

# ALCHIMIA

*E*fu attraverso la trasformazione chimica dei materiali terreni, dello studio fisico degli elementi del mondo, dell'osservazione costante delle stelle con l'astrologia, del miscuglio tra il mercurio e altri ingredienti della metallurgia e dell'applicazione medicinale dei miscugli di erbe curative che l'uomo creò la filosofia esoterica che è l'alchimia.

## L'ALCHIMISTA

Il filosofo che si diletta nello studio teorico e pratico della materie di chimica, fisica, astrologia, metallurgia e medicina viene chiamato **alchimista**.

L'alchimista può anche **rifiutare o riservarsi lo studio di una o più delle materie generali**, ad esempio può decidere di non studiare la pratica e teorica della medicina, riservandosi quindi chimica, fisica, astrologia e metallurgia.

Il filosofo alchimista ha tre obiettivi teorici che tenta di raggiungere con lo studio della pratica.

Il primo obiettivo è l'**onniscenza**, ovvero la conoscenza di tutte le cose.

Il secondo obiettivo, utile al raggiungimento del primo, è l'**immortalità** attraverso un elisir che elimina ogni malattia e prolunga indefinibilmente la vita, detta anche panacea universale.

Il terzo obiettivo, utile ai primi due, è la capacità di **trasmutare sostanze e metalli purificandoli**, con l'uso di un elemento teorico chiamato **pietra filosofale**, capace di trasmutare e purificare il piombo trasformandolo in oro.

## ONNISCENZA

Che cosa appartiene all'onniscenza si può rispondere -TUTTO IL CONOSCIBILE- ma questo segue e determina l'esistenza del non conoscibile, che segue e determina essere conoscenza non possibile da cogliere.

Quindi esiste una onniscenza metafisica, capace di conoscere il conoscibile e il non conoscibile, e una **onniscenza fisica**, capace di conoscere solo tutto il conoscibile.

Segue che per ottenere il solo conoscibile ci vuole una quantità indeterminata di tempo e verrebbe a servire un elemento capace di rendere la vita infinita, questo elemento è l'**elisir dell'immortalità**.

Per l'immortalità serve necessariamente curare ogni mancanza chimico-medicinale data dalla vecchiaia,

dalle ferite e dagli esseri viventi macro e microscopici, a questo verrebbe a servire un elemento capace di cambiare lo stato chimico della materia, quindi la capacità di **trasmutare e purificare**.

Allo scopo di trasmutare per purificare viene utile un elemento capace di eliminare impurità selezionabili chimicamente, questo elemento è la **pietra filosofale**.

Quindi -DATA LA NATURA IMPURA DEL PIOMBO E LA NATURA PURA DELL'ORO, SE ESISTE TALE MATERIALE CAPACE DI TRASFORMARE IL PIOMBO IN ORO, SARÀ SOLO CHE LA PIETRA FILOSOFALE. ESSA RENDERÀ POSSIBILE L'ELISIR CHE POTRÀ FAR ARRIVARE L'UOMO ALL'ONNISCENZA FISICA- questo è il pensiero dell'alchimista.

## PRINCIPI E LEGGI

Per un alchimista teorico ci sono nozioni elementari da conoscere.

Le prime nozioni sono i principi fondamentali dello studio sulla materia. Questi sono da tenere considerati durante lo sviluppo di una ipotesi al raggiungimento di ognuno dei tre obiettivi.

- La materia non può essere creata.
- La materia non può essere distrutta.
- La materia può essere trasformata.

Le seconde sono le leggi sulle quali si confermano gli esperimenti sulla materia. In questi viene usato convenzionalmente -ELEMENTO- per intendere un oggetto di qualsiasi taglia, che sia dotato di massa e sia formato dalla stessa composizione chimica degli elementi studiati dall'alchimista.

- **Conservazione della Massa.** La massa tra gli elementi primi e gli elementi prodotti è sempre la stessa.
- **Provvidenza Naturale.** Le proprietà degli elementi primi e degli elementi prodotti sono sempre le stesse.

## IN GIOCO

Dopo aver determinato che l'alchimista è, in ambito di Ruolo, un filosofo scientifico, ora determiniamo chi è l'alchimista in ambito di **Gioco**.

Nel gioco, l'alchimista sarà colui che produrrà pozioni ed erbe di supporto al suo gruppo di avventurieri mentre farà studi sulla realtà al fine di compiere i

suoi obiettivi.

Per produrre erbe e pozioni, questo modulo crea un sistema di fabbricazione artigianale usando **attrezzi e processi alchemici**.

## ATTREZZI

Un alchimista può usare diversi strumenti. Se si ritrova ad aver bisogno di pestare un'erba ha bisogno di un **mortaio**, se deve sciogliere dei sali ha bisogno di un **calderone**, se dovesse alimentare un fuoco ha bisogno di un **soffietto**, se deve invece sciogliere dei metalli per creare una lega ha bisogno di un **crogiolo**.

Ognuno di questi attrezzi è legato ad uno dei quattro elementi fondamentali della materia secondo la teoria alchemica.

Attrezzo	Elemento	Simbolo
Soffietto	ARIA	△
Mortaio	TERRA	▽
Crogiolo	FUOCO	△
Calderone	ACQUA	▽

## PROCESSI

Quando invece userà un macchinario che mette insieme contenitori, tubi, fiamme e circoli d'acqua vorrà eseguire processi.

Come per gli attrezzi singoli, i processi a cui un ingrediente può essere sottoposto sono divisi per i quattro elementi fondamentali.

Se deve dare aria o far riposare un ingrediente lo farà **essiccare**, se deve rimuovere impurità o elementi specifici lo farà **filtrare** o **frantumare**, se deve farlo evaporare o deve scioglierlo lo farà **riscaldare**, e se invece deve farlo condensare o lo deve far solidificare lo farà **raffreddare**.

Processo	Elemento	Simbolo
Essiccazione	ARIA	△
Frantumazione	TERRA	▽
Riscaldamento	FUOCO	△
Raffreddamento	ACQUA	▽

## RICETTE

L'alchimista, per produrre le sue pozioni e le sue erbe andrà a raccogliere ricette perdendosi tra montagne di libri o tra montagne di ore al laboratorio. Descrivere una ricetta è importante per il ruolo, ma se sono necessarie le sole informazioni di ingre-

dienti, attrezzi o processi allora è utile usare un codice sintattico.

Per scrivere questo codice è necessario dare ad ogni elemento un simbolo, preferibilmente una lettera a cui ci si può riferire facilmente.

Elemento	Lettera	Parola Greca
ARIA	A	Aeras
TERRA	G	Ge
FUOCO	P	Pyr
ACQUA	H	Hydro

Se le lettere indicano gli attrezzi vanno scritte maiuscole e minuscole se indicano i processi alchemici.

## ESEMPIO DI RICETTA

“PER OTTENERE UNA POZIONE CURATIVA È NECESSARIO AVERE (1)ERBA MEDICA E (2)ZUCCHERO, PESTARE L'ERBA MEDICA E SCIUGLIERE GLI INGREDIENTI IN UN CALDERONE.”

Viene scritto con una delle seguenti espressioni.

$$H((G1)+2) = E ;$$

$$G1 = e ; H(e+2) = E ;$$

Se si tratta di un macchinario da laboratorio invece le lettere vengono posizionate in modo diverso.

“QUESTO MACCHINARIO PRENDE (1)L'ACQUA DI MARE, LA FA EVAPORARE, POI IL VAPORE SEGUE UN PERCORSO FINO A FINIRE IN UN TUBO RAFFREDDATO AD ACQUA DOVE DIVENTA ACQUA POTABILE.”

Viene scritto con la seguente espressione.

$$(1p)h = E ;$$

Se vengono mischiati attrezzi e processi si scrivono in espressioni differenti per distinguere tra i macchinari complessi e gli attrezzi semplici.

## PROVE DI ABILITÀ

Per determinare se una fabbricazione è andata a buon fine si esegue una prova di abilità su **CONOSCENZA**, il Narratore deciderà la qualità del prodotto.

Per gli **attrezzi** bisogna eseguire la prova per ogni passo. Ad esempio, per l'espressione degli attrezzi sopra scritta bisogna tentare 2 prove.

Per i macchinari complessi che gestiscono i processi invece bisogna eseguire una prova di **INTELLIGENZA** durante la costruzione del macchinario. La prova va effettuata ad ogni ricostruzione o ad ogni modifica del macchinario.

## TEORIA

Gli ingredienti delle ricette alchemiche vengono solo condivise attraverso illustrazioni su libri antichi o etichette.

Le illustrazioni erano leggibili in modi diversi perché dipendeva dall'alchimista come rappresentare i vari processi di studio.

Come assunto di base era condiviso l'uso di simboli per la scrittura dei processi.

Grande parte delle informazioni erano trasmesse attraverso informazioni con l'uso di elementi che provengono dall'antica Roma.

## LINGUE

Le lingue più usate erano, in ordine:

- Arabo antico
- Ebraico antico
- Latino
- Greco
- Tedesco
- Francese

## ASTROLOGIA

La lettura degli astri veniva fatta con le figure dell'astrologia dell'antica Roma e degli antichi Romani. Anche le divinità erano quelle del Pantheon romano.

## UNITÀ DI MISURA

Le stesse unità di misura usate sono quelle romane.

### UNITÀ PIENE

Asse	Libbra	Oncia	Dracma	Scrupolo
1	1	12	96	288
1/12	1/12	1	8	24
1/96	1/96	1/8	1	3
1/288	1/288	1/24	1/3	1

### MEZZE UNITÀ E ALTRE UNITÀ

Oncia	Semi Oncia	Dracma	Semi Dracma	Grano
1	2	8	16	480
1/2	1	4	8	240
1/8	1/4	1	2	60
1/16	1/8	1/2	1	30
1/480	1/240	1/60	1/30	1

Le unità di peso e denaro sono simili poiché al tempo peso e denaro era di uguale misura.

I simboli delle unità piene, mezze e alternative sono le seguenti.

Unità	Simbolo
Asse	℥
Libbra	℔
Oncia	ʒ
Semi Oncia	ʒ <sup>β</sup>
Dracma / Drama	δ
Semi Dracma / Drama	δ <sup>β</sup>
Scrupolo	Ϟ
Grano	gr

## PROCESSI ALCHEMICI

Molti processi sono predisposti di un singolo simbolo mentre processi più complessi usano una combinazione di simboli descrittiva.

Simboli	Processi
aaa	AMALGAMARE
ϕ	CALCINARE
♁	CERARE
S	COAGULARE
M	COMMISTIONE
+	COMPOSIZIONE
ϣ	CONGELARE
♂	CONGIUNZIONE
♁	DIGERIRE
℥, ℔, Ϟ	DISSOLUZIONE
℔, ↵	DISTILLARE
∇	EVAPORARE
Υ	FERMENTAZIONE
⋈	FILTRAZIONE
⊥	FISSAZIONE
Δ	INCENERIRE
♁	INIBIRE
⊗	MOLTIPLICAZIONE
♁	POLVERIZZARE
⊥	PRECIPITARE
⋈	PROIETTARE
∪	PURIFICARE
Ψ	PUTREFARE
∪℔, ∪↵	RETTIFICARE
℔	SEPARARE
⊥, ∪	SUBLIMARE