per poterle condividere con i propri compagni in uno spirito pulito di collaborazione.

## Quinta fase, aggiornare il catalogo degli Ingredienti

Quando una **Ricerca** è terminata, se sono stati scoperte Caratteristiche Speciali, esse andranno comunicate al Professore di Pozioni assieme al ragionamento che ha portato a tali ipotesi, il quale verificherà la bontà di tali scoperte e in caso positivo aggiornerà il catalogo degli ingredienti aggiungendo tutte le caratteristiche scoperte in quella **Ricerca**.