

L'Alchimista

L'Alchimista è una figura molto particolare, che di norma non compare tra i PG di una compagnia di avventurieri per il semplice fatto che i suoi poteri, per quanto immensi, necessitano di tempi piuttosto lunghi per poter essere utilizzati a dovere. La sua specialità infatti è la creazione di oggetti incantati, che possono essere armi e armature ma anche oggetti di utilizzo non necessariamente bellico. In pratica un Alchimista è uno studioso, un artigiano (in genere un fabbro o un gioielliere) e un fruitore di Magia del regno dell'Essenza (anche se si narra dell'esistenza di Alchimisti appartenenti al Flusso). Nella storia della Terra di Mezzo i più grandi Alchimisti sono stati i fabbri degli Elfi e dei Nani. Ricordiamo in particolare Celbrimbor, creatore degli Anelli del Potere, e lo stesso Sauron, che infuse gran parte della propria energia nell'Unico. In ambito di gioco, un Alchimista è molto simile in genere ad un Mago (può infatti imparare le liste aperte di incantesimi dell'Essenza senza limiti di livello) ma ha il vantaggio di poter apprendere le liste Arcana Infusione e Maestria dell'Incanto. Inoltre egli deve possedere l'abilità secondaria Forgiare (basata sulla Forza) oppure Oreficeria (basata sull'Agilità). A seconda dell'abilità sviluppata egli sarà in grado di usare, rispettivamente, una delle due liste spiegate in seguito.

Punti Sviluppo

M&M	Armi	Generiche	Sotterfugio	Magiche	Res.Fisica	Lingue	Incantesimi	Secondarie
0	1	2	0	4	1	2	4	5

Bonus di Professione

- +1 per livello alle Abilità con le Armi
- +2 per livello in Incantesimi Base e Diretti
- +3 per livello alla Lettura Rune e all'Uso di Oggetti Magici
- +4 per livello alle Abilità Secondarie di Artigianato

Abilità Secondarie Tipiche

Forgiare (FO)
 Oreficeria (AG)
 Decorazione (IT)
 Mineralogia (IN)

Arcana Infusione

Lvl	Nome	Tempo Richiesto
1	Arma Sacra I	1 mese
2	Armatura Sacra I	1 mese
3	Arma Sterminatrice I	1 mese
4	Arma Sacra II	2 mesi
5	Fotoanima I	1 mese
6	Armatura Sacra II	2 mesi
7	Piroanima I	1 mese
8	Arma sterminatrice II	2 mesi
9	Arma Sacra III	4 mesi
10	Crioanima I	1 mese
11	Armatura Sacra III	4 mesi
12	Fotoanima II	2 mesi
13	Arma Sterminatrice III	4 mesi
14	Crioanima II	2 mesi
15	Arma Sacra IV	6 mesi
16	Armatura Sacra IV	6 mesi
17	Piroanima II	2 mesi
18	Arma Sterminatrice IV	6 mesi
19	Crioanima III	4 mesi
20	Piroanima III	4 mesi
25	Fotoanima III	4 mesi
30	Infondi Ego	6 mesi
50	Vero Infondi Ego	1 anno

Maestria dell'Incanto

Lvl	Nome	Tempo Richiesto
1	Protezione I	1 mese
2	Scongiorazione I	1 mese
3	Rituale I	1 mese
4	Protezione II	2 mesi
5	Magica Ignizione I	1 mese
6	Scongiorazione II	2 mesi
7	Fuoco Sacro I	1 mese
8	Rituale II	2 mesi
9	Protezione III	4 mesi
10	Gelo Sacro I	1 mese
11	Scongiorazione III	4 mesi
12	Magica Ignizione II	2 mesi
13	Rituale III	4 mesi
14	Gelo Sacro II	2 mesi
15	Protezione IV	6 mesi
16	Scongiorazione IV	6 mesi
17	Fuoco Sacro II	2 mesi
18	Rituale IV	6 mesi
19	Gelo Sacro III	4 mesi
20	Fuoco Sacro III	4 mesi
25	Magica Ignizione III	4 mesi
30	Infondi Ego	6 mesi
50	Vero Infondi Ego	1 anno

Lista "Arcana Infusione"

Arma Sacra

Consente all'alchimista di consacrare un'arma ad un Vala.

	TIPO VALAR	TIPO CRITICO
I	Vala minore	
II	Vala minore	critico primario Tipo D
III	Vala maggiore	critico primario Tipo D
IV	Vala maggiore	critico primario Tipo E

Armatura Sacra

Consente all'alchimista di consacrare una protezione ad un Vala.

	TIPO VALAR	MODIFICATORE AI CRITICI SUBITI
I	Vala minore	
II	Vala minore	10 ai critici non elementali
III	Vala maggiore	10 ai critici non elementali
IV	Vala maggiore	20 ai critici non elementali

Arma Sterminatrice

Consente ad un alchimista di attribuire un bonus aggiuntivo ad un'arma, verso una razza specifica. Quando si lancia questo incantesimo, è necessario che l'arma sia in contatto con qualcosa che rappresenti quella razza (sangue, pelle, secrezioni varie...)

	MODIFICATORE AL BO	CRITICO ARMA
I	Bonus +5	critico primario Tipo D
II	Bonus + 10	critico primario Tipo D
III	Bonus + 15	critico primario Tipo E, danni x2
IV	Bonus +20	critico primario Tipo E, danni x3

Fotoanima

Consente all'alchimista di infondere un'anima d'energia in un'arma o in una protezione.

	IN CASO DI ARMI	IN CASO DI PROTEZIONI
I	Critico aggiuntivo elettrico Tipo C	10 ai critici elettrici
II	Critico aggiuntivo elettrico Tipo D	10 ai critici normali & elettrici
III	Critico aggiuntivo elettrico Tipo E	20 ai critici elettrici

Piroanima e Crioanima

Come Fotoanima, ma sono da considerare rispettivamente i critici da calore e da gelo.

Infondi Ego

Consente all'alchimista di cedere dei livelli all'oggetto al quale vorrà infondere un'intelligenza fino a 10 livelli (Nota: l'alchimista, con la perdita dell'oggetto, perderà i livelli infusi in questo). L'oggetto potrà lanciare gli incantesimi delle liste conosciute dall'Alchimista nel momento del compimento del rituale, con lo stesso numero di Punti Magia.

Vero Infondi Ego

Come Infondi Ego, ma i livelli sono limitati a metà dei livelli dell'alchimista.

Lista “Maestria dell'Incanto”

Protezione

Consente all'alchimista di consacrare un oggetto (tipicamente un gioiello o un amuleto) ad un Vala per ottenere la sua protezione

	TIPO VALAR	TIPO PROTEZIONE
I	Vala minore	+10 al BD
II	Vala minore	+15 al BD
III	Vala maggiore	+20 al BD
IV	Vala maggiore	+30 al BD

Scongiurazione

Consente all'alchimista di consacrare un oggetto (tipicamente un gioiello o un amuleto) per diminuire il rischio di subire gli effetti della Magia, dei Veleni e delle Malattie.

	TIPO VALAR	MODIFICATORE AI TR
I	Vala minore	+10 ai TR
II	Vala minore	+15 ai TR
III	Vala maggiore	+20 ai TR
IV	Vala maggiore	+30 ai TR

Rituale

Consente all'alchimista di incantare un oggetto (tipicamente un gioiello o un amuleto) in modo che conferisca una protezione contro una determinata razza o un certo regno magico.

	MODIFICATORE AL BD	MODIFICATORE AI TR
I	Bonus +5	Bonus +5
II	Bonus + 10	Bonus +15
III	Bonus + 15	Bonus +25
IV	Bonus +20	Bonus +35

Magica Ignizione

Consente all'alchimista di infondere un'incantesimo scelto tra le liste base dell'Essenza o del Flusso (a seconda del regno di appartenenza dell'alchimista) in un oggetto qualunque.

I	Incantesimi dal livello I al 4
II	Incantesimi dal livello 5 al 10
III	Incantesimi dal livello 10 al 20

Fuoco e Gelo Sacro

Come Magica Ignizione, ma funziona con gli incantesimi delle liste Piromanzia e Criomanzia.

Infondi Ego

Consente all'alchimista di cedere dei livelli all'oggetto al quale vorrà infondere un'intelligenza fino a 10 livelli (Nota: l'alchimista, con la perdita dell'oggetto, perderà i livelli infusi in questo). L'oggetto potrà lanciare gli incantesimi delle liste conosciute dall'Alchimista nel momento del compimento del rituale, con lo stesso numero di Punti Magia.

Vero Infondi Ego

Come Infondi Ego, ma i livelli sono limitati a metà dei livelli dell'alchimista.