

## VELENI NATURALI

Il veleno è un'arma subdola e letale, che permette di uccidere l'avversario spesso con atroci dolori e comunque senza sporcarsi le mani. Esistono numerose sostanze che producono multipli effetti sul fisico avversario, dalla morte immediata al congelamento interno al semplice sonno, sostanze che possono essere somministrate in vari modi ma la cui efficacia è comunque quella di rendere inoffensivo il nemico, in un modo o nell'altro... In questa lista compaiono i veleni più comuni, con qualche spiegazione sui loro effetti, sulla somministrazione e sull'utilizzo, ricordando che queste sostanze sono spesso pericolose, e non solo i PG le usano...I veleni vegetali qui trattati non sono inseriti nella guida alle erbe per GDR e sono da considerarsi inutili da cercare per la loro difficoltà.

Nome veleno	Tiro De Corpore impegnativo (9) fallito	Tiro De Corpore impegnativo(9) riuscito
<b>Abete nero</b>	Morte per shock tossico, arresto cardiaco	20 P.V.
<b>Aconito</b>	Convulsioni e vomito x 1d10 round	1d6 P.V.
<b>Albero della morte</b>	Morte per blocco circolazione, illividimento del cadavere	10 P.V.
<b>Alito di serpente</b>	Morte per shock tossico, paralisi muscolare	2d10 P.V., semiparalisi (De corpores/2, -4 azioni) x 5 round
<b>Ambra di medusa</b>	Morte per shock nervoso, irrigidimento	-4 in De Corpore x 3 turni
<b>Cicuta</b>	Morte per lento declino funzioni vitali	10 P.V.
<b>Corteccia striata</b>	Svenimento x 1d6+4 round	Stordimento leggero (-1 Corp) x 1d3 round
<b>Elleboro nero</b>	Pazzia (demenza precoce)	-1d6 In. (recupero 1 punto al giorno)
<b>Erba muschiata</b>	Morte per asfissia, segni evidenti	3d6 P.V.
<b>Erba nera</b>	Vomito x 1d6+2 round	-
<b>Fogliediquercia azzurra</b>	Stordimento (-2 alle azioni) x 10 round	-
<b>Funghi chiazzati</b>	Fitte e crampi dolorosi 30 P.V.	Fitte e crampi da 10 P.V.
<b>Fungo allucinogeno</b>	Stato allucinatorio x 2d6 round	Stordimento leggero (-1 Corp) x 1 round
<b>Fungo ustionante</b>	Irritazione ustionante 5d6 P.V.	Irritazione 1d6 P.V.
<b>Muffa mortale</b>	Morte per rapido sviluppo di colonie batteriche interne ed esterne, numerose escrescenze muffite	Influenza (-2 ogni azione) x 1d3 giorni
<b>Muschio rosso</b>	Morte per sbalzo di pressione arterioso, numerose emorragie interne ed esterne	30 P.V., 1d4 P.V. x altri 3 round
<b>Radici blu</b>	Abbassamento della temperatura con stordimento ed -2 in azioni x 1 turno	Stordimento leggero (-1 Corp) x 1 round
<b>Radici di lava</b>	Aumento della temperatura e debilitazione ad ogni movimento x 1d6 turni	Stordimento leggero (-1 Corp) x 1d3 round
<b>Sangue di Vipera</b>	Morte per shock tossico, arresto cardiaco	3d10 P.V.
<b>Spora omicida</b>	Morte per avvelenamento parassitico degli organi vitali, con sviluppo di colture	1d20 P.V., malessere lieve x 1d6 h
<b>Tenebra nera</b>	Morte per shock tossico cerebrale, lacrime nere dagli occhi	5 P.V., semicecità (-2 Corp) x 1 turno
<b>Tulipano nero</b>	Infiammazione dei nervi, dolore da 2d20 P.V.	Dolore da 2d6 P.V.
<b>Veleno nero</b>	Morte per avvelenamento sanguigno, sangue scuro, quasi nero	10 P.V.

### Veleni più potenti ed unguenti

Ogni dose di veleno basta per un obiettivo di taglia media. Serve una dose ogni circa 80 kg di massa. Ogni dose doppia di veleno causa una penalità di +1. Quindi una dose doppia causa +1 una dose ancora doppia (quattro volte la precedente) un +2, una dose doppia rispetto all'ultima (otto volte quella normale) un +3, e via dicendo. Il massimo possibile è di +12.

Per usare i veleni sulle armi o sulle frecce, occorre creare un balsamo o un unguento in grado di depositarsi sulla lama. Spesso il veleno permane per 1 round, ma è possibile produrre composti più duraturi. Il prezzo per un veleno già balsamo è del 150% rispetto al costo della dose normale. Per veleni duraturi, occorre una spesa doppia rispetto al balsamo per una durata sino a 5 round, tripla sino ad un turno, decupla oltre ad un turno ed al massimo un ora.

La tabella seguente indicherà invece i sistemi di trattamento, il costo ed il modo d'utilizzo delle varie sostanze, oltre a specificare la loro origine.

Nome veleno	Derivazione	Rarità	Somm. I/I	Trattamento	Dose in grammi	Costo per dose (Aurei)
Abete nero	V	+	+2	Base	5	30
Aconito	V	-	+2	Base	10	7
Albero della morte	V	++	-	Delicato	3	10
Alito di serpente	A	+	+4	Delicato	5	15
Ambra di medusa	A	+++	+2	Complesso	10	30
Cicuta	V	-	+2	Base	20	10
Corteccia striata	V	-	+2	Base	5	5
Elleboro nero	V	-	-	Base	10	30
Erba muschiata	V	-	+2	Base	20	20
Erba nera	V	-	-	Base	10	1
Foglie di quercia azzurra	V	-	-	Base	10	1
Funghi chiazzati	F	-	-	Base	10	10
Fungo allucinogeno	F	+	+2	Delicato	10	5
Fungo ustionante	F	+	-(cn-)	Delicato risc.	20	10
Muffa mortale	F	+++	-2(cn-)	Complesso risc.	3	50
Muschio rosso	F	++	+2	Delicato	5	50
Radici blu	V	++	+2	Delicato	5	15
Radici di lava	V	++	+2	Delicato	5	5
Sangue di Vipera	A	++	+4	Delicato	3	20
Spora omicida	F	+++	-	Complesso risc.	1	100
Tenebra nera	V	+++	-	Complesso	5	50
Tulipano nero	V	+	+4	Base	5	10
Veleno nero	A	+	+2	Delicato	5	15

**Legenda:**

Derivazione: V= vegetale A= animale F= fungo

Rarità: - (comune) + (non comune) ++ (raro) +++ (molto raro)

Somm. I/I: somministrazione per ingestione/inalazione, tiro De Natura e Sensibilitas. Un Cn tra parentesi indica che il veleno ha efficacia anche a contatto con la semplice pelle.

Trattamento: Base(6): non vi sono difficoltà nella produzione Delicato(9): la procedura è più delicata, con -2 al tiro De Scientia (C) o De Natura Complesso(12): il processo è complicato, +4 al tiro De scientia o De natura; risc.: rischioso, se il tiro fallisce si subiscono gli effetti minimi.