



Codice delle erbe e dei veleni

di

Estevan Lozier

espansione non ufficiale per il gdr H.A.R.P.

Crediti

AUTORE: ALESSIO SINISTRO
CONSULENTE TECNICO: CHRISTIAN GOBBI
IMPAGINAZIONE: ALESSIO SINISTRO
ILLUSTRAZIONE: MARCO CARLONI
RINGRAZIAMENTI SPECIALI: GABRIELLA TREMENTINI
"GLI AVVENTURIERI DEL SETTIMO GIORNO"

Indice

Erbe	
Nomenclature, spiegazioni, regole aggiuntivepag. 1-2	
TABULATO DELLE ERBE	
Alterazione fisica	
- Da "Adgana" a "Saddilia".....pag. 3	
- Da "Sarcia" a "Zur".....pag. 4	
Antidoti/Medicinali	
- Da "Alcanet" a "Erba del vescovo".....pag. 4	
- Da "Erba drago" a "Shen".....pag. 5	
- Da "Sildoluin" a "Youth".....pag. 6	
Cura contusioni	
- Da "Abbas" a "Mirena".....pag. 6	
- Da "Radice nera" a "Yavethalion".....pag. 7	
Cura stordimento	
- Da "Alant" a "Witav".....pag. 7	
Cura ustioni/Escoriazioni	
- Da "Alambas" a "Vessin".....pag. 7	
Preserva vita	
- Da "Afran" a "Vulcurax".....pag. 8	
Riparazione apparato circolatorio	
- Da "Alaf" a "Yarrow".....pag. 8	
Riparazione muscoli, tendini, cartilagini	
- Da "Agrimonia" a "Terfeg".....pag. 9	
Riparazione dei nervi	
- Da "Agaric" a "Wiruwif".....pag. 9	
Riparazione e preservazione degli organi	
- Da "Aldaka" a "Slagen".....pag. 9	
- Da "Tarnas" a "Wek-wek".....pag. 10	
Riparazione delle Ossa	
- Da "Amaled" a "Tarin".....pag. 10	
Scopi generici	
- Da "Acetosa di bosco" a "Maruera".....pag. 10	
- Da "Noce di Spagna" a "Tradurs".....pag. 11	
Droghe e anestetici	
- Da "Arunya" a "Tukamur".....pag. 11	
Cibi incantati	
- Da "Alshanak" a "Ukur".....pag. 11	
Veleni	
Nomenclature, spiegazioni, regole aggiuntivepag. 13-14	
TABULATO DEI VELENI	
Veleni vegetali	
- Da "Albero della morte" a "Heen".....pag. 15	
- Da "Hevik" a "Tabiss".....pag. 16	
- Da "Ul-Acaana" a "Yake".....pag. 17	
Veleni animali	
- Da "Aren" a "Gullarin".....pag. 17	
- Da "Habet" a "Ondokamba".....pag. 18	
- Da "Olath elghluth" a "Vemaak".....pag. 19	
- Da "Venorik ogglin" a "Z'ress d'lil orbb".....pag. 20	

Il presente supplemento non intende in alcun modo danneggiare i marchi registrati e i copyright dei testi utilizzati o consultati per la sua compilazione. Il testo presente è senza scopo di lucro e vuole essere solo un'ampliamento della sezione dedicata alle erbe e veleni presente nelle regole base di "H.A.R.P. high adventure role playing" e quindi va considerato totalmente facoltativo.

Testi utilizzati

- "H.A.R.P. High adventure role playing" - edito da I.C.E. distribuito in Italia da RED GLOVE edizioni
- "Libro delle fosche tenebre" accessorio D&D
- "The guide to herbs for RPG's 5th edition" di Shaun Hately
- "Role master" I edizione - edito da I.C.E.
- "Role master - Game master law" I edizione - edito da I.C.E.
- "Veleni e droghe" di GDR Italia
- "Veleni naturali ed alchemici del mondo di Gea" di David Da Col

Erbe

Le erbe sono importanti protagonisti delle avventure in un'ambientazione fantasy. Esse danno poteri particolari ai personaggi, curano ferite e malattie, sono fonte di reddito e molto altro ancora. La giusta conoscenza delle erbe è fondamentale per la loro assunzione poiché le loro caratteristiche peculiari possono dare sia degli effetti positivi a chi ne fa un uso regolato e giusto sia nuocere all'incauto personaggio che le ingerisce senza conoscerne gli effetti e le dosi appropriate.

Di seguito ci sono le descrizioni delle diciture per comprendere il "tabulato delle erbe" e alcune precisazioni sul modo per usare al meglio le loro proprietà.

"un uomo si eleva dall'umana miseria se comprende che i suoi passi in una foresta, in un bosco o in un deserto sono il cammino nel tempio della sapienza"

Estevan Lozier, Mago erborista di Castellan

NOME: nome con cui è comunemente chiamata l'erba

COSTO: Il costo riportato è riferito all'erba una volta trattata e pronta per l'uso. Per avere il valore dell'erba prima della lavorazione si deve dividere per 10 il costo totale riportato nella scheda e poi moltiplicare il risultato per il grado di difficoltà del reperimento.

es.: **Casir**, costo totale **150 mo**, difficoltà **6**; costo dell'erba non trattata **90 mo (150:10x6)**

TEMPO: indica il tempo necessario affinché l'erba abbia effetto dopo essere stata assunta. Se viene riportato un "*" significa che l'effetto è istantaneo

FORMA/PREPARAZIONE: Indica in quale modo si presenta l'erba allo stato grezzo e in quale modo deve essere preparata per essere utilizzata. La preparazione delle erbe è fondamentale per la loro assunzione e alla fine del procedimento si deve effettuare un tiro manovra sull'abilità "Erboristica" per capire se essa è andata a buon fine.

La tabella di seguito può essere consultata per determinare il tempo necessario alla preparazione; essa si basa sul costo finale dell'erba preparata.

Costo	Tempo di preparazione	Costo	Tempo di preparazione
Da 1mr a 5 mo	5 minuti	Da 1001 mo a 2000 mo	5 ore
Da 6 mo a 50 mo	15 minuti	Da 2001 mo a 4000 mo	7 ore
Da 51 mo a 100 mo	30 minuti	Da 4001 mo a 7000 mo	9 ore
Da 101 mo a 200 mo	1 ora	Da 7001 mo a 10000 mo	12 ore
Da 201 mo a 400 mo	2 ore	Da 10001 mo a 20000 mo	24 ore
Da 401 mo a 700 mo	3 ore	Da 20001 mo a 50000 mo	48 ore
Da 701 mo a 1000 mo	4 ore	Da 50001 mo a 100000 mo	56 ore

Nb.: se il lavoro di preparazione si protrae per più di 4 ore è necessario un laboratorio ben attrezzato.

CODICI: questa voce della tabella indica quanto è difficile trovare un'erba e in quali regioni e zone climatiche sia possibile trovarla.

Difficoltà – il numero indica la difficoltà del tiro manovra per trovare l'erba

1 = routine, **2** = facile, **3** = leggera, **4** = media, **5** = difficile, **6** = molto difficile, **7** = estremamente difficile, **8** = follia pura, **9** = assurda.

Al valore della difficoltà e legata la capacità che ha un personaggio nel reperire e preparare una specifica erba. Si può fare riferimento alla tabella seguente che mostra il numero di gradi in "erboristica" corrispondente al numero difficoltà delle erbe conosciute.

Gradi di "erboristica"	Capacità in base alla difficoltà
Da 1 a 3 gradi	Diff. 1-3
Da 4 a 7 gradi	Diff. 1-5
Da 8 a 11 gradi	Diff. 1-7
Da 12 a 15 gradi	Diff. 1-8
Da 15 a 18 gradi	Diff. 1-9

*Es.: Estevan, mago erborista, possiede 20 gradi in "erboristica", lui riconoscerà e saprà preparare erbe anche di difficoltà **9**; Banji, chierico di Silvanus, possiede 10 gradi in "erboristica", lui saprà riconoscere e preparare erbe fino a difficoltà **7***

Al tiro effettuato per determinare se si è riusciti a trovare un'erba specifica si possono sommare i seguenti modificatori per la ricerca:

Ricerca effettuata in un'area già battuta nei mesi precedenti..... -50
Per ogni chierico devoto alla natura presente nel gruppo..... +30
Per ogni ranger nel gruppo..... +20
Per ogni ricercatore aggiuntivo con l'abilità "erboristica" +5
Per ogni ricercatore aggiuntivo senza l'abilità "erboristica"..... +2
Per ogni giorno passato senza trovare nulla..... +5

Clima – **g** =gelo, **f** = freddo, **a** = arido (caldo e secco), **u** = caldo e umido, **s** = semiarido, **tc** = temperato caldo, **tf** = temperato freddo.

Zona geografica - oltre alla didascalia con la sigla di seguito troverete il colore corrispondente dato alla zona geografica che aiuterà la ricerca visiva sul tabulato delle erbe;

M = montagna ◆, **F** = foreste ◆, **P** = pianure ◆, **C** = coste d'acqua dolce ◆, **O** = coste oceaniche e scogliere ◆, **D** = deserti/desolazioni ◆, **V** = vulcani ◆, **S** = sottosuolo ◆, **A** = acquitrini/paludi ◆, **G** = giungle ◆

DETERMINARE IL NUMERO DELLE DOSI: per determinare quante dosi troverà un personaggio che effettua la ricerca la formula è la seguente

$$1+(2d10 - \text{"il numero della difficoltà"})$$

Es.: Estevan ha trovato una pianta molto rara la "Aldi" (grado di difficoltà 9) ora vuole sapere quante porzioni potrà fare con ciò che ha trovato. Il master tira due dadi da 10 e li somma, il risultato è 11, aggiunge +1 e arriva a dodici, e ora sottrae il numero della difficoltà, cioè 9. Quindi $11+1-9=3$.

Estevan avrà la possibilità di fare 3 porzioni della erba "Aldi".

EFFETTO: l'effetto pratico dell'erba

OVERDOSE/DIPENDENZE: le erbe devono essere prese con cura, una dose sbagliata o l'assunzione incontrollata possono portare danni all'organismo, dalla semplice nausea, alla dipendenza e perfino la morte.

Overdose: si intende con Overdose l'abuso giornaliero di un'erba. Nel tabulato delle erbe è riportato il numero traguardo dell'assunzione giornaliera di un'erbe oltrepassato il quale si deve effettuare un TR per non subire gli effetti della categoria assegnata all'erba specifica.

Categoria - le categorie delle erbe sono 4 e le stesse categorie hanno 2 tipologie di danno che può subire il personaggio rispetto al numero di dosi che assume oltre il numero massimo consentito giornaliero

Categoria dell'erba	I dose oltre il num.max consentito	II dose oltre il num.max consentito	III dose oltre il num.max consentito	IV dose oltre il num.max consentito
B – blanda	Malus	Malus -20 al TR	Malus -50 al TR	Malus -100 al TR
L – leggera	Malus	Danni temporanei	Danni temporanei -50 al TR	Danni temporanei -100 al TR
M – media	Danni temporanei	Danni permanenti	Danni permanenti - 50 al TR	Danni permanenti - 100 al TR
S – seria	Danni permanenti	Morte	Morte - 50 al TR	Morte - 100 al TR

Malus – si fa riferimento alla tabella dei tiri manovra. Il risultato del TR confrontato con la colonna bonus fa ottenere il numero da valutare in negativo che il personaggio ottiene su tutte le manovre per 1d10 ore

Danni temporanei – si sottraggono 10 punti ad entrambe le caratteristiche presenti nella colonna relativa all'erba ed esse guariscono al ritmo di 2 punti al giorno in entrambe le caratteristiche

Danni permanenti – si sottraggono 1d10 punti ad entrambe le caratteristiche presenti nella colonna relativa all'erba; esse non guariscono

Morte – Coma e successiva morte nel numero di round pari al doppio della caratteristica Costituzione

Dipendenza: si intende con dipendenza l'abuso settimanale di un'erba. Nel tabulato delle erbe c'è riportato il numero limite delle erbe da assumere in una settimana oltrepassato il quale si deve effettuare un TR su "Stamina" per non subire gli effetti della categoria assegnata all'erba specifica e diventare dipendenti (ad ogni dose in più del massimo consentito si deve effettuare un TR a -10 in maniera addizionale; *es.: 2 dosi in più = TR a -20; 3 dosi in più = TR a -30 e così via*)

C'è bisogno di una settimana di disintossicazione per non essere più dipendenti dall'erba di cui si ha abusato per la quale si avranno gli effetti negativi che la tabella di seguito riporta.

I giorno	II giorno	III giorno	IV giorno	V giorno	VI giorno	VII giorno
-10 costituz.	-15 costituz.	-20 costituz.	-20 costituz.	-15 costituz.	-10 costituz.	-5 costituz.
-10 altra Car.	-15 altra Car.	-20 altra Car.	-20 altra Car.	-15 altra Car.	-10 altra Car.	-5 altra Car.
-5 manovre	-10 manovre	-10 manovre	-20 manovre	-10 manovre	-10 manovre	-5 manovre

Nb: chi entra in dipendenza dovrà effettuare ogni giorno della disintossicazione una prova su "Volontà" (will) e superare il n.101, nel caso essa fallisca il personaggio farà di tutto per procurarsi una dose dell'erba in questione

Esempio di lettura dei codici Overdose/dipendenze:

Erba x - **M 3/7 (costituzione/agilità)**

M = categoria media

3 = dose massima giornaliera prima del TR per l'overdose

7 = dose massima settimanale prima del TR per la dipendenza

(costituzione/agilità) = caratteristiche che subiscono le penalità in caso di Over dose o dipendenza

Alterazione fisica

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP	CODICE	EFFETTO	OVER DOSE/DIPEN.
Adgana	500 mo	1 minuto	foglia/ingestione	8-tc-P	◆ Aggiunge +10 al bonus delle Caratteristiche Forza-Costituzione-Agilità per 1d10 min.	S 2/6 (Cost.- Agil.)
Airi	15 mo	4 round	seme/infuso	7-tc-P	◆ Visione potenziata (x3 raggio) e vista nell'oscurità (minore 15m.) x 3 ore massimo 1 volta/giorno	L 4/20 (Cost.- Int.)
Alcatan	10 mo	1 minuto	noce/ingestione	6-u-G	◆ Aggiunge +25 al lancio degli incantesimi per 1-10 minuti	S 1/5 (Cost.- Rag.)
Alether	25 mo	2 minuti	bacca/bevanda	9-tc-P	◆ Aggiunge +10 al O.B e 10 punti ferita addizionali per 2-20 minuti	M 3/9 (Cost.- For.)
Ankii	100 mo	5 minuti	bacca/ingestione	7-s-M	◆ Da prendere prima di dormire. 1 porzione ripristina 1 punto costituzione perso; 2 porzioni 5 punti persi; 3 porzioni 25 punti (max 1 al giorno)	B 1/2 (Cost.- Cost.)
Atigax	32 mo	10 round	radice/bevanda	4-f-P	◆ Protegge occhi da luce intensa o accecante per 8 ore	L 3/30 (Cost.- Cost.)
Agaath	5 mo	2 round	bacca/ingestione	2-g-M	◆ Permette di respirare con poco ossigeno (25%) per 12 ore	M 2/10 (Cost.- Cost.)
Blue eyes	15 mo	2 minuti	fiore/infuso	7-tc-P	◆ Aumenta la vista (distanza x3) aggiunge +25 alla percezione per 3 ore	M 3/10 (Cost.- Int.)
Breldiar	75 mo	1 minuto	fiore/ingestione	4-tc-V	◆ Da -30 OB al corpo a corpo e aggiunge +50 ai tiri a distanza e al lancio degli incantesimi elementali per 1-10 minuti	M 4/8 (Cost.- Agil.)
Camadin	40 mo	2 minuti	radice/infuso	4-g-A	◆ Protegge da luci intense e riflessi. Permette di vedere tranquillamente nonostante la luce intensa e improvvisa. L'effetto dura 8 ore	M 4/30 (Cost.- Cost.)
Carsir	150 mo	2 minuti	gambo/ingest.	6-tc-S	◆ Consente di agire al 70% delle proprie capacità sott'acqua oltre che di respirare sia fuori che sott'acqua. L'effetto dura 1 ora	M 5/15 (Cost.- Agil.)
Chiamata della sera	50 mo	10 round	erba/inalazione	8-s-D	◆ Aggiunge +20 al bonus della percezione e +10 al bonus di Intuizione e Agilità. L'effetto dura 1-10 minuti (l'uso prolungato tinge di blu capelli, pelle, denti)	S 2/4 (Cost.- Int.)
Darnell	10 mo	1 minuto	fiore/ingestione	5-tf-F	◆ Oscura la vista (trasforma una giornata di sole in una notte con la luna piena). Agisce anche con night-dark vision. L'effetto dura 7 ore	M 4/20 (Cost.- Cost.)
Elben's basket	10 mo	*	radice/infuso	7-tf-P	◆ raddoppia la velocità per 1 round	M 6/12 (Cost.- Rapid.)
Elin	60 mo	2 round	canna/ingestione	4-u-O	◆ raddoppia la velocità 3 round	S 3/9 (Cost.- Rapid.)
Erba del falco	6 mo	10 round	erba/ingestione	3-tc-F	◆ permette di vedere al doppio della normale vista e di scalare di una classe la gittata delle armi da lancio per 40 round	M 6/20 (Cost.- Agil.)
Fukavar	230 mo	1 minuto	fiore/inalare	6-tf-O	◆ permette di chiamare mentalmente un individuo che si conosce nel raggio di 20 miglia.	M 2/10 (Cost.- Int.)
Grape leaf	7 mo	10 round	nettare/ingest.	6-tc-F	◆ equivale a una razione giornaliera di cibo e acqua. (causa intossicazioni e dormiveglia -50 alle manovre per 2 ore)	M 1/6 (Cost.- Cost.)
Gylvir	25 mo	3 round	alga/ingestione	5-u-O	◆ permette di respirare sott'acqua per 2 ore (per la durata dell'effetto si perde la capacità di respirare aria)	M 3/10 (Cost.- Cost.)
Inas	45 mo	*	alga/ingestione	6-tc-O	◆ permette di respirare sott'acqua per 4 ore (per la durata dell'effetto si perde la capacità di respirare aria)	M 2/10 (Cost.- Cost.)
Jinab	7 mo	5 minuti	corteccia/ingest.	8-u-G	◆ permette di rimanere svegli per una settimana al termine della quale si avrà bisogno di 4 giorni di riposo + una settimana di movimento a -50	S 1/1 (Cost.- Cost.)
Joef	35 mo	1 minuto	polvere/ingest.	3-tf-M	◆ permette di chiamare mentalmente un individuo che si conosce nel raggio di mezzo miglio	M 1/3 (Cost.- Int.)
Kantkusa	50 mo	2 round	foglia/ingestione	3-f-A	◆ aggiunge +10 al bonus alla Forza, doppi PF inflitti per 1-10 minuti	S 1/3 (Cost.- For.)
Kilataar	20 mo	*	frutto/ingestione	8-u-G	◆ permette uno scambio casuale fra due caratteristiche (Si ha il 50% che siano Carat. scelte) tirare 1d10 per durata: 1-2 per 1 ora; 2-3 per 4 ore; 5-6 per 8 ore; 7-8 per 1 giorno; 9 per una settimana; 10 per sempre	M 1/2 (Cost.- Varia)
Kilmakur	65 mo	2 round	radice/infuso	7-u-P	◆ protegge da fiamme naturali e calore intenso per 1-10 minuti	S 2/6 (Cost.- Cost.)
Kirsemal	300 mo	*	bacca/bevanda	6-f-F	◆ raddoppia il bonus delle manovre atletiche per 3 round	S 1/2 (Cost.- Agil.)
Klagul	65 mo	10 round	noce/infuso	3-s-P	◆ nightvision fino a 30m per 6 ore	M 2/8 (Cost.- Int.)
Kolod	50 mo	2 minuti	radice/ingestione	3-g-D	◆ bonus della Forza x2 per 1-10 round. +10 al OB, doppi PF inflitti	S 1/3 (Cost.- For.)
Lorc	100 mo	4 round	muschio/ingest.	8-tf-S	◆ rapidità per 6 round. 10 round dopo si subisce 20 PF per via della reazione alla droga	M 3/9 (Cost.- Rapid.)
Marku	30 mo	*	noce/ingestione	6-s-P	◆ dark vision fino a 10m per 6 ore	M 3/9 (Cost.- Int.)
Maruera	18 mo	*	foglia/ingestione	9-u-M	◆ permette di respirare in assenza di ossigeno per 1d10x10 round	M 4/12 (Cost.- Cost.)
Megillos	3 mo	10 round	foglie/impacco	3-f-M	◆ aggiunge +10 al bonus della percezione visiva e scala di 1 classe la gittata delle armi da lancio per 10 round	M 3/12 (Cost.- Agil.)
Mountain setwall	3 mo	1 minuto	erba/inalare	6-tf-M	◆ provoca crescita di peli sulle palpebre per 2 giorni	L 1/7 (Cost.- Cost.)
Mur	27 mo	5 round	radice/infuso	6-s-A	◆ scuro visione (maggiore) per 6 ore	M 3/9 (Cost.- Int.)
Occhio della guardia	1000 mo	10 round	foglie/infuso	9-f-P	◆ permette di scoprire ogni forma di vita nel raggio di 500 metri (anche se occultate magicamente)	S 1/2 (Cost.- Int.)
Olus veritis	100 mo	1 minuto	foglie/infuso	8-tf-C	◆ fa dire la verità per 3-30 minuti	L 4/12 (Cost.- Rag.)
Rud-tekma	25 mo	1 minuto	frutto/ingestione	6-u-G	◆ aggiunge bonus +20 al lancio degli incantesimi -20 al corpo a corpo per 1 ora. (c'è il 10% delle possibilità che gli incantesimi lanciati colpiscano la creatura più vicina all'usufruttore)	M 3/9 (Cost.- Agil.)
Sabito	35 mo	*	foglia/ingestione	8-u-O	◆ permette di respirare acqua tramite l'epidermide per 10 minuti. La pelle assume l'aspetto semitrasparente	S 2/4 (Cost.- Cost.)
Saddilia	300 mo	5 minuti	noce/ingestione	9-tc-P	◆ aumenta il bonus alle caratteristiche Intuito e Ragionamento di 1-10 punti per una settimana (da 01-05 perdita permanente/90-00 effetto permanente)	S 1/1 (Cost.- Rag.)

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP	CODICE	EFFETTO	OVER DOSE/DIPEN.
Sarcia	80 mo	1 minuto	gambo/infuso	9-tf-S	◆ consente di vedere l'invisibile per la durata di 10 minuti. Utilizzabile una volta al giorno	S 1/2 (Cost.- Int.)
Splay foot	23 mo	10 round	seme/infuso	4-tc-C	◆ ai buoni di cuore instilla fiducia e determinazione (+25 a tutte le manovre) per 1-4 ore	M 2/6 (Cost.- Agil.)
Tai-gi	320 mo	10 round	radice/ingestione	9-u-P	◆ aggiunge +200 alla percezione per 1-10 ore ma si è 3 volte più esposti al dolore (prova TR stamina se non si supera ogni PF subito si moltiplica x3 e in caso di fumble "01" si muore d'agonia)	M 2/6 (Cost.- Int.)
Tirval	12 ma	6 round	foglia/ingestione	3-f-M	◆ aumenta le percezioni visive (distanza raddoppiata) per la durata di 10 minuti	L 6/20 (Cost.- Int.)
Uinear	15 mo	2 minuti	bacca/ingestione	8-tc-C	◆ consente di vedere incantesimi presenti sugli oggetti. Gli occhi brillano di una luce rossa. L'effetto dura un'ora	M 4/12 (Cost.- Int.)
Urfaran	9 ma	3 round	spicchio/ingest.	2-tf-P	◆ potenza olfatto e gusto (+50 alla percezione) l'effetto dura 1 ora	M 3/9 (Cost.- Int.)
Verbena	15 mo	1 minuto	linfa/impacchi	8-tc-P	◆ strofinata sulla pelle migliora la D.B. di +5. l'effetto dura 1 ora	L 5/15 (Cost.- Agil.)
Viracon	30 mo	5 round	fungo/infuso	4-f-S	◆ potenza olfatto e udito (raggio x3; +50 al bonus) l'effetto dura 1 ora	M 3/9 (Cost.- Int.)
Zafferano	130 mo	*	polvere/inalaz.	4-tc-F	◆ polverizzata e preparata si usa come tabacco da fiuto. Aggiunge +5 al bonus di tutte le caratteristiche per 1 ora	M 2/6 (Cost.- tutte)
Zulsendura	70 mo	2 round	fungo/ingestione	4-a-S	◆ rapidità per 3 round	S 1/2 (Cost.- Rapid.)
Zur	50 mo	*	fungo/infuso	6-f-S	◆ potenza olfatto e udito (raggio x3; +50) l'effetto dura 4 ore	M 2/6 (Cost.- Int.)

Antidoti = Medicinali

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP	CODICE	EFFETTO	DIPEN./OVER DOSE
Alcanet	15 mo	10 round	radice/ingestione	6-tc-P	◆ aggiunge bonus +5 a stamina. L'effetto dura 1-10 ore	L 3/12 (Cost.- Cost.)
Aldi	5000 mo	1 round	fiore/bevanda	9-s-D	◆ Antidoto universale	M 1/3 (Cost.- Cost.)
Angelica	7 mo	10 minuti	foglia/infuso	2-tc-P	◆ aggiunge +10 alla stamina (solo contro malattie) l'effetto dura 1-10 ore	L 5/15 (Cost.- Cost.)
Angolica	1 mo	10 round	erba/infuso	6-tf-M	◆ allevia la tosse	B 10/30 (Cost.- Cost.)
Anice	1 mo	2 round	semi/infuso	7-tc-P	◆ cura il singhiozzo	B 10/30 (Cost.- Cost.)
Arcangelica	8 ma	10 round	radice/decotto	7-tc-A	◆ aggiunge +10 alla stamina (per malattie date dal cattivo tempo)	B 10/30 (Cost.- Cost.)
Aduvaar	4900 mo	2 round	polvere/infuso	9-s-V	◆ Antidoto universale	M 1/3 (Cost.- Cost.)
Argsbargies	38 mo	2 round	fiore/ingestione	5-a-D	◆ Antidoto per veleni ai muscoli (contrastava veleni fino a BV 20 e TR 80)	L 5/15 (Cost.- Cost.)
Ashline	500 mo	1 round	pianta/impacco	9-tf-M	◆ antidoto contro la pietrificazione. Viene versato sull'individuo (aggiunge bonus +70 al TR)	B 2/4 (Cost.- Cost.)
Attanar	4 mo	1-10 ore	muschio/impacco	5-tc-C	◆ cura la febbre. si hanno gli effetti 1-10 ore dopo la somministrazione	B 4/12 (Cost.- Cost.)
Bacca barriera	9 mo	4 ore	bacca/infuso	7-tc-P	◆ cura problemi di fegato come l'itterizia	B 4/12 (Cost.- Cost.)
Bacca laisha	20 mo	10 round	bacca/ingestione	9-f-M	◆ dimezza il tempo di guarigione da malattia (dopo l'assunzione si resta muti per 20 minuti)	L 1/7 (Cost.- Cost.)
Balsama	9 ma	10 minuti	erba/infuso	8-u-F	◆ cura dolori mestruali	B 2/16 (Cost.- Cost.)
Basilico	3 mo	2 round	foglie/impacco	6-tc-P	◆ aggiunge +20 al TR stamina (contro veleni attraverso morso/pizzico)	M 2/6 (Cost.- Cost.)
Baranie	3 mr	1 minuto	foglie/ingestione	2-tc-F	◆ riduce la nausea	B 3/9 (Cost.- Cost.)
Borragine	4 mo	1 ora	foglie/decotto	7-tc-F	◆ cura la febbre, influenze	B 3/9 (Cost.- Cost.)
Bryony bianco	2 mo	2 ore	radice/decotto	7-tc-F	◆ cura la polmonite	L 2/6 (Cost.- Cost.)
Burdock	30 mo	1 settim.	foglie/infuso	6-tc-P	◆ cura la sifilide	L 1/7 (Cost.- Cost.)
Calendula	10 mo	1 ora	fiori/impacco	5-tc-P	◆ previene infezioni	L 3/9 (Cost.- Cost.)
Candela bianca	5 mo	5 round	fiori/infuso	7-u-F	◆ ripristina 2-20 PF da veleno (dopo 2 ore l'effetto svanisce e si riperdono)	M 4/12 (Cost.- Cost.)
Centaurea minore	57 mo	1 round	fiori/ingestione	7-tf-M	◆ fa vomitare ogni veleno fino a TR 90 e/o BV 30. I 2 giorni successivi si sarà totalmente incapace di compiere azioni utili	L 1/2 (Cost.- Cost.)
Coda di gatto	3 mo	1 giorno	fiore/unguento	3-tc-F	◆ guarisce danni ai piedi (escoriazioni e infezioni)	B 3/12 (Cost.- Cost.)
Coleworth	6 ma	10 round	fiore/ingestione	3-tc-F	◆ fa rimanere sobri per un'intera sera (solo alcool)	M 1/3 (Cost.- Cost.)
Colsfoot	4 mo	1 ora	fiori/impacchi	7-tf-M	◆ previene infezioni	L 3/9 (Cost.- Cost.)
Culan	15 mo	2 round	fiore/decotto	4-f-P	◆ riduce effetto di alcuni veleni (+20 alla stamina)	M 2/6 (Cost.- Cost.)
Dittany	5 mo	2 minuti	foglie/infuso	4-tc-C	◆ previene infezioni dall'acqua sporca o da escoriazioni	B 3/12 (Cost.- Cost.)
Durad	2000 mo	*	radice/ingestione	8-u-O	◆ rallenta il veleno morgurth (1-10 ore)	S 1/2 (Cost.- Cost.)
Eldaana	99 mo	4 round	foglia/infuso	5-f-O	◆ antidoto per veleni (fino a BV 40 e TR 90)	M 2/6 (Cost.- Cost.)
Eldaas	4 mo	5 minuti	polvere/infuso	9-tc-C	◆ elimina nausea, mal di mare (+30 prove costituzione)	B 5/20 (Cost.- Cost.)
Elecampane	1 mo	3 round	radice/ingestione	8-tc-P	◆ fa vomitare il veleno ingerito fino a TR 80 e/o BV 15 (l'individuo rimane debilitato, -20 alla costituzione per 3-4 ore)	L 1/3 (Cost.- Cost.)
Elendil's basket	8 mo	5 round	radice/infuso	3-f-M	◆ purifica l'acqua, riduce velocità del veleno di 10 volte	B 2/6 (Cost.- Cost.)
Entriste	25 mo	2 round	foglia/impacco	7-u-D	◆ estrae veleno dalle ferite (se applicato entro 5 round estrae il 100% del veleno, ma causa 10 PF di danno. Non funziona con veleni che causano morte istantanea)	M 2/4 (Cost.- Cost.)
Erba dei ragni	10 mo	2 round	erba/impacco	5-tc-P	◆ antidoto contro ogni veleno di ragno (non lavorato)	M 3/6 (Cost.- Cost.)
Erba del vescovo	10 mo	10 round	fiore/bevanda	5-tc-P	◆ antidoto contro la peste (+25 stamina)	M 1/7 (Cost.- Cost.)

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP	CODICE	EFFETTO	OVER DOSE/DIPEN.
Erba drago	700 mo	30 minuti	radice/infusione	7-f-M	♦ cura peste e vaiolo senza che esse si ripresentino	S 1/1 (Cost.- Cost.)
Erba galletta	27 mo	2 round	erba/ingestione	2-tc-P	♦ annulla effetto di veleni non mortali. Aggiunge +15 alla stamina per i veleni mortali (l'erba deve essere ingerita prima di subire il veleno)	L 2/4 (Cost.- Cost.)
Erba lattea	8 mo	2 giorni	erba/decotto	1-tc-P	♦ cura e protegge dal colera	M 1/4 (Cost.- Cost.)
Feather few	2 mo	1 minuto	erba/ingestione	3-u-F	♦ rimuove le vertigini per 12 ore	B 4/12 (Cost.- Cost.)
Fiore del fuoco	100000 mo	2 round	fiore/infuso	9-u-M	♦ dopo la preparazione si avranno 1-100 porzioni in gocce. Una goccia può guarire ogni danno, malattia, veleni (non fa ricrescere arti)	M 2/6 (Cost.- Cost.)
Fragola	2 mo	10 minuti	frutto/impacco	6-tc-P	♦ ferma le piaghe da lebbra (non si svilupperanno oltre)	M 4/16 (Cost.- Cost.)
Frassino	8 mo	1 minuto	corteccia/infuso	5-tf-F	♦ antidoto contro veleno di vipera. Cura febbri malariche. Utilizzato contro i vampiri	M 3/12 (Cost.- Cost.)
Frel	120 mo	2 minuti	stelo/ingestione	7-tc-P	♦ neutralizza qualunque veleno che non utilizza TR a cascata	M 1/2 (Cost.- Cost.)
Gefnul	500 mo	5 round	erba/ingestione	5-g-V	♦ guarisce da tutte le malattie (non riuscire a passare la manovra erboristica nella preparazione significa la morte del paziente)	M 1/2 (Cost.- Cost.)
Harlindar	50 mo	1 minuto	bacca/decotto	5-s-D	♦ assicura il parto	B 1/1 (Cost.- Cost.)
Himros	55 mo	10 round	corteccia/impac.	6-tc-C	♦ antidoto contro il veleno pangwood. Cura ustioni di 2 grado	L 3/9 (Cost.- Cost.)
Hore hound	78 mo	*	fiore/infuso	2-tc-O	♦ induce vomito e fa espellere i veleni ingeriti che non usano TRC (se il veleno causa morte istantanea può essere espulso solo entro 1 round dall'ingestione) la persona è inabilitata a muoversi per 3 giorni	B 1/2 (Cost.- Cost.)
Jaffray	15 mo	10 round	polvere/ingest.	8-u-D	♦ aggiunge +10 a costituzione e -10 a selfdiscipline per 4 ore (viene usata anche come afrodisiaco)	L 3/3 (Cost.- Cost.)
Klandun	300 mo	2 round	felce/ingestione	6-u-M	♦ cura veleno thrayniis e altre forme di paralisi	L 1/4 (Cost.- Cost.)
Lancia del serpente	7 mo	10 round	gambo/infuso	8-tc-O	♦ restituisce le forze come tonico (ridà +20 alle manovre)	L 2/6 (Cost.- Cost.)
Larnurma	100 mo	1 minuto	frutto/unguento	9-tc-P	♦ allevia dolori muscolari e restituisce 2-20 PF.	L 3/12 (Cost.- Cost.)
Laurre	29500 mo	*	fiore/ingestione	9-f-V	♦ antidoto contro il veleno "Morgurth"	L 1/1 (Cost.- Cost.)
Lingua di vipera	15 mo	1 giorno	foglia/infuso	8-tc-P	♦ cura le infezioni	B 3/12 (Cost.- Cost.)
Maggiorana	6 mo	2 ore	foglia/infuso	6-tc-P	♦ restituisce il colore naturale dopo l'ittero	B 5/15 (Cost.- Cost.)
Maiana	5 mr	1 minuto	erba/infuso	1-tf-F	♦ decongestionante	B 3/12 (Cost.- Cost.)
Makebate	2 mo	2 round	erba/ingestione	6-u-D	♦ antidoto contro il veleno dei scorpioni (va preso entro 20 round)	L 4/16 (Cost.- Cost.)
Malva dei nani	3 mo	2 round	fiore/impacco	9-tc-A	♦ antidoto contro il veleno delle api (se cosperso sul corpo allontana le api per 3 ore)	B 4/16 (Cost.- Cost.)
Melander	2 ma	10 round	muschio/infuso	3-f-C	♦ aggiunge +5 alla stamina contro malattia per 1-10 giorni	L 1/3 (Cost.- Cost.)
Melaspina	1 mo	5 round	seme/ingestione	8-u-P	♦ analgesico	B 2/4 (Cost.- Cost.)
Menelar	65 mo	2 round	corteccia/infuso	5-g-F	♦ antidoto contro veleni fino a BV 30 (e/o +30 alla prova di stamina)	M 3/9 (Cost.- Cost.)
Mook	30 mo	*	bacca/ingestione	3-tf-M	♦ antidoto contro veleni fino a BV 15 (e/o +15 alla prova di stamina)	L 3/9 (Cost.- Cost.)
Mur (d'acqua dolce)	10 mo	5 minuti	gambo/impacco	5-u-C	♦ cura le infezioni	B 3/12 (Cost.- Cost.)
Navew	12 mo	*	semi/ingestione	4-u-C	♦ antidoto contro veleni da ingestione (funziona se viene fatto cadere nel cibo e nella bevanda avvelenata)	L 3/9 (Cost.- Cost.)
Naza	6800 mo	*	foglia/ingestione	9-g-D	♦ antidoto universale	S 1/3 (Cost.- Cost.)
Nelthandon	1 mr	20 minuti	pianta/ingestione	1-s-P	♦ induce vomito	B 3/15 (Cost.- Cost.)
Oede	10000 mo	3 round	foglie/ingestione	9-tc-P	♦ guarisce ogni malattia	M 1/3 (Cost.- Cost.)
Orach	10 mo	1 settim.	semi/bevanda	5-tf-F	♦ cura l'ittero (da somministrare 1 volta al giorno per 1 settimana)	B 1/7 (Cost.- Cost.)
Orecchie di lepre	5 mo	1 ora	foglie/impacco	4-tf-F	♦ guarisce malattie della pelle	L 5/15 (Cost.- Cost.)
Pallast	1 mo	2 round	radice/infuso	7-tc-A	♦ analgesico	B 2/4 (Cost.- Cost.)
Pasticca della vacca	10 mo	10 round	semi/unguento	6-tf-F	♦ guarisce la pazzia per 2 ore (la pazzia guarisce del tutto se vengono fatte applicazioni ogni 12 ore per più di 2 settimane)	B 2/4 (Cost.- Cost.)
Quilmufur	49 mo	3 round	radice/bevanda	7-tf-F	♦ antidoto contro veleni fino a TR 90	M 3/9 (Cost.- Cost.)
Rafa	8 mo	1 round	muschio/infuso	4-tf-S	♦ purifica l'acqua	B 4/12 (Cost.- Cost.)
Rampalt	5 mr	10 minuti	radice/inalazione	8-tc-F	♦ anticongestionante	B 3/12 (Cost.- Cost.)
Red willow	5 mr	10 round	foglia/bevanda	2-tf-C	♦ riduce febbri (minori)	B 3/12 (Cost.- Cost.)
Rosa canina	10 ma	10 round	semi/ingestione	3-tc-P	♦ previene lo scorbuto (leggenda: <i>se inserita in una bara evita la trasformazione di un cadavere in non-morto</i>)	B 3/12 (Cost.- Cost.)
Rose campione	3 mo	2 round	foglie/unguento	2-tf-F	♦ protegge dal veleno dei scorpioni (anche letali) per 2 ore	L 2/6 (Cost.- Cost.)
Ruta	1 mo	2 round	bacca/ingestione	7-tc-P	♦ antidoto per veleni da ingestione da (+20 al TR) per il funzionamento dell'erba, è necessario che il veleno non abbia ancora agito	L 2/2 (Cost.- Cost.)
Ruta per capre	15 mo	5 round	foglia/decotto	4-tc-F	♦ antidoto contro veleni ingeriti da meno di un'ora (aggiunge +30 al TR)	M 2/4 (Cost.- Cost.)
Saracen confaund	20 mo	10 minuti	erba/infuso	2-tc-P	♦ cura le febbri (maggiori)	B 2/6 (Cost.- Cost.)
Sessali	4 mo	20 minuti	foglie/decotto	9-u-O	♦ antidoto contro gli effetti dei veleni ingeriti (per funzionare deve essere somministrata 1 dose ogni 12 ore per 7 giorni e si deve aver superato la prova contro veleni almeno 4 volte)	L 2/14 (Cost.- Cost.)
Shen	27 mo	2 round	foglie/ingestione	6-tf-C	♦ antidoto contro veleni fino a BV 20 (e/o +20 alla prova di stamina)	L 2/4 (Cost.- Cost.)

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP	CODICE	EFFETTO	OVER DOSE/DIPEN.
Sildoluin	2 mr	5 round	fiore/bevanda	2-tc-P	anti-coagulante	B 5/15 (Cost.- Cost.)
Silrael	1 mr	10 minuti	polvere/infuso	2-s-M	analgesico (induce sonno)	B 3/9 (Cost.- Cost.)
Sorel nut	1 mr	3 round	fiore/ingestione	2-f-C	antidoto per erba "Nur-oiolosse"	B 1/1 (Cost.- Cost.)
Sonnellina	5 mo	*	fiore/decocto	6-tc-P	antidoto contro veleni (dimezza i PF subiti)	L 2/4 (Cost.- Cost.)
Stelo d'argento	10000 mo	*	stelo/infuso	9-tf-M	unico antidoto contro il veleno prodotto dalla "Spina d'argento"	S 1/2 (Cost.- Cost.)
Suaesyit	50 mo	2 round	fungo/infuso	8-f-F	aggiunge +5 a tutti i tiri manovra neutralizzando i malus da stanchezza (il +5 resta per 3 ore per poi diventare -5 per altre 3 ore)	L 1/3 (Cost.- Cost.)
Tamariske	7 mo	2 minuti	erba/impacco	8-tc-P	purifica le ferite che possono provocare infezioni (non cura PF)	B 3/9 (Cost.- Cost.)
Teldalion	2 mo	10 round	fiore/decocto	3-tf-F	riduce infiammazioni. Cura infezioni	L 3/9 (Cost.- Cost.)
Tempin	5 mo	1 round	foglie/impacco	8-tf-F	assorbe veleno da punture e morsi (da +10 a stamina alle prove successive contro lo stesso veleno per 1 giorno)	L 1/3 (Cost.- Cost.)
Tephrosia	3 mo	5 round	semi/infuso	7-u-O	proprietà antidolorifiche (tipo morfina) durante l'effetto non si subiscono penalità o malus fisici	M 4/2 (Cost.- Cost.)
Tharm	5 mr	10 round	bacche/impacco	1-tc-O	lozione contro scottature solari	B 5/15 (Cost.- Cost.)
Timo	5 mo	3 round	felce/impacco	8-tf-P	cura le infezioni	B 3/12 (Cost.- Cost.)
Tribulus	5 mo	5 round	erba/impacco	4-u-F	antidoto contro i morsi di serpente non letale (solo se applicata entro 1 minuto dal morso)	L 3/12 (Cost.- Cost.)
Ul-naza	430 mo	3 round	foglia/ingestione	8-s-P	antidoto contro qualunque veleno con TRC fino a 120 (deve essere somministrata entro 1 giorno dall'avvelenamento)	S 1/1 (Cost.- Cost.)
Valanar	1000 mo	*	foglia/decocto	9-u-O	antidoto per il veleno "Margolen"	S 1/3 (Cost.- Cost.)
Valeriana	2 mo	10 round	radice/infuso	7-tc-P	cura crisi di nervi e attacchi di panico. L'effetto dura 1-10 ore	B 2/8 (Cost.- Cost.)
Vinuk	8 ma	1 round	erba/inalazione	7-tc-P	sveglia le persone inconscie perché ubriache o svenute	B 5/15 (Cost.- Cost.)
Volukin	40 mo	*	radice/infuso	6-tf-M	antidoto per il veleno "Spider venom"	L 3/12 (Cost.- Cost.)
Wolfbane	20 mo	*	stelo/ingestione	8-tf-P	aggiunge +10 a stamina contro la licantropia. L'effetto dura 4-40 minuti	L 3/15 (Cost.- Cost.)
Wolfbane salubre	10 mo	1 round	radice/decocto	7-tf-P	se applicato sul morso di una creatura velenosa entro 5 round dimezza il danno del veleno (PF subiti dal veleno)	L 3/12 (Cost.- Cost.)
Wormwood (assenzio)	500 mo	1 round	erba/bevanda	9-tc-P	si può operare a PF negativi (-50 alla percezione e per 3 danni al sanguinamento), l'effetto dura 10 minuti	M 1/1 (Cost.- Cost.)
Youth	129 mo	2 round	fiore/ingestione	8-u-G	antidoto per veleni con TR fino a 110 e/o BV 40	M 3/12 (Cost.- Cost.)

Cura contusioni

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP	CODICE	EFFETTO	OVER DOSE/DIPEN.
Abbas	17 mo	3 round	foglia/ingestione	3-u-O	cura 4-22 P.F. (2d10+2)	B 6/20 (Cost.- Cost.)
Acoro blu	1 ma	1-4 ore	radice/infuso	4-tc-P	rimuove i lividi	B --/-- (Cost.- Cost.)
Alfrith	40 mo	*	canna/ingestione	3-s-O	cura 10 P.F. e rimuove 2 round di stordimento	B 8/16 (Cost.- Cost.)
Akbutege	3 mo	1 minuto	foglia/ingestione	2-s-O	cura 1-10 P.F.	B 8/24 (Cost.- Cost.)
Amrans	50 mo	2 round	fiore/decocto	6-tc-C	cura 3-30 P.F.	L 5/15 (Cost.- Cost.)
Arkasu	6 mo	special	linfa/impacco	4-tc-P	dimezza il tempo normale di guarigione di una ferita	B 4/12 (Cost.- Cost.)
Arlan	8 ma	1 minuto	foglia/applicaz.	2-tf-P	cura 6 P.F. se applicata su di una ferita fresca	B 10/30 (Cost.- Cost.)
Athelas *	200 mo	*	foglia/applicaz.	5-tf-F	cura ogni male se frantumata sulla ferita dalla mano di un Re "ordinato"	B 1/1 (Cost.- Cost.)
Caranan	3 mo	2 round	radice/ingestione	4-tc-C	cura 1-10 P.F. attenua il dolore	B 6/24 (Cost.- Cost.)
Carefree mustard	80 mo	1 ora	foglia impacco	5-tf-F	cura tutti i P.F.	M 3/9 (Cost.- Cost.)
Carneyar	400 mo	3 round	fiore/decocto	7-u-O	cura tutti i P.F. blocca le emorragie dovute al sanguinamento	M 2/6 (Cost.- Cost.)
Cusamar	70 mo	10 round	fiore/ingestione	7-f-M	cura 15-60 P.F. (5d10+10)	L 4/12 (Cost.- Cost.)
Curabene	1 ma	1 round	fiore/impacco	7-tc-P	cura 2 P.F.	B --/20 (Cost.- Cost.)
Curatutto	10 mo	special	fiore/applicaz.	2-tc-F	cura istantaneamente 5 P.F. e triplica la normale velocità di guarigione	B 4/12 (Cost.- Cost.)
Darsurion	4 mo	1 minuto	foglia/applicaz.	3-f-F	cura 5 P.F.	B 8/24 (Cost.- Cost.)
Draaf	2 ma	10 round	foglia/ingestione	2-a-O	cura 1-10 P.F. se ingerita il round successivo alla ferita	B 8/24 (Cost.- Cost.)
Dogmuthur	20 mo	*	bacca/ingestione	3-tf-M	cura 10 P.F.	B 10/30 (Cost.- Cost.)
Ebur	22 mo	*	bacca/applicaz.	6-tc-O	cura istantaneamente le distorsioni	B 6/18 (Cost.- Cost.)
Fiis	1 mo	2 round	resina/applicaz.	2-s-O	cura 4 P.F.	B 10/30 (Cost.- Cost.)
Gariig	55 mo	*	cactus/decocto	3-a-D	cura 30 P.F.	L 6/18 (Cost.- Cost.)
Gefnul	90 mo	1 round	lichene/ingest.	5-g-V	cura 100 P.F.	M 3/12 (Cost.- Cost.)
Lacrime di drago	100 mo	1 round	frutto/decocto	9-s-D	cura 1-100 P.F. e triplica la normale velocità di guarigione dalle ferite	M 3/12 (Cost.- Cost.)
Launspur	50 mo	*	fiore/ingestione	9-tc-F	cura 5-25 P.F. (2d10+3)	L 5/20 (Cost.- Cost.)
Mirena	10 mo	*	bacca/ingestione	3-f-M	cura 10 P.F.	B 10/30 (Cost.- Cost.)

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP	CODICE	EFFETTO	OVER DOSE/DIPEN.
Radice nera	4 mo	*	radice/impacco	7-tc-P	cura 5 P.F. e triplica la normale velocità di guarigione di una ferita se applicata entro 10 round dal ferimento	B 7/21 (Cost.- Cost.)
Reglen	75 mo	2 round	muschio/decotto	3-tf-M	cura 50 P.F.	L 4/12 (Cost.- Cost.)
Rewk	9 ma	3 round	bacca/infuso	3-tf-F	cura 1-10 P.F.	B 6/18 (Cost.- Cost.)
Ribwort Plantain	1 mo	special	foglia/impacco	7-u-P	rimuove lividi da contusioni leggere (1 ora) e contusioni gravi (2 giorni)	B --/10 (Cost.- Cost.)
Rowna	140 mo	*	erba/ingestione	8-tc-P	cura istantaneamente tutti i P.F. ma stordisce per 1 round	M 2/8 (Cost.- Cost.)
Serapias turbith	7 mo	1 giorno	erba/ingestione	5-tc-P	induce un sonno profondo per 1 giorno al termine del quale la persona sarà guarito da tutte le ferite	L 1/2 (Cost.- Cost.)
Seras	9 ma	3 round	fiore/infuso	3-tf-C	cura 2-20 P.F.	B 8/20 (Cost.- Cost.)
Shiran	10 mo	*	muschio/impacco	3-f-M	cura 10 P.F.	B 8/24 (Cost.- Cost.)
Simari	90 mo	1 ora	radice/impacco	7-u-A	cura tutti i P.F.	M 3/9 (Cost.- Cost.)
Tamuna	100 mo	7 round	frutto/ingestione	6-f-F	cura 3-300 P.F.	M 3/12 (Cost.- Cost.)
Telperion	100 mo	1 round	foglia/ingestione	7-s-D	cura 1-100 P.F.	M 4/20 (Cost.- Cost.)
Thuri	2 ma	1 round	foglia/bevanda	1-f-D	cura 4 P.F.	B 6/6 (Cost.- Cost.)
Winclamit	120 mo	2 round	frutto/ingestione	7-f-F	cura 2-200 P.F.	M 3/12 (Cost.- Cost.)
Yavethalion	45 mo	1 round	frutto/ingestione	5-tc-O	cura 5-50 P.F.	L 8/24 (Cost.- Cost.)

Cura stordimento

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP	CODICE	EFFETTO	OVER DOSE/DIPEN.
Alant	11 mo	*	bacca/ingestione	6-s-P	rimuove lo stordimento (3 round)	B 5/5 (Cost.- Cost.)
Beruf	2 mo	*	noce/ingestione	4-tc-M	rimuove lo stordimento (1 round)	B 6/6 (Cost.- Cost.)
Delvar	2 mo	*	foglia/ingestione	3-tf-C	rimuove lo stordimento (1 round)	B 6/6 (Cost.- Cost.)
Jada	12 mo	*	foglia/ingestione	4-s-P	rimuove lo stordimento (1-10 round)	L 5/5 (Cost.- Cost.)
Januk-ty	11 mo	*	radice/decotto	6-s-P	rimuove lo stordimento (3 round)	B 6/6 (Cost.- Cost.)
Suranie	2 mo	*	frutto/ingestione	3-tf-C	rimuove lo stordimento (1 round)	B 7/7 (Cost.- Cost.)
Tarin	12 mo	*	noce/ingestione	6-u-G	rimuove lo stordimento (2 round)	B 6/6 (Cost.- Cost.)
Vinuk	10 mo	*	radice/infuso	3-s-P	rimuove lo stordimento (1-10 round)	L 8/8 (Cost.- Cost.)
Welwal	12 mo	*	foglia/ingestione	7-u-G	rimuove lo stordimento (3 round)	B 5/5 (Cost.- Cost.)
Witav	11 mo	*	foglia/ingestione	6-u-G	rimuove lo stordimento (2 round)	B 6/6 (Cost.- Cost.)

Cura ustioni / Escoriazioni

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP	CODICE	EFFETTO	OVER DOSE/DIPEN.
Alambas	66 ma	1 minuto	erba/applicaz.	4-s-O	cura 10x10 cm da ustione (qualsiasi grado)	B 10/-- (Cost.- Cost.)
Aloe	1 mo	special	foglia/applicaz.	4-tf-M	raddoppia la velocità normale di guarigione di piccole scottature e piccole escoriazioni.	B 8/-- (Cost.- Cost.)
Altea	5 mo	special	radice/applicaz.	8-tc-O	raddoppia la velocità normale di guarigione provocate da calore (qualunque grado)	B 10/-- (Cost.- Cost.)
Arlan	10 mo	4 round	stelo/impacco	4-tf-A	raddoppia la velocità di guarigione da ustioni minori. Cura 5 P.F. da ustione	L 10/-- (Cost.- Cost.)
Base mullein	3 mo	1 ora	foglie/applicaz.	2-tc-P	dimezza il danno da ustioni	B 8/-- (Cost.- Cost.)
Culkas	35 mo	4 minuti	foglie/applicaz.	4-a-D	cura 25x25 cm da ustione (qualsiasi grado)	B 8/-- (Cost.- Cost.)
Falsifal	3 mo	20 minuti	foglie/applicaz.	7-tf-P	cura 5x5 cm da ustione. Cura 4 P.F. da ustione	L 10/-- (Cost.- Cost.)
Getta-cera	3 mo	special	erba/impacco	5-tf-F	guarisce cicatrici (se applicato 1 volta alla settimana per 1 anno)	B 1/-- (Cost.- Cost.)
Gladiolo dei giovani	2 mo	4 ore	fiore/impacco	7-u-F	cura 10x10 cm di ustione da congelamento	B 10/-- (Cost.- Cost.)
Jojojopo	1 mo	30 minuti	foglia/applicaz.	4-g-M	cura 2-20 P.F. da freddo/congelamento	L 8/-- (Cost.- Cost.)
Lupusus	10 mo	1 minuto	bacca/ingestione	6-tf-F	Cura ustioni (5-50 P.F. da fuoco)	L 4/12 (Cost.- Cost.)
Kelventari	9 mo	10 round	bacca/applicaz.	3-tf-P	cura ustioni di I e II grado (cura 1-10 P.F. da ustione)	L 8/-- (Cost.- Cost.)
Manu	18 ma	8 minuti	canna/impacco	5-u-O	Cura le ustioni da congelamento. Cura 5-50 P.F. da freddo	L 8/-- (Cost.- Cost.)
Palma eldath	5 mo	5 minuti	erba/ingestione	4-g-M	preserva il corpo da esposizioni climatiche (caldo/freddo intenso) per 1 giorno	M 3/6 (Cost.- Cost.)
Serpai	9 ma	1 ora	foglia/impacco	4-g-A	cura le ustioni da congelamento. Cura 2-20 P.F. da freddo	L 8/-- (Cost.- Cost.)
Tharm	5 mr	1 minuto	foglie/applicaz.	1-tc-O	protegge dall'esposizione solare per 1-3 ore	L 8/-- (Cost.- Cost.)
Tinari	35 mo	5 minuti	radice/impacco	4-a-D	cura fino a 28x28 cm da ustione (qualsiasi grado)	B 10/-- (Cost.- Cost.)
Vessin	30 mo	10 round	pianta/applicaz.	5-tf-O	cura ustioni di II e III grado	L 10/-- (Cost.- Cost.)

Preserva vita

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP	CODICE	EFFETTO	OVER DOSE/DIPEN.
Afran	160 mo	*	noce/ingestione	6-g-F	◆ trattiene anima per 10 giorni	B 1/-- (Cost.- Cost.)
Aska	100 mo	*	erba/ingestione	5-u-O	◆ trattiene anima per 1 giorno	B 1/-- (Cost.- Cost.)
Baraloc	200 mo	*	bacca/ingestione	8-tf-S	◆ trattiene anima per 30 giorni	S 1/-- (Cost.- Cost.)
Biscardius	1000 mo	1 giorno	lichene/ingest.	9-g-M	◆ resurrezione entro 10 giorni dalla morte	B 1/-- (Cost.- Cost.)
Carcatu	89 mo	3 round	erba/applicaz.	7-u-O	◆ trattiene anima per 1 giorno	B 1/-- (Cost.- Cost.)
Degiik	100 mo	2 round	foglie/impacco	5-u-C	◆ trattiene anima per 1 giorno	B 1/-- (Cost.- Cost.)
Erbatazza	4 mo	*	erba/inalazione	5-tc-P	◆ consente di agire normalmente anche se si ha 0 P.F. (per un numero pari al bonus di Costituzione)	M 1/3 (Cost.- Cost.)
Hargon	200 mo	*	seme/ingestione	8-g-O	◆ trattiene anima per 2-20 giorni	B 1/-- (Cost.- Cost.)
Lurelin	999 mo	*	foglia/ingestione	9-tc-O	◆ trattiene anima per 28 giorni (solo elfi)	B 1/-- (Cost.- Cost.)
Nur-oiolosse	200 mo	*	foglia/ingestione	8-g-C	◆ trattiene anima per 3 giorni	B 1/-- (Cost.- Cost.)
Oiolosse	600 mo	*	pianta/ingestione	8-g-C	◆ trattiene anima per 7 giorni (solo elfi)	B 1/-- (Cost.- Cost.)
Olvar	180 mo	2 round	fiore/ingestione	6-g-O	◆ trattiene anima per 15 giorni	B 1/-- (Cost.- Cost.)
Pargen	2000 mo	*	bacca/ingestione	9-u-F	◆ resurrezione se somministrata entro 40 giorni dalla morte (l'individuo risorge a 1 punto costituzione)	B 1/-- (Cost.- Cost.)
Pathur	35 mo	*	bacca/infuso	4-a-M	◆ trattiene anima per 1 ora	B 1/-- (Cost.- Cost.)
Tian	1200 mo	5 ore	radice/ingestione	9-u-G	◆ resurrezione se somministrata entro 30 giorni dalla morte	B 1/-- (Cost.- Cost.)
Tyr-fira	1200 mo	1 giorno	bacca/infuso	9-g-M	◆ resurrezione se somministrata entro 56 giorni dalla morte	B 1/-- (Cost.- Cost.)
Vulcurax	1000 mo	10 minuti	frutto/applicaz.	9-a-V	◆ resurrezione se somministrata entro 20 giorni dalla morte	B 1/-- (Cost.- Cost.)

Riparazione apparato circolatorio

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP	CODICE	EFFETTO	OVER DOSE/DIPEN.
Alaf	200 mo	*	gambo/impacco	6-s-D	◆ blocca il sanguinamento di una ferita	L 10/30 (Cost.- Cost.)
Anserke	75 mo	3 round	radice/applicaz.	6-u-O	◆ blocca il sanguinamento (se l'individuo si muove mentre sta agendo l'erba, le ferite si riaprono)	L 10/30 (Cost.- Cost.)
Belan	80 mo	1 round	noce/ingestione	6-u-C	◆ blocca emorragie anche interne (l'individuo non si deve muovere per 1 ora)	B 7/14 (Cost.- Cost.)
Beras	135 mo	5 round	erba/impacco	6-s-P	◆ blocca il sanguinamento di una ferita	L 10/30 (Cost.- Cost.)
Borsa del pastore	12 mo	10 round	erba/applicaz.	2-tc-P	◆ ferma il sanguinamento per 1 ora	L 8/30 (Cost.- Cost.)
Callin	25 ma	*	noce/inalazione	7-u-G	◆ aiuta apparato circolatorio (previene attacchi di cuore)	B 12/24 (Cost.- Cost.)
Carneyar	400 mo	1 round	fiore/infuso	7-u-O	◆ cura tutti i P.F. persi e blocca il sanguinamento	M 8/16 (Cost.- Cost.)
Chervil	10 mo	10 round	fiore/applicaz.	8-tf-F	◆ dimezza il sanguinamento	L 10/30 (Cost.- Cost.)
Corona dorata	2 mo	3 round	fiore/applicaz.	9-u-P	◆ blocca 1 punto di sanguinamento	B 12/30 (Cost.- Cost.)
Fek	50 mo	1-10 round	noce/ingestione	6-u-O	◆ blocca il sanguinamento (se l'individuo si muove mentre sta agendo l'erba le ferite si riaprono)	L 8/24 (Cost.- Cost.)
Ferma sangue	40 mo	4 round	erba/applicaz.	7-tc-C	◆ blocca 3 punti di sanguinamento e fa recuperare 20% dei P.F. dovuti alla ferita (l'individuo non si deve muovere mentre agisce l'erba)	L 8/16 (Cost.- Cost.)
Galingale degli elfi	5 mo	1 round	radice/applicaz.	6-g-F	◆ raddoppia la normale fuoriuscita del sangue da una ferita (può essere usata anche contro i veleni inoculati (aggiunge +30 al TR stamina)	B 8/20 (Cost.- Cost.)
Harfy	175 mo	*	resina/applicaz.	6-s-P	◆ blocca il sanguinamento	L 7/28 (Cost.- Cost.)
Hugburtun	180 mo	*	frutto/applicaz.	6-s-D	◆ blocca il sanguinamento	L 7/28 (Cost.- Cost.)
Miretar's crown	125 mo	2 round	fiore/impacco	6-f-P	◆ blocca il sanguinamento	L 6/24 (Cost.- Cost.)
Mora	1 mo	1 round	foglia/applicaz.	5-tc-P	◆ blocca 1 punto di sanguinamento	B 10/30 (Cost.- Cost.)
Pekari	40 mo	6 round	alga/ingestione	6-u-O	◆ blocca il sanguinamento di tutte le ferite (bisogna stare fermi per 1 ora altrimenti il sanguinamento riprende)	L 7/14 (Cost.- Cost.)
Penna del principe	2 mo	4 round	fiori/ingestione	5-tc-P	◆ dimezza emorragie interne	L 8/24 (Cost.- Cost.)
Peonia	17 mo	6 round	fiore/decotto	9-tc-P	◆ blocca ogni sanguinamento sia esterno che interno ma bisogna fare prova costituzione e se fallisce l'individuo muore di infarto in 4 minuti	B 4/-- (Cost.- Cost.)
Pervinca	10 mo	1-10 round	fiore/ingestione	5-tc-P	◆ blocca il sanguinamento (l'individuo non deve muoversi altrimenti il sanguinamento riprende)	B 7/14 (Cost.- Cost.)
Rumareth	125 mo	*	fiore/impacco	6-tc-P	◆ blocca il sanguinamento causa sonnolenza per 2 ore (-10 tiri manovra)	B 6/18 (Cost.- Cost.)
Sanicle	25 mo	5 round	fiori/ingestione	2-tf-F	◆ cicatrizza le ferite da taglio (sanguinamento superficiale esterno)	B 10/30 (Cost.- Cost.)
Sindoluin	2 ma	3 round	fiore/liquido	2-tc-P	◆ anti coagulante	B 10/30 (Cost.- Cost.)
Taluna	75 mo	5 round	seme/ingestione	6-u-O	◆ blocca il sanguinamento fino a 5 P.F. per round. La ferita non si riaprerà	L 8/16 (Cost.- Cost.)
Tulaxar	110 mo	2 round	foglia/decotto	6-f-P	◆ blocca il sanguinamento (l'individuo non deve muoversi per 30 minuti altrimenti il sanguinamento riprende)	B 7/14 (Cost.- Cost.)
Yarrow	45 mo	*	frutta/applicaz.	6-tc-C	◆ blocca 3 punti di sanguinamento	L 8/16 (Cost.- Cost.)

Riparazione di muscoli, tendini e cartilagine

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP	CODICE	EFFETTO	OVER DOSE/DIPEN.
Agrimonia	4 mo	1 minuto	foglia/impacco	7-tc-F	◆ dimezza i tempi di guarigione delle distorsioni (poggiata sulla testa causa sonno per 1-10 ore)	B 6/18 (Cost.- Agil.)
Arnuminas	6 ma	5 minuti	foglia/applicaz.	2-tc-P	◆ dimezza i tempi di guarigione ai tendini e alle cartilagini	B 4/12 (Cost.- Agil.)
Arpusar	30 mo	1 minuto	stelo/bevanda	5-tf-C	◆ ripara danni ai muscoli	L 8/24 (Cost.- For.)
Curfalaka	40 mo	10 round	frutto/ingestione	7-u-G	◆ ripara danni ai muscoli	L 10/30 (Cost.- For.)
Dagmather	28 mo	3 minuti	stelo/decotto	5-s-P	◆ ripara danni alla cartilagine	L 6/12 (Cost.- Agil.)
Ebur	22 mo	10 round	fiore/ingestione	4-tc-O	◆ cura distorsioni	B 8/24 (Cost.- Agil.)
Ginepro	4 mo	5minuti	bacca/infuso	7-tc-M	◆ allevia dolori muscolari per 4 ore	B 10/8 (Cost.- For.)
Hansul	45 mo	4 minuti	rampicante/ing.	8-u-G	◆ Ripara muscoli danneggiati	L 8/24 (Cost.- For.)
Hegheg	25 mo	5 minuti	radice/applicaz.	8-u-P	◆ cura danni alla cartilagine	L 7/21 (Cost.- Agil.)
Inuli	30 mo	3 minuti	noce/infuso	5-tf-F	◆ ripara muscoli danneggiati	L 8/24 (Cost.- For.)
Shara	23 mo	2 minuti	alga/ingestione	4-tc-O	◆ cura gli strappi muscolari	L 10/30 (Cost.- For.)
Terfeg	23 mo	10 round	fiore/ingestione	7-u-O	◆ cura distorsioni	B 8/24 (Cost.- Agil.)

Riparazione dei nervi

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP	CODICE	EFFETTO	OVER DOSE/DIPEN.
Agaric	300 mo	1 giorno	fiore/ingestione	7-u-G	◆ rigenera e ripara i nervi	L 2/8 (Cost.- Rapid.)
Belramba	60 mo	3 giorni	lichene/decotto	6-s-F	◆ rigenera e ripara i nervi	B 1/1 (Cost.- Rapid.)
Bera	380 mo	1 giorno	muschio/ingest.	8-f-M	◆ rigenera un qualunque organo o nervo danneggiato	L 1/2 (Cost.- Rapid.)
Erisa	2 mo	*	corteccia/impac.	3-tc-F	◆ raddoppia la velocità di guarigione dei danni ai nervi	B 2/-- (Cost.- Rapid.)
Haruut	600 mo	1 ora	radice/impacco	9-a-D	◆ ripara i nervi danneggiati	M 1/-- (Cost.- Rapid.)
Terbas	3 mo	10 round	foglia/applicaz.	4-tc-P	◆ dimezza i tempi di guarigione ai nervi	B 2/-- (Cost.- Rapid.)
Wiruwif	55 mo	2 giorni	lichene/ingest.	7-tf-M	◆ ripara i nervi danneggiati	L 1/3 (Cost.- Rapid.)

Riparazione e preservazione degli organi

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP	CODICE	EFFETTO	OVER DOSE/DIPEN.
Aldaka	1000 mo	5 round	radice/decotto	9-f-M	◆ cura cecità (qualunque tipo anche indotta magicamente)	M 1/2 (Cost.- Cost.)
Amelin	95 mo	1 ora	fiore/infuso	4-f-C	◆ Cura i danni agli organi	M 1/1 (Cost.- Cost.)
Atigax	40 mo	2 round	pianta/infuso	6-tc-P	◆ protegge la vista per 9 ore da fonti intense di luce	B 2/10 (Cost.- Cost.)
Arlan	20 ma	5 minuti	foglia/decotto	4-f-P	◆ velocizza di 5 volte il normale decorso delle malattie dell'apparato respiratorio	L 2/8 (Cost.- Cost.)
Awn	1900 mo	1 ora	bacca/applicaz.	9-tf-D	◆ attacca arti recisi	M 1/-- (Cost.- Cost.)
Baldakur	102 mo	8 ore	radice/infuso	8-f-M	◆ Cura cecità (sia genetica che da trauma non-magico)	L 1/3 (Cost.- Cost.)
Berterin	19 mo	10 round	muschio/applicaz	3-tc-F	◆ preserva materiale organico per 1 giorno	L --/-- (Cost.- Cost.)
Broncel	500 mo	2 minuti	stelo/ingestione	8-a-P	◆ rigenera gli organi	M 1/2 (Cost.- Cost.)
Calamus	15 mo	1 giorno	radice/decotto	8-tc-A	◆ restituisce il 10% dell'udito ai sordi (qualunque tipo di sordità anche indotta magicamente)	L 2/4 (Cost.- Cost.)
Erba di maggio	15 mo	5 minuti	fiore/applicaz.	6-tf-F	◆ cura gli occhi venuti a contatto con l'acido (entro 1 giorno dal contatto)	L 2/-- (Cost.- Cost.)
Febfendu	90 mo	10 minuti	radice/decotto	4-f-C	◆ ripristina l'udito (sia genetica che da trauma non-magico)	L 1/3 (Cost.- Cost.)
Foot leaf	1 mo	*	foglia/applicaz.	8-tc-P	◆ permette di camminare 1 giorno senza fatica e indolensimento ai piedi (da mettere nelle calzature)	L --/-- (Cost.- Cost.)
Gildarion	350 mo	20 minuti	pianta/balsamo	7-u-G	◆ ripara ogni organo danneggiato (riposo per 1-10 giorni)	L 1/2 (Cost.- Cost.)
Kakduram	130 mo	5 minuti	frutto/ingestione	7-u-G	◆ ripristina l'udito (qualunque tipo di sordità anche indotta magicamente)	L 1/1 (Cost.- Cost.)
Kolandor	15000 mo	special	foglie/poltiglia	9-u-F	◆ rigenera arti (dopo 3 mesi dall'applicazione)	S 1/-- (Cost.- Cost.)
Pasamar	136 mo	1 minuto	erba/applicaz.	8-u-P	◆ preserva materiale organico (6 mesi)	L --/-- (Cost.- Cost.)
Polmonaria	3 mo	2 ore	foglie/infuso	8-tc-P	◆ cura i polmoni (polmonite-tubercolosi)	M 2/6 (Cost.- Cost.)
Polmonaria dorata	2 mo	special	fiore/applicaz.	8-u-F	◆ guarisce orecchie da dolori e malattie (applicare ogni 12 ore per 2 giorni)	B 2/-- (Cost.- Cost.)
Sare	200 mo	1 giorno	muschio/impacco	7-u-V	◆ ripara danni maggiori ad un organo	M 3/-- (Cost.- Cost.)
Siran	80 mo	15 minuti	lichene/ingest.	6-s-P	◆ ripara un organo o parte dell'epidermide (fare prova costituzione se non viene superata causa una perdita di 2-20 punt al bonus della "Presenza" dovuti effetti collaterali alla pelle per 1-10 giorni)	L 1/4 (Cost.- Cost.)
Siriena	70 mo	1 minuto	erba/applicaz.	5-s-P	◆ preserva materiale organico (3 mesi)	L --/-- (Cost.- Cost.)
Slagen	1000 mo	10 minuti	muschio/applicaz	6-tf-F	◆ preserva arti (1 anno)	L --/-- (Cost.- Cost.)

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP	CODICE	EFFETTO	OVER DOSE/DIPEN.
Tarnas	210 mo	10 minuti	bacca/bevanda	6-u-G	ripara ogni organo danneggiato. Causa nausea per 1-10 ore (-50 alle manovre)	B 1/3 (Cost.- Cost.)
Turna	220 mo	2 ore	erba/infuso	8-u-G	ripara un organo danneggiato	L 2/4 (Cost.- Cost.)
Ucason	75 mo	12 ore	alga/applicaz.	7-tc-O	cura cecità (solo da trauma non-magico)	M 1/-- (Cost.- Cost.)
Ul-Ucason	250 mo	1 ora	alga/applicaz.	8-tc-O	cura ogni danno subito agli occhi e ripristina la vista (qualunque tipo anche indotto magicamente)	B 1/-- (Cost.- Cost.)
Wek-wek	180 mo	6 ore	bacca/decotto	7-u-G	ripara un organo danneggiato	L 2/6 (Cost.- Cost.)

Riparazione delle ossa

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP	CODICE	EFFETTO	OVER DOSE/DIPEN.
Amaled	60 mo	1 ora	erba/impacco	7-tf-P	rinsalda le ossa	B 1/6 (Cost.- Cost.)
Arfandas	1 ma	1 minuto	stelo/applicaz.	6-f-C	dimezza il tempo normale di guarigione delle fratture	B 2/8 (Cost.- Cost.)
Baalak	160 mo	4 ore	canna/decotto	8-u-O	ripara fratture e ossa frantumate	M 2/8 (Cost.- Cost.)
BurtsHelas	90 mo	12 ore	stelo/decotto	8-tf-P	ripara fratture e ossa frantumate	L 1/6 (Cost.- Cost.)
Comfrey	10 mo	*	radice/applicaz.	5-tc-P	velocizza di 5 volte la normale guarigione delle fratture	B 1/6 (Cost.- Cost.)
Edram	40 mo	1ora	muschio/ingest.	7-f-C	ripara le fratture	L 2/6 (Cost.- Cost.)
Gursamel	30 mo	3 ore	stelo/applicaz.	7-tf-P	ripara le fratture	L 1/4 (Cost.- Cost.)
Heddith	31 mo	2 ore	gambo/ingest.	8-f-C	rinsalda le ossa	B 1/4 (Cost.- Cost.)
Orudin	2 ma	*	seme/ingestione	6-f-F	raddoppia la velocità di guarigione	B 2/8 (Cost.- Cost.)
Tarin	110 mo	8 ore	canna/infuso	8-u-O	ripara le ossa frantumate	L 1/8 (Cost.- Cost.)

Scopi generici

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP	CODICE	EFFETTO	OVER DOSE/DIPEN.
Acetosa di bosco	4 mo	10 round	foglia/ingestione	2-u-D	raddoppia la capacità di sopportare gli effetti del caldo per 1 giorno (effetti climatici)	B 3/9 (Cost.- Cost.)
Adone di primavera	8 mo	2 round	fiore/ingestione	6-f-M	Aggiunge +20 al bonus di "Costituzione" e "Forza" e sottrae -10 al bonus della "Rapidità" per 1-10 ore (c'è il 20% di possibilità di attacco cardiaco le prossime 3-30 ore dopo l'assunzione)	M 2/6 (Cost.- For.)
Aglio di montagna	9 mo	*	bulbo/combust.	7-tf-M	allontana i spiriti maligni nel raggio di 30m. (non morti) per 4 ore	L 2/12 (Cost.- Cost.)
Arthond	1 ma	1 minuto	radice/ingestione	2-f-M	aggiunge bonus +20 alle prove contro il freddo comune per 4 ore	M 4/16 (Cost.- Cost.)
Athelas	300 mo	*	foglia/applicaz.	5-tf-F	cura ogni male se utilizzata dalla mano di un Re "ordinato"	S 1/1 (Cost.- Cost.)
Attanar	8 mo	1 ora	muschio/applicaz	4-tf-C	cura le febbri da infezione	L 6/20 (Cost.- Cost.)
Bastit	3 ma	5 round	pianta/applicaz.	7-tc-A	repelle insetti parassiti come zanzare per 6 ore	B 3/21 (Cost.- Cost.)
Birthnot	1 ma	1 ora	foglia/decotto	7-tc-P	contraccettivo (15% delle possibilità di momentanea impotenza maschile)	L 2/8 (Cost.- Cost.)
Cefalofago	100 mo	1 minuto	fungo/ingestione	9-tc-special	fungo carnoso che cresce sui cadaveri. Con l'ingestione c'è la possibilità di accedere ai ricordi del defunto per 3 ore. (effettuare prova di ragionamento per non soffrire di sdoppiamento di personalità per 1 settimana)	S 1/3 (Cost.- Int.)
Cinquifoglio	3 mo	5 minuti	foglia/bevanda	6-tf-F	aggiunge + 10 al bonus di +10 della "Presenza" per 2 ore (agisce anche come afrodisiaco)	M 3/9 (Cost.- Pres.)
Delrean	1 mo	2 round	bacca/applicaz.	3-f-F	repelle ogni insetto per 8 ore (raggio di 15 m.)	L 3/18 (Cost.- Cost.)
Erba cavalla	7 mo	1 minuto	erba/ingestione	8-tc-P	permette al cavallo di galoppare per 24 ore senza fatica	S 1/2 (Cost.- Cost.)
Erba di teriko	3 mo	1 ora	erba/infuso	9-u-P	contraccettivo femminile per 1 mese	S 1/1 (Cost.- Cost.)
Erba salice	5 mo	*	erba/combust.	4-tf-F	repelle ogni serpente per 10 minuti (raggio di 50 m.)	B 6/24 (Cost.- Cost.)
Felmather	105 mo	*	foglia/ingestione	5-tc-O	permette di chiamare mentalmente un "amico" e poter parlare in maniera elementare per 1 minuto (100m per livello di chi l'ha ingerita)	M 2/4 (Cost.- Rag.)
Finocchio	5 ma	10 minuti	semi/infuso	7-tc-P	allevia i crampi della fame per 1-10 ore (non è un sostituto del cibo)	B 3/12 (Cost.- Cost.)
Fumitore	6 mo	1round	fiore/ingestione	2-tf-C	contrasta gli effetti dell'erba "mountain setwall" (crescita di peli sulle palpebre)	L 1/6 (Cost.- Cost.)
Halin	11 ma	2 minuti	bacca/infuso	2-tc-P	raddoppia la velocità di guarigione durante il prossimo sonno	M 2/4 (Cost.- Cost.)
Harlindar	50 mo	1 minuto	bacca/bevanda	5-s-P	assicura un buon parto	S 1/1 (Cost.- Cost.)
Latha	9 ma	1 round	stelo/decotto	4-tf-C	aggiunge +10 al bonus del TR "Stamina" per 1 giorno	S 1/2 (Cost.- Cost.)
Lestagii	520 mo	1 ora	fiore/ingestione	9-a-D	fa recuperare ogni punto perso ad una caratteristica	S 1/1 (Cost.- Varia)
Lingua di cervo	2 mo	20 minuti	foglia/ingestione	8-tf-F	fa diminuire il desiderio sessuale	M 3/9 (Cost.- A.Disc.)
Lino da giardino	6 mo	1 minuto	bacca/ingestione	4-tf-F	dopo l'assunzione si può camminare attraverso il fuoco (80% delle possibilità di successo; 15% danno dimezzato; 5% danno pieno)	S 2/6 (Cost.- Cost.)
Loneri	450 mo	3 ore	noce/ingestione	9-tf-F	fa recuperare tutti i punti perduti in una caratteristica per motivazioni diverse dalla vecchiaia (influenza una sola caratteristica)	S 1/1 (Cost.- Varia)
Maruera	18 mo	*	gomma/ingest.	9-u-M	permette di respirare in ambienti privi di ossigeno per 1d10x 10 round	S 3/9 (Cost.- Cost.)

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP	CODICE	EFFETTO	OVER DOSE/DIPEN.
Noce di spagna	20 mo	10 round	erba/ingestione	3-u-F	◆ potente afrodisiaco (il personaggio riceve +30 alle prove della Presenza legate alla seduzione per 2-20 minuti)	M 3/12 (Cost.- Pres.)
Penny royal	3 mo	1 ora	foglia/applicaz.	7-tc-P	◆ repellente anti-tarma per libri e pergamene	B 5/15 (Cost.- Cost.)
Rilkin	35 mo	3 round	radice/ingestione	7-f-P	◆ permette di muoversi agevolmente su pareti e soffitti (si devono avere almeno tre estremità del corpo attaccate alla superficie) per 3-30 round	S 2/6 (Cost.- Cost.)
Rosa nera	25 mo	special	stelo/applicaz.	9-tc-P	◆ assorbe i liquidi ad una velocità di 1 litro ogni 5 minuti (ogni porzione assorbe fino a 10 litri)	B 3/30 (Cost.- Cost.)
Tamarindo	2 mo	1 minuto	erba/ingestione	8-u-F	◆ estingue il senso di sete per 1-10 ore (non sostituisce l'acqua)	B 3/12 (Cost.- Cost.)
Tradurs	20 mo	10 minuti	muschio/bevan.	4-f-C	◆ aggiunge +20 al bonus del TR "Stamina" per 1-10 giorni	S 1/3 (Cost.- Cost.)

Droghe - Anestetici

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP	CODICE	EFFETTO	OVER DOSE/DIPEN.
Arunya	4 ma	1 minuti	radice/bevanda	3-tc-P	◆ causa sonno comatoso per 2 ore (1 ora di sonno equivale a 4 ore normali)	S 1/3 (Cost.- Cost.)
Asara bacca	7 mo	1 minuto	fiore/infuso	8-tc-F	◆ rende l'individuo docile e incapace di atti violenti per 2-20 ore	M 2/6 (Cost.- A.Disc.)
Belladonna	8 mo	10 round	bacca/infuso	6-tf-F	◆ induce sonno per 4d10 ore senza possibilità di risveglio	S 1/3 (Cost.- Cost.)
Brokwiilb	9 mo	10 round	fiore/ingestione	3-tf-V	◆ causa euforia per 1 ora (nel sonno successivo si faranno sogni in comune con un membro della propria famiglia)	M 1/2 (Cost.- A.Disc.)
Bull rush	2 mo	10 minuti	fiore/applicaz.	4-u-A	◆ induce sonno per 24 ore	M 5/20 (Cost.- Cost.)
Camomilla	1 mr	1 minuto	fiore/infuso	7-tc-P	◆ effetto calmante	B 10/40 (Cost.-A.Disc.)
cow-wheat	1 mo	5 round	fiore/ingestione	5-tc-P	◆ rende ebbri per 1-10 ore	M 2/6 (Cost.- A.Disc.)
Erbapipa	5 ma	10 round	foglia/inalazione	5-u-F	◆ rilassa e intorpidisce piacevolmente la mente	B 10/30 (Cost.-A.Disc.)
Fungo della calcena	15 mo	2 round	fungo/decotto	9-tc-S	◆ potente allucinogeno per 1-10 ore	S 1/2 (Cost.- A.Disc.)
Galenas	2 mo	2 round	foglia/inalazione	4-tf-M	◆ il fumo delle foglie si sparge in un raggio di 10m. E causa intorpidimento e relax per 1-10 round (-75 alle manovre)	M 3/9 (Cost.- A.Disc.)
gallobrush	40 mo	3 round	radice/infuso	9-tf-P	◆ induce sonno comatoso per 1-10 ore (TR -40 di stamina)	M 4/12 (Cost.- Cost.)
Gort	10 mo	*	foglia/inalazione	5-u-G	◆ causa euforia, allucinazioni. Aggiunge un bonus di +20 alla presenza per 2 ore alla fine delle quali si entra in uno stato di torpore per 1-10 ore (-50 alle manovre)	M 3/3 (Cost.- A.Disc.)
Hoak-foer	67 mo	1 ora	fiore/ingestione	4-s-P	◆ allucinogeno. Cura la perdita di memoria e la malattia mentale (non permette nessun movimento per 1-10 settimane)	S 1/2 (Cost.- Rag.)
Hugar	2 mo	1 minuto	radice/ingestione	4-u-O	◆ causa sonno rapidamente per 2 ore (1 ora equivale a 6 ore normali)	S 1/2 (Cost.- Cost.)
Mandragola	5 mo	*	radice/ingestione	6-tc-F	◆ induce sonno incantato per 5 ore (TR magic)	S 6/12 (Cost.- Int.)
Margath	1 mo	3 round	foglia/decotto	2-u-G	◆ anestetico per 2 ore	B 8/24 (Cost.- Cost.)
Nelisse	9 ma	10 round	foglia/bevanda	5-s-V	◆ causa euforia per 1 ora (-50 alle manovre) 1 porzione equivale a 1 giorno di sostentamento (cibo, acqua)	M 1/3 (Cost.- Cost.)
Pattran	2 mo	1 minuto	radice/bevanda	8-tc-F	◆ rilassa la muscolatura e induce sonnolenza	L 5/20 (Cost.- Cost.)
Pellucida	60 mo	2 minuti	ambra/inalazione	8-tf-F	◆ rende euforici e rilassati (causa allucinazioni miste a chiaroveggenza). L'effetto dura 4 ore	M 1/7 (Cost.- Int.)
Rosa di bosco	1 mo	5 minuti	stelo/ingestione	4-tc-C	◆ rende euforici e gioiosi	L 5/10 (Cost.- A.Disc.)
Swigmakril	50 mo	2 round	fiore/infuso	6-a-D	◆ rilassante. Momentaneamente si ottengono il doppio dei P.F. per 2 ore (si agisce a -30 alle manovre)	M 1/3 (Cost.- Cost.)
Swurth	4 mo	*	foglia/inalazione	5-u-O	◆ fumo invisibile che rilassa chi lo inala per 1-10 round (-75 alle manovre)	M 5/15 (Cost.- A.Disc.)
Tateshaa	5 mo	1 minuto	noce/inalazione	8-u-A	◆ narcotico potente. Dopo 2-20 minuti averla fumata aggiunge +25 al bonus "Intuizione" e sottrae -20 al bonus di "Autodisciplina" per 2 ore	S 2/1 (Cost.- Int.)
Tukamur	38 ma	1 minuto	erba/decotto	4-s-P	◆ euforia per 2 ore (nel sonno successivo si faranno sogni condivisi con "compagni" che ne hanno fatto uso)	M 1/4 (Cost.- A.Disc.)

Cibi incantati

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP	CODICE	EFFETTO	OVER DOSE/DIPEN.
Alshanak	35 mo	1 minuto	pane/ingestione	2-tc-P	◆ 1 porzione dona la scurovisione per 1 ora	L 3/9 (Cost.- Int.)
Cram	14 ma	10 minuti	pane/ingestione	2-f-S	◆ pandivia nanico. 1 porzione equivale a razioni per 5 giorni	S 1/2 (Cost.- Cost.)
Hesguratu	45 mo	2 round	pane/ingestione	3-f-M	◆ incrementa la Forza per 1 minuto (+10 bonus alla forza e x2 al danno)	M 2/4 (Cost.- For.)
Kykykyl	50 mo	4 round	pane/ingestione	2-tf-F	◆ permette di vedere al 100% per 1 ora anche in caso di maltempo, luce accecante, malattie e problemi alla vista	M 3/9 (Cost.- Int.)
Lembas	2 mo	7 minuti	pane/ingestione	2-tc-F	◆ pandivia elfico. 1 porzione equivale a razioni per 7 giorni	S 1/2 (Cost.- Cost.)
Tatharsul	75 mo	1 round	pane/ingestione	3-tf-O	◆ ripara qualunque danno al sistema nervoso in 1-10 round	L 1/1 (Cost.- Cost.)
Ulginor	4 ma	10 minuti	pane/ingestione	1-f-O	◆ 1 porzione equivale a razioni per 2 giorni	M 1/6 (Cost.- Cost.)
Ukur	1 mo	*	noce/ingestione	4-f-M	◆ chi la ingerisce non avrà bisogno di cibo per 3 giorni	S 1/2 (Cost.- Cost.)

Veleni

I veleni sono armi potenti, crearli e usarli è un'arte subdola e pericolosa non solo per la vittima destinata a subirne gli effetti ma anche per colui che ne prepara le dosi. La manipolazione di agenti chimici, di tossine e di veleni naturali può causare all'incauto e all'impreparato problemi molto seri che non di rado portano a danni permanenti o alla morte dopo atroci dolori. Esistono molti tipi di veleni che vengono perlopiù estratti da creature o da piante ed in seguito combinate in misture ancora più letali che per loro natura, ambigua e sleale, il più delle volte, rispecchia il carattere di chi ne fa uso.

Di seguito troverete alcuni consigli su come utilizzare al meglio i veleni nelle vostre campagne e le didascalie per usare il "tabulato dei veleni".

"Non esiste spettacolo migliore del vedere il proprio nemico inginocchiato che chiede con occhi febbricitanti chi mai sarà stato il suo boia."

Malàd-khizad Druu'Giir, maestro dei veleni di Menzoberranzan.

NOME: Nome con cui è comunemente chiamato il veleno.

N.b.: alcuni veleni riportano 2 nomi di cui uno in corsivo, esso corrisponde alla traduzione del nome Drow del veleno.

COSTO: Il costo riportato è riferito al veleno una volta trattato e pronto per l'uso. Per avere il valore dell'elemento principale grezzo prima della lavorazione si deve dividere per 10 il costo totale riportato nella scheda e poi moltiplicare il risultato per il grado di difficoltà del reperimento.

es.: Pasta di loto nero, costo totale 200 mo, difficoltà 8, costo del materiale grezzo 160 mo (200:10x8)

TEMPO: indica il tempo necessario affinché il veleno abbia effetto. Se viene riportato un "*" significa che l'effetto è istantaneo

FORMA/PREPARAZIONE: indica in quale modo si presenta il veleno allo stato grezzo, in quale modo si presenterà una volta preparato e in corsivo è descritto il tipo di utilizzo che va adottato per farlo agire.

I modi di utilizzo sono i seguenti:

- **Ingestione:** il veleno deve essere ingerito dalla vittima per essere efficace (es.: "Burthar")
- **Inalazione:** il veleno deve essere inalato dalla vittima per essere efficace (es.: "Bronn Elghinne")
- **Contatto:** il veleno deve venire a contatto con l'epidermide della vittima per essere efficace (es.: "Edellin")
- **Inoculazione:** il veleno deve entrare nell'apparato circolatorio della vittima per essere efficace (es.: "Salkin")

per i veleni da **ingestione** la dose riportata sulla "tabella dei veleni" fa riferimento alla quantità di veleno adatta per un obiettivo di taglia media (umano, umanoide). Per calcolare quante dosi si devono usare affinché il veleno agisca su creature di taglie diverse si può fare riferimento alla tabella seguente:

Taglia dell'obbiettivo	Dosi	Taglia dell'obbiettivo	Dosi
Molto piccola	¼ di dose	Grande	2 dosi
Piccola	½ di dose	Enorme	4 dosi
Media	1 dose		

N.B.: se la creatura che subisce l'attacco di veleno è di taglia maggiore rispetto alle dosi appropriate riceve +20 ogni scatto di taglia sul TR di "Stamina" in caso sia di taglia inferiore riceve -20 ogni scatto di taglia (es.: una creatura enorme che viene attaccata con una sola dose di veleno riceve +40 al suo TR di "Stamina")

Per i veleni da **inoculazione** le dosi variano a seconda della taglia dell'arma su cui il veleno deve essere applicato. Per calcolare quante dosi di veleno servono si può fare riferimento alla tabella seguente:

Taglia dell'arma	Dosi	Taglia dell'arma	Dosi
Molto piccola (ago, cerbottana)	¼ di dose	Media (spada ad una mano)	2 dosi
Piccola (pugnale, freccia)	1 dose	Grande (spadone a due mani)	4 dosi

Tempo necessario alla preparazione:

La tabella di seguito può essere consultata per determinare il tempo necessario alla preparazione; essa si basa sul costo finale dell'erba preparata.

Costo	Tempo di preparazione	Costo	Tempo di preparazione
Da 1mr a 5 mo	30 minuti	Da 1001 mo a 2000 mo	24 ore
Da 6 mo a 50 mo	1 ora	Da 2001 mo a 4000 mo	36 ore
Da 51 mo a 100 mo	2 ore	Da 4001 mo a 7000 mo	48 ore
Da 101 mo a 200 mo	4 ore	Da 7001 mo a 10000 mo	96 ore
Da 201 mo a 400 mo	8 ore	Da 10001 mo a 20000 mo	144 ore
Da 401 mo a 700 mo	12 ore		

Nb.: se il lavoro di preparazione si protrae per più di 4 ore è necessario un laboratorio ben attrezzato.

CODICI: questa voce della tabella indica quanto è difficile trovare l'elemento grezzo del veleno e in quali regioni e zone climatiche sia possibile trovarlo (per i veleni animali si intende l'habitat dove vive la creatura)

Difficoltà – il numero indica la difficoltà del tiro manovra per reperire il veleno grezzo

1 = routine, **2** = facile, **3** = leggera, **4** = media, **5** = difficile, **6** = molto difficile, **7** = estremamente difficile, **8** = follia pura, **9** = assurda.

Al valore della difficoltà è legata la capacità che ha un personaggio nel reperire e preparare un veleno specifico. Si può fare riferimento alla tabella seguente che mostra il numero di gradi in "conoscenza veleni" corrispondente al numero difficoltà dei veleni conosciuti.

Gradi di "conoscenza veleni"	Capacità in base alla difficoltà
Da 1 a 3 gradi	Diff. 1-3
Da 4 a 7 gradi	Diff. 1-5
Da 8 a 11 gradi	Diff. 1-7
Da 12 a 15 gradi	Diff. 1-8
Da 15 a 18 gradi	Diff. 1-9

Clima – **g** = gelo, **f** = freddo, **a** = arido (caldo e secco), **u** = caldo e umido, **s** = semiarido, **tc** = temperato caldo, **tf** = temperato freddo.

Zona geografica - oltre alla didascalia con la sigla di seguito troverete il colore corrispondente dato alla zona geografica che aiuterà la ricerca visiva sul tabulato dei veleni;

M = montagna ◆, **F** = foreste ◆, **P** = pianure ◆, **C** = coste d'acqua dolce ◆, **O** = coste oceaniche e scogliere ◆, **D** = deserti/desolazioni ◆, **V** = vulcani ◆, **S** = sottosuolo ◆, **A** = acquitrini/paludi ◆, **G** = giungle ◆

DETERMINARE IL NUMERO DELLE DOSI: per determinare quante dosi troverà o potrà estrarre da una creatura un personaggio che effettua la ricerca la formula è la seguente:

$$1 + (2d10 - \text{"il numero della difficoltà"})$$

Es.: Malàd-khizad Druu'Giir vuole estrarre il veleno grezzo dal millepiedi gigante "Venorik Elghinn" per produrre il veleno "Elghinn Belbol" (grado di difficoltà 8) ora vuole sapere quante dosi potrà fare con il veleno grezzo. Il master tira due dadi da 10 e li somma, il risultato è 9, aggiunge +1 e arriva a 10, e ora sottrae il numero della difficoltà, cioè 8. Quindi $9+1-8=2$. Malàd-khizad Druu'Giir avrà la possibilità di fare 2 dosi del veleno "Elghinn Belbol".

DESCRIZIONE/EFFETTO: descrive alcune peculiarità del veleno e altre informazioni sull'uso o sulla provenienza oltre al tipo di effetto del veleno sulla vittima.

N.B.: per il sistema di attacco dei veleni e le nomenclature si fa riferimento alle regole del Gdr H.A.R.P.

- TRC = Tiro resistenza a cascata
- TR = Tiro resistenza
- BV = Bonus di attacco del veleno

UTILIZZARE VELENI NON CONOSCIUTI: nella tabella dei veleni sono riportati i veleni più in uso, che partendo dagli elementi specifici sono stati raffinati nel tempo fino al loro massimo potenziale. Tuttavia si può tentare di estrarre il veleno da un essere velenoso e poi utilizzarlo anche se questa è una tecnica molto complessa.

Per prima cosa si deve effettuare con successo una prova sull'abilità di conoscenza pertinente all'essere da cui si vuole estrarre il veleno (conoscenza animali, conoscenza mostri, erboristica ecc..) per sapere con esattezza dove risiede il veleno e quale sia il miglior modo di estrazione. Dopo di che si effettua una prova sull'abilità "conoscenza dei veleni" per determinare la giusta composizione alchemica che sarà in grado di conservarne gli attributi.

Ovviamente se la creatura è morta da troppo tempo la conservazione diventa più ardua se non impossibile dato che molti veleni generati dalle creature diventano innocui al momento della morte o iniziano a deteriorarsi una volta entrati in contatto con l'aria.

La tabella di seguito mostra i malus che si ricevono per effettuare la prova in "conoscenza veleni" rispetto alle ore passate dalla morte della creatura per la conservazione e la preparazione del veleno.

Periodo di tempo passato dalla morte della creatura	Malus	Periodo di tempo passato dalla morte della creatura	Malus
Da 1sec. → 1 ora	-----	Da 5 ore → 6 ore	- 50
Da 1ora → 2 ore	- 10	Da 6 ore → 7 ore	- 60
Da 2 ore → 3 ore	- 20	Da 7 ore → 8 ore	- 70
Da 3 ore → 4 ore	- 30	Da 8 ore → 9 ore	- 80
Da 4 ore → 5 ore	- 40	Da 9 ore → 10 ore	- 90

N.B.: se la creatura è morta da più di 10 ore il veleno sarà inutilizzabile.

Veleni vegetali

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP.	CODICI	DESCRIZIONE/EFFETTO
Albero della morte (Tasso)	280 mo	3 round	corteccia/polvere <i>Ingestione</i>	7-tc-P	◆ estratto dalla linfa della corteccia di "Tasso". Viene pestata fino ad arrivare ad una polvere impalpabile grigiastrea - Morte per il blocco della circolazione con illividimento del cadavere (BV +35)
Amaric	600 mo	*	fiore/pasta <i>Inoculazione</i>	7-g-M	◆ estratto dal fiore "Amaricum" della famiglia degli "Acaana". Viene trattato fino ad ottenere una pasta di colore nero che distrugge il sistema nervoso - Morte istantanea (TR 100)
Arbarin	74 mo	*	fiore/pasta <i>Inoculazione</i>	4-u-P	◆ estratto dai petali del fiore "Arbax". Vengono pestati fino ad ottenere una pasta di colore rosa - Infigge 1-100 PF. (TR 85)
Arsenico	196 mo	3-30 minuti	minerale/polv. <i>Ingestione</i>	8-f-M	◆ estratto dal minerale. Viene preparato alchemicamente e distillato fino ad ottenere una polvere bianca. TRC (120) - nessun effetto TRC (100) - 1d100 -20 sulla TCVI TRC (80) - 1d100 sulla TCVI TRC (60) - 1d100 +20 sulla TCVI Fallimento - Morte in 5-50 minuti, per dolorosissime ulcerazioni allo stomaco e all'intestino
Ausonia	810 mo	4-40 ore	foglia/liquido <i>Ingestione</i>	9-g-M	◆ estratto dalla pianta "Ausonia" estremamente rara. Distillata fino ad ottenere un liquido incolore e insapore. TRC (110) - nessun effetto TRC (90) - Coma per 2 giorni - ripetere il TR o perdita permanente 10 punti Ragionamento TRC (70) - Coma per 4 giorni - ripetere il TR o perdita permanente 20 punti Ragionamento Fallimento - Morte in 1-10 giorni per paralisi cardiaca progressiva (l'avvelenamento è identificabile solo con mezzi magici)
Belladonna	210 mo	1 ora	fiore/liquido <i>Ingestione</i>	6-tf-F	◆ estratto dal fiore di "belladonna". Viene preparato fino ad ottenere un liquido verde al sapore di tea - Morte per avvelenamento sanguigno, cadavere con occhi arrossati (BV +30)
Beorith	120 mo	1-10 round	succo/liquido <i>Inoculazione</i>	8-f-F	◆ estratto dal frutto della pianta "Beorithian". Viene distillato fino ad ottenere un liquido bluastro - Morte causata dalla combustione spontanea della vittima (BV +25)
Bron Elghinne sorpresa mortale	<u>500 mo</u> 2000 mo	1-10 round	spore/liquido <i>Inalazione</i>	7-u-S	◆ estratto dalle spore del fungo "Siltrin Caler" usato spesso dai drow prima di un assalto ad un casato rivale. Viene distillato fino ad ottenere un liquido che a contatto con l'aria diventa gassoso (12 metri di diametro per 1-100 round) - Infigge 2-200 PF + paralisi per 1-10 ore (BV +40)
Calla	53 mo	1-100 ore	fiore/liquido <i>Ingestione</i>	4-a-D	◆ estratto dal fiore "Calla". Viene trattato fino ad ottenere un liquido rosso - Morte per formazione massiccia di coaguli nel sangue (BV +5)
Cicuta	138 mo	2-20 minuti	foglia/pasta <i>Inoculazione</i>	6-tc-V	◆ estratto da una pianta una della famiglia delle "Apiaceae". Viene trattata fino ad ottenere una poltiglia aspra. TRC (110) - nessun effetto TRC (90) - 1d100 -20 sulla TCVI TRC (70) - 1d100 sulla TCVI TRC (50) - 1d100 +10 sulla TCVI Fallimento - Morte per arresto cardiaco in 1-3 giorni
Din fuinen	90 mo	1-10 round	muschio/olio <i>Ingestione</i>	6-tf-F	◆ Ricavato da un muschio molto resistente. Viene trattato alchemicamente fino a distillarne un'olio verde molto acido. TRC (100) - nessun effetto TRC (85) - disorientamento (percezione a -30% del normale) per 1-10 ore TRC (70) - disorientamento (percezione a -50% del normale) per 1-10 ore TRC (55) - amnesia per 1-10 giorni Fallimento - amnesia per 1-100 giorni
Edellin	14 mo	*	stelo/polvere <i>Contatto</i>	2-tc-P	◆ Estratto dal fiore "Linnin". Viene trattato fino ad ottenere una polvere argentata - laceramento della pelle infigge 2-20 PF (BV +45)
Elendar del'ilharess Tradimento della matrona	<u>800 mo</u> 2700 mo	special	spore/polvere <i>Ingestione</i>	9-tc-S	◆ estratto da un particolare fungo chiamato "Mrimm" viene trattato fino ad ottenere una polvere impalpabile. Usato prevalentemente dalle matrone Drow è un veleno subdolo e lento. Per diventare letale deve essere somministrato 8 volte (2 ogni 15 giorni) - la vittima soffoca dopo l'ultima assunzione in 3 round; ad ogni assunzione si effettua il TR: I e II assunzione (BV +80); III, IV, V assunzione (BV +85); VI, VII assunzione (BV +90); VIII assunzione (BV +95).
Erist	14 mo	1-10 minuti	foglia/pasta <i>Inoculazione</i>	3-u-C	◆ estratto dalle foglie di "Erist" viene pestato fino a diventare una pasta marrone chiaro che distrugge il sistema uditivo e infigge 1-10 PF (BV +15)
Gartaan	375 mo	2-20 round	acqua/fluido <i>Ingestione</i>	8-f-A	◆ Distillato dall'acqua di Ky - induce una severa emofilia che in 1-10 ore porta alla morte dell'individuo per emorragie intracraniche (BV +60)
Guram	60 mo	*	lichene/pasta <i>Inoculazione</i>	5-g-F	◆ estratto dal lichene "Gur" viene trattato per ottenere una pasta di colore grigio/blu - causa un'estrema disidratazione dell'organismo che porta alla morte nell'arco di 1-10 minuti (TR 90)
Heen	167 mo	2 round	semi/polvere <i>Ingestione</i>	8-tc-P	◆ estratto dai semi della pianta "Geen". Essi vengono polverizzati e usati soprattutto in cibi e bevande dato che sono insapore TRC (110) - nessun effetto TRC (90) - 1d100 -20 sulla TCVI TRC (70) - 1d100 sulla TCVI TRC (50) - 1d100 +20 sulla TCVI Fallimento - Morte per grave emorragia interna in 1-100 round

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP.	CODICI	DESCRIZIONE/EFFETTO
Hevik	12 mo	1-10 round	foglia/polvere <i>Ingestione</i>	5-tf-P	◆ estratto dalle foglie della pianta viene lavorato fino ad ottenere una polvere grigia - Induce un sonno pesante per 2-20 ore (TR 110)
Inumar	29 mo	1-10 round	fiore/liquido <i>Ingestione</i>	7-s-P	◆ Distillato dallo stelo del fiore "Inum" si presenta come liquido arancione dopo il trattamento TRC (75) - nessun effetto TRC (60) - 1d10 sulla TCVI TRC (45) - 1d10 +10 sulla TCVI Fallimento - 2d10 +20 sulla TCVI
Kaktu	75 mo	2-20 round	fiore/liquido <i>Inoculazione</i>	6-s-P	◆ estratto dal fiore "Kak". Viene trattato fino ad ottenere un liquido rosaceo - attacca i tendini e causa un temporaneo abbassamento dell'Agilità di 1-100 punti per 1-10 ore (TR 90)
Klyun	53 mo	1-10 round	radice/pasta <i>Inoculazione</i>	4-s-O	◆ estratta dalla radice della pianta "Klysis". Viene frantumata e macinata fino ad ottenere una pasta dorata adatta alle armi da taglio e da punta - Coma per la durata di 1-10 giorni (TR 80)
Margolen	142 mo	2-12 round	foglia/pasta <i>Inoculazione</i>	4-u-G	◆ estratta dalla foglia del fiore ononimo. Viene trattata fino ad ottenere una pasta rosso scuro - Morte per massiccio shock cardiaco (BV +35)
Molenor	2 mo	*	radice/pasta <i>Inoculazione</i>	6-tc-F	◆ estratta dalla radice del fiore "Len-edor". Viene trattata fino ad ottenere una pasta marrone, veleno molto diffuso fra le truppe elfiche utilizzata sulle armi da punta come frecce o lance - Infligge 1-10 PF (BV +50)
Morell	154 mo	*	bacca/pasta <i>Inoculazione</i>	5-s-P	◆ estratta dalla bacca di "Mor". Viene ridotta in una poltiglia dal colore marrone e fatta riposare sotto un distillato alchemico - Infligge 3-300 PF (BV +50)
M.W. Trumpet	110 mo	5 round	fiore/pasta <i>Inoculazione</i>	6-tc-P	◆ viene ricavato dal fiore intero. Ridotto in poltiglia e lavorato alchemicamente si presenta come una crema bianca adatta alle armi da taglio e da punta TRC (100) - nessun effetto TRC (85) - sonnolenza (-15 alle manovre per 1-10 ore) TRC (70) - nausea (-40 alle manovre per 1-10 giorni) TRC (55) - coma (per 1-10 giorni) Fallimento - Morte in 2-20 round
Pangwood	38 mo	*	corteccia/pasta <i>Contatto</i>	4-tf-F	◆ viene ricavato dalla corteccia dell'albero "Pang". Lavorato fino a rendere la corteccia una poltiglia marroncina urticante - il contatto con la poltiglia è altamente urticante e infligge 6-60 PF da ustione (BV +40)
Pasta di loto nero	200 mo	3 round	foglia/pasta <i>Ingestione</i>	8-u-A	◆ estratta dai petali di "Loto nero". Una volta lavorata si presenta come una pasta grigia. Se masticata trasforma il più santo dei paladini nel più efferato degli assassini psicopatici - fa aumentare temporaneamente il bonus alle caratteristiche Forza, Agilità, Intuizione, Costituzione di 2-20 punti, ma il soggetto attaccherà ogni forma di vita che gli si pari davanti per 3-30 minuti al meglio delle proprie possibilità (BV +55)
Pawlun	20 mo	*	acino/succo <i>Inoculazione</i>	7-tc-P	◆ estratto dall'acino di un particolare vitigno. Viene lavorata fino ad ottenere un succo rosaceo, spesso utilizzato dai cacciatori di belve feroci per rendere meno offensive le prede versando il succo su dardi o lance - perdita dei denti (TR 90)
Phoroz	120 mo	1-10 round	fiore/liquido <i>Ingestione</i>	4-f-M	◆ estratto dal fiore "Phor". Viene trattato con alcool e altri solventi per distillarne un liquido incolore dal sapore lievemente aromatico TRC (80) - nessun effetto TRC (65) - pesantezza degli arti (-40 alle manovre per 1-10 minuti) TRC (50) - pesantezza degli arti (-60 alle manovre per 2-20 minuti) Fallimento - Morte per lenta paralisi che porta all'arresto cardiaco in 1-100 round
Sharkasar	3 mo	*	stelo/pasta <i>Contatto</i>	5-tf-F	◆ estratto dallo stelo del fiore "Asarim". Si presenta una volta pestata e trattata come una pasta dal colore verdognolo - il contatto con la pasta è urticante e infligge 1-10 PF da ustione (BV +55)
Shardu vaak	36 mo	3 round	frutto/liquido <i>Ingestione</i>	7-a-D	◆ estratto dal frutto della pianta ononima. Viene pestato e trattato fino ad ottenere un liquido marroncino - il veleno rallenta la normale circolazione sanguigna e la vittima dovrà dormire il doppio delle ore per notte per recuperare le forze per 1-3 giorni (TR 90)
Siamun	1300 mo	1-2 round	frutto/liquido <i>Contatto</i>	8-u-G	◆ estratto dal frutto dell'albero "Siam". Viene trattato e distillato fino ad ottenere un liquido giallo altamente corrosivo che attacca ogni materiale organico TRC (110) - nessun effetto TRC (90) - 1d100 -20 sulla TCVE TRC (70) - 1d100 sulla TCVE TRC (50) - 1d100 +20 sulla TCVE Fallimento - Morte istantanea, il corpo si scioglie lasciando solo una pozza di liquido denso e vischioso
Slird	13 mo	1-2 round	frutto/pasta <i>Ingestione</i>	8-u-G	◆ estratto dal frutto di bosco "Slird". Viene trattato con altri agenti per ottenere una pasta rossastra insapore - la vittima perde la sensibilità a 1-6 estremità del proprio corpo (genitali, mani, piedi, testa ecc..) per 1-100 giorni (TR 100)
Spina d'argento	7000 mo	1-10 round	spina/liquido <i>Ingestione</i>	9-tf-M	◆ veleno estratto dalla spina dal rarissimo fiore ononimo. Una volta schiacciate le spine e lavorate con reagenti molto particolari ne viene ricavato un liquido incolore e insapore. Esiste solo un'antidoto ricavato dallo stesso fiore chiamato "Stelo d'argento" capace di renderlo innoquo (non esistono antidoti normali né magici contro questo veleno). gli antidoti universali e le bacche non trattate del fiore "Spina d'argento" ritardano gli effetti di 1-10 giorni (non cumulativi) - Morte per dolorosa emorragia interna in 1-10 ore (TR 160)
Surenn	12 mo	*	foglia/pasta <i>Inoculazione</i>	3-tf-P	◆ estratto dalla pianta "Suremath". Trattata fino ad ottenere una pasta cremosa biancastra - Infligge 3-30 PF (BV +30)
Tabiss	27 mo	*	corteccia/polvere <i>Contatto</i>	5-f-F	◆ estratta dalla corteccia secca dell'albero ononimo. Viene pestata e trattata fino ad ottenere una polvere marrone impalpabile - Infligge 5-50 PF (TR 100)

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP.	CODICI	DESCRIZIONE/EFFETTO
Ul-Acaana	1200 mo	*	fiore/pasta <i>Inoculazione</i>	8-g-M	◆ estratto dai petali del fiore "Ull" della famiglia degli "Acaana". Viene trattato fino ad ottenere una pasta verde che può essere usata su lame e dardi - Distrugge il sistema nervoso paralizzando la vittima istantaneamente e portandola alla morte in 1-10 minuti per arresto cardiaco (BV +70)
Yake	65 mo	1-10 round	felce/liquido <i>Contatto</i>	7-g-M	◆ estratto dalla felce di "Yake". Viene trattato fino ad ottenere un liquido verde insapore che diventa attivo al contatto della mucosa orale TRC (110) - nessun effetto TRC (90) - ustione alla bocca 2-20 PF (-20 alle prove che utilizzano il cavo orale per 1-10 minuti) TRC (70) - ustione alla bocca 3-30 PF (-30 alle prove che utilizzano il cavo orale per 4-40 minuti) TRC (50) - ustione alla bocca 4-40 PF (-40 alle prove che utilizzano il cavo orale per 1-10 ore) Fallimento - Distruzione della lingua; ustione alla bocca 5-50 PF (-50 alle prove che utilizzano il cavo orale permanenti)

Veleni animali

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP.	CODICI	DESCRIZIONE/EFFETTO
Aren	300 mo	1-10 round	Dragone/varia <i>Varie</i>	6-g-S	◆ estratto dal sangue distillato di dragone può essere trattato in più maniere: essiccato e lavorato fino a raggiungere una polvere marroncina per facilitarne l'ingestione o trattato con reagenti per ottenere un liquido nero/grigiastro per danni da contatto. in entrambi i casi è molto acido e dissolve le superfici con cui entra in contatto. colpisce materiali organici e perfino il metallo. non ha effetto su vetro, sabbia o terracotta Se ingerito o inoculato: TRC (150) - nessun effetto TRC (130) - 1d100 -20 sulla TCVI TRC (110) - 1d100 -10 sulla TCVI TRC (90) - 1d100 sulla TCVI TRC (70) - 1d100 +10 sulla TCVI TRC (50) - 1d100 +20 sulla TCVI Fallimento - Morte istantanea, il corpo si scioglie completamente lasciando solo una pozza di liquido denso e vischioso. Se spruzzato o gettato addosso ad un oggetto o vittima: TRC (140) - nessun effetto TRC (120) - 1d100 -10 sulla TCVE TRC (100) - 1d100 sulla TCVE TRC (80) - 1d100 +10 sulla TCVE Fallimento - 1d100 +20 sulla TCVE
Asp venom	42 mo	1-10 round	veleno/pasta <i>Inoculazione</i>	4-tc-D	◆ estratto dal veleno di aspidocrotala. Trattato fino ad ottenere una pasta di colore nero. Adatta alle armi da lancio come frecce o dardi TRC (90) - nessun effetto TRC (75) - difficoltà a coordinarsi e muoversi con l'arto colpito (-50 alle manovre) per 1 ora TRC (60) - difficoltà a coordinarsi e muoversi con l'arto colpito (-50 alle manovre) per 1 giorno TRC (45) - difficoltà a coordinarsi e muoversi con l'arto colpito (-75 alle manovre) per 1 giorno Fallimento - perdita dell'arto colpito in 1-100 round
Athamar	81 mo	*	veleno/liquido <i>Ingestione</i>	7-tc-P	◆ estratto dalla ghiandola velenifera del serpente "Athamar". Viene distillato fino ad ottenere un liquido di colore grigio - Indebolisce la costituzione del 5-50% per 1-10 giorni (TR 90)
Burthar	25 mo	2 round	pesce/liquido <i>Ingestione</i>	8-g-C	◆ estratto dalla pinna caudale del pesce "Slurtha". Viene preparato per ottenere un veleno dal colore nero che consuma le vittime dall'interno TRC (80) - nessun effetto TRC (60) - 2d10 sulla TCVI TRC (40) - 2d10 +20 sulla TCVI Fallimento - 2d10 +40 sulla TCVI
Elghinn Belbol <i>Dono mortale</i>	<u>150 mo</u> 1500 mo	*	veleno/pasta <i>Inoculazione</i>	8-f-S	◆ estratto dalla ghiandola velenifera di un millepiedi enorme conosciuto dai Drow con il nome "Venorik Elghinn". Viene preparato fino ad ottenere una pasta molto viscosa adatta ad essere usata su lame e dardi TRC (110) - nessun effetto TRC (90) - 1d100 -20 sulla TCVI TRC (70) - 1d100 sulla TCVI TRC (50) - 1d100 +20 sulla TCVI Fallimento - Morte in 3-30 minuti per crisi epilettiche e occlusione delle vie respiratorie
Gullarin	71 mo	*	pipistrello/polv. <i>Contatto</i>	5-tc-S	◆ estratto dal pelo di un particolare pipistrello. Viene essiccato e fatto interagire con reagenti alchemici per poi essere ridotto ad una polvere nera che irrita e brucia la pelle TRC (100) - nessun effetto TRC (85) - 1d100 -10 sulla TCVE TRC (70) - 1d100 sulla TCVE TRC (55) - 1d100 +10 sulla TCVE Fallimento - 1d100 +20 sulla TCVE

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP.	CODICI	DESCRIZIONE/EFFETTO
Habet	41 mo	*	scorpione/Liquid. <i>Ingestione</i>	5-a-D	◆ distillato ottenuto dal veleno dello scorpione. Viene fatto decantare fino ad ottenere un liquido incolore e insapore che porta lentamente alla pazzia nell'arco di 1-100 settimane (TR 90)
Haszak Illithid	<u>1500 mo</u> 6000 mo	*	cervello/liquido <i>Inoculazione</i>	9-u-S	◆ distillato molto particolare e molto complesso, estratto dai lobi frontali del cervello degli "Illithid". Una volta estratto il liquido viene trattato fino ad ottenere un composto alchemico molto potente da utilizzare contro gli usufruttori di magia e psionici TRC (160) - nessun effetto TRC (140) - inibizione tiro incantesimi/poteri psionici (-25%) per 1-10 ore TRC (120) - inibizione tiro incantesimi/poteri psionici (-50%) per 1-10 ore TRC (100) - inibizione tiro incantesimi/poteri psionici (-75%) per 1-10 ore Fallimento - Interiorizzazione degli incantesimi, il potere dell'incantesimo o del potere psionico si ritorce contro chi lo usa.
Hulmiikak	57 mo	*	veleno/succo <i>Ingestione</i>	8-s-D	◆ estratto dal pungiglione delle formiche "Hulmiis". Viene trattato fino ad ottenere un succo lattiginoso TRC (110) - nessun effetto TRC (90) - perdita parziale della vista (-30%) per 1 ora TRC (70) - perdita parziale della vista (-40%) per 1 giorno TRC (50) - perdita parziale della vista (-50%) per 1 settimana Fallimento - perdita permanente della vista
Idra nera	850 mo	*	veleno/liquido <i>Inoculazione</i>	9-f-O	◆ neurotossina ad azione lenta estratta da un pesce oceanico multicolore. Viene trattata fino ad ottenere una pasta di colore verde scuro adatta ad essere utilizzata su lame o dardi - il suo effetto si prolunga per 3-30 giorni e diventa attivo solo quando viene a contatto con l'adrenalina (quindi in situazioni di stress come combattimento, fermento ecc.); ogni volta si dovrà superare un TR o perdere temporaneamente 2-20 punti alla Forza e all'Agilità (recuperabili con la velocità di 2 punti al giorno a Caratteristica) (TR 120) <i>nb.: la perdita dei punti è cumulativa</i>
Igturfas	210 mo	1-10 round	sangue/polvere <i>Ingestione</i>	9-u-G	◆ estratto dal sangue del serpente "Iguri". Viene essiccato e trattato fino ad ottenere una polvere marrone TRC (100) nessun effetto TRC (85) - ritardo mentale temporaneo (-1d10 al Ragionamento) per 1 giorno TRC (70) - ritardo mentale temporaneo (-3d10 al Ragionamento) per 3 giorni TRC (55) - ritardo mentale temporaneo (-5d10 al Ragionamento) per 1 settimana Fallimento - ritardo mentale permanente
Jegga	92 mo	*	pipistrello/pasta <i>Inoculazione</i>	5-tf-S	◆ estratto dagli organi di pipistrello. Viene trattato e misciato con reagenti alchemici fino ad ottenere una pasta di colore marroncino scuro adatta all'utilizzo con lame e dardi. Infigge 1-100 PF (BV +35)
Jitsu	34 mo	*	mollusco/liquido <i>Ingestione</i>	4-tc-O	◆ estratto dal mollusco "Jitsu". Viene trattato sicamente e poi viene distillato un liquido incolore - Infigge 5-50 PF (BV +25)
Jitsuty	145 mo	1-10 round	mollusco/pasta <i>Ingestione</i>	6-tf-C	◆ estratto dal mollusco "Jitsu d'acqua dolce". Viene ridotto in poltiglia e fatto riposare per 1 giorno si presenta come crema lattiginosa - Morte in 1-100 round per distruzione delle vie respiratorie (TR 100)
Moourark	80 mo	*	veleno/liquido <i>Ingestione</i>	8-u-S	◆ estratto dal veleno dei pipistrelli "Rark". Viene trattato fino ad ottenere un liquido bluastro - Morte in 1 ora, dissolve le ossa (TR 100)
Morgurth	13000 mo	1-10 round	drago nero/varia <i>Varie</i>	9-tf-A	◆ estratto dal sangue di drago nero è il più pericoloso fra i veleni animali. Può provocare danni sia da ingestione che da contatto ed esiste un solo antidoto contro i suoi effetti il "Laurre" (l'antidoto "Durad" o gli antidoti universali ne rallentano solo gli effetti di 1-10 ore solo se ingerito) e non può essere rimosso magicamente. Viene preparato alchemicamente fino ad ottenere un liquido nero se ingerito o inoculato: TRC (200) - nessun effetto TRC (180) - coma per 1-100 giorni con probabilità del 20% di riportare danni permanenti al cervello (-1-10 punti ragionamento) + 1d100 -20 sulla TCVI TRC (160) - coma per 1-100 mesi con probabilità del 30% di riportare danni permanenti al cervello (-1-100 punti ragionamento) + 1d100 +20 sulla TCVI TRC (140) - coma per 1-100 giorni con probabilità del 40% di riportare danni permanenti al cervello (-5-50 punti ragionamento) + 1d100 +20 sulla TCVI Fallimento - Morte istantanea, il cervello della vittima si scioglie in 1-10 round Se spruzzato o gettato addosso ad un oggetto o vittima: TRC (160) - nessun effetto TRC (140) - 1d100 -20 sulla TCVE TRC (120) - 1d100 sulla TCVE TRC (100) - 1d100 +20 sulla TCVE Fallimento - Morte, per lo shock dato dal dolore in 1-10 round
Nimnaur	23 mo	1-10 round	ragno/liquido <i>Inoculazione</i>	5-tf-F	◆ estratto dal veleno del ragno "Naur". Viene trattato fino ad ottenere un liquido bianco dall'odore acre TRC (90) - nessun effetto TRC (75) - 1d100 -10 sulla TCVI TRC (60) - 1d100 sulla TCVI TRC (45) - 1d100 +10 sulla TCVI Fallimento - 1d100 +20 sulla TCVI
Ondokamba	29 mo	2 round	pipistrello/liquido <i>Ingestione</i>	4-f-S	◆ estratto dal pipistrello "Kam". Viene trattato con reagenti alchemici per ottenere un liquido verde - Tramuta 1-4 appendici della vittima in pietra (TR 80)

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP.	CODICI	DESCRIZIONE/EFFETTO
Olath Elghluth <i>Flagello nero</i>	1000 mo 5000 mo	1-10 round	sangue/liquido <i>Ingestione</i>	9-tf-S	◆ composto estratto principalmente dal sangue di maschio Drow e mischiato con elementi segreti (gli elementi e la formula sono conosciuti solo dalle alte sacerdotesse di Lolth). Il distillato si presenta come un liquido di colore scuro insapore e inodore TRC (130) - nessun effetto TRC (115) - danni temporanei alla Forza e Agilità (-1-10 punti) TRC (100) - danni temporanei alla Forza e Agilità (-2-20 punti) più 1-10 ore di pazzia TRC (80) - pazzia permanente dovuta alle allucinazioni Fallimento - Morte in 1-10 ore di allucinazioni estreme
Rorkandiis	82 mo	*	saliva/pasta <i>Inoculazione</i>	7-tf-M	◆ estratto dalla saliva del falco "Huster". Viene trattato fino ad ottenere un pasta che fa perdere le cartilagini ossee (TR 100)
Salkin	310 mo	1-10 round	rana/pasta <i>Inoculazione</i>	8-tc-G	◆ Estratto dalla pelle essiccata di una particolare rana morta. Viene trattata fino ad ottenere una pasta di colore verde adatta ad essere utilizzata su lame e dardi TRC (120) - nessun effetto TRC (100) - 1d100 -20 sulla TCVI TRC (100) - 1d100 sulla TCVI TRC (80) - 1d100 +20 sulla TCVI Fallimento - Morte istantanea per massiccio attacco cardiaco
Sarnumen	110 mo	4 round	pelle/liquido <i>Ingestione</i>	8-tc-O	◆ estratto dalla pelle dell'anguilla "Numen". Viene trattato fino ad ottenere un liquido blu - Causa attacchi epilettici per 1-10 ore al termine dei quali si riceve -40 alle manovre per 1-10 giorni (BV +80)
Shirolos	35 mo	*	veleno/liquido <i>Inalazione</i>	5-tf-C	◆ estratto dal corpo dei bachi "Shir". Viene distillato fino ad ottenere un liquido che a contatto con l'aria diventa un gas (6 metri di diametro per 2-20 round) che induce una trance suggestiva che limita le percezioni e i movimenti (-100 al ai tiri manovra) per 3-30 round (TR 90)
Sinisir uth Lozyr	1400 mo	1-10 round	ghiandola/liquido <i>Ingestione</i>	9-f-O	◆ liquido distillato dalla ghiandola pineale dalla testuggine "Nisir uth". Viene trattato fino ad ottenere un liquido nero e aspro. Questo veleno è ricercato da alcune organizzazioni arcane che lo usano come prova all'interno dell'Ordine TRC (180) - dona 2-20 punti permanenti al bonus della caratteristica Ragionamento TRC (160) - nessun effetto TRC (140) - sottrae 1d10 punti temporanei alla caratteristica Ragionamento per 1-10 giorni TRC (100) - sottrae 2d10 punti temporanei alla caratteristica Ragionamento per 3-30 giorni TRC (80) - sottrae 2d10 punti permanenti alla caratteristica Ragionamento Fallimento - Pazzia suicida, l'individuo cercherà in tutti i modi di uccidersi e non smetterà finché non ci sia riuscito (agli occhi di chi guarda il suo aspetto sembrerà calmo e determinato)
Spider venom	107 mo	1-10 round	veleno/pasta <i>Inoculazione</i>	7-u-F	◆ estratto dalla ghiandola velenifera dei ragni giganti. Viene mescolato e trattato con alcune parti delle interiora del ragno fino ad ottenere una pasta scura adatta ad essere utilizzata con lame e dardi TRC (120) - nessun effetto TRC (100) - febbre (-30 ai tiri manovra) per 1-10 ore TRC (100) - febbre (-50 ai tiri manovra) per 1-100 ore TRC (80) - febbre (-75 ai tiri manovra) per 1-100 ore Fallimento - Paralisi per 1-10 ore
Ssinss Rigg Lueth Dolce <i>vittoria</i>	150 mo 800 mo	*	veleno/pasta <i>Inoculazione</i>	7-u-S	◆ estratto dalla pelle di una particolare rana cieca che vive presso i laghi del sottosuolo. Viene trattato fino ad ottenere una pasta denso color rosa scuro adatta per essere utilizzata con lame e dardi - Paralizza la vittima per 1-10 minuti (TR 110)
Surluk	95 mo	4 round	lisca/fluido <i>Ingestione</i>	7-tc-O	◆ veleno estratto dalle spine di pesce "Surn". Viene trattata con reagenti alchemici fino ad ottenere un liquido lattiginoso TRC (120) - nessun effetto TRC (100) - perdita della sensibilità di lingua e dita per 1-10 minuti TRC (100) - perdita della sensibilità di lingua e dita per 1-100 minuti TRC (80) - perdita della sensibilità di lingua e dita per 1-10 ore Fallimento - perdita permanente delle sensibilità alle dita e alla lingua
Symk arg wy	18 mo	*	veleno/liquido <i>Ingestione</i>	6-f-O	◆ estratto dalla pelle del pesce "Wyg". Viene distillata fino ad ottenere un liquido incolore - Fa perdere completamente capelli e peli in maniera permanente (BV +50)
Thrang	30 mo	*	glande/succo <i>Ingestione</i>	7-u-G	◆ liquido estratto dal glande della pantera. Viene distillato fino ad ottenere un liquido di colore giallastro - Fa diventare daltonici (TR 100)
Thrayniis	210 mo	3 round	sangue/liquido <i>Ingestione</i>	7-a-P	◆ viene estratto dal sangue delle pulci "Aynic". Viene trattato fino ad ottenere un liquido marrone insapore - Paralisi per 2-20 ore (BV +50)
Vemaak	31 mo	*	organi/polvere <i>Ingestione</i>	6-tc-P	◆ estratto dal pungiglione dei calabroni "Larn". Viene triturato e pestato fino ad ottenere una polvere nera inpalpabile - Perdita dell'udito per 1-10 giorni (TR 100)

NOME	COSTO	TEMPO	FORMA/PREP.	CODICI	DESCRIZIONE/EFFETTO
Venorik Ogglin <i>Nemico silenzioso</i>	<u>300 mo</u> 1100 mo	1-10 round	veleno/liquido <i>Varie</i>	9-u-S ◆	<p>estratto dall'anguilla gigante "Lil abil venorik". Viene trattato fino ad ottenere un liquido incolore che può essere usato sia a contatto che per ingestione. Le matrone Drow lo utilizzano stendendolo sopra ai cofanetti che contengono oggetti preziosi</p> <p>se ingerito o inoculato TRC (120) - nessun effetto TRC (100) - 1d100 -20 sulla TCVI TRC (100) - 1d100 sulla TCVI TRC (80) - 1d100 +10 sulla TCVI Fallimento - 1d100 +20 sulla TCVI e Paralisi permanente degli arti inferiori</p> <p>spruzzato o gettato addosso ad un oggetto o vittima TRC (110) - nessun effetto TRC (90) - 1d100 -20 sulla TCVE TRC (100) - 1d100 -10 sulla TCVE TRC (80) - 1d100 sulla TCVE Fallimento - 1d100 +10 sulla TCVE e Paralisi temporanea degli arti venuti a contatto con il veleno per 1-10 ore</p>
Wek baas	120 mo	1-100 round	pesce/liquido <i>Inoculazione</i>	9-u-O ◆	<p>estratto dall'aculeo velenifero del pesce "Weka". Viene distillato fino ad ottenere un liquido incolore</p> <p>TRC (100) - nessun effetto TRC (85) - sonno profondo per 1-10 minuti (-50 alla percezione al risveglio per 1-10 minuti) TRC (70) - sonno profondo per 1-10 ore (-75 alla percezione al risveglio per 1-10 ore) TRC (55) - sonno profondo per 3-30 Ore (-100 alla percezione al risveglio per 1-10 ore) Fallimento - totale paralisi per 1-100 ore (-100 alla percezione al risveglio per 1-100 ore)</p>
Z'ress D'lil Orbb <i>Forza del ragno</i>	<u>300 mo</u> 900 mo	3 giorni	veleno/liquido <i>Ingestione</i>	9-tc-S ◆	<p>estratto da 6 tipi di ragno gigante diversi è un veleno subdolo che attacca le vittime nell'arco di tre giorni con sintomi di spossatezza. Viene trattato fino ad ottenere un liquido incolore dal sapore aspro (di solito viene mescolato con cibi speziati) - Febbre e convulsioni che possono portare alla morte per 1-10 giorni (-100 ai tiri manovra e si subiscono 2-200 PF al suo apice l'ultimo giorno) (BV +60)</p>