

Veleni e droghe

Additional Credits

Creatore:

*Devon Darkbane
Hypnotic Shadow*

Supervisore:

Maedhros

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® game by E. Gary Gygax and Dave Arneson and on the new edition of the DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison. D&D, DUNGEONS & DRAGONS, and DUNGEON MASTER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc.

Come leggere i composti

All'inizio vi è il nome del veleno o della droga con una breve descrizione: da chi è stata scoperta, che uso se ne fa, come viene creata. Per le droghe e i veleni alchemici è riportata tra parentesi la CD della prova di Alchimia per crearli.

Tipo: è il metodo di assunzione, può essere per *Ferimento* (tramite spada o ago avvelenato), *Ingestione* (nel cibo o nelle bevande), *Inalazione* (respirata) o *Contatto* (è sufficiente che la sostanza tocchi una parte

di pelle scoperta). A fianco tra parentesi vi è la CD del Tiro Salvezza sulla Tempra che bisogna superare per negare o dimezzare gli effetti della sostanza (NB: se il soggetto è consenziente questo TS si considera automaticamente fallito). Come al solito vale il fatto che gli effetti secondari della sostanza si hanno a fronte di un nuovo TS da superare dopo un minuto come riportato sulla Guida del Master.

Effetto Iniziale: è l'effetto iniziale della sostanza sull'organismo del soggetto se questi fallisce il TS.

Effetto Secondario: è l'effetto secondario, se presente, della sostanza sull'organismo del soggetto se fallisce il secondo TS.

CD per preparare: la prova di Alchimia e/o Artigianato (veleni) necessaria per distillare il composto.

Prezzo: è il costo per dose della sostanza. Tale costo può essere diverso a seconda del luogo in cui tale sostanza viene cercata.

Consigli tattici: applicazioni tipiche del veleno consigliate dall'autore stesso.

Effetti Collaterali: sono gli effetti indesiderati, soprattutto delle droghe, che hanno luogo alla fine dell'effetto o anche durante.

Overdose: in questo paragrafo viene riportato cosa accade in caso di overdose, o di assunzione di altra sostanza prima di un certo ammontare di tempo.

Assuefazione: si divide in *Nulla*, *Bassa*, *Media*, *Alta*, *Altissima*. Si tratta di un Tiro Salvezza che il soggetto deve superare, di norma sulla Volontà, per evitare di cadere nei tentacoli della droga. Se il TS fallisce il soggetto si considera assuefatto, subirà le penalità solo se supera il suo periodo di Saziamento; solo superando con successo 2 tiri consecutivi su assuefazione, la cui CD aumenta di +2 per ogni giorno oltre la soglia di Saziamento, il soggetto riesce ad "uscire dal tunnel". I tiri salvezza sono giornalieri.

Gli effetti dell'assuefazione sono i seguenti:

Assuefazio	Saziamen	Danni
ne	to	
<i>Nulla</i>	-	-
<i>Bassa</i>	14 giorni	1d3 Sag
<i>Media</i>	7 giorni	1d3 Sag+1d2 For
<i>Alta</i>	3 giorni	1d3 Sag+1d2 For+1d3 Des
<i>Altissima</i>	1 giorno	1d3 Sag+1d2 For+1d3 Des+1d3 Cos

I punti caratteristica persi sono temporanei e si recuperano al ritmo di 1 per giorno di riposo

Autore: L'autore del veleno.

Veleno	Tipo	Effetto I	Effetto II	Costo	Sottotipo
Acquagialla	Ingestione CD 18	2d6 Cos	2d6+2 Cos	600 mo	Veleno
Acqua mortale	Ingestione CD 18	1d6+2 Cos	Paralisi	300 mo	Veleno
Ammazza-elfi	Ferimento CD15/19	3d6pf/3d8Cos	2d6pf/2d8 Cos	350/4000mo	Veleno
<i>Arsenico</i>	Ingestione CD 13	1 Cos	1d8 Cos	120 mo	Veleno
Bacio della locusta demoniaca	Ferimento CD 17	2d12pf	Cecità	400-700 mo	Veleno
Bacche e Fiori di Pok	N.a./N.a.	speciale	speciale	100-500mo	Antidoto
Bacche di Akat	Ingestione CD 14	4d4 For	3d4 Des	200mo	Veleno
Belthar	Ingestione CD 13	speciale	speciale	8 mo	Droga
<i>Bile di drago</i>	Contatto CD 26	3d6 For	0	220-1700mo	Veleno
Booster	Ingestione CD 17	speciale	speciale	1500 mo	Droga
Braka	Inalazione CD 13	speciale	-	10-100 mo	Droga
Brorn Elghinne	Contatto CD 18	2d8des e for	inabilità	500-1200mo	Veleno
Coma mortale	Contatto/Inalazione CD 16/18	speciale	2d6 int e 2d4 sag	750mo	Veleno
Corsa inarrestabile	Ingestione CD 18	speciale	speciale	1200mo	Droga
Cristallo urticante	Contatto CD 17	speciale	svenimento	300 mo	Veleno
Elendar del'Ilharess	Ingestione CD 26 Vedi testo	1d8 Cos	2d10 Cos	800-2700 mo	Veleno
Elghinn Belbol	Ferimento CD 19	1d8 Cos	2d8 Cos	350-1500 mo	Veleno
<i>Essenza d'ombra</i>	Ferimento CD 17	1 For*	2d6 For	250 mo	Veleno
<i>Estratto di loto nero</i>	Contatto CD 20	3d6 Cos	3d6 Cos	2500 mo	Veleno
Fiele endodermico di Vermeiena	Ingestione/Ferimento CD 20	speciale	Speciale	450 mo	Veleno
Fiore del deserto	Ingestione/Contatto CD 20/20	sonno	-	300-900mo	Veleno
Fluido di morte	Contatto CD 18	speciale	speciale	280-500mo	Veleno
<i>Foschia di demenza</i>	Inalazione CD 15	1d4 Sag	2d6 Sag	1500 mo	Veleno
<i>Fumi di othur bruciato</i>	Inalazione CD 18	1 Cos*	3d6 Cos	2100 mo	Veleno
Fumo dell'Ispirazione	Inalazione CD 19	speciale	-	90mo	Droga
Fumo della Fratellanza	Inalazione CD 20	speciale	-9 Ts volontà	150 mo	Droga
<i>Fungo velenoso striato</i>	Ingestione CD 11	1 Sag	2d6 Sag+1d4 Int	180 mo	Veleno
Fuoco liquido	Contatto CD 16 Vedi testo	2d6+2 pf	1d3+2 Des	300 mo	Veleno
Fuoco vivo	Ferita CD 17/Ingestione CD 19	speciale	speciale	700mo	Veleno
Gel Conservante	Ingestione/Ferimento CD 12	paralisi	1d3 Des	500 mo	Veleno
Gemma della forza	Ingestione CD 21	0	speciale	1300 mo	Droga
Gemma di Lancia aculei	Ingestione CD 12	sbronza	speciale	290 mo	Droga
Gocce di Freddo	Ingestione CD 16	speciale	speciale	900 mo	Droga
Gocce di Fuoco	Ingestione CD 12	bruciori	speciale	650 mo	Droga
Gomma del cobra	Inalazione CD 15 (Vedi Testo)	speciale	speciale	450 mo	Veleno
Haszak	Ferimento CD 17	speciale	-	1500-6000mo	Veleno
Idra nera	Ferimento CD 18	speciale	-	850mo	Veleno
Illusione	Ferita CD 18/13	speciale	-	300mo	Droga
Incenso della visione	Inalazione CD 19	speciale	speciale	600-1800mo	Droga
Incubo ricorrente	Inalazione CD 25	-	speciale	150 mo	Veleno
Ladoreh	Ingestione CD 12	speciale	speciale	10 mo	Droga
<i>Lama di morte</i>	Ferimento CD 20	1d6 Cos	2d6 Cos	3000 mo	Veleno
Macchia d'ombra	Ferimento CD 20	1d4 liv.	cecità	6500 mo	Veleno
Malvrilax	Ingestione/Ferimento CD 15/19	speciale	-	550 mo	Veleno
Melassa delle ombre	Ingestione (Vedi testo)	allegria	speciale	400 mo	Veleno
Mielata urticante	Contatto CD 19	paralisi	2d6 Cos	18 mo	Veleno
<i>Muschio di id</i>	Ingestione CD 14	1d4 Int	2d6 Int	125 mo	Veleno
Nettare del berserker	Ingestione CD 19	speciale	speciale	180-900mo	Droga
Nettare di Kola	Ferita/Contatto CD 20/20	2d6 Des	2d4 Sag	30-200mo	Veleno
<i>Nitharit</i>	Contatto CD 26	3d6 For	0	1500 mo	Veleno
Nuvola della verità	Ingestione/Ferimento (Vedi testo)	speciale	speciale	250 mo	Veleno
Og'elendar del'Ilharess	Ingestione CD 26	1d8 Cos	2d10 Cos	800-2700mo	Veleno
Olath Elghluth	Ferimento CD 20	speciale	2d6 For e Des	1000-5000 mo	Veleno
<i>Olio di sangue verde</i>	Ferimento CD 13	1 Cos	1d2 Cos	100 mo	Veleno
<i>Olio di Taggit</i>	Ingestione CD 15	0	privo di sensi	90 mo	Veleno
Pasta di loto nero	Ingestione CD 19	speciale	speciale	200 mo	Droga
<i>Pasta di Radice di malyss</i>	Contatto CD 16	1 Des	2d4 Des	500 mo	Veleno
Pietralampo	Ingestione CD 18	speciale	speciale	1500 mo	Droga
<i>Polvere di lich</i>	Ingestione CD 17	2d6 For	1d6 For	250 mo	Veleno
Polvere di Loto Azzurro	Ingestione/Inalazione CD 12/18	speciale	speciale	70 mo	Droga

Veleno	Tipo	Effetto I	Effetto II	Costo	Sottotipo
Polvere di Loto Bianco	Inalazione CD 19	speciale	speciale	300 mo	Droga
Polvere di Loto Giallo	Inalazione CD 15	speciale	speciale	150 mo	Droga
<i>Polvere di rapinatore oscuro</i>	Ingestione CD 18	2d6 Cos	1d6 Cos + 1d6 For	300 mo	Veleno
<i>Polvere di unghie</i>	Inalazione CD 15	1 Car	1d6 Car + 1 Car*	1000 mo	Veleno
Prisma Mentale	Ingestione CD 20 Vedi testo	speciale	speciale	2350 mo	Veleno
PsicoBruco	Ingestione CD 16 Volontà	speciale	-	150 mo	Droga
<i>Radice di terinav</i>	Contatto CD 16	1d6 Des	2d6 Des	750 mo	Veleno
<i>Residuo di foglia sassone</i>	Contatto CD 16	2d12 pf	1d6 Cos	300 mo	Veleno
Sangue del dragone	Inalazione (Vedi testo)	speciale	speciale	1300 mo	Veleno
<i>Sangue di Radice</i>	Ferimento CD 12	0	1d4 Cos+1d3 Sag	100 mo	Veleno
Sangue di Troll	Ingestione CD 15	speciale	speciale	80-2000mo	Droga
Schiuma di Abete	Contatto (Vedi Testo)	paralisi	2d6 Cos	430 mo	Veleno
Sonno ristoratore	Inalazione CD 16	sonno	-	30-150 mo	Droga
Ssinjin Ultrinnan	Ferimento CD 18	speciale	-	150-800mo	Veleno
Ssinssrigg lueth undus	Ferimento CD 19	speciale	speciale	50-100 mo	Droga
Stella del dolore	Ingestione CD 11	speciale	-	70-150 mo	Droga
<i>Succo di cervello di vermeiena</i>	Contatto CD 13	paralisi	0	200 mo	Veleno
Vapori di memoria	Inalazione CD 16/CD 20	sonno	speciale	5000mo	Veleno
<i>Veleno di aspidemera</i>	Ferimento CD 12	0	1d6 For	120 mo	Veleno
<i>Veleno di millepiedi piccolo</i>	Ferimento CD 11	1d2 Des	1d2 Des	90 mo	Veleno
<i>Veleno di ragno medio</i>	Ferimento CD 14	1d4 For	1d6 For	150 mo	Veleno
<i>Veleno di scorpione grande</i>	Ferimento CD 18	1d6 For	1d6 For	200 mo	Veleno
<i>Veleno di scorpione grande</i>	Ferimento CD 18	1d6 For	1d6 For	200 mo	Veleno
<i>Veleno di verme purpureo</i>	Ferimento CD 24	1d6 For	1d6 For	700 mo	Veleno
<i>Veleno di vespa gigante</i>	Ferimento CD 18	1d6 Des	1d6 Des	150 mo	Veleno
<i>Veleno di Viverna</i>	Ferimento CD 17	2d6 Cos	2d6 Cos	3000 mo	Veleno
Velves Brorn	Ferimento CD 20	speciale	-	1200-10000mo	Veleno
Venarik Ogglin	Contatto/Ferimento CD 18/22	speciale	speciale	300-1100 mo	Veleno
Vergine di ghiaccio	Ferimento CD 17	speciale	speciale	950 mo	Veleno
Verme vegetale	Ingestione CD 20	-	speciale	1500 mo	Veleno
Vomito di goblin	Inalazione CD 20	-	speciale	250 mo	Veleno
<i>Whinni Blu</i>	Ferimento CD 14	1 Cos	privo di sensi	120 mo	Veleno
Whol Jivvin	Ferimento CD 18	spasmi	3d10 deb.	20-50 mo	Veleno
Z'ress d'il Orbb	Ingestione CD 25	speciale	speciale	300-900mo	Veleno

Descrizione delle sostanze

Acquagialla

Il veleno si ricava distillando estratti di rare erbe aromatiche e mischiandole con polvere sulfurea e poi aggiungendo del veleno di Viverna, il risultato nonostante il nome è un liquido perfettamente cristallino, quasi del tutto indistinguibile dall'acqua distillata, il veleno allo stato puro è innocuo e si "attiva" solo con acqua.

Ogni dose di veleno contamina 5 metri cubi di acqua.

Tipo: Ingestione CD 18

Effetto iniziale: 2d6 Cos

Effetto secondario: 2d6+2 Cos

CD per preparare: 20

Prezzo: 600mo/dose

Consigli tattici: molto comodo per avvelenare creature acquatiche, che si trovino per lo più in uno specchio d'acqua non eccessivamente grande.

Anche se la sua alta capacità di contaminazione di grandi quantità di acqua fa sì che il suo uso più tipico sia l'avvelenamento di creature acquatiche (vedi

sopra), può essere usato con ottimi risultati con metodi simili all'Acqua mortale, cioè con bevande.

Autore: Hypnotic (assassino-reale@libero.it)

Acqua mortale

È un veleno di tipo alchemico insapore, inodore ed incolore del tutto indistinguibile dall'acqua (prova di Alchimia con CD 28); una volta versato su dei cibi diventa ancora più difficile individuarlo (+5 alla CD di individuare i veleni). Può essere somministrato sia all'interno di cibi oppure semplicemente in acqua.

Tipo: Ingestione (CD 18)

Effetto iniziale: 1d6+2 alla costituzione

Effetto secondario: Paralisi per 1d4 turni.

CD per preparare: 25

Prezzo: 300mo/dose

Consigli tattici: data la sua grande somiglianza con l'acqua, è usanza somministrarlo proprio insieme a delle bevande, ma, dato che i suoi effetti sono istantanei, è consigliabile evitare di usarlo quando ancora si è in presenza della vittima, soprattutto se questa è in compagnia di amici. L'ideale è metterlo

nella borraccia dell'acqua senza farsi vedere e quindi defilarsi.

Autore: Hypnotic (assassino-reale@libero.it)

Ammazza-Elfi

È un veleno alchemico sviluppato dagli alchimisti rinnegati al servizio di Turrosh Mak. È letale per gli elfi, pericoloso per tutte le altre razze. La regina di Celene lo ha bandito e ha messo una taglia di 5000 mo sulla testa degli alchimisti che l'hanno inventato. Il veleno, che funziona su tutti gli elfi (drow compresi) è un liquido viscoso di colore grigio acciaio e dal vago odore di canfora.

Tipo: Ferimento CD 13 (per i non elfi); CD 17 (per gli elfi)

Effetto Iniziale: ad un non elfo il veleno infligge 2d12 danni; ad un elfo 5d4 danni alla Cos.

Effetto Secondario: ad un non elfo 2d4 danni; ad un elfo 3d4 danni alla Cos.

Prezzo: 350 mo/dose (nel Pomarij) – 500 mo/dose (altrove) – 1500 mo/dose (a Celene, dove la regina lo ha bandito)

Autore: Devon

Ammazza-Nani

È un veleno alchemico sviluppato dagli alchimisti rinnegati al servizio di Turrosh Mak. È letale per i nani, pericoloso per tutte le altre razze. I governanti del Principato, della Contea e del Ducato di Ulek lo hanno bandito e hanno messo una taglia di 15000 mo sulla testa degli alchimisti che l'hanno inventato. Il veleno, che funziona su tutti i nani (duergar compresi) è un liquido blu dal forte odore di cinnamomo.

Tipo: Ferimento CD 15 (per i non nani); CD 19 (per i nani)

Effetto Iniziale: ad un non nano il veleno infligge 3d6 danni; ad un nano 3d8 danni alla Cos.

Effetto Secondario: ad un non nano 2d6 danni; ad un nano 2d8 danni alla Cos.

Prezzo: 350 mo/dose (nel Pomarij) – 500 mo/dose (altrove) – 4000 mo/dose (nel Principato, nella Contea e nel Ducato di Ulek)

Autore: Devon

Bacio della Locusta Demoniacca

È un veleno alchemico (Cd 28), che attacca i nervi ottici, inventato dai maghi al servizio di Sua Maestà Xavener I di Ahlissa; e utilizzato dai suoi "agenti". Viene utilizzato, di solito, per quelle che si definiscono "operazioni coperte, bagnate" (o più prosaicamente omicidi di dissidenti politici). La sostanza è pastosa e dal colore verde sporco.

Tipo: Ferimento CD 17

Effetto Iniziale: il veleno infligge 3d12 danni al soggetto (metà se si supera il TS).

Effetto Secondario: dopo 3 round bisogna rifare il TS, poiché il veleno compie la sua azione più pericolosa: causa cecità (al quarto round la vista comincia a calare e qualsiasi bersaglio gode di un quarto di copertura; al quinto round di metà copertura, al sesto di tre quarti e così via, fino alla cecità totale in cui il bersaglio ha copertura totale). La cecità è temporanea e dura per 1d8 giorni (ogni giorno è

concesso il TS se riesce il soggetto torna a vederci, riguadagnando la vista al ritmo di uno step l'ora)

Prezzo: 400 mo/dose (in Ahlissa) – 700 mo/dose (altrove)

Autore: Devon

Bacche e Fiori di Pok

Si ricavano da un rampicante che cresce nelle giungle di Hepmonaland; i fiori sono giallo intenso e le bacche sono blu acceso. Entrambi hanno effetti benefici per gli esseri umani e umanoidi. Le bacche consentono di curare gli avvelenamenti, mentre i fiori aiutano la guarigione. Si dice che le bacche di Pok siano la base degli antidoti che gli Alchimisti della Fratellanza Scarlatta preparano per i loro agenti.

Tipo: Ingestione/Contatto CD n.a/n.a (innocuo).

Effetto Iniziale: le bacche consentono di ritentare il TS contro veleno, se fallito, con un bonus di +2. I fiori se utilizzati da qualcuno con l'abilità Guarire, consentono di stabilizzare un ferito morente e di fargli recuperare 1 pf.

Effetto Secondario: le bacche consentono di ritentare il TS contro veleno, se fallito, con un bonus di +1.

Prezzo: 100 mo/dose (in Hepmonaland) – 500 mo/dose (in Tilvanot) – sconosciuto altrove.

Autore: Devon

Bacche di Akat

Sono delle bacche rosse che derivano dall'omonimo albero nelle giungle di Hepmonaland. Sia fresche che essiccate le bacche sono innocue e hanno un piacevole sapore, ma se vengono mischiate con alcool (anche in minima quantità) divengono rapidamente velenose. Il veleno attacca i muscoli rendendoli flaccidi, ma anche il sistema nervoso rendendo difficoltosa la coordinazione.

Tipo: Ingestione CD 14 (solo se assunte con alcool)

Effetto Iniziale: il veleno infligge 4d4 danni temporanei alla For del soggetto.

Effetto Secondario: il veleno infligge 3d4 danni temporanei alla Des del soggetto

Prezzo: 6ma/bacca (in Hepmonaland) - 40 ma/bacca (in Tilvanot) – 200 mo/bacca (altrove)

Autore: Devon

Belthar

È la foglia di un arbusto selvatico abbastanza comune nella zona attorno a Freeport. Di solito la foglia viene masticata e così rilascia degli stimolanti che riducono la necessità di dormire. Aumenta la salivazione e lascia un sapore acre in bocca, per cui una volta ogni 2 round si è obbligati a sputare un grumo di saliva viola acceso.

Tipo: Ingestione CD 13

Effetto Iniziale: il soggetto necessita della metà delle ore di sonno o di meditazione usualmente necessarie alla sua razza per riposarsi.

Effetto Secondario: macchia i denti di viola.

Prezzo: 8 mo/dose

Effetti Collaterali: il riposo influenza solo il corpo, non la mente, quindi un incantatore non riuscirebbe a memorizzare gli incantesimi per il nuovo giorno usando questa foglia.

Overdose: Nessun effetto.

Assuefazione: Media (TS su Volontà con CD 10)

Autore: Devon

Booster

È una droga creata alchemicamente (CD 29) dai maghi della Fratellanza Scarlatta, come potenziatore mnemonico. Di solito si presenta come una polvere finissima, tagliata con polvere di gesso per diluirla gli effetti, altrimenti troppo potenti, dall'odore caratteristico di cinnamomo, e dal sapore amarissimo. Per renderla più appetibile i maghi della Fratellanza hanno scoperto che mischiandola con miele e facendone delle palline ricoperte di farina, il gusto migliora e gli effetti non si riducono.

Tipo: Ingestione CD 17

Effetto Iniziale: il soggetto sente di avere la mente più lucida e pronta (bonus di 5 punti all'Int e al Car per 1d4 minuti). Tale prontezza non permette, però, di memorizzare più incantesimi, ma permette di aumentare la CD che impone un dato incantesimo.

Effetto Secondario: potenzia i ricordi, il soggetto riesce a richiamare alla memoria, chiaramente, qualsiasi evento della propria vita, oppure ricordarsi esattamente cosa c'era scritto su un grosso tomo (non magico) letto anni prima.

Prezzo: 220 mo/dose (nelle cittadelle della Fratellanza Rossa) – 1700 mo/dose altrove

Effetti Collaterali: il soggetto, al termine dell'effetto deve superare un TS su Tempra (CD 16) o rimanere stordito per 1d2 ore.

Overdose: se vengono prese 2 "pastiglie" prima che siano trascorse 48 ore, o se presa pura, il soggetto deve superare un TS su Volontà (CD 20) o, nel primo caso, perdere 1d6 punti d'Int permanenti, nel secondo subire permanentemente gli effetti dell'incantesimo *regressione mentale*.

Assuefazione: Alta (TS su Volontà con CD 18)

Autore: Devon

Braka

È un allucinogeno ricavato dalle ghiandole luminose di uno strano pesce che vive nelle profondità del Nyr Dyv; ma che, soprattutto in primavera, risale a quote più accessibili per riprodursi. L'allucinogeno che si ottiene viene di solito usato dalle classi meno abbienti, di grandi città quali Greyhawk o Hardby, dove questa droga è considerata fuorilegge.

La sostanza viene bruciata in grandi narghilè e il fumo derivante viene inalato. In certi quartieri, la Braka viene "tagliata" e questo ne riduce notevolmente il costo, anche se gli effetti sono minori e di minore durata.

Tipo: Inalazione CD 13

Effetto Iniziale: il soggetto una volta inalato il fumo, viene sopraffatto da strane visioni e sensazioni per 1d3 ore. Il soggetto è come sotto l'influsso di un incantesimo *Immagine maggiore*, e crede che ciò che vede sia reale, ma non sarà mai così astrusa da negare le leggi fisiche. Con la Braka "tagliata" il periodo di effetto della sostanza si riduce a 1d10 minuti; e le illusioni sono paragonabili agli effetti di un incantesimo di *Immagine silenziosa* per il resto vale quanto detto per la versione "pura".

Effetto Secondario: nessuno.

Prezzo: 100 mo/dose (di norma) – 10 mo/dose (nei quartieri più poveri in versione "tagliata")

Effetti Collaterali: il soggetto, al termine dell'effetto deve superare un TS su Tempra (CD 17) o rimanere Nauseato per 1d4 ore.

Overdose: se si eccede con la dose o se ne consuma più di una la giorno; il soggetto deve fare un TS su Tempra (CD 18) o subire una perdita permanente di 1d8 punti di Sag..

Assuefazione: Alta (TS su Volontà con CD 16)

Autore: Devon

Brorn Elghinne ("Sorpresa Mortale")

È un veleno mortale usato spesso dai drow poco prima degli assalti ai casati rivali. Si ottiene dalle spore di un piccolo fungo rosso sangue chiamato "Siltrin Caler" ("divora carne") che cresce nelle caverne un tempo ricche di radiazioni magiche. I maghi drow usano degli schiavi *charmati* per raccogliere le spore di questo fungo che attacca voracemente tutta la materia organica, inviandoli nelle zone di infestazione e poi rinchiudendoli in speciali gabbie di vetro in attesa che le spore abbiano consumato completamente gli schiavi (comprese le ossa) e divengano quiescenti. Da tali spore viene distillato un potente veleno che, a contatto con l'aria, diviene gassoso e che attacca il sistema nervoso centrale delle vittime interferendo con gli ordini che il cervello invia agli arti.

Tipo: Contatto CD 18

Effetto Iniziale: è un veleno ad azione rapidissima nello stesso round in cui il soggetto ha fallito il TS (entro 5 punti dalla CD) esso subisce 2d8 danni a Des e For per un periodo di 2d10 giorni. Se il soggetto fallisce il TS di 5 o più punti rispetto alla CD la perdita di punti caratteristica è permanente.

Effetto Secondario: al termine dell'effetto il soggetto è Inabilitato per 3d10 ore.

Prezzo: 500 mo/dose (nelle città Drow) – 1200 mo/dose (in superficie)

Autore: Devon

Coma Mortale

È un gas nervino di origine alchemica; gli alchimisti di luz sono riusciti a produrne grandi quantità e a racchiuderle dentro speciali sfere di vetro molto grandi (per uso esclusivo con macchine d'assedio). Il composto è fatto in parte da zolfo e in parte con il sangue di alcuni demoni ed è estremamente letale, anche se non inalato, in quanto viene rapidamente assorbito anche attraverso la cute. Il gas è di colore giallo sporco ed è più pesante dell'aria.

Tipo: Contatto/Inalazione CD 16/18

Effetto Iniziale: per 2d4 ore il soggetto colpito da questo gas respira affannosamente e perde completamente la coordinazione dei muscoli volontari (2d8 danni temporanei alla Des e alla For ogni 10 minuti).

Effetto Secondario: il gas causa anche la perdita di 2d6 punti Int e 2d4 punti Sag.

Prezzo: 750 mo/dose

Autore: Devon

Corsa Inarrestabile

È una sferetta di colore giallo intenso e morbida (una specie di caramella), creata alchemicamente (CD 26), che permette di correre più velocemente. Se si esagera con la dose si rischia di dover correre senza potersi mai fermare, al quadruplo della velocità normale per molte ore, rischiando di perdere la vita per sfinimento o esplosione del cuore. Appena ingoiata, questa sferetta, produce una scarica di adrenalina che stimola i muscoli volontari delle gambe.

Tipo: Ingestione CD 18

Effetto Iniziale: senso di euforia.

Effetto Secondario: si può correre per un numero di round pari al proprio mod di Cos al quadruplo della velocità anche in armatura pesante, quintuplo se con armatura leggera o senza armatura.

Prezzo: 1200 mo/dose

Effetti Collaterali: al termine dell'effetto il soggetto è Esausto.

Overdose: se viene ingerita un'altra sferetta prima che siano passate altre 24 ore dall'assunzione precedente, il soggetto comincerà a correre (senza TS per impedirlo) alla massima velocità possibile (quadruplo della velocità base se ingombrato, quintuplo della velocità base se non ingombrato) per un numero di ore pari alla propria costituzione. Quindi crollerà a terra stremato per la fatica: in questo caso dovrà superare un TS su Tempra (CD 25) per non morire, a causa dell'esplosione del cuore, ma anche se lo supera la sua costituzione si dimezzerà (temporaneamente) e il soggetto non sarà assolutamente in grado di muoversi fino a che non si sia riposato per almeno 24 ore consecutive. La costituzione si recupera ad un ritmo di 1 punto per giorno.

Assuefazione: Alta (TS su Volontà con CD 14)

Autore: Devon

Cristallo urticante

È una polvere di colore arancio acceso che provoca una forte reazione allergica, si ricava da un particolare tipo di minerale reperibile soprattutto nelle miniere naniche abbandonate nei dintorni di Ravens Bluff. La polvere è piuttosto densa con un peso specifico pari a quello della comune roccia.

Tipo: contatto CD 17

Effetto iniziale: il veleno provoca istantaneamente bolle e vesciche sulla pelle del soggetto, che avrà il movimento dimezzato e 1d4+1 danni alla destrezza. Inoltre questo primo effetto infligge 2d6+2 danni urticanti (considerati danni debilitanti). Come effetto aggiuntivo il bersaglio è nauseato per 1d3 round se non riesce in un secondo tiro salvezza sulla tempra.

Effetto secondario: il soggetto sviene per 20-Cos turni.

CD per preparare: 18

Prezzo: 300mo/dose

Consigli tattici: usando dei guanti ed indossando abiti pesanti (vanno benissimo gli abiti da esploratore) si può lanciare addosso al nemico una manciata di questo veleno mirando, ad esempio, agli occhi. Non solo il veleno permetterà di fuggire, ma anche di tornare

indietro dopo un minuto per vedere se è svenuto e, nel caso, dargli il colpo di grazia.

Autore: Hypnotic (assassino-reale@libero.it)

Elendar del'Iilharess ("Tradimento della Matrona")

È il veleno più usato dalle Matrone Madri e da coloro che devono superare il Chwidevbrill (la Prova del Tradimento, uno dei test che Lolth pone ai suoi fedeli). Estratto dalle spore di un particolare fungo chiamato Mrimm, che cresce solo vicino alle mura dei templi di Lolth (o dove la dea decide di farlo crescere, così si crede), deve essere fatto sedimentare nel corpo della vittima (occorrono almeno 8 dosi perché diventi letale) e la somministrazione non deve essere più ravvicinata di 2 dosi ogni 15 giorni. Dal momento che i Drow sono una razza molto sospettosa è facile intuire che l'utilizzo efficace di questo veleno è visto come un segno del favore della dea ragno. Il suo nome implica anche che, per usarlo correttamente, occorra il potere e la sottigliezza di una Matrona Madre. Dopo l'ultima somministrazione il veleno agisce rapidamente facendo soffocare la vittima a causa dell'ingrossamento e dell'irrigidimento dei muscoli della gola. Di solito si presenta come un liquido incolore dal leggero odore di menta.

Tipo: Ingestione CD 26 (da farsi dopo l'ultima dose somministrata)

Effetto Iniziale: 1d8 danni alla Cos.

Effetto Secondario: 2d10 danni alla Cos.

Prezzo: 800 mo/dose (nelle città Drow) 2700 mo/dose (in superficie)

Autore: Devon

Elghinn Belbol ("Dono Mortale")

È un veleno estratto dalle ghiandole velenifere di un particolare millepiedi mostruoso enorme, chiamato "Venorik Elghinn" ("Morte Silente"), che vive nelle profondità del Sottosuolo, e raffinato per aumentarne la potenza. Viene di solito usato dai nobili delle casate Drow per gli omicidi di rivali o consanguinei. Di solito si presenta come una sostanza molto viscosa dall'odore pungente, adatta ad essere spalmata su lame o sulle punte dei dardi.

Tipo: Ferita CD 17

Effetto Iniziale: 1d8 danni alla Cos.

Effetto Secondario: 2d8 danni alla Cos.

Prezzo: 350 mo/dose (nelle città Drow) – 1500 mo/dose (in superficie)

Autore:

Devon

Fiele endodermico di Vermeiena

È un veleno ricavato mescolando sangue di Testuggine dragona con una secrezione delle ghiandole del vermeiena. Il risultato, mischiato con acqua, è una sostanza pastosa e bluastra che deve essere messa al sole per sei giorni all'interno di ampole di argento; alla fine di questi giorni assume una consistenza molto liquida e assomiglia tantissimo a una pozione curativa, anche come odore. Infatti, se identificato con la magia, sembrerà proprio una pozione di cura ferite leggere.

Tipo: Ingestione/Ferimento CD 20

Effetto iniziale: senza tiro salvezza la vittima guadagna 1d8+1 pf temporanei che permangono per 8 ore.

Effetto secondario: si manifesta 8 ore dopo l'effetto primario, quando il veleno si è diffuso in tutto il sistema circolatorio e inizia ad affiorare verso l'esterno del corpo; la vittima vedrà comparire sotto la pelle strane macchie bluastre di diametro ed intensità variabile. Se fallisce il Tiro salvezza la sostanza reagisce con i muscoli e forma mezzo centimetro sotto la pelle uno strato viscoso di sostanza blu, che dopo 10 minuti si indurisce completamente paralizzando il soggetto.

Questo effetto debilitante dura ben 10 ore, tuttavia la vittima può provare lo stesso a muoversi riuscendo in una prova di forza con CD 15 e subendo 1d6 danni normali, se la vittima si sposta camminando e compie una azione standard che richieda anch'essa movimento, è necessario tirare due volte.

CD per preparare: 20

Prezzo: 450mo/dose

Consigli tattici: la miglior soluzione per colpire con questo veleno (oltre ovviamente ad usarlo sulle armi per ferimento) è, come si anticipava nella descrizione, venderlo a ignare vittime, magari morenti, come pozioni curative, utilizzando le ampole in cui di solito si trovano le pozioni, oppure, meglio ancora, farlo trovare come parte di tesori nei luoghi che i vostri avversari stanno esplorando.

Dopo che è stato bevuto si può aspettare 8 ore e poi fare visita alla vittima, armati di coltello.

Autore: Hypnotic (assassino-reale@libero.it)

Fiore del deserto

È un veleno molto potente che si estrae da particolari fiori di cactus che fioriscono solo una volta ogni 2 anni. Gli alchimisti del Thay, per renderli efficaci in pieno devono farli essiccare per circa un anno.

Il veleno viene anche chiamato **sonno perenne** perché causa una giornata intera di sonno.

Tipo: Ingestione/Contatto CD 20/20

Effetto Iniziale: il soggetto crolla addormentato per un giorno intero (come per l'incantesimo *sonno*, solo che non ha limite ai DV, ne sono affetti anche gli elfi e il soggetto non si può svegliare calciandolo).

Effetto Secondario: nessuno.

Prezzo: 300 mo/dose (nel Thay) – 900 mo/dose (al di fuori del Thay)

Autore: Devon

Fluido di Morte

È un composto alchemico (CD 28) che, se versato su un cadavere, lo riduce rapidamente in uno scheletro, corrodendo completamente la carne, i muscoli e i tendini e trasformandoli in calcio. Fu scoperto la prima volta da Taddeus Cook un necromante al servizio di sua maestà Ivid V, ma a tutt'oggi non si sa che fine abbia fatto tale necromante. Se versato addosso ad un essere vivente può essere mortale. Il composto è di colore ambrato e puzza fortemente di uovo marcio.

Tipo: Contatto CD 18

Effetto Iniziale: il soggetto, se vivente, per 1d8 round, perde 1d4 punti ferita a round (1/2 se supera il TS); se è già morto la sua carne, i suoi organi e muscoli, sono consumati dal composto in un round.

Effetto Secondario: il soggetto, se vivente, subisce 2d6 punti di danno alla Des e Cos quando il veleno

intacca i muscoli e gli organi interni; se invece è un cadavere il composto trasforma la materia organica in calcio che si fissa sulle ossa rendendole più resistenti (+3 alla CA).

Prezzo: 280 mo/dose (nella città di Rauxes) – 500 mo/dose (altrove)

Autore: Devon

Fumo dell'Ispirazione Tumultuosa

È una droga ottenuta da un piccolo fiore rosso sangue a forma di campanula, che cresce solo nei luoghi dove sono state combattute sanguinosissime battaglie, facendo essiccare i petali in un luogo buio e asciutto. Una volta essiccati i petali possono essere fumati come normale erbapipa.

Tipo: Inalazione CD 19

Effetto Iniziale: una volta inalata la droga, il soggetto sperimenta visioni multicolori e caotiche a cui si abbandona totalmente e comincia a creare qualcosa con qualsiasi materiale a disposizione (bonus su prove di artigianato/professione legate all'arte di +20 per 1d4 ore). la cui bontà dipende dalla CD che ha superato con la prova di artigianato/professione.

Effetto Secondario: Nessuno.

Prezzo: 90 mo/dose

Effetti Collaterali: annulla completamente le percezioni sull'ambiente circostante del soggetto (malus di 6 punti alla Sag temporanei che svaniscono quando termina l'effetto). Il soggetto, tuttavia, mentre è sotto gli effetti della droga non si accorge di altre creature nei paraggi (può essere sgozzato o derubato senza che se ne accorga) e se nei dintorni ci sono oggetti o posti pericolosi (finestre, armi, bestie feroci, mostri...) può rischiare di danneggiarsi da solo (buttarsi dalla finestra, impugnare una spada dalla parte della lama, baciare un orco sulla bocca, abbracciare una tigre,...).

Overdose: nessun pericolo.

Assuefazione: Alta (TS su Volontà con CD 18)

Autore: Devon

Fumo della Fratellanza

È una droga, sviluppata dai maghi della Fratellanza Scarlatta, che si ottiene bruciando le foglie di un arbusto che cresce nelle giungle di Hepmonaland, simile al tabacco. Se viene inalato dà una sensazione di pace e rilassatezza e aumenta le prestazioni fisiche, ma annulla completamente la volontà. Finché si respira il fumo, si obbedisce totalmente e incondizionatamente al proprio padrone (una qualsiasi creatura che abbia utilizzato almeno due round a convincere il soggetto che lui è il suo padrone). Se si smette di respirare tale droga si tossisce e rantola per un'ora (-4 a For, Des, Int), ma poi si è liberi dagli effetti della droga. I punti persi si riguadagnano al ritmo di 1 al giorno.

La Fratellanza ha anche sviluppato speciali contenitori (conchiglie di molluschi marini a tenuta stagna) che vengono portati sulla schiena e, con appositi respiratori, permettono di far inalare tale droga 24 ore al giorno (i contenitori vengono ricaricati ogni 8 ore).

Tipo: Inalazione CD 20

Effetto Iniziale: sensazione di pace e rilassatezza; aumento delle prestazioni fisiche: bonus di +6 alla For

www.gdritalia.org

e di +4 alla Cos, si può agire, compiendo un'azione parziale, fino a -10pf, dopodiché si cade a terra morti.

Effetto Secondario: annulla completamente la volontà: malus di -9 ai TS su Volontà.

Prezzo: 150 mo/dose

Effetti Collaterali: Nessuno

Overdose: Nessun pericolo.

Assuefazione: Nessuna

Autore: Devon

Fuoco Liquido

Questo veleno viene preparato con un procedimento alchemico simile a quello usato per creare il Fuoco dell'alchimista, ma un po' più complicato. È comunemente conservato in ampolle di vetro sigillate e si presenta come un liquido di colore rosso-arancio, con sfumature gialle turbinanti e con la stessa densità del tè. Ha tutte le proprietà di un liquido, però a contatto con tessuti organici viventi si comporta come un potente acido infiammabile. Se resta a contatto con l'aria per più di 10 minuti assume una consistenza collosa.

Tipo: Contatto (nessun tiro salvezza per l'effetto primario, CD 16 per l'effetto secondario)

Effetto iniziale: il soggetto subisce 2d6+2 danni da fuoco.

Effetto secondario: il soggetto subisce 1d3+2 danni temporanei alla destrezza.

CD per preparare: 23 (se si fallisce la prova di 5 o più punti il veleno esplode infliggendo 2d6 danni da fuoco)

Prezzo: 300mo/dose

Consigli tattici: oltre a poter essere benissimo lanciato mirando agli occhi, alcune applicazioni più subdole sono le seguenti: dato che il veleno funziona a contatto solo con tessuti organici, potrebbe essere utile metterlo su oggetti che la vittima sicuramente toccherà. Il problema resta il colore vistoso, ma per ovviare a questo lo si può versare, di nascosto durante la notte ad esempio, all'interno di armature e/o vestiti pesanti, in modo che la mattina sia collosa e quando la vittima indosserà il suo equipaggiamento sia colpita. Può essere una buona idea mandare qualcuno ad attaccare la vittima durante la notte di modo che sia costretta a vestirsi in fretta e difficilmente noti qualcosa di strano nel suo equipaggiamento.

Autore: Hypnotic (assassino-reale@libero.it)

Fuoco Vivo

È un veleno puramente Alchemico (CD 30) che si presenta come un liquido azzurrino, ed è stato creato dagli alchimisti al servizio della potente gilda degli assassini di Greyhawk. Viene utilizzato, di solito, quando il bersaglio *deve* morire in modo spettacolare. Si sa che gli assassini, a volte, lo congelano facendogli assumere la forma di ago da cerbottana, con cui poi colpiscono la vittima. Il veleno una volta iniettato non ha effetti, ma se viene in contatto con acqua o alcool si genera una reazione fortemente esotermica che porta a far esplodere e incendiare il soggetto.

Tipo: Ferita CD 17/Ingestione CD 19

Effetto Iniziale: il soggetto deve superare un TS su Volontà (CD 20) o sarà preso da una sete irrefrenabile; bevendo subirà 2d20 di d10 danni.

Effetto Secondario: se si supera il TS su Volontà il veleno si raccoglie nello stomaco e obbliga il soggetto ad effettuare nuovamente il TS ogni 2 round con la CD aumentata di 1.

Prezzo: 700 mo/dose

Autore: Devon

Gel conservante

Questo veleno si presenta in forma di piccolo cubetto di consistenza semisolido come il burro, ma di colore verde cupo, e si ricava da un estratto di fungo. Di per sé non è un veleno potentissimo, però ha la particolarità di sciogliersi se mischiato con una dose di un altro veleno liquido, rendendo il veleno così trattato di consistenza gelatinosa e dandogli una colorazione verdastria. In questo modo i due veleni mescolati si possono conservare per un tempo indefinito, a patto che non siano esposti per più di un'ora al sole.

Quando viene usato in combinazione con un altro veleno, il gel conservante ha l'effetto di alzare la CD del Tiro salvezza di +1, senza però applicare i suoi normali effetti (primario e secondario). Se si applica su un oggetto metallico, il veleno, sia da solo che in soluzione, torna ad uno stato liquido-viscoso.

Tipo: Ingestione/Ferimento CD 12

Effetto iniziale: il soggetto è paralizzato per 1d3 round.

Effetto secondario: 1d3 danni alla Des

CD per preparare: 18

Prezzo: 500mo/dose

Consigli tattici: è consigliabile utilizzarlo esclusivamente, o quasi, in combinazione con altri veleni liquidi, i cui effetti siano molto potenti. Anche se può risultare comodo per avvelenare pugnali e altre lame, è molto meglio usarlo per le frecce, mettendo qualche dose del veleno, in forma di composto gelatinoso, in un doppio fondo della faretra, oppure anche in un apposito astuccio fissato ad una balestra. Dopo aver intinto il proiettile si può colpire la vittima da molto lontano mantenendosi ben nascosti.

Autore: Hypnotic (assassino-reale@libero.it)

Gemma della forza

È una fra le più pericolose droghe alchemiche (CD 19) e si presenta di solito come una piccola gemma di colore rosso (può essere scambiata per un rubino molto piccolo). Agisce sui muscoli volontari (non il cuore quindi), dando loro una potenza sovrumana (per 1d4 ore), che si manifesta progressivamente, ma può portare anche a danni permanenti.

Tipo: Ingestione CD 21

Effetto Iniziale: nessuno.

Effetto Secondario: nel primo round in cui si mettono in movimento uno o più muscoli, tali muscoli si gonfiano fino a forza 22, nel secondo crescono fino a forza 26, nel terzo fino a forza 30, nel quarto esplodono. Per ogni round che si passa in perfetta immobilità (nessun movimento, CA con un malus di -5), i muscoli decrescono di una categoria, fino a tornare normali.

Prezzo: 1300 mo/dose

www.gdritalia.org

Effetti Collaterali: al termine dell'effetto il soggetto è Inabile per 1d4 minuti.

Overdose: in caso di Overdose, o di assunzione entro 24 ore dalla precedente, anche rimanendo perfettamente immobili i muscoli si gonfiano fino a scoppiare. Il soggetto in questo caso subisce 3d6 danni permanenti a Forza e Destrezza, e 1d8 permanenti alla Costituzione. Il soggetto inoltre deve superare un TS su Tempra (CD 15) o morire per i massicci danni subiti.

Assuefazione: Altissima (TS su Volontà con CD 18)

Autore: Devon

Gemma lancia aculei

Questa polvere finissima si ottiene dalle gemme delle foglie dei Lancia aculei (Thornslingers), che vengono raccolte con grandi rischi all'inizio della primavera. Se la polvere viene sciolta in un liquido anche solo leggermente alcolico dà un'ebbrezza simile a quella provocata da una sbronza, ma, oltre a ciò, ogni 5 round una caratteristica a caso tra Forza, Costituzione, Destrezza e Carisma cresce o decresce. Al termine dell'effetto si cade in un sonno profondissimo da cui ci si sveglia con tutte le caratteristiche a livelli normali e i sintomi di un dopo-sbronza.

Tipo: Ingestione CD 12

Effetto Iniziale: sbronza, -4 al TxC, alla CA, e ai danni; si deve superare una prova di Des ogni round (CD 15) o cadere a terra proni.

Effetto Secondario: per 10 minuti, ogni 5 round, una caratteristica a caso tra For, Des, Cos e Car cresce o decresce di 1d4-2 punti (valgono anche i punti negativi).

Prezzo: 350 mo

Effetti Collaterali: al termine dell'effetto il soggetto cade in un sonno profondissimo da cui si sveglia con i sintomi di un dopo-sbronza (-2 CA e TxC). Se il soggetto è un incantatore deve superare una prova di Concentrazione (CD 17) per memorizzare e/o lanciare un incantesimo durante la giornata.

Overdose: se viene assunta una seconda dose di tale droga entro le 24 ore gli effetti collaterali aumentano di 2 (-4 CA e TxC, CD prova di Concentrazione 19)

Assuefazione: Bassa (TS su Volontà con CD 6)

Autore: Devon

Gocce di Freddo

Si ottengono trattando alchemicamente la bile dei Remohoraz, che si trovano tra i ghiacci delle terre dei Barbari del ghiaccio.

Una di queste gocce può causare freddo intenso agli arti, rischio di blocco intestinale e rischio di morte per ipotermia.

Tipo: Ingestione CD 16

Effetto Iniziale: freddo intenso agli arti (-2 a Des)

Effetto Secondario: perdita di 1d4 punti ferita e malus di -2 a BAB, iniziativa, TS e CA.

Prezzo: 900 mo

Effetti Collaterali: per 8 ore il soggetto ottiene una resistenza al freddo pari a 20.

Overdose: se viene ingerita un'altra goccia prima che l'effetto sia terminato o prima che siano passate 8 ore dall'assunzione precedente, il soggetto deve superare

un TS su Tempra (CD 22) o subire 3d8 danni a For, Des e Cos, a causa dell'ipotermia.

Assuefazione: Media (TS su Volontà con CD 10)

Autore: Devon

Gocce di Fuoco

Si ottengono trattando alchemicamente le ghiandole luminose di una particolare specie di scarabei di fuoco giganti, che si trovano nelle profondità delle giungle di Hepmonaland.

Una volta ingoiate due di queste gocce si hanno violenti bruciori di stomaco (con rischio di ulcera), febbre e sudorazione abbondante.

Tipo: Ingestione CD 16

Effetto Iniziale: violenti bruciori di stomaco.

Effetto Secondario: perdita di 1d4 punti ferita e malus di -2 a BAB, iniziativa, TS e CA.

Prezzo: 650 mo

Effetti Collaterali: per 8 ore il soggetto ottiene una resistenza al fuoco pari a 15.

Overdose: se vengono ingerite altre 2 gocce prima che l'effetto sia terminato o prima che siano passate altre 8 ore dall'assunzione precedente, il soggetto deve superare un TS su Tempra (CD 22) o subire 2d4 danni (1d4 permanente e 1d4 temporaneo) alla Cos, a causa dell'ulcera che si genera.

Assuefazione: Nessuna

Autore: Devon

Gomma del Cobra

Questo veleno si presenta come una piccola sferetta di materiale simile alla gomma, di colore verde marcio (una dose è grande quanto un proiettile per frombola) e si prepara con un miscuglio di minerali, veleno di scorpione gigante e di cobra. È assolutamente innocuo finché la temperatura dell'ambiente rimane sotto i 25°C°, ma quando si supera detta temperatura inizia ad evaporare creando esalazioni tossiche, che sono comunque inodori, nel raggio di 1,5 m.

Tipo: Inalazione CD 15 effetto primario/ CD 12-18 effetto secondario (vedi testo)

Effetto iniziale: il soggetto comincia ad avere un respiro affannoso e subisce 1d3 danni temporanei alla costituzione.

Effetto secondario: il soggetto riesce solo ad espirare, non può più inspirare e dopo un round inizia a soffocare (seguire le normali regole del soffocamento). Se egli rimane nel raggio di azione del veleno il tiro salvezza è contro una CD 18 e soffoca fino a che non muore, se invece si allontana oltre 1,5 m dal punto di origine del gas il tiro salvezza è contro CD 12 e gli effetti del soffocamento durano solo 1d8+2 rounds.

CD per preparare: 23

Prezzo: 450mo/dose

Consigli tattici: poiché il veleno si attiva solo con una temperatura relativamente elevata, è consigliabile usarlo in estate o in regioni calde. Una buona tattica è introdursi di notte nell'abitazione della vittima, attaccare numerose sferette gommose per riempire l'ambiente di esalazioni (meglio se in stanze non troppo grandi, in modo tale che non si possa allontanare troppo), preferibilmente in un luogo in cui

si è sicuri che resterà per un po' di tempo (un classico esempio è la scrivania di un mago). L'innalzamento della temperatura durante il giorno farà il resto.

Per sicurezza è consigliabile anche rimanere camuffato in zona per sentire dalle voci dei popolani se si ha avuto successo.

Autore: Hypnotic (assassino-reale@libero.it)

Haszak ("Illithid")

Questo composto alchemico è uno dei segreti meglio custoditi dalle casate drow. Non è un veleno nel senso stretto del termine, ma è una pozione altamente efficace contro maghi e psionici. È inutile dire che le Matrone Madri e le alte Sacerdotesse di Lolth che sono a conoscenza del segreto per crearlo, adorano la sottile crudeltà e la poeticità della materia prima, gli alchimisti drow hanno infatti scoperto che, utilizzando una parte specifica dei lobi frontali del cervello di un Illithid, si ottiene un composto dagli effetti stupefacenti. La sostanza si presenta solitamente come un liquido molto viscoso di colore nero brillante. Il prezzo esorbitante è dovuto sia agli effetti che alla rarità della materia prima.

Tipo: Ferimento CD 17

Effetto Iniziale: se il soggetto è un mago, il composto agisce come un incantesimo di regressione mentale per quanto riguarda tutti gli aspetti. Se invece il soggetto è uno psionico la pozione causa il probabile "malfunzionamento" dei loro poteri per 1d10 ore, vale a dire che ogni volta che lo psion prova ad attivare i suoi poteri, facendo il tiro per imporre la CD, con un risultato di dado da 2 a 8 il potere ha una "fiammata di ritorno": lo psion subisce gli effetti che voleva provocare all'avversario, oppure, se il potere serviva per potenziarlo o curarlo subisce 2d8 danni temporanei all'abilità necessaria all'attivazione di quel potere. Se il risultato è 1 lo psion subirà 2d8 danni a tutte le caratteristiche che utilizza per attivare i suoi poteri).

Effetto Secondario: nessuno.

Prezzo: 1500 mo/dose (nelle città Drow) – 6000 mo/dose (in superficie)

Autore: Devon

Idra Nera

È una neurotossina ad azione lenta che si ottiene dalle ghiandole velenifere di un pesce multicolore, il quale si trova nelle acque attorno al dominio dei Baroni del Mare. Gli alchimisti, per estrarlo e lavorarlo, usano dei particolari guanti, rinnovandoli spesso, poiché basta una minima ferita perché il veleno entri in circolo. Tale tossina si concentra nel fegato, e compie la sua azione mortale solo quando viene in contatto con adrenalina.

Tipo: Ferimento CD 18 (da farsi al momento del ferimento)

Effetto Iniziale: anche se il soggetto fallisce il TS sembrerà che non gli accada nulla, ma da quel momento, per 2d12 giorni, ogni volta che il soggetto subirà uno stress, entrerà in combattimento, o sarà ferito, dovrà superare il TS iniziale oppure perdere 1d4 punti in For e 1d4 Des, inoltre la sua velocità si ridurrà a 3m a causa degli spasmi muscolari che lo colpiranno.

Effetto Secondario: nessuno.

Prezzo: 850 mo/dose

Autore: Devon

Illusione

Questo veleno è stato sviluppato dagli alchimisti che lavorano per la Gilda delle Ombre, la gilda di ladri e assassini di Hardby, e viene ricavato da un fungo rosato che cresce sulle cortecce degli alberi nei dintorni della città (Alchimia CD 19). La droga causa uno stato confusionale nel soggetto lasciandolo estremamente esposto alle suggestioni.

Tipo: Ferita CD 18 (umani); CD 13 (altre razze)

Effetto Iniziale: allucinazioni uditive e visive nel soggetto che durano per 3d20 minuti; in questo lasso di tempo il soggetto è molto più vulnerabile alle suggestioni e agli ammalamenti (-7 punti, temporanei, alla Sag)

Effetto Secondario: nessuno

Prezzo: 300 mo/dose (Hardby e Greyhawk)

Effetti Collaterali: al termine dell'effetto il soggetto è Confuso per 1d10 minuti e deve superare un TS su Volontà (CD 14 umani; CD 10 altre razze) o perdere permanentemente 1 punto Sag.

Overdose: se viene somministrata altra droga prima che siano trascorse 24 ore, al termine dell'effetto della seconda assunzione il soggetto deve superare un TS su Tempra (CD 19 umani; CD 15 altre razze) o subire 1d8 danni permanenti alla Saggiezza.

Assuefazione: Nessuna

Autore: Devon

Incenso della Visione

Fu scoperta per errore dai maghi Baklunish affiliati alla chiesa mentre stavano cercando di potenziare l'incenso della meditazione per i loro chierici. La droga che ottennero è una polverina iridata che altera la vista del soggetto, il quale diventa in grado, così, di vedere le aure di oggetti, persone, creature e animali.

Tipo: Inalazione CD 19

Effetto Iniziale: il soggetto vede dei lampi multicolori esplodergli davanti agli occhi (-4 Des e Sag) per 1d4 round.

Effetto Secondario: al termine del disorientamento il soggetto è in grado di vedere una delle seguenti categorie (determinata casualmente dal DM):

1. l'aure magica di un oggetto (se sono presenti più aure il soggetto vede solo quella più potente)
2. l'aure magica di un oggetto (se sono presenti più aure il soggetto le vede tutte)
3. l'aure dell'allineamento delle persone/animali/creature che circondano il soggetto
4. solo il sangue delle persone/animali/creature che circondano il soggetto
5. solo le aure delle emozioni delle persone/animali/creature che circondano il soggetto
6. solo un determinato tipo di creature (umani, insetti, angeli,...)
7. il vero aspetto di creature/oggetti/persone alterato magicamente
8. i pensieri delle persone/animali/creature che circondano il soggetto (solo quelli superficiali)
9. si vede il mondo come un'immagine al negativo
10. il soggetto è completamente cieco



www.gdritalia.org

Prezzo: 600 mo/dose (a Zeif) – 1800 mo/dose (altrove)

Effetti Collaterali: al termine dell'effetto il soggetto è Frastornato per 2d8 ore.

Overdose: se viene inalata altra droga prima che siano trascorse 24 ore, al termine dell'effetto della seconda assunzione il soggetto deve superare un TS su Tempria (CD 30) o divenire permanentemente mente cieco e un altro su Volontà (CD 22) o perdere 2d10 punti in intelligenza (permanentemente).

Assuefazione: Alta (TS su Volontà con CD 16)

Autore: Devon

Incubo ricorrente

Il metodo di preparazione di questo veleno è piuttosto singolare: consiste semplicemente nel prendere un estratto da un fungo allucinogeno piuttosto comune, farlo reagire all'interno di una ampolla insieme alla linfa di una pianta tropicale (0,5 litri /20 g di fungo) e dopo averli mescolati aspettare che si formi un precipitato sul fondo del contenitore di vetro. Proprio questo precipitato è la dose di veleno. Una volta fatta essiccare si presenta come una polvere molto fine quasi gassosa, che ha una area di effetto di 20 cm e normalmente si tiene in fiale sigillate. Deve essere somministrato su creature viventi addormentate; sugli elfi fa in modo che si addormentino, ma la difficoltà sta nell'avvelenarli.

Tipo: Inalazione, TS su Volontà CD 25

Effetto iniziale: nessuno

Effetto secondario: se il soggetto non riesce nel tiro salvezza, al suo risveglio si considera come se non avesse riposato nemmeno un'ora, anche se avesse dormito 8 ore o più.

CD per preparare: 16

Prezzo: 150mo/dose

Consigli tattici: se somministrato con una certa continuità, può essere efficace con chiunque (il mancato sonno alla lunga è nocivo), tuttavia il massimo effetto si ottiene con gli incantatori che hanno bisogno di riposo per recuperare gli incantesimi.

Autore: Hypnotic (assassino-reale@libero.it)

Ladoreh

È la foglia di una pianticella comune nelle zone temperate. Ha un orribile gusto di bile, ma viene masticata poiché rilascia degli agenti che riducono la probabilità di rimanere incinte. Le fanciulle la prendono quando è primavera e stanno fuori la sera ed è noto che le prostitute cercano sempre di avere almeno una piantina da tenere nelle loro stanze.

Tipo: Ingestione CD 12

Effetto Iniziale: il soggetto, se femmina, corre minori rischi di rimanere incinta in seguito ad un rapporto sessuale (in termini di gioco da 5 a 20 il soggetto non rimane incinta, da 1 a 4 sì; normalmente da 1 a 10 il soggetto rimane incinta da 11 a 20 no).

Effetto Secondario: dà mal di testa e bruciori di stomaco (-3 a prove di Concentrazione o prove che richiedano molta attenzione).

Prezzo: 10 mo/dose

Effetti Collaterali: provoca un aumento del desiderio sessuale (TS su Volontà contro CD 12 o il soggetto

tenterà di "adescare" il primo esponente del sesso opposto che le capita a tiro).

Overdose: nessun effetto.

Assuefazione: Bassa (TS su Volontà con CD 4)

Autore:

Devon

Macchia d'Ombra

È un veleno alchemico (Alchimia CD 25) che si presenta come un liquido nero molto viscoso. Viene usato solamente sulle armi, che macchia in modo indelebile, poiché galleggia sugli altri liquidi e quindi non è utilizzabile per avvelenare cibi e bevande. Si dice che tale veleno sia estratto direttamente dal semipiano delle ombre e che procurarsi i suoi ingredienti sia oltremodo pericoloso.

Tipo: ferimento CD 20

Effetto Iniziale: perdita di 1d4 livelli (TS standard dopo 24 ore per confermare).

Effetto Secondario: cecità

Effetti Collaterali: se la vittima viene portata a 0 livelli o DV diviene un'Ombra (vedi il Manuale dei Mostri) sotto il controllo dell'assassino (in questo caso la cecità non si applica).

Prezzo: 6500mo

Autore: Devon

Malvrilax

È un veleno alchemico creato dagli alchimisti di Furiondy (nonostante i pochi fondi disponibili) per contrastare il "Coma Mortale", ma si suppone sia stato usato anche dagli "agenti" del duca Bennal Tyneman, all'insaputa di Re Belvor, per "ammorbire" alcune divisioni dell'esercito di Iuz. Questo veleno infatti provoca rilassatezza muscolare. Il veleno si presenta come un'emulsione di liquido azzurro con pagliuzze dorate (il composto va agitato prima dell'uso) e può essere sia ingerito che utilizzato sulle armi.

Tipo: Ingestione/Ferimento CD 15/19

Effetto Iniziale: tutti i muscoli volontari del soggetto si rilassano, così che non è più in grado di sollevare una qualsiasi arma e persino di stare in piedi (-6 punti in For e soggetto a terra indifeso, la Des precipita a 0).

Effetto Secondario: nessuno.

Prezzo: 550 mo/dose

Autore: Devon

Melassa delle ombre

Si prepara dall'estratto di succo di Nerafoglia, una pianta simile all'alloro che però cresce vicino a delle cascate nel Sottosuolo e una volta all'anno, in Estate, produce dei frutti simili a dei pompelmi, ma di colore nero.

L'estratto è un liquido mieloso rossastro, molto zuccherato, che rende i cibi particolarmente gustosi, aumentando molto il loro naturale sapore. Se messo su cibi o in bevande viene assorbito completamente e rende la loro colorazione più accesa. Con una dose si può avvelenare 1dm³ di cibo o circa 1 litro di bevande; si dissolve invece in acqua, che funge anche da antidoto.

Tipo: Ingestione TS speciale (vedi testo)

Effetto iniziale: il soggetto si sente sempre più felice ed allegro. Per questo primo effetto non c'è nessun tiro salvezza.

Effetto secondario: l'allegria gradualmente degenera fino in euforia estrema fino ad arrivare dopo un'ora al collasso; la vittima deve superare 2 tiri salvezza sulla tempra: il primo contro CD 20, se fallisce cade in un sonno comatoso per 1d3 ore al termine delle quali deve superare il secondo tiro salvezza con CD 15 o il veleno infligge 4d6 danni alla Costituzione.

CD per preparare: 18

Prezzo: 400mo/dose

Consigli tattici: essendo un veleno adatto per banchetti, una buona tattica è fingersi cuochi (qualche grado nell'abilità Professione (cuoco) potrebbe essere utile) e servire un pasto ricco alle vittime, in modo che mentre brindano felici siano avvelenate più volte e difficilmente se ne accorgano. Dato che l'acqua è un antidoto non va servita assolutamente in tavola: la si sostituisca con ogni altro tipo di bevande. È consigliabile, inoltre, allontanarsi dalle cucine entro un'ora massimo.

Autore: Hypnotic (assassino-reale@libero.it)

Mielata urticante

Questo veleno si prepara con le secrezioni di una rara specie di afidi che vivono sui Chiomablu della Grande Foresta. La mielata degli insetti è il veleno quasi allo stato puro, che però deve essere fatto reagire con estratti alchemici per ottimizzarne gli effetti. Una volta preparato si presenta come miele di colore grigio-argenteo.

Tipo: Contatto CD 19

Effetto iniziale: il soggetto è paralizzato per 2d6 round, a causa dell'allergia provocata dalla mielata.

Effetto secondario: il soggetto subisce 2d6 danni alla Cos.

CD per preparare: 18

Prezzo: 650mo/dose

Consigli tattici: si tratta di un buon veleno da cospargere con attenzione sulla armi da taglio, nel caso ci si trovi coinvolti in un combattimento. In questo modo si può subito fuggire una volta colpito l'avversario. Un impiego piuttosto subdolo è cospargere la parte interna delle maniglie delle porte dell'abitazione della vittima.

Autore: Hypnotic (assassino-reale@libero.it)

Nettare del berserker

È una droga alchemica (CD 16), creata dagli oscuri alchimisti al servizio di Iuz per rendere più "interessanti" i combattimenti tra prigionieri e mostri nell'arena di Dorakaa. Si presenta come un liquido ambrato dal gusto vellutato e frizzante. Il suo effetto è però terrificante: infatti la prima provocazione, vera o presunta, che il soggetto subisce lo fa precipitare in una follia omicida che non si arresta davanti a nulla.

I bonus sono gli stessi di che ha un barbaro/frenzied berserker (Traduzione: berserker furioso) in ira e frenesia, con TS su Volontà (CD 35) per interromperle. La condizione non è permanente, ma si crea una dipendenza totale (TS su Volontà per resistere CD 35, in caso di fallimento il soggetto perde 1d3 punti permanenti di Saggezza).

Gli effetti sono cumulabili sia con l'ira barbarica che con la frenesia del frenzied berserker.

Tipo: Ingestione CD 19

Effetto Iniziale: Senso di calore che dallo stomaco si diffonde nel corpo.

Effetto Secondario: alla prima provocazione (vera o presunta) che il soggetto subisce esso entra in una furia inarrestabile, per la durata di 1d8 round + bonus di Cos (modificato). Gli effetti sono +10 For, +4 Cos, -3 Int e Sag (il soggetto può tentare di contrastarne gli effetti con un TS su Volontà (CD 35))

Prezzo: 180 mo (a Dorakaa) – 900 mo (altrove; in alcune nazioni e città – Furyondy, Greyhawk, Hardby, Asperdi – è considerata fuorilegge)

Effetti Collaterali: al termine dell'effetto il soggetto è Inabile per 4 giorni e deve superare un TS su Volontà (CD 25) o perdere permanentemente 1 punto Sag.

Overdose: se viene ingerita altra droga prima che siano trascorsi i 4 giorni, al termine dell'effetto della seconda assunzione il soggetto deve superare un TS su Tempra (CD 30) o subire 2d10 danni all'intelligenza.

Assuefazione: Alta (TS su Volontà con CD 16)

Autore: Devon

Nettare di Kola

È il nettare dell'omonima pianta nativa delle giungle di Hepmonaland ed è un veleno molto potente che colpisce la vita animale, ma non gli insetti. Viene usato soprattutto dalle popolazioni native di Hepmonaland (Touv, Olman, Suel) per avvelenare le loro armi in battaglia, ma anche dagli Assassini della Fratellanza Scarlatta, per i loro scopi meno nobili.

Tipo: Ferita/Contatto CD 20/20

Effetto Iniziale: il soggetto subisce 2d6 danni temporanei alla Cos.

Effetto Secondario: il soggetto subisce 2d4 danni temporanei alla Sag

Prezzo: 30 mo/dose (in Hepmonaland) – 200 mo/dose (in Tilvanot) – 1200 mo/dose (altrove)

Autore: Devon

Nuvola della verità

Per preparare questo veleno sono necessari sangue di drago verde e un raro tipo di fungo che cresce all'ombra di grandi massi nel deserto dell'Anauroch. Si presenta come un liquido vaporoso bianco (da cui il nome).

Tipo: Ingestione/Ferimento CD 16 per l'effetto primario / vedi testo per l'effetto secondario.

Effetto iniziale: il soggetto è paralizzato ed è considerato come sotto l'effetto dell'incantesimo *Paura*.

Effetto secondario: a questo punto la vittima se non risponde dicendo la verità alle domande che le sono chieste rimane paralizzata per 1d3 round e perde 1 punto di costituzione e 1 di Forza senza avere diritto ad alcun tiro salvezza. Questo effetto dura per 24 ore o fino a che il soggetto non è lasciato libero di dormire almeno 8 ore.

CD per preparare: 20

Prezzo: 250mo/dose

Consigli tattici: catturato un prigioniero, legatelo e somministrategli questo veleno prima di interrogarlo. Siate educati: prima chiedete gentilmente se intende bere da solo, e se così non fosse molto lentamente

legare uno straccio intorno ad uno stiletto (va bene anche un pugnale) di modo che esca fuori solo 1,5cm di lama, quindi immergete l'arma nel veleno e ricoprite la vittima di ferite. Durante l'interrogatorio per assicurarvi che il veleno abbia fatto effetto tenete conto che riduce in maniera sensibile i battiti cardiaci (sotto i 45) e in più compare una macchia rossa sul palmo sinistro della soggetto avvelenato.

Autore: Hypnotic (assassino-reale@libero.it)

Oblio liquido

Questo veleno si presenta come un liquido trasparente con leggeri riflessi verde cupo e si prepara con acqua distillata vicina alla temperatura di congelamento e il succo ricavato dalla triturazione delle foglie di una Taxoidacea Caducifolia, rarissima pianta che cresce vicino a delle sorgenti nel Sottosuolo.

Tipo: Ingestione/Ferimento CD 16 per l'effetto primario/TS su Volontà contro CD 18 per l'effetto secondario

Effetto iniziale: il soggetto cade dopo 15 minuti in un sonno profondo per una ora. E' un sonno molto intenso, ma può comunque essere svegliato da un rumore forte o se qualcuno lo schiaffeggia.

Effetto secondario: il soggetto, se non si era addormentato con l'effetto primario, si addormenta adesso per 1 ora. Se rimane almeno 20 minuti addormentato non si ricorda niente di tutto quello che è successo dall'ultima volta che è andato a letto il giorno prima. Gli sembrerà a tutti gli effetti di essersi svegliato dopo essere andato a letto, anche se quando si sveglia rimane frastornato per 1d3+2 round. Il veleno non lascia alcuna traccia.

CD per preparare: 20

Prezzo: 500mo/dose (la pianta è molto rara)

Consigli tattici: colpire con un ago avvelenato un soggetto che è stato prima sottoposto a torture o interrogatorio in modo che non si ricordi di nulla. Un altro metodo di impiego è colpire, sempre con un ago, una persona di cui si è usata l'identità per compiere un assassinio: quando il soggetto si sveglierà non si ricorderà niente quindi dubiterà persino di se stesso e non sarà sicuro della sua innocenza. Lasciare qualche indizio piuttosto evidente, ma non troppo, che lo incolpi senza ombra di dubbio, aumentando così la difficoltà di eventuali indagini.

Autore: Hypnotic (assassino-reale@libero.it)

Olath Elghluth ("Flagello Nero")

Si dice che la creazione di questo veleno sia stata insegnata alle alte sacerdotesse di Lolth da una Yochlol e che, nella sua composizione, sia integrato anche il sangue dei maschi che si "diplomano" all'accademia di guerra, mischiato con fluidi infernali. Le sacerdotesse custodiscono il segreto con estrema cura e puniscono con una morte atroce chiunque faccia troppe domande su di esso (NB: troppe domande, a volte, significa anche solo chiederne il nome!).

Tipo: Ferita CD 20

Effetto Iniziale: il soggetto sperimenta delle allucinazioni spaventose che possono condurlo alla pazzia o alla morte (gli effetti sono uguali a quelli dell'incantesimo *Allucinazione Mortale* senza la

possibilità di riflettere l'allucinazione). Se il TS riesce il soggetto subisce solo gli effetti secondari.

Effetto Secondario: sia che il soggetto riesca nel TS sia che lo fallisca subisce 2d6 danni temporanei a Forza e Destrezza.

Prezzo: 1000 mo/dose (nelle città Drow) – 5000 mo/dose (in superficie)

Autore: Devon

Paglia gassosa

Il veleno di per se è un aerosol innocuo di colore verde smeraldo, ricavato da un gemma di poco valore, anche se rara, che si trova in alcune vene minerarie del Sottosuolo (soprattutto nella zona di Skullport). La preparazione consiste nel mischiarlo con circa 3 dm³ di paglia e/o fieno, sotto giusta pressione di uno stantuffo, in una campana di vetro isolata da ogni agente atmosferico. L'aerosol, in 24 ore, si deposita lentamente sulla paglia dandole un leggero colore verde acceso (individuabile solo con un prova di osservare con CD 20).

Tipo: ingestione CD 35

Effetto iniziale: il veleno ha effetto solo sugli animali, bestie e bestie magiche, anche se immuni normalmente ai veleni. Sulle altre creature viventi causa solo un leggero mal di testa per 1d3 ore. Come effetto primario l'animale colpito è leggermente indebolito (-1 alla forza) ma dopo un'ora si rimette completamente.

Effetto secondario: dopo un giorno l'animale deve effettuare il secondo tiro salvezza, altrimenti, dopo un numero di ore pari alla sua costituzione, la sua forza e destrezza scendono a 0 ed inizia a perdere 1 punto di costituzione ogni 2 ore. Non è possibile fermare questo terzo effetto nemmeno con mezzi magici, inoltre non ci sono segni apparenti di questo secondo effetto del veleno e per il padrone è difficile accorgersi di qualcosa.

CD per preparare: 21

Prezzo: 400 mo/dose

Consigli tattici: "fate sparire" lo stalliere oppure fatevi direttamente assumere come stalliere ad una locanda, in modo che, quando il paladino che volete minacciare arriva alla locanda, vi farete subito avanti dicendogli che vi occuperete voi della sua cavalcatura (cercate di essere il più gentili possibile dicendo che avete ottime stalle e buon fieno, se è sospettoso invitatelo a vedere le stalle: difficilmente si metterà a controllare il fieno!). Una volta che avete portato il cavallo nella stalla dategli da mangiare la paglia avvelenata. Mandategli il giorno dopo una lettera con una richiesta in denaro (o in oggetti magici) in cambio dell'antidoto.

Autore: Hypnotic (assassino-reale@libero.it)

Pasta di Loto Nero

È una pasta grigiastra ottenuta dai petali del Loto Nero, se masticata trasforma il più santo dei paladini nel più efferato assassino psicopatico. Di solito viene usata nelle arene per rendere più aggressivi e sanguinosi i combattimenti.

Tipo: Ingestione CD 19

Effetto Iniziale: For, Des, Cos e Int del soggetto aumentano di 10 punti; la sua Sag subisce un malus di -10 punti (valgono anche valori negativi).

Effetto Secondario: il soggetto è spinto da una sete di sangue incontrollabile per 1d10+modificatore di Cos (modificato) minuti, e attaccherà, al meglio delle sue possibilità qualsiasi cosa gli si pari davanti.

Prezzo: 200 mo/dose

Effetti Collaterali: al termine dell'effetto il soggetto è esausto e deve superare un TS su Tempra (CD 18) o subire 2d6 danni temporanei alla Cos.

Overdose: se viene ingerita un'altra dose prima che siano passati 1d2 giorni dall'assunzione precedente, il soggetto dovrà superare un TS su Tempra (CD 26) o la sua Saggezza subirà un malus di 8 punti permanenti.

Assuefazione: Altissima (TS su Volontà con CD 22)

Autore: Devon

PietraLampo

Questo cristallo sembra un sassolino, si trova di solito vicino ai filoni di adamantio, è solubile e se ingerito dà una prontezza di riflessi incredibile, rendendo il soggetto in grado di afferrare oggetti e proiettili al volo.

Tipo: Ingestione CD 18

Effetto Iniziale: il mondo intorno al soggetto sembra rallentare.

Effetto Secondario: la Des del soggetto aumenta di 3 punti, e il suo bonus all'iniziativa aumenta di +4 per 1d4 ore.

Prezzo: 150 mo/dose

Effetti Collaterali: al termine dell'effetto il soggetto è Barcollante e scosso da tremiti (-6 punti alla Des e malus di -5 all'iniziativa) per 2d4 round, inoltre invecchia di 1 anno per uso e i capelli si imbiancano.

Overdose: se viene ingerita un'altra dose prima che siano passate 24 ore dall'assunzione precedente, il soggetto dovrà superare un TS su Tempra (CD 26) o verrà scosso da tremiti incontrollabili (-6 punti alla Des e malus di -5 all'iniziativa), che risulteranno permanenti, e invecchierà di 1d10 di d10 anni (si applicano i modificatori negativi per l'età ma non i bonus a Int e Sag)

Assuefazione: Altissima (TS su Volontà con CD 18)

Autore: Devon

Polvere di Loto Azzurro

È una polvere azzurra con riflessi blu notte ottenuta dal polline del Loto Azzurro, trattato con altre sostanze alchemiche per renderlo solubile. Se ingerita, di solito si versa in un bicchiere di vino, aumenta le prestazioni sessuali del maschio di qualsiasi razza.

Il polline allo stato puro, invece, è un potente afrodisiaco.

Gli alchimisti sono soliti raccogliere e lavorare tale polline usando delle speciali maschere di stoffa pesante ritorta in modo da non aspirare "accidentalmente" il polline.

Tipo: Ingestione/Inalazione (CD 12/18)

Effetto Iniziale: il soggetto ottiene un bonus alla Cos di 4 punti, (validi solo ed esclusivamente per determinare la "prestazione"; quindi non utilizzabile in combattimento) per 4d10 minuti. Il polline ha l'effetto di un *filtro d'amore* modificato per 1d10 minuti (il

soggetto sentirà un'irresistibile attrazione sessuale verso un rappresentante del sesso opposto oppure dello stesso sesso secondo le proprie "tendenze").

Effetto Secondario: il soggetto vede tutto quello che lo circonda colorato in azzurro.

Prezzo: 70 mo/dose

Effetti Collaterali: al termine dell'effetto della polvere il soggetto è Esausto (e vorrei ben vedere! [NdA]); al termine dell'effetto del polline...nessun effetto collaterale (almeno non uno visibile in tempi brevi! [NdA]).

Overdose: se viene ingerita un'altra dose di polvere prima che siano passate almeno 2 ore dall'assunzione precedente, il soggetto dovrà superare un TS su Tempra (CD 18) o sua subirà 4d6 danni alla Cos (il cuore potrebbe non farcela). Il polline non ha pericolo di overdose.

Assuefazione: Nessuna.

Autore: Devon

Polvere di Loto Bianco

È una polvere bianca con riflessi dorati ottenuta dai petali essiccati e polverizzati del Loto Bianco. Se sniffata sconvolge la mente, dando immagini psichedeliche e visioni caotiche multicolori cui il soggetto si abbandona totalmente. Le sensazioni vengono aumentate a dismisura, tanto il dolore quanto il piacere. Di solito viene usata dai giovani rampolli annoiati delle famiglie nobiliari.

Tipo: Inalazione CD 19

Effetto Iniziale: il soggetto perde qualsiasi freno inibitore, lanciandosi nei più sfrenati piaceri. Carisma e Costituzione del soggetto aumentano di 5 punti, la sua Saggezza subisce un malus di -6 punti per 1d6 + mod Cos (aumentata) ore.

Effetto Secondario: le sensazioni aumentano a dismisura (In caso di ferita, oltre le ferite normali, il soggetto riceve tanti danni debilitanti quanti sono i PF subiti).

Prezzo: 400 mo/dose

Effetti Collaterali: al termine dell'effetto il soggetto è Frastornato per 1d10 minuti. L'uso prolungato di tale droga obbliga il soggetto a superare un TS su Volontà (CD 16 + 1 per ogni volta che assume droga) o perdere permanentemente 1d6 punti di Sag.

Overdose: se viene sniffata un'altra dose prima che siano passate 24 ore dall'assunzione precedente, il soggetto dovrà superare un TS su Tempra (CD 30) o sua subirà 3d10 danni alla Cos.

Assuefazione: Altissima (TS su Volontà con CD 25)

Autore: Devon

Polvere di Loto Giallo

È una polvere gialla con riflessi rossastri ottenuta dai petali essiccati e polverizzati del Loto Giallo. Se sniffata fa aumentare la forza e l'agilità del soggetto e lo rende meno sensibile ai danni. Si dice sia stata sviluppata dai maghi/alchimisti al servizio di Iuz per rendere le sue armate umanoidi più potenti. Il primo utilizzo di cui si sia avuta notizia si è avuto durante la Grande Crociata.

Tipo: Inalazione CD 15

Effetto Iniziale: il soggetto vede la sua forza e agilità aumentate, acquista infatti un bonus di 1d10 alla For e 1d8 alla Des per 3d10 minuti.

Effetto Secondario: il soggetto acquisisce per lo stesso tempo dell'azione della droga RD 2/-.

Prezzo: 150 mo/dose

Effetti Collaterali: al termine dell'effetto il soggetto è Barcollante per 2d10 minuti. L'uso prolungato di tale droga obbliga il soggetto a superare un TS su Tempra (CD 15 + 1 ogni volta che l'assume) o perdere permanentemente 1d8 punti di Sag.

Overdose: se viene sniffata un'altra dose prima che siano passate 8 ore dall'assunzione precedente, il soggetto dovrà superare un TS su Tempra (CD 30) o sua subirà 2d6 danni alla Cos e 2d8 alla For permanenti.

Assuefazione: Alta (TS su Volontà con CD 14)

Autore: Devon

Prisma Mentale

Si tratta di un veleno bluastro piuttosto viscoso, che si estrae da una graminacea tropicale delle giungle del Chult dopo averne bollito le foglie per qualche minuto. Il veleno è particolare, in quanto agisce come un allucinogeno, ma è molto più pericoloso.

Tipo: Ingestione (CD 20, il secondo tiro salvezza non si applica, vedi testo)

Effetto iniziale: l'effetto primario si applica dopo un'ora: il soggetto cade in un sonno comatoso per 1d3+2 ore. Non è possibile svegliarlo nemmeno con mezzi magici (solo desiderio o miracolo possono avere successo).

Effetto secondario: un minuto dopo che si è addormentato, il soggetto inizia a sognare di trovarsi in un complesso edificio composto da miriadi di dedali e stanze tutte collegate tra loro. Egli deve trovare l'uscita, e per fare ciò basta che attraversi 10 stanze consecutive. Questo, però, non è così semplice dato che per ogni stanza che attraversa è presente un enigma dannoso o una trappola e per riuscire a passare deve trovare la soluzione (prova di intelligenza a CD 20).

Ogniqualvolta non riesce nella prova ha comunque diritto a passare ma perde 1d3 punti di costituzione (nel sogno è danneggiato dalla trappola). Quando è riuscito ad attraversare le 10 stanze il soggetto non corre nessun altro rischio ma rimane comunque addormentato.

CD per preparare: 25

Prezzo: 2350mo/dose

Consigli tattici: dato il tempo di azione relativamente lungo del veleno, è preferibile somministrarlo durante un brindisi dopo cena o all'alba, come ultima bevuta dopo una notte di bisboccia, affinché gli effetti si presentino solo quando la persona è a letto e non destino sospetti. Può essere utile introdursi ugualmente, se possibile, nella camera della vittima e se le trappole mentali non fossero state sufficienti ad eliminarla finire il lavoro con il pugnale.

Autore: Hypnotic (assassino-reale@libero.it)

PsicoBruco

Questa è una "droga" naturale, infatti è un piccolo bruco che vive vicino alle Gnatmarsh, cibandosi di Arbusti Arciere. Se si sente minacciato si raggomitola a palla e può essere ingerito come una comune pastiglia.

Viene digerito in 2 round, in questo lasso di tempo, però, l'insetto cerca di salvarsi emanando potenti onde di energia psichica.

L'effetto cambia a seconda che il soggetto sia uno psionico o meno. Gli psionici conoscono tale insetto e spesso cercano di procurarseli, se esso non li uccide, infatti, potenza i loro poteri mentali.

Tipo: Ingestione CD 16 (TS su Volontà)

Effetto Iniziale: ogni round si deve ripetere il TS, se lo si fallisce. Se il soggetto non è uno psion, il bruco prenderà il controllo del soggetto costringendolo a sventrarsi per permettergli di uscire (il soggetto subirà un critico automatico con il moltiplicatore di critico aumentato di 1); se il soggetto è uno psion, subisce 3d4 danni mentre il bruco si apre la strada ed esce dall'ombelico, per poi andarsene libero. Se il TS riesce, il soggetto può utilizzare le onde di energia psichica. Se il soggetto non è uno psion, l'effetto è quello di poter lanciare un incantesimo *Danza irresistibile di Otto* (senza bisogno di toccare la creatura, per il resto come l'incantesimo omonimo, come se fosse lanciato da uno stregone di 8° livello) per una volta soltanto (ma il TS contro il veleno deve essere ripetuto anche nel round successivo); se il soggetto è uno psionico, egli riesce a sintonizzare tale energia con la propria e questo gli fornisce un bonus di circostanza di +2 alla CD di un potere manifestato durante il 1° round e di +1 durante il secondo.

Effetto Secondario: nessuno.

Prezzo: 150 mo/bruco (solo per gli psion)

Effetti Collaterali: se il PG psionico fallisce il TS, si prende i danni e il bruco esce dall'ombelico (giustificando anche i 3d4 di danno..yup...questo sì che è fantasy [NdA])... poi che ne so... se ne va allegramente e se raccolto può essere riutilizzato.

Assuefazione: Alta (solo per psion, TS su Volontà con CD 18)

Autore: Devon

Sangue del dragone

Questo veleno va conservato in piccole fiale sigillate, si presenta come un denso fumo grigio, con bagliori dorati se esposto alla luce, ed ha una densità più elevata dell'aria. Si ricava facendo evaporare sangue di drago d'oro insieme a rare erbe (per il costo vedi sotto). È efficace solo se somministrato per inalazione a meno di 10cm dal naso su vittime che stanno dormendo.

Tipo: Inalazione (l'effetto primario è automatico, l'effetto secondario non si verifica dopo 1 minuto ma da 2 a 10 minuti più tardi, vedi testo)

Effetto iniziale: la vittima, che già stava dormendo, è sconvolta da terribili incubi in cui si vedrà minacciata da una figura misteriosa, ossia colui che ha somministrato il veleno.

Dopo 1 minuto può provare un Tiro salvezza su Volontà (CD 15) per svegliarsi (la prova va ripetuta ogni minuto che passa). Comunque sia, la vittima si sveglia dopo massimo 10 minuti in preda al panico e sudata. Se vede chi la ha avvelenata, sarà terrorizzata da questa persona come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *Paura*.

Effetto secondario: non appena la vittima si sveglia deve effettuare un Tiro salvezza sulla tempra (contro CD20) altrimenti rimane paralizzata fino all'alba.

CD per preparare: 26

Prezzo: 1300mo/dose +200mo per le erbe rare, che bastano per 5 dosi.

Consigli tattici: questo veleno permette di eliminare un avversario in maniera molto scenica. Se l'assassino rimane nelle vicinanze dopo avere somministrato il veleno, quando la vittima si sveglia lo riconoscerà come la figura misteriosa dell'incubo e, nonostante possa provare a fuggire o ad urlare, rimarrà paralizzato dando tutto il tempo di sgozzarlo lentamente.

Autore: Hypnotic (assassino-reale@libero.it)

Sangue di Troll

È una droga alchemica sviluppata dagli alchimisti al servizio di Turrosh Mak per rendere più potenti le orde di goblin e orchi. La droga viene ottenuta mischiando sangue di troll con reagenti alchemici particolari, che permettono all'intruglio di essere rapidamente assorbito dai tessuti del soggetto. Si dice che Turrosh Mak abbia sacrificato 3 intere tribù di coboldi e goblin per mettere a punto tale intruglio. La droga si presenta come un liquido verde dal gusto di bile. Normalmente i guerrieri di Turrosh Mak ne portano sempre con sé almeno una fialetta.

Tipo: Ingestione CD 15

Effetto Iniziale: una volta ingerita, il soggetto avverte spasmi muscolari in rapida successione (-2 al TxC) per 1 round.

Effetto Secondario: al termine degli spasmi il soggetto ha acquisito, per 3d4 round, la capacità di considerare tutti i danni come debilitanti, e guadagna rigenerazione 5, tipica dei troll.

Prezzo: 80 mo/dose (solo per l'esercito del Pomarij) – 2000mo/dose (in tutte le Flanaess)

Effetti Collaterali: durante l'effetto il soggetto ottiene anche un malus di 4 punti alla Sag; al termine dell'azione della droga qualsiasi danno non ancora curato diventa normale (TS su Tempra (CD 17) per non cadere a terra per il dolore) e il soggetto perde 2d4 punti in For; infine il soggetto è Esausto per 2d8 minuti.

Overdose: se viene ingerita un'altra dose prima che siano passate 16 ore dall'assunzione precedente, il soggetto dovrà superare un TS su Tempra (CD 25) o subirà 2d10 danni alla For e 2d4 alla Sag (questi ultimi permanenti).

Assuefazione: Alta (TS su Volontà con CD 18)

Autore: Devon

Schiama di Abete

Il suo nome deriva dal colore verde scuro, ma è anche detto volgarmente "sputo di ghou". Questo veleno si prepara facendo reagire rare erbe triturate e mischiate insieme a del sangue di troll; quando si aggiunge l'ultimo componente si forma una violenta reazione simile ad una evaporazione che forma una schiuma verdastra, quindi è necessario essere veloci a chiudere l'ampolla. Dopo di ciò è necessario lasciar riposare l'ampolla per 1 ora affinché tutto il liquido si sia trasformato in schiuma. Trascorso questo tempo, se si

apre l'ampolla si forma una nuvola di 4,5x4,5 metri, che viene facilmente trasportata dal vento, ma risulta comunque un po' più pesante dell'aria.

NOTA: questo veleno è particolarmente pericoloso da usare e chiunque non sia competente nell'uso dei veleni o non abbia almeno 10 gradi in Artigianato (Preparare Veleni) vede la sua percentuale di potersi avvelenare aumentata al 10%. (Se fa 1 al tiro per colpire la prova di destrezza è con CD 25).

Tipo: Contatto CD 20 (riflessi) per l'effetto primario / CD 17 (tempra) per l'effetto secondario.

Effetto iniziale: a contatto la schiuma paralizza per 2d4+1 rounds.

Effetto secondario: le esalazioni velenose infliggono 2d6 danni alla costituzione.

CD per preparare: 23

Prezzo: 430mo/dose

Consigli tattici: se siete inseguiti scappate controvento, meglio se in salita, e quando vi trovate ad una certa distanza (circa 20 m dovrebbero essere sufficienti) aprite l'ampolla con il veleno in modo che la nuvola investa gli inseguitori.

Un altro modo di colpire con questo veleno consiste nell'usare delle ampole di vetro opaco o di metallo, mescolarle insieme a delle pozioni fasulle (acqua colorata) e poi fare in modo che le vittime trovino questo "tesoro".

Autore: Hypnotic (assassino-reale@libero.it)

Sonno Ristoratore

È una pianta a foglia stretta che cresce nelle praterie dei Paynim. Se viene bruciata quando è ancora verde sprigiona un fumo denso e oleoso che favorisce il sonno. Se invece viene bruciata secca è molto pericolosa, perché può dare assuefazione in quanto le sostanze tranquillanti che contiene sono troppo concentrate. I Paynim la usano per curare i propri feriti.

Tipo: Inalazione CD 16

Effetto Iniziale: il soggetto cade in un sonno profondo, molto simile al coma, da cui nulla e nessuno possono svegliarlo per 1d10 ore. In questo lasso di tempo il soggetto recupera 1d4 punti ferita ogni 2 ore. Se si commette l'errore di bruciare la pianta secca, la CD aumenta di +5, ma gli effetti iniziali sono identici.

Effetto Secondario: nessuno.

Prezzo: 30 mo/dose (nelle pianure dei Paynim) – 150 mo/dose (altrove – deve essere conservata fresca)

Effetti Collaterali: usando la pianta secca, se il TS fallisce, il soggetto deve superare immediatamente il TS su Assuefazione o acquisire una forma di insonnia che non può essere vinta se non usando tale fumo.

Overdose: Nessuna.

Assuefazione: Nulla (pianta fresca); Altissima (TS su Volontà con CD 20)

Autore: Devon

Ssinjin Ultrinnan ("Dolce Vittoria")

È un veleno che paralizza il sistema nervoso volontario, viene ricavato dalla pelle di alcune enormi rane cieche – chiamate Tril Elghinyrne ("morso mortale") – che vivono vicino ai grandi laghi sotterranei. La loro pelle ha di per sé proprietà allucinogene (l'animale si serve di queste per

cacciare), ma se trattata opportunamente il suo effetto cambia radicalmente. I drow, soprattutto i cacciatori si schiavi, se ne servono per ottenere delle facili catture.

Tipo: Ferita CD 18

Effetto Iniziale: il soggetto diviene totalmente passivo (Int e Sag scendono a 1, For e Des a 0). Il soggetto è cosciente ma inabile a compiere qualsiasi movimento per 3d6 minuti.

Effetto Secondario: nessuno.

Prezzo: 150 mo/dose (nelle città Drow) – 800 mo/dose (in superficie)

Autore: Devon

Ssinssrigg lueth Jiv'undus ("Passione e dolore")

Questa droga è molto apprezzata dalle Matrone Madri, sia nelle loro camere da letto, che nelle camere di tortura. Viene estratta da un fungo fosforescente abbastanza comune e la lavorazione deve essere attenta e accurata, poiché un solo errore potrebbe essere fatale al soggetto e all'alchimista. La droga si presenta come un liquido chiaro di color rubino acceso.

Tipo: Ferita CD 19

Effetto Iniziale: il soggetto rimane paralizzato (For e Des scendono a 0 immediatamente), ma i muscoli e tutte le altre parti del corpo rimangono nell'ultima posizione assunta dal soggetto.

Effetto Secondario: le sensazioni quadruplicano (in caso di ferita, oltre le ferite normali, il soggetto riceve quattro volte i danni debilitanti dei pf subiti).

Prezzo: 50 mo/dose (nelle città Drow) – 100 mo/dose (in superficie)

Effetti Collaterali: al termine dell'effetto il soggetto è Esausto per 1d20 minuti. Se la droga non è stata preparata nel modo corretto (prova di Alchimia CD 22) il soggetto deve superare un altro TS su Tempra (CD 26) o subire 1d20 di d8 di danni alla Cos (lo spasmo è tale da far letteralmente esplodere il cuore).

Overdose: Nessuna.

Assuefazione: Bassa (TS su Volontà con CD 6)

Autore: Devon

Stella del dolore

È un piccolo fiore, a forma di stella a 4 punte, che cresce nelle regioni calde e secche come l'Abbor-Altz al confine con il Bright Desert e che, se masticato subito dopo essere stati feriti, rilascia degli anti-dolorifici che attenuano il dolore. Ha qualche effetto collaterale dato dal fatto che in caso di abuso diventa tossico.

Tipo: Ingestione CD 11

Effetto Iniziale: il soggetto ottiene la riduzione di 1 pf per ogni dado di danno subito nell'ultimo combattimento.

Effetto Secondario: nessuno.

Prezzo: 70 mo/dose (nell'Abbor-Altz e Bright Desert) – 150 mo/dose (altrove)

Effetti Collaterali: nessuno.

Overdose: se ne vengono masticate più di 3 in una giornata, il soggetto deve superare un TS su Tempra (CD 19) o perdere permanentemente 2 punti in Cos.

Assuefazione: Media (TS su Volontà con CD 11)

Autore: Devon

Vapori di memoria

È un veleno che si ricava da una rara pianta magica, un sottotipo di edera dalle foglie blu che cresce talvolta dove è stato ucciso un incantatore di alto livello o un esterno con potenti capacità magiche e solo nel profondo di foreste temperate. Una volta lavorate le foglie della pianta, il veleno ha l'aspetto di una piccola barretta di incenso (per pratici motivi di applicazione, vedi sotto), ma può essere modellato in altre forme, pur mantenendo una colorazione azzurra-blu. Quando inizia diffondersi nell'aria emana un leggero odore di limone.

Tipo: Inalazione CD 16/CD 20 l'effetto secondario

Effetto iniziale: se la vittima fallisce il tiro salvezza cade lentamente in un sonno profondo, da cui può essere svegliata normalmente.

Effetto secondario: il veleno, diffuso nell'aria sotto forma di vapore leggermente azzurro (prova di osservare contro CD 25 per notarlo), inizia a fare effetto dopo 5 minuti in un raggio di 6 m (3 m all'aperto), sottraendo alla vittima tutte i suoi ricordi, compresi gli incantesimi memorizzati (funziona anche su stregoni, psionici e chierici), che evaporano nell'aria rimanendo nei paraggi. Il veleno esaurisce il suo effetto in 3 ore, dopo avere sottratto i ricordi delle 24 ore precedenti. Si vede immediatamente quando ha finito di agire perché nell'aria intorno alla vittima si diffondono i suoi ricordi sotto forma di vapori dorati.

CD per preparare: 22

Prezzo: 5000mo/dose

Consigli tattici: come già detto, conviene preparare il veleno sotto forma di barrette di incenso. Nonostante il fatto che la sottrazione dei ricordi funziona anche se la vittima è sveglia, conviene comunque agire quando è addormentata, altrimenti potrebbe spostarsi dal raggio di azione. Dopo aver piazzato il veleno di notte, preferibilmente dove sta dormendo un incantatore, ci si allontana e si ritorna dopo 3 ore e mezzo. A questo punto, utilizzando delle ampole trattate all'interno con un unguento, preparato sempre dalle radici dell'edera magica (preparare l'unguento richiede una prova di Alchimia con CD 15), si possono raccogliere i vapori dorati contenenti i ricordi della vittima (vengono "risucchiati" dall'ampolla quando questa viene accostata al vapore). Le ampole che al loro interno contengono incantesimi memorizzati risplendono di una brillante luce dorata (con una prova di Sapienza magica con CD 20+livello incantesimo, è possibile identificare che tipo di incantesimo sia).

Bevendo una ampolla contenente dei ricordi si può visualizzarli, mentre bevendo una ampolla contenente un incantesimo, se si è degli incantatori di livello sufficiente sarà come averlo memorizzato, altrimenti l'incantesimo avrà effetto immediato solo se era di tipo "personale" (il livello di incantatore è quello della vittima a cui sono stati sottratti i ricordi).

Una volta identificati gli incantesimi, è anche possibile preparare delle pozioni senza quasi nessun costo addizionale (solo 10mo per livello dell'incantesimo), riuscendo in una prova di Alchimia con CD 20+livello incantesimo.

Autore: Hypnotic (assassino-reale@libero.it)

Velves Brorn ("Sorpresa della Lama")

È un veleno alchemico (CD 31) che funziona ottimamente contro i Maestri d'Armi delle casate o contro i guerrieri più forti. Gli alchimisti drow lo creano anche su richiesta di coloro che vogliono eliminare un guerriero che stia tentando di superare il Chwikezzar (il Test dell'Ambizione), specialmente se la domanda è accompagnata da una notevole quantità di denaro. Il veleno è un liquido incolore, viscoso, che riluce debolmente alla scurovisione. Gli assassini al servizio delle casate e gli esploratori dell'esercito drow se ne servono per indebolire i nemici.

Gli alchimisti drow considerano questo veleno un segreto da custodire gelosamente, per questo creano solo le dosi strettamente necessarie all'uso immediato e, se vengono a sapere che qualcuno ha tentato di venderne qualche dose, si vendicano distruggendo sia il traditore sia l'acquirente, con ogni mezzo a loro disposizione.

Tipo: Ferimento CD 20

Effetto Iniziale: il soggetto perde equilibrio nel combattimento (−8 al TxC e −6 alla CA) e negli spostamenti (Velocità ridotta di 3 m), poiché il suo centro di gravità si sposta 50 cm più in alto e le sue braccia si accorciano di 50 cm per 5d4 round.

Effetto Secondario: nessuno.

Prezzo: 1200 mo/dose (nelle città Drow) – fino a 10000 mo/dose (in superficie)

Autore: Devon

Venorik Ogglin ("Nemico Silenzioso")

Viene ottenuto dalle ghiandole velenifere di un'anguilla gigante, chiamata Lil abbil venorik ("l'amico silenzioso"), che vive in alcuni laghi sotterranei vicino a vulcani attivi. Gli alchimisti, per rimuovere le sacche, usano speciali guanti per evitare l'avvelenamento, visto che il veleno è efficace sia a contatto che per iniezione (in questo caso l'azione è più rapida).

Le matrone drow lo usano per proteggere i loro oggetti più preziosi, cospargendolo sui cofanetti e poi mandando uno schiavo ad aprirlo. I nobili lo usano anche sulle armi.

Tipo: Contatto/Ferita CD 18/22

Effetto Iniziale: a *contatto* dopo 1d4 round dal TS, il veleno fa effetto; in caso di *ferita* il veleno agisce immediatamente. Come entra in azione il corpo del soggetto cade in preda a violentissime convulsioni per 3d6 round – il veleno attacca il sistema nervoso centrale – che causano la perdita temporanea di 1d6 punti di Des e 1d4 di For al round, più 2d12 danni per le convulsioni.

Effetto Secondario: al termine dell'effetto il soggetto non recupera normalmente i danni alle caratteristiche. Se la Des scende a 0 il soggetto è completamente e permanentemente paralizzato e solo un incantesimo *Guarigione* permette di riprendersi dagli effetti del veleno.

Prezzo: 300 mo/dose (nelle città Drow) – 1100 mo/dose (in superficie)

Autore: Devon

Vergine di Ghiaccio

Viene ottenuto dal sangue dei vermi del gelo che vivono nelle terre di Blackmoor. Il sangue viene poi

concentrato e mischiato con altre sostanze alchemiche per conservarlo. È stato sviluppato dagli "Artigli della Notte", la potente gilda di assassini di Hardby, che se ne servono per compiere i loro spettacolari omicidi. Normalmente viene conservato, fino al momento dell'utilizzo, in fiaschette metalliche per ripararlo dai raggi solari che lo renderebbero del tutto inutile.

Tipo: Ferita CD 17

Effetto Iniziale: Il soggetto diventa, lentamente, una statua di ghiaccio, perdendo 1d8 punti Des a round per 4 round consecutivi. Una volta congelato, qualsiasi suono fa esplodere il soggetto che si frantuma e causa 1d6 danni da freddo e 1d4 danni perforanti a qualunque cosa si trovi nel raggio di 3m

Effetto Secondario: se il TS riesce il soggetto subisce ugualmente 2d4 danni temporanei alla Des ed è rallentato (come per l'incantesimo *Lentezza*) per 2d10 minuti.

Prezzo: 950 mo/dose.

Autore: Devon

Verme vegetale

Questo veleno non richiede quasi nessun tipo di preparazione, in quanto consiste nella radice di un rarissima pianta di acacia che cresce, in forma di arbusto, solo in certe regioni montuose delle Terre Occidentali nelle notti di luna nuova e secca in una notte. Ha foglie lanceolate con la parte superiore di color argento e la parte inferiore arancio magma. La radice va conservata in una ampolla di alcool a temperatura ambiente. Da ogni pianta si possono raccogliere 1d3 radici, ognuna conta come una dose di veleno e non richiede prove di preparazione dato che deve essere solo raccolta e ripulita, infatti basta avere 1 grado in Artigianato (Preparare Veleni) oppure 2 in Alchimia. Se non si hanno le precedenti abilità, è necessaria una prova con CD 10 in Conoscenza delle Terre selvagge per raccogliere nella maniera giusta la radice e conservarla appropriatamente. Le radici hanno le dimensioni del gambo di una mela.

Tipo: Ingestione CD 20

Effetto iniziale: nessuno

Effetto secondario: si manifesta circa 6 ore dopo l'ingestione. Se il soggetto riesce nel tiro salvezza, sarà colpito da convulsioni che lo renderanno incapace di agire per 1ora e alla fine vomiterà la radice. Quando il Tiro salvezza fallisce, apparentemente non succede nulla, ma in realtà la radice attecchisce nell'intestino della vittima e, come una grossa tenia, succhia i nutrimenti dai villi intestinali. In termini pratici ogni giorno infligge 1 danno alla costituzione e dopo 7 giorni la radice inizia a diffondersi nel resto del corpo, causando, ogni giorno dopo il settimo, 1 danno anche alla destrezza, oltre che alla costituzione, nonché la perdita di un dado vita. La pianta può essere rimossa con un incantesimo *Rimuovi malattia* o più potente. Nel caso in cui, però, sia rimossa dopo la prima settimana, il soggetto perderà permanentemente 1 punto di costituzione e di destrezza.

CD per preparare: speciale (vedi sopra)

Prezzo: 1500mo/dose (la pianta è molto rara)

Consigli tattici: la difficoltà sta nel far ingerire la radice, anche se non dovrebbe essere difficilissimo mescolarla nelle bevande o nel cibo. Il miglior metodo

consiste nel fingersi un erborista e raggirare la vittima convincendola che si tratta di un toccasana fenomenale, che abbia proprietà speciali (inventarsi qualcosa di gagliardo ma comunque di credibile) e dirgli, ad esempio, che sono rimasti pochi altri esemplari e che è uno dei pochi fortunati che può comprarla. E' bene essere dettagliati nel descrivere come assumerla (ingoiata con acqua senza masticarla). Si potrebbe anche prima avvelenare la vittima con un veleno fasullo (effetto primario non troppo pesante che però assomiglia a un veleno mortale e nessun effetto secondario) e poi far finta di pentirsi dandogli la radice come antidoto.

Autore: Hypnotic (assassino-reale@libero.it)

Vomito di Goblin

Il nome di questo veleno deriva dalla definizione impropria con cui lo chiamano i nani della Grande Crepa. Si presenta come un liquido di color marrone scuro e viscoso che si prepara distillando un estratto dalle spore di un fungo del Sottosuolo e facendolo reagire con il sangue di Hobgoblin. Prepararlo non sarebbe difficile, dato che anche il fungo è relativamente comune, però la difficoltà sta nel sapere mescolare le proporzioni giuste, che, se non rispettate, formano solo una brodaglia puzzolente. Il veleno, se correttamente preparato, emana un odore acre ma comunque non sgradevole.

Va versato su materiali che comunemente assorbono l'acqua, anche in piccola parte (quindi vanno bene legno, stoffa, carta, pergamene, certi tipi di roccia, ecc. ma non vetro, metallo, ceramica, leghe). Dopo 1 ora il veleno sarà stato completamente assorbito e inizierà a reagire. Il veleno non funziona su creature viventi e una volta penetrato nell'oggetto non può essere neutralizzato neppure dalla magia.

Tipo: Inalazione (CD 20)

Effetto iniziale: nessuno

Effetto secondario: come detto sopra, il veleno dopo 1 ora comincia a reagire facendo emanare all'oggetto un odore nauseabondo che si diffonde nell'ambiente e costringe tutti coloro che si trovano nel raggio di 3 metri a un tiro salvezza sulla tempra; in caso di fallimento si rimane nauseati (non si può di attaccare, lanciare incantesimi, concentrarsi e così via, l'unica azione che può fare è un singolo movimento o azione equivalente per round). Rimanendo nel raggio di esalazione del veleno, il tiro salvezza va ripetuto all'inizio di ogni round. Mezzi semplici come tapparsi il naso e la bocca con un pezzo di stoffa non sono sufficienti, l'unico modo è non respirare (Tuttavia il primo round va comunque fatto il tiro salvezza).

Questo effetto dura 1 giorno +1 giorno per dose aggiuntiva equivalente a quella minima (se, ad esempio, per un oggetto ci vogliono due dosi per prolungare l'effetto di un giorno, ci vogliono altre 2 dosi per un ulteriore prolungamento).

CD per preparare: 20

Prezzo: 250mo/dose (1 dose basta per un oggetto di massa equivalente a un completo di abiti da esploratore).

Consigli tattici: se l'impugnatura della spada del vostro avversario è rivestita di cuoio è una buona idea

versare il veleno lì, così che dopo abbia serie difficoltà ad usare l'arma. Un buon obiettivo potrebbe anche essere lo studio di un mago: "ungere" tutti i suoi libri e pergamene più importanti può metterlo in seria difficoltà!

Autore: Hypnotic (assassino-reale@libero.it)

Whol Jivvin ("Per Gioco")

È un veleno estratto da una lumaca – chiamata "Noamuth Loniar" ("Viandante Umido") – che vive nelle caverne muscose del Sottosuolo. Viene di solito usato per "dare un avvertimento", in quanto non si tratta di un veleno letale. Le casate nobiliari se ne servono per tenere in riga gli schiavi più preziosi, mentre gli schiavisti lo usano per "ammorbidire" i soggetti recalcitranti. Di solito si presenta come un liquido denso, che viene versato sulle fruste con cui i guardiani frustano gli schiavi.

Tipo: Ferita CD 18

Effetto Iniziale: il soggetto, per 1d8 round, è scosso da spasmi addominali, violenti e dolorosi, ed è soggetto a nausea (1d4 danni temporanei a For e Des).

Effetto Secondario: al termine dell'effetto il soggetto subisce 3d10 danni debilitanti.

Prezzo: 20 mo/dose (nelle città Drow) – 50 mo/dose (in superficie)

Autore: Devon

Z'ress d'il Orbb ("Forza del Ragno")

È un veleno subdolo, come le sue ispiratrici, le sacerdotesse di Lolth, che si ottiene mischiando il veleno di 6 differenti specie di ragni (vedova nera, tarantola, ragni pelosi e ragni mostruosi presenti nel Sottosuolo, tutti di taglia Enorme per facilitare la raccolta). Il procedimento di estrazione del veleno deve essere tale da non danneggiare il ragno (in quanto sacro a Lolth). I maghi drow hanno escogitato un metodo sicuro: legano uno schiavo (di solito orco o umano, ossia le razze più apprezzate) ad un tavolaccio, gli bloccano la circolazione in un arto con catene o funi e introducono l'arto nel recinto del ragno. Una volta che il ragno ha morso, amputano l'arto al di sopra del legaccio e dall'arto reciso estraggono il veleno che, una volta mischiato, viene lavorato fino ad ottenerne una polvere dal sapore acido (di solito viene somministrato con cibi speziati per mascherarne il sapore).

Tipo: Ingestione CD 25

Effetto Iniziale: è un veleno ad azione lenta, dopo 1d3 giorni (se il TS è fallito) il soggetto è scosso da brividi, febbre e convulsioni (1d8 danni temporanei a For Des e Cos), per 8 ore o finché non supera 2 TS consecutivi contro la CD del veleno (1 ogni 4 ore).

Effetto Secondario: se fallisce uno dei 2 TS, dopo 8 ore lo stato febbricitante passa, ma il sistema immunitario del soggetto è compromesso (1d6 danni alla Cos permanenti). Questo lo renderà più suscettibile a futuri avvelenamenti o malattie.

Prezzo: 300 mo/dose (nelle città Drow) – 900 mo/dose (in superficie)

Autore: Devon



www.gdritalia.org

Informazioni Addizionali

Descrizione: Netbook comprendente la descrizione di numerosi composti da usare come veleni e droghe nella propria campagna.

Versione: 1.0

Ultimo aggiornamento: 20/08/2004



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.