

Guida alle Erbe per GDR



di Shaun Hately
- 5ª Edizione -

SOMMARIO

NOTE DI TRADUZIONE.....	11
INFORMAZIONI LEGALI.....	11
RINGRAZIAMENTI SPECIALI.....	11
INTRODUZIONE.....	13
COME USARE QUESTA GUIDA.....	15
NOTE SULL'USO DELL'INCANTESIMO DI AD&D LOCALIZZARE PIANTE ED ANIMALI.....	16
QUANTE ERBE DEVONO CONOSCERE I PG?.....	16
Metodo A.....	17
Metodo B.....	17
NOTE SULLE ZONE CLIMATICHE.....	17
NOTE SUI LUOGHI.....	17
CAVEAT.....	18
LIBRO DELLE ERBE.....	19
A.....	19
Acetosa Di Bosco (Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG).....	19
Acoro Blu (Floure-De-Luce) (Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG).....	19
Adgana (Sean Snyder from Joe Devers `Lone Wolf` series).....	19
Adone Di Primavera (Shaun Hately).....	19
Aglione Di Montagna (Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG).....	19
Agrimonia (Shaun Hately).....	20
Aldaka (Shaun Hately from ICEs „MERP“ RPG).....	20
Alether (Sean Snyder from Joe Devers `Lone Wolf` series).....	20
Alkanet (Shaun Hately).....	20
Aloe (Shaun Hately from ICEs „MERP“ RPG).....	20
Altea (Shaun Hately).....	20
Amrans (Druann Pagliasotti).....	20
Angelica (Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG).....	21
Angolica (Shaun Hately).....	21
Anice (Shaun Hately).....	21
Anserke (Shaun Hately from ICEs „MERP“ RPG).....	21
Arcangelica (Druann Pagliasotti).....	21
Arfandas (Shaun Hately from ICEs „MERP“ RPG).....	21
Arkasu (Shaun Hately from ICEs „MERP“ RPG).....	21
Arlan (Shaun Hately from ICEs „MERP“ RPG).....	21
Arnica (Shaun Hately).....	22
Arnuminas (Shaun Hately from ICEs „MERP“ RPG).....	22

SOMMARIO

Arpusar (Shaun Hately from ICEs „MERP“ RPG).....	22
Asarabacca (Shaun Hately).....	22
Ashline (Seth Klein from Fantasy Star IV).....	22
Athelas (Shaun Hately from ICEs „MERP“ RPG).....	22
Atigax (Shaun Hately from ICEs „MERP“ RPG).....	22
Attanar (Shaun Hately from ICEs „MERP“ RPG).....	23
B.....	23
Bacca Barriera (Shaun Hately).....	23
Bacca Del Sonno (Maya Kniese).....	23
Bacche Di Laisha (Maya Kniese).....	23
Balsama (Shaun Hately).....	24
Base Mullein (Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom“ RPG).....	24
Basilico (Shaun Hately).....	24
Bastit (Druann Pagliasotti).....	24
Belan (Shaun Hately from ICEs „MERP“ RPG).....	24
Belladonna (Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG).....	24
Belramba (Shaun Hately from ICEs „MERP“ RPG).....	24
Bilberry (Shaun Hately).....	24
Birthnot (Druann Pagliasotti).....	25
Bittermourn (Druann Pagliasotti).....	25
Borragine (Shaun Hately).....	25
Borsa Del Pastore (Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG).....	25
Breldiar (Shaun Hately from ICEs „MERP“ RPG).....	25
Bryony Bianco (Shaun Hately).....	25
Bull-Rush (Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom“ RPG).....	26
Burdock (Shaun Hately).....	26
Bursthelas (Shaun Hately from ICEs „MERP“ RPG).....	26
C.....	26
Caffar (Druann Pagliasotti).....	26
Calamus (Shaun Hately).....	26
Calendula (Shaun Hately).....	27
Callin (Druann Pagliasotti).....	27

SOMMARIO

Camomilla	
(Shaun Hately).....	27
Candela Bianca	
(Druann Pagliasotti).....	27
Cefalofago	
(Druann Pagliasotti, from Gene Wolfe's „Torturer“ series.).....	27
Centaurea Minore	
(Shaun Hately).....	27
Chervil	
(Shaun Hately).....	28
Chiamata Della Sera	
.....	28
Cinquifoglio	
(Shaun Hately).....	28
Coda Di Gatto	
(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom“ RPG).....	28
Colewort	
(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom“ RPG).....	28
Coltsfoot	
(Shaun Hately).....	28
Comfrey	
(Shaun Hately).....	28
Corona Dorata	
(Shaun Hately from Feist and Wurts' 'Empire' Trilogy).....	29
Cow-Wheat	
(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom“ RPG).....	29
Culkas	
(Shaun Hately from ICES „MERP“ RPG).....	29
Curabene	
(Druann Pagliasotti).....	29
Curatutto	
(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom“ RPG).....	29
D.....	29
Dagmather	
(Shaun Hately from ICES „MERP« RPG).....	29
Darnell	
(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG).....	29
Darsurion	
(Shaun Hately from ICES „MERP« RPG).....	30
Degiik	
(Shaun Hately from ICES „MERP« RPG).....	30
Delrean	
(Shaun Hately from ICES „MERP« RPG).....	30
Dittany	
(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG).....	30
Draaf	
(Shaun Hately from ICES „MERP« RPG).....	30
E.....	30
Ebur	
(Shaun Hately from ICES „MERP« RPG).....	30
Edram	
(Shaun Hately from ICES „MERP« RPG).....	30
Eldaas	
(Druann Pagliasotti).....	31
Elecampane	
(Shaun Hately).....	31
Entriste	
(Druann Pagliasotti).....	31
Erba Salice	
(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG).....	31
Erba Cavalla	
(Maya Kniese).....	31
Erba Dei Ragni	
(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG).....	31

Erba Del Falco (Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG).....	31
Erba Del Vescovo (Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom“ RPG).....	32
Erba Di Drago (Shaun Hately).....	32
Erba Di Maggio Odorosa (Shaun Hately).....	32
Erba Di Teriko (Shaun Hately da Feist e Wurts' Empire' Trilogia).....	32
Erba Galletta (Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG).....	32
Erba Lattea (Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG).....	32
Erbatazza (Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG).....	32
F.....	33
Falsifal (Druann Pagliasotti).....	33
Febfendu (Shaun Hately from ICES „MERP« RPG).....	33
Felmather (Shaun Hately from ICES „MERP« RPG).....	33
Fermasangue (Druann Pagliasotti).....	33
Fetherfew (Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG).....	33
Finocchio (Shaun Hately).....	33
Fiore Di Fuoco (Fire-Flower) (Shaun Hately from C.S. Lewis' `Chronicles of Narnia').....	34
Footleaf (Maya Kniese).....	34
Fragola (Shaun Hately).....	34
Frassino (Shaun Hately).....	34
Fumitore (Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG).....	34
Fungo Della Calcena (Sean Snyder from Joe Devers `Lone Wolf' series).....	34
G.....	35
Galingale Degli Elfi (Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG).....	35
Gallowbrush (Sean Snyder from Joe Devers `Lone Wolf' series).....	35
Gariig (Shaun Hately from ICES „MERP« RPG).....	35
Gefnul (Shaun Hately from ICES „MERP« RPG).....	35
Getta-Cera (Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG).....	35
Ginepro (Shaun Hately).....	35
Gladiolo Dei Giovani Innamorati (Shaun Hately).....	36
Gylvir (Shaun Hately from ICES „MERP« RPG).....	36
H.....	36
Harfy (Shaun Hately from ICES „MERP« RPG).....	36
Horehound (Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG).....	36

J.....	37
Jaffray	
(Druann Pagliasotti).....	37
Jinab	
(Shaun Hately from Feist and Wurts' `Empire' Trilogy).....	37
Jojojopo	
(Shaun Hately from ICEs „MERP« RPG).....	37
K.....	37
Kathkusa	
(Shaun Hately from ICEs „MERP« RPG).....	37
Kelventari	
(Shaun Hately from ICEs „MERP« RPG).....	37
Kilmakur	
(Shaun Hately from ICEs „MERP« RPG).....	38
Klagul	
(Shaun Hately from ICEs „MERP« RPG).....	38
Kylathar	
(Maya Kniese).....	38
L.....	38
Lacrime Di Drago	
(Druann Pagliasotti).....	38
Lancia Del serpente	
(Druann Pagliasotti).....	38
Larnurma	
(Sean Snyder from Joe Devers `Lone Wolf' series).....	38
Laumspur	
(Sean Snyder from Joe Devers `Lone Wolf' series).....	39
Lingua Di Cervo	
(Shaun Hately).....	39
Lingua Di Vipera	
(Shaun Hately).....	39
Lino Da Giardino	
(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG).....	39
M.....	39
Maggiorana	
(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG).....	39
Makebate	
(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG).....	40
Malva Dei Nani	
(Shaun Hately).....	40
Mandragola	
(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG).....	40
Maruera	
(Seth Klein).....	40
Megillos	
(Shaun Hately from ICEs „MERP« RPG).....	40
Melander	
(Shaun Hately from ICEs „MERP« RPG).....	40
Melaspina	
(Frank Tosa).....	41
Mirena	
(Shaun Hately from ICEs „MERP« RPG).....	41
Mora	
(Shaun Hately).....	41
Mountain Setwall	
(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG).....	41
N.....	41
Navew	
(Shaun Hately from Alexander Scott's turbine RPG).....	41
Noce Di Spagna	
(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG).....	41
O.....	42

Occhio Della Guardia (Guardseye)	
(Maya Kniese).....	42
Oede	
(Sean Snyder da Beppe Devers` serie del Lupo Sola).....	42
Oiolosse	
(Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG).....	42
Olus Veritis	
(Shaun Hately).....	42
Olvar	
(Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG).....	42
Orach	
(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG).....	42
Orecchie Di Lepre	
(Shaun Hately from Alexander Scott`s „Maelstrom« RPG).....	43
P.....	43
Pallast (Composto)	
(Druann Pagliasotti).....	43
Palma Eldath	
(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG).....	43
Pargen	
(Shaun Hately da Alessandro Ghiaccia "MERP" RPG).....	43
Pastinaca Della Vacca	
(Shaun Hately from Alexander Scott`s „Maelstrom“ RPG).....	43
Pattran	
(Druann Pagliasotti).....	43
Penna Del Principe	
(Shaun Hately).....	43
Penny Royal	
(Shaun Hately).....	44
Peonia	
(Shaun Hately).....	44
Pervinca	
(Shaun Hately).....	44
Petiveria	
(Shaun Hately).....	44
Polmonaria	
(Shaun Hately).....	44
Polmonaria Dorata	
(Shaun Hately from Alexander Scott`s „Maelstrom« RPG).....	44
R.....	45
Radice Nera	
(Druann Pagliasotti).....	45
Rampalt	
(Druann Pagliasotti).....	45
Rewk	
(Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG).....	45
Ribwort Plantain	
(Shaun Hately).....	45
Rosa Campione	
(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG).....	45
Rosa Canina	
(Shaun Hately).....	45
Rosa Di Bosco	
(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG).....	45
Rosa Nera	
(Druann Pagliasotti).....	46
Ruta Per Capre	
(Shaun Hately from Alexander Scott`s „Maelstrom« RPG).....	46
Ruta	
(Shaun Hately).....	46
S.....	46
Sabito	
(Sean Snyder da Beppe Devers` serie del Lupo Sola).....	46

Saddilia	
(Maya Kniese).....	46
Sanicle	
(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG).....	47
Saracen's Confound	
(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG).....	47
Serapias Turbith	
(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG).....	47
Sessali	
(Shaun Hately da Feist e Wurts' Empire' Trilogia).....	47
Sinquoi	
(Shaun Hately da Feist e Wurts' Empire' Trilogia).....	47
Sonnellina	
(Shaun Hately).....	47
Spina D'argento	
(Shaun Hately da Raimondo E. Feist' Silverthorn').....	47
Suaeysit	
(Druann Pagliasotti).....	48
T.....	48
Tai-Gi	
(Shaun Hately da Feist e Wurts' Empire' Trilogia).....	48
Tamarindo	
(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG).....	48
Tamariske	
(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG).....	48
Tateesha	
(Shaun Hately da Feist e Wurts' Empire' Trilogia).....	49
Tempin	
(Druann Pagliasotti).....	49
Tephrosia	
(Shaun Hately).....	49
Terbas	
(Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG).....	49
Thurl	
(Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG).....	49
Timo	
(Shaun Hately).....	49
Tribulus	
(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG).....	50
Trifoglio Dolce	
(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG).....	50
U.....	50
Ur	
(Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG).....	50
V.....	50
Valeriana	
(Shaun Hately).....	50
Veleno Di Leopardo	
(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG).....	50
Verbena Officinalis (Ironhard)	
(Maya Kniese).....	51
Vinuk	
(Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG).....	51
W.....	51
Winclamit	
(Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG).....	51
Wolfsbane (Salubre)	
(Shaun Hately).....	51
Wolfsbane	
(Maya Kniese).....	51
Wormwood (Assenzio)	
(Shaun Hately).....	51
Y.....	52

Yaran (Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG).....	52
Yarrow (Shaun Hately).....	52
Yavethalion (Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG).....	52
Z	53
Zafferano (Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG).....	53
Zulsendra (Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG).....	53
Zur (Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG).....	53
APPENDICE A:	54
L'ABILITA' DELL' ERBORISTERIA RIVEDUTA	54
APPENDICE B:	55
EFFETTI DELLA DIPENDENZA	55
Adgana.....	55
Chiamata Della Sera.....	56
Erbatazza.....	56
Suaeysit.....	57
Tateesha.....	57
Wormwood (Assenzio).....	58
Zafferano.....	58
APPENDICE C:	59
INFORMAZIONI GENERALI SULLE ERBE	59
APPENDICE D:	63
LE ERBE DIVISE PER STAGIONE	63
Estate	63
Autunno	63
Inverno	64
Primavera	64
APPENDICE E:	66
LE ERBE DIVISE PER LUOGO	66
Litoraneo	66
Deserto	66
Foresta	66
Prateria.....	66
Collina	67
Giungla	67
Montagna	67
Fiumi	67
Rurale.....	67
Speciale.....	68
Palude	68
Sotterraneo	68
Urbano	68
Vulcano	68
Terre Desolate	68
APPENDICE F:	69
LE ERBE DIVISE PER ZONA CLIMATICA	69
Tropicale.....	69
Subtropicale.....	69
Temperato O Moderato.....	69
Freddo.....	70

SOMMARIO

Polare.....	70
APPENDICE G:	71
CONDIZIONI ED ERBE PER IL TRATTAMENTO:	71
APPENDICE H:	73
ERBE DEL MONDO REALE ED ERBE FANTASTICHE:	73
Mondo Reale	74
Fantasy.....	74
APPENDICE I:	76
IDEE PER AVVENTURE:	76
TESTI DI RIFERIMENTO:	77
RINGRAZIAMENTI:	80

NOTE DI TRADUZIONE

Abbiamo tradotto tutte le erbe contenute in: " **The Guide To Herbs For RPGs 5th Edition**" di *Shaun Hately*
Il testo originale in inglese è scaricabile dal sito: <http://www.geocities.com/hollywood/8017/frp.htm>

Siamo a vostra disposizione per critiche, commenti, correzioni e suggerimenti all'indirizzo:
paola_mor@yahoo.com

INFORMAZIONI LEGALI

Il copyright di questa guida è di Shaun Hately (1997), eccetto le porzioni di questa guida i cui diritti d'autore sono di Druann Pagliasotti (1996) di Maya Deva Kniese (1996), e sono usate con permesso degli autori. Queste sezioni sono state opportunamente indicate nel documento. Tutti i diritti di questa guida sono riservati. Comunque è permesso distribuire questa guida in qualsiasi modo o forma (su carta, su disco o via Internet) purché si rispettino le condizioni seguenti:

- 1) nessuno profitto venga tratto dalla guida. E' permesso aggiungere un costo per i materiali, come la carta delle stampe, ma non bisogna realizzare alcun profitto.
 - 2) la guida va distribuita nella sua interezza. In particolare bisogna allegare questo avviso legale, e lasciare intatto l'elenco di coloro che hanno contribuito alla realizzazione della medesima. La guida dovrebbe anche non subire modifiche, ad eccezione del formato che può essere cambiato se necessario a scopi di presentazione o altro.
- Questa guida può essere copiata liberamente, ferme restando le condizioni sopra esposte. Può essere alterata liberamente per utilizzarla in giochi propri. Comunque tali copie modificate, non devono essere distribuite fuori dal proprio gruppo di gioco senza il permesso del realizzatore di questa guida, Shaun Hately.

Ovviamente, non ho modo di imporre queste condizioni, ma ho messo molto lavoro in questa guida e credo che sarebbe giusto che io e gli altri realizzatori ottenessimo il merito (o gli insulti!) che meritiamo.

Questa guida è stata ispirata da sistemi di gioco i cui diritti d'autore sono posseduti da altri, in particolare 'Dungeons & Dragons', e 'Advanced Dungeons & Dragons' sono di proprietà della TSR Inc, 'Middle-Earth Role-Playing' di GHIACCIO, 'Maelstrom' è stata scritta da Alessandro Scott e pubblicata da Penguin, 'Dragon Warriors' è stato scritto da Dave Morris ed Oliver Johnson, e pubblicato da Corgi, e 'Tunnels e Trolls' da Ken St Andre. L'autore di questa guida riconosce queste ispirazioni, ma non crede che questa guida infranga i loro diritti d'autore.

L'autore di questa guida afferma il suo appoggio alle leggi sul copyright, e gli sforzi di compagnie ed altri per proteggere il loro diritto e la proprietà intellettuale. Questa è l'opinione del solo autore di questa guida, (Shaun Hately), e non è necessariamente l'opinione degli altri che hanno contribuito a questa guida, o di quelli che, gentilmente, ospitano questo lavoro su loro sito Web.

L'autore asserisce il suo diritto morale ad essere noto come il creatore e compilatore di questa guida, ed il diritto morale di tutti i collaboratori al riconoscimento dei loro contributi.

'Dungeons & Dragons', 'Advanced Dungeons & Dragons', 'D&D,' ed 'AD&D' sono marchi di fabbrica di TSR Inc. Middle-Earth Role Playing', e 'MERP' sono marchi di fabbrica di Tolkien Enterprises, una divisione della Elan Merchandising Inc. L'uso di questi ed altri marchi di fabbrica, così come la mancanza dei simboli ad essi relativi, non sono, in nessun modo, un tentativo di violare i loro diritti d'autore. L'autore ed i collaboratori a questa guida non sono in nessun modo responsabili per l'abuso di alcune delle sostanze contenute in questa guida.

Alcune porzioni di questa guida contengono materiale da far visionare ai giocatori più giovani previa autorizzazione dei genitori.

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

C'è una sezione di ringraziamenti al termine di questa guida dove si può trovare un elenco (che sfortunatamente potrebbe essere incompleto) della gente che ha collaborato a rendere possibile questa guida, svolgendo incarichi redazionali, scrivendo i testi, ed aggiungendo erbe. Se questa guida risulta piacevole, il merito deve andare a tutte queste persone. Credo che ci siano tre persone degne di particolare ringraziamento, e mi piacerebbe menzionarli qui (in nessun ordine particolare).

Il primo di questi è Ezra Van Everbroek. Ezra ha prodotto una versione ipertestuale della quarta edizione di questa guida, e lo ha anche ospitato sul proprio sito Web. Questo documento ha permesso alla gente di saltare da punto all'altro nella guida, e trovare informazioni facilmente. Creare un ipertesto di tali dimensioni non è stato sicuramente un compito facile e saluto e ringrazio Ezra per aver portato a termine un simile compito.

NOTE

La seconda persona è Druann Pagliasotti. Dopo l'uscita della terza edizione di questa guida è via e-mail, Druann ha spedito un elenco di erbe nuove adattando gli elenchi della guida al formato AD&D. Ho contattato Druann che mi diede gentilmente il permesso di includere queste erbe nella quarta edizione della guida. Inoltre, Druann mi ha spedito un elenco di suggerimenti e chiarificazioni a molte delle erbe che avevo già incluso nella guida, e suggerimenti sulla conservazione a lungo termine e sulla disponibilità di erbe per l'acquisto. Ci sarebbe stata comunque una quarta edizione della guida senza il contributo di Druann, ma sarebbe stato un'ombra di quella successivamente realizzata.

Ultimo, ma non meno importante, vorrei segnalare Maya Deva Kniese per uno speciale ringraziamento. Maya ha offerto alcune erbe a questa edizione della guida, ma soprattutto ha offerto una grande quantità di idee, la maggior parte delle quali per la revisione dell'abilità Erboristeria (vede appendice A). Inoltre, senza il contributo di Maya, avrei fatto un 5th edizione, ma ci sarebbe stato modo di averla così completa e (spero) così buona.

Questi speciali ringraziamenti non vogliono sminuire il lavoro di altre persone a questa guida. Tutte le persone che sono elencati nella sezione dei ringraziamenti hanno contribuito al lavoro e meritano il loro posto in tale capitolo. Ho semplicemente pensato che le tre persone sopra elencate erano degne di un riconoscimento speciale. Tutti coloro che hanno collaborato alla guida condividono il merito per qualsiasi cosa piacevole ci sia questa guida, mentre mi assumo personalmente la responsabilità di ogni errore o critica.

INTRODUZIONE

"Anything green that grew out of the mould was an excellent herb to our fathers of old."
Rudyard Kipling

Benvenuto alla quinta edizione de "La guida alle erbe per giochi di ruolo," la terza edizione di questa guida è stata distribuita via e-mail ed Internet.

Le erbe sono state una materia prima della letteratura fantasy per molti anni. L'uso dell'erba Athelas fatto da Strider in "Il signore degli anelli" per guarire Frodo, ed il mito dell'erba di Polgara in "Il Belgariad" e "Il Mallorean", e l'uso da parte di Raistlin di tè d'erbe per calmare la sua tosse in "Dragonlance" sono alcuni esempi che vengono alla mente.

La prima edizione di questa guida è stata scritta in risposta a una richiesta di uno di miei giocatori riguardo ad un uso più particolareggiato dell'abilità erboristeria contenuta nel modulo di AD&D, e anche per fornire uno standard generale che può essere convertito ad altri sistemi di regole abbastanza facilmente.

Questo accadeva nel 1990-1991 e quell'edizione non era niente più che un adattamento delle erbe contenute nel gioco di ruolo Maelstrom di Alexander Scott adattato alle regole di AD&D; una descrizione di ogni erba, la probabilità di trovarla, il suo tempo di preparazione, ed il suo costo. Questa guida era piuttosto utile, sebbene avesse molti problemi.

La guida è stata usata per alcuni anni e la mia copia stampata (fatta su un Commodor 64 ed una stampante a 9 aghi) si riempì di aggiunte e chiarificazioni a penna ed a matita. All'inizio del 1995 cominciai a masterizzare una nuova campagna decisi di rimaneggiare l'erbario sul mio nuovo 486. Questa seconda edizione conteneva le stesse erbe della prima edizione ma con l'aggiunta di descrizioni più chiare, del luogo in cui ogni erba può essere trovata, ed un controllo capacità richiesto per usare l'erba con successo. Questo erbario era molto più utile del precedente.

A metà del 1995, entrai nella rete per la prima volta, e scoprii il fenomeno di NetBooks, e supplementi non ufficiali a vari giochi di ruolo, che scaricai e cominciai ad usare nella mie partite. Come studente, non posso permettermi di comprare tutto i supplementi in commercio, e così questi supplementi non ufficiali (e liberi !) erano un dono degli Dei. Nel dicembre 1995 e gennaio 1996, ho rivisto mio erbario ancora una volta, incorporando le erbe del gioco di ruolo Middle-Earth Role Playing (MERP). Ritornando all'università all'inizio di marzo, sottoscrissi la mailing list di ADND-L, e offrii l'erbario a quelli che avevano aderito a tale iniziativa. Ho ricevuto più di 300 richieste per l'erbario, e venni informato che c'era interesse anche da parte della mailing list di REALMS. Aderii anche a questa iniziativa come alla precedente, fornendo l'erbario ancora una volta. Da quest'altra mailing list ricevetti ancor più richieste.

All'inizio di luglio, distribuii una quarta edizione della guida includendo, per la prima volta, erbe aggiunte da altre persone, e tante altre erbe che avevo trovato in giochi differenti. Speciale menzione spetta a Druann Pagliasotti, per l'assistenza nel compilare la quarta edizione. Druann fornì nuove erbe, così come mi spedì un elenco di chiarificazioni, e modifiche per quaranta erbe che avevo realizzato. Nel frattempo continuavo a ricevere numerose e-mail (sia di encomio che di critica) da molte persone che usavano il mio erbario, e questo mi incoraggiò a mettere insieme un'ulteriore edizione riveduta.

Questa edizione include più erbe fornitemi da altre persone, ed alcune nuove erbe che ho sviluppato da solo, per un totale di più di 50 aggiunte. Inoltre essa include descrizioni fisiche più particolareggiate di alcune delle erbe e, molto importante, una versione modificata dell'abilità erboristeria, sviluppata da Maya Deva Kniese, il cui contributo a questa quinta edizione è stato considerevole.

Accetto volentieri i contributi che ho ricevuto per questa guida, ma come sempre tutta la responsabilità per qualsiasi errore e discrepanza è mia e solo mia, benché i collaboratori meritino pieno credito per tutto ciò che c'è di buono. La quinta edizione separa anche la dicitura 'luogo' in due campi separati, 'clima' e 'luogo'. Si tratta di una modifica richiesta da molti, e non c'era motivo che impedisse di realizzarla. Qualsiasi contributo, critica o commento sulla mia guida sarà ben accetto e si cercherà di incorporarli nelle edizioni future della guida. Qualcuno ha osservato che il titolo della guida è stato cambiato da "La guida delle erbe per AD&D" (titolo delle prime 3 edizioni) a "La guida delle erbe per giochi di ruolo" (quarta e quinta edizione). Questo è successo dato che mi è stato consigliato di utilizzare un titolo adatto ad una guida non ufficiale. Inoltre la guida non è più specifica per AD&D, ma è stata realizzata anche per altri moduli di gioco. Si prega di distribuire questa guida in ogni modo, ma senza mutarne il contenuto. Chiedo solo che il mio contributo e quello degli altri collaboratori sia riconosciuto e che la guida venga distribuita gratis.

Omissis (manca la parte relativa alla scelta dell'inglese australiano in luogo di quello americano, che riteniano inutile ai fini di questa versione in lingua italiana).

Devo poi far notare che questo erbario non è sempre 'accurato' nell'utilizzo di termini botanici, dato che la mia abilità erboristeria è molto limitata. Non sono un erborista di mestiere, ma solo una persona interessata all'argomento (soprattutto dal punto di vista del gioco di ruolo). Ho tentato di essere il più accurato possibile in termini di descrizioni, ma qualche volta ho dovuto basarmi su un disegno in nero e bianco, per i nomi invece, ho talvolta dovuto scegliere tra molti nomi diversi. Per il mirtillo, per esempio, conosco ben 7 nomi diversi e potrebbero anche essercene altri di cui non sono a conoscenza.

Nella guida vi sono anche erbe che hanno poteri non presenti nel mondo reale. Per esempio non c'è nessuna erba che dà l'infravisione nel nostro mondo (almeno presumo che non ci sia !) ma piante con simili poteri esistono nella guida.

INTRODUZIONE

Bisogna tenere a mente che la guida è stata scritta per i giochi di ruolo, e ho pensato che i poteri attribuiti a queste erbe nelle leggende e nelle tradizioni potrebbero esistere davvero in mondi fantastici.

Vorrei anche chiedere scusa per il fatto che alcune erbe non hanno descrizione fisica. Queste erbe provengono da altri sistemi già pronti e non ho potuto trovare alcune descrizioni fisiche nel materiale della fonte originale. Questo è particolarmente vero per quelle erbe che ho adattato da MERP.

Se qualcuno dovesse notare che ho commesso qualche errore nell'identificare le erbe, o le loro proprietà curative, è libero di contattarmi, sia per e-mail che per posta. Per tutti coloro che vogliono trovare libri accurati sull'erboristeria e le sue reali applicazioni, consiglio di leggere la sezione sulla bibliografia. Si prega di non trattare questa guida come se fosse fatta per la vita reale. Sperimentare con le piante può essere molto pericoloso, e non mi assumo responsabilità per eventuali abusi.

COME USARE QUESTA GUIDA

Questa guida è stata scritta in origine per introdurre un metodo più particolareggiato di usare l'abilità non relativa alle armi dell'erboristeria. Può essere usato solo da personaggi con l'abilità erboristeria. In seguito viene mostrata una versione riveduta e corretta di questa abilità. La descrizione di ciascuna erba contiene le seguenti informazioni:

NOME: Indica come viene chiamata l'erba. Tra parentesi è posto il nome di chi l'ha introdotta e la fonte dove applicabile.

DISPONIBILE: Si tratta del periodo dell'anno in cui è disponibile la pianta, e la percentuale di trovarla che ha una persona in un giorno di ricerca.

ZONA CLIMATICA: Rappresenta la zona o le zone climatiche dove è possibile reperire l'erba.

LUOGO: Descrive il tipo di locazione abituale per la pianta.

PREPARAZIONE: Indica il tempo necessario alla preparazione dell'erba prima dell'utilizzo.

COSTO: Il primo numero rappresenta il costo dell'erba non lavorata, il secondo, invece, è il costo dell'erba pronta all'uso.

USI: Indica il numero di impieghi che si possono fare con la quantità di erba trovata in una raccolta riuscita.

CONTROLLO CAPACITA': Rappresenta il tiro di dado (da 20 facce) necessario per applicare con successo l'erba. Se in questo campo si trova un punto interrogativo vuol dire che l'erba potrebbe non avere i poteri indicati. La presenza di un trattino indica invece che non è necessario un controllo abilità.

DESCRIZIONE: Questa sezione descrive cosa può fare quest'erba. I DM che introducono quest'erbario dovrebbero esaminare accuratamente i poteri delle erbe, e decidere se tenere o escludere piante che potrebbero avere poteri troppo grandi per la campagna.

Si sarà notato che in questa guida ci sono veramente pochi veleni. Le ragioni sono le seguenti:

1. credo che un erborista non debba usare la propria capacità per scopi malvagi.
2. credo che permettere ai giocatori di accedere a molti veleni possa squilibrare il gioco.

Qualsiasi DM che voglia introdurre veleni nei suoi giochi faccia riferimento al Netbook: "Veleni del reame", (di autore ignoto) che ritengo essere eccellente per questo scopo. Anche le regole per veleni spedito alla mailing list GMAST-L da Ron Knight (Modar) alla fine di ottobre del 1996, sono molto buone. "Il NetBook dei veleni", riveduto e ingrandito da Adrienne Mills e basato sul Netbook "Veleni del reame" è anch'esso molto particolareggiato nella trattazione dei veleni. Si noti anche che ho provato non includere erbe che possono essere classificate come "droghe" con la connotazione di uso illecito. Infatti io non sostengo e non voglio sostenere in nessun modo l'uso illecito di droghe. Dopo aver detto questo, rimando coloro che desiderino usare droghe nei loro giochi all'appendice A: 'Droghe per giochi di ruolo fantasy' tratta dalla 'Guida completa all'alcool per giochi di ruolo fantasy' che fornisce regole eccellenti su tutti gli aspetti dell'uso di droghe inclusa la tossicodipendenza ed i suoi effetti. Le droghe in essa contenute possono essere convertite al mio sistema abbastanza facilmente, sebbene, a mio avviso, la guida contenga già un numero sufficiente di erbe allo scopo del gioco di ruolo.

Infine, una nota ed una richiesta. Ho scoperto che ci sono persone che sviluppano nuove erbe per i loro giochi e le aggiungono a questa guida. Io, naturalmente, non ho nessuna obiezione a questo. Comunque, gradirei che mi venisse spedita una copia di queste erbe. Se funzionano nei vostri giochi, infatti, funzionerebbero probabilmente in quelli di altre persone, e dovrebbero essere incluse nelle nuove edizioni della guida (mantenendo inalterato il vostro merito). Inoltre alcune persone modificano la guida, perché trovano errori, o discrepanze, o cose giuste che non vanno bene. apprezzo la cosa, ma gradirei esserne informato. Se ha fatto qualche errore, mi piacerebbe correggerlo.

Ognuno può fare quello che vuole con la propria guida, può cambiarla in qualsiasi modo desiderato. Ma, per favore, la guida deve essere distribuita immutata. Se avete fatto alcuni cambi o aggiunte, elencatele separatamente dalla guida principale. Il mio nome è su questa guida, e sono ben felice di prendermi la responsabilità di ciò che ho scritto e hanno scritto i miei collaboratori, ma questo non include aggiunte successive alla guida. Mi è stata inviata una e-mail da qualcuno che aveva pensato che un'erba fosse troppo potente. Infatti qualcuno aveva modificato la guida e reso l'erba più potente. Non fu un grosso problema, ma diede fastidio.

Inoltre possiedo il diritto d'autore su questa guida (ad eccezione delle parti dove ho indicato un diverso autore, ed ho il suo permesso). Ho fatto molta fatica a provare ed assicurare che non violo i diritti d'autore di altre persone, in modo da

evitare problemi legali. Se si aggiungono informazioni alla mia guida, potrei essere giuridicamente responsabile per cose che non ho fatto. Non voglio che accada ciò. Dopo aver detto questo, se avessi inavvertitamente violato i diritti d'autore di qualcuno, per favore mi informi e rimuoverò il materiale in questione.

Infine si lasci il mio nome, ed il nome degli altri che hanno contribuito alla guida. Alcune persone distribuiscono questa guida come se fosse stata fatta da lui stesso. Ora si sono scusati con me, e considero la cosa chiusa, così non menzionerò il loro nome. La guida non costa nulla, ma rappresenta una grande quantità di lavoro mio e dei miei collaboratori. Penso che meritiamo il giusto credito per il nostro lavoro.

Non ricevo alcun pagamento per questa guida. E semplicemente un lavoro fatto per amore. Ma mi piacerebbe sentire quello che pensate di esso, sia lodi che critiche. Centinaia di ore di lavoro sono finite in questa guida negli anni, ed io gradirei veramente sapere quello che ne pensa la gente, se è fatta bene o male. Per favore mandatemi e-mail con commenti a: rednort@bud.swin.edu.au

Una nota speciale: ho inserito una varietà di malattie in questa guida. Alcune delle mie descrizioni possono essere imprecise e io me ne scuso, ma non ho uno specifico addestramento medico, e la guida è fatta solo per i giochi. E anche possibile che alcune delle mie descrizioni di malattie possano offendere qualcuno. Di nuovo, mi scuso. Non ho nessuna intenzione di offendere. Se trovate qualcosa di offensivo in questa guida, fatemelo sapere in modo da poter correggere il problema.

ANCORA UNA VOLTA, QUESTA GUIDA E' STATA REDATTA SOLO PER I GIOCHI DI RUOLO. NON BISOGNA, PER NESSUN MOTIVO, UTILIZZARE LE ERBE DI QUESTA GUIDA FER SCOPI REALI SENZA LA CONSULTAZIONE DI UN'ESPERTO IN MATERIA IN GRADO DI CONOSCERE I VERI EFFETTI.

Shaun Hately, 11 Febbraio, 1997

NOTE SULL'USO DELL'INCANTESIMO DI AD&D LOCALIZZARE PIANTE ED ANIMALI

Sicuramente i giocatori con accesso all'incantesimo clericale di primo livello "Localizzare animali o piante" cercheranno di usarlo per localizzare erbe specifiche. Se questo accade suggerirei che il DM usi la percentuale indicata nel campo "Disponibile" in ciascuna descrizione delle erbe come la possibilità che l'erba venga scoperta in ciascun round. Ricordo inoltre al DM che secondo il manuale di gioco, i risultati di questo incantesimo sempre sono determinati dal DM. Se il DM non vuole che l'erba venga trovata, semplicemente deve far fallire la ricerca.

NOTE SULL'USO DELLE ERBE

Di Druann Pagliasotti e Shaun Hately

A meno che diversamente indicato nel testo, le erbe tagliate e preparate hanno solo una durata di conservazione di 3d6 settimane, per le erbe essiccate questo valore cresce a 1d4 anni, purché vengano tenute in un contenitore sigillato privo di umidità (ma non tutte le erbe possono essere usate dopo l'essiccazione). Le pozioni, d'altra parte, hanno una durata indefinita e, sebbene molto costose, sono la forma di conservazione più ricercata.

Per la vendita delle erbe si assume che la possibilità di acquistare un'erba in una grande città NELLA sua regione nativa è uguale alla probabilità di scoprirla in natura (ed il prezzo rimane lo stesso); in una grande città FUORI della sua regione nativa la reperibilità si riduce a metà (ed il prezzo aumenta del 50%); in una grande città dal clima OPPOSTO rispetto alla regione nativa dell'erba (es. ricerca di una pianta desertica in una zona artica) la probabilità di trovarla in vendita si riduce ad un quarto (ed il prezzo viene raddoppiato o triplicato).

Il DM deve opportunamente gestire questa guida all'interno di ogni campagna. E' necessario decidere se si desidera utilizzarla completamente, o se deve essere modificata per la propria campagna. Alcune erbe contenute in questa guida sono estremamente potenti, ed il loro abuso può produrre squilibrio nel gioco. I prezzi dati per le erbe sono solo orientativi e devono essere applicati con buon senso. In anni di pestilenza, per esempio, il costo delle erbe che proteggono contro la peste aumentano incredibilmente. E se i personaggi incappano in un erborista mentre trasportano un amico colpito dal morso di un serpente mortale, l'erborista può decidere di far pagare una cifra ben più alta di quella indicata. Alcuni curatori non sono altro che ciarlatani e potrebbero vendere ai personaggi qualche cosa dicendo che è un'erba meravigliosa.

Ancora una volta, devo segnalare che questa guida è fatta ad esclusivo uso di gioco. Non deve essere utilizzata come una guida per reale medicazione con erbe. Molte piante sono molto velenose e, se sperimentate, possono essere estremamente pericolose. Non accetto responsabilità per alcun tipo di abuso di qualsiasi edizione di questa guida.

QUANTE ERBE DEVONO CONOSCERE I PG?

Le prime due edizioni di questa guida contenevano solo 40 erbe e così non abbiamo mai considerato la possibilità di limitare il numero di erbe che un PG conosce con l'abilità erboristeria. Ora ci sono molte più erbe ed una tale regola

sembra necessaria. Se PG, pur conoscendo tutte queste erbe, non causa problemi nel gioco, allora si può permettere che le conosca tutte. Se comunque, si vuole che una regola per risolvere la questione, suggerirei i seguenti due metodi.

Metodo A

Si presuppone che il sistema di gioco utilizzi un tiro di dadi pari a 3d6 per l'intelligenza, come accade in molti giochi di ruolo. Il PG erborista comincia con la conoscenza di un numero di erbe pari a 3 x INT x livello dell'abilità erboristeria. Un PG con un'abilità erboristeria a livello 1 ed una intelligenza di 12 conosce 36 erbe. Un PG con un'abilità erboristeria a livello 2 ed una intelligenza di 9 conosce 54 erbe. Le erbe conosciute, dovrebbero essere scelte dal DM in base al clima ed al terreno in cui il PG è cresciuto.

Metodo B

by Schaffer Bernhard

Un'altra possibilità è regolare l'abilità erboristeria come l'abilità sopravvivenza. Il primo livello di abilità permette ad un PG di imparare tutte le erbe di due luoghi o di un clima. (Normalmente si dovrebbe trattare delle erbe della regione dove il personaggio ha vissuto la maggior parte della sua vita o dove ha appreso l'abilità.) Ciascun punto in più consente al PG di imparare tre luoghi in più appartenenti ad una zona climatica nota, o due luoghi relativi ad un clima nuovo. Se si usano le regole di addestramento, sono permesse esclusivamente le erbe presenti nella zona climatica (o luogo) dove è avvenuto l'addestramento.

NOTE SULLE ZONE CLIMATICHE

A questa nuova edizione dell'erbario è stato aggiunto un nuovo campo, si tratta della zona climatica. Un mondo normale si divide in 5 zone climatiche: Tropicale, Subtropicale, Temperata, Fredda e Polare. Le brevi note successive possono aiutare il DM a determinare in quale di queste zone si trovi un determinato luogo:

Tropicale: La regione tropicale si trova all'equatore. La media stagionale e mensile si trova stabilmente sopra i 20° C. Si nota inoltre la tendenza ad avere estati asciutte ed inverni umidi spostandosi verso i bordi di tale zona. Sulla terra la regione tropicale è situata a cavallo dell'equatore tra i 12° N e i 12° S. Esempi di clima tropicale sono la Papua Nuova Guinea e il Perù.

Subtropicale: le temperature si trovano sopra i 20° C per un periodo variabile tra i 4 e gli 11 mesi, nel restante periodo, invece, la temperatura è compresa tra i 10° C e i 20° C Si estende tra i 12° e i 25° di latitudine. Sia il nord dell'Australia che la Florida sono incluse in questa zona.

Temperata o Moderata: In questa regione la temperatura è compresa tra i 10° C ed i 20° C per un periodo tra i 4 ed i 12 mesi, mentre il resto dell'anno è più freddo. Questa zona si estende indicativamente tra il 25° ed il 45° parallelo. In questa zona si trovano stati Uniti, Australia ed Europa del Sud.

Fredda: In una regione fredda il periodo in cui la temperatura è compresa tra i 10° C ed i 20° C si riduce a 1-4 mesi, mentre nel resto dell'anno il clima è più rigido. Si estende tra i 45° ed i 65°. Il Canada, la metà a sud dell'Alaska e la Scandinavia ricadono in questa zona.

Polare: La temperatura media durante l'anno, in questa zona sopra il 65° parallelo, è sempre sotto i 10° C. La Groenlandia, l'Antartide e la maggior parte delle regioni a nord di Canada, Russia, e Scandinavia appartengono a questa zona.

Come già ribadito, questa guida ha solo scopo ludico e non è accurata dal punto di vista geografico. Bisogna ricordare che altri fattori, come l'altezza rispetto al livello del mare, le precipitazioni, le correnti oceaniche e altro, influiscono sul clima. Inoltre, ho limitato le zone climatiche alle sole sopra citate, sebbene ce ne siano altre. Alcune delle erbe si trovano nel deserto tropicale. Queste erbe sono reperibili esclusivamente nei deserti caldi e non in quelli che hanno precipitazioni estive.

NOTE SUI LUOGHI

Una delle più importanti descrizioni delle erbe è il luogo dove si possono trovare. In seguito è riportata una breve descrizione dei luoghi indicati nell'erbario per aiutare il DM a posizionare le erbe nelle proprie campagne.

Campagna: Si tratta di zone adibite all'agricoltura, come le fattorie.

Colline: Sono modesti innalzamenti del terreno che normalmente si trovano ai piedi delle montagne, ma che si possono anche trovare da sole.

Costa (Litoraneo): Si tratta delle zone che si trovano sul bordo di una mare, di un oceano, o di un grande lago salato. Come regola pratica si può assumere che essa si estenda fino a 8 km nell'entroterra, sebbene questo valore cambi in realtà da zona a zona.

Deserto: La maggior parte delle persone ritengono che i deserti siano luoghi molto caldi, come il Sahara, il deserto australiano, o la valle della morte. Effettivamente molti deserti sono caldissimi, ma ci sono anche deserti freddi. Normalmente si definisce 'deserto' una zona che riceve una quantità annua di precipitazioni inferiore ai 25 cm, per il gioco non è però necessario il ricorso a precise formule e basta il concetto di zona molto secca.

Fiume (Fluviale): E' un flusso d'acqua che scorre verso in mare. I fiumi possono essere larghi (come il Mississippi, o il Rio delle Amazzoni) o molto piccoli, come i ruscelli.

Foresta: Ogni area completamente ricoperta di alberi è una foresta. Ci sono foreste piccole e foreste enormi, che occupano intere regioni. Nel medioevo le foreste ricoprivano un regione molto più ampia di quella attuale.

Giungla: Simile alla foresta, ma più spessa e localizzata nei climi tropicali. Tipico esempio ne è la foresta amazzonica.

Montagna: Si tratta di enormi rilievi. Caratteristica fondamentale delle montagne è che, a causa della loro altezza, il clima delle montagne è più freddo di quello della zona in cui si trovano. Le precipitazioni, inoltre, possono variare a seconda del versante su cui ci si trova. L'Himalaya, le Alpi e le montagne rocciose sono esempi di grandi catene montuose.

Palude: Si tratta di zone dal suolo molto umido, come, ad esempio, le paludi della Florida.

Prateria: Si tratta di aree non coltivate e praticamente prive di alberi, ma completamente ricoperte da prati, dai quali prendono il nome. Un ottimo esempio sono le grandi praterie americane.

Sotterraneo: Con questo termine si identificano diverse grandi strutture, come Underdark di AD&D, Mac Mordain Cadal dai lavori di Raymond E Feist, Ulgo dalle opere di David Eddings, o le miniere di Moria di Tolkien. Si potrebbe anche immaginare la crescita delle erbe di questo luogo in strutture più piccole, ma non è raccomandabile.

Speciale: In questo caso il luogo è indicato dettagliatamente nella descrizione dell'erba.

Urbano: Include ogni tipo di insediamento umano, come villaggi, paesi e città.

Vulcano: Un'erba con questa indicazione di luogo può crescere sulla bocca del vulcano o sulla parete, nel caso non sia indicato nella descrizione dell'erba, la decisione rimane al DM

Zona desolata: E' la più difficile da descrivere. Può essere un luogo qualsiasi reso inospitale da un grande disastro. La maggior parte della Francia dopo la I guerra mondiale rispondeva a questo concetto, come Tunguska dopo l'esplosione del 1908. Hiroshima e Nagasaki, o Chernobyl rispondono pienamente a questa definizione. In pratica, ogni zona resa inabitabile da un evento catastrofico si adatta a questa definizione.

CAVEAT

Alcune delle erbe presenti in questa guida hanno effetti di gioco molto potenti e possono sbilanciare una campagna. Il DM deve controllare ogni erba prima di introdurla in una campagna e, se necessario, modificarla o toglierla per non rovinare il gioco. Il DM è sempre l'arbitro della campagna. Contano le sue decisioni e non ciò che è scritto nella guida. Ricordalo.

LIBRO DELLE ERBE

A

Acetosa Di Bosco*(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG)*

Disponibile:..... estate, autunno 80%
 Zona climatica:..... tropicale
 Luogo:..... Deserto
 Preparazione:..... 2 settimane
 Costa:..... 2 MO/ 4 MO
 Usi:..... 2
 Controllo capacità:..... intelligenza

Questa è una piccola pianta con foglie tripartite, come il trifoglio. I fiori sono a campana, di colore bianco con un pochino di blu. Le foglie vanno schiacciate ed essiccate per due settimane prima dell'uso. Questa erba ha la proprietà di mantenere le persone fresche. È evidentemente di inestimabile valore nelle regioni desertiche. Raddoppia la capacità delle persone di sopportare gli effetti del calore, ma non contrasta la disidratazione.

Acoro Blu (Floure-De-Luce)*(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG)*

Disponibile:..... Sempre 60%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Prateria
 Preparazione:..... 3 settimane
 Costo:..... 3 mo/ 10 mo
 Usi:..... 2
 Controllo capacità:..... Intelligenza

Il floure de luce è anche noto come acoro blu. Ha foglie larghe e piatte sagomate come una spada. I fiori sono blu-violaceo e le radici, che tendono a stendersi sulla superficie del terreno, sono di colore marrone-rossastro all'esterno. La radice deve essere pestata e bollita in acqua e lasciata riposare almeno venti giorni prima di bere l'infuso. Quest'erba rimuove i lividi molto rapidamente (in 1d4 ore).

Adgana*(Sean Snyder from Joe Devers `Lone Wolf` series)*

Stagione:..... Primavera 10%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Rurale
 Preparazione:..... 1 settimana
 Costo:..... 10 M.o./ 500 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza

Le foglie di questa pianta devono essere essiccate. Esse devono essere tritate e mangiate. Il loro effetto diminuisce con l'uso frequente. Al primo utilizzo e al secondo adgana incrementa di 2 punti la destrezza, la forza e la costituzione di chi la assume per 2d4 +4

minuti. Al terzo utilizzo aumenta +1 la forza e la destrezza per un tempo immutato. Al quarto utilizzo solo la forza è aumentata di +1 e successivi utilizzi non modificano più le caratteristiche di chi la assume. La sua assunzione crea una forte dipendenza.

Adone Di Primavera*(Shaun Hately)*

Disponibile:Primavera 40%
 Zona climatica: Freddo
 Luogo: Montagne
 Preparazione: 2 settimane
 Costa: 3 mo/ 8 mo
 Usi: 4
 Controllo capacità: Intelligenza- 2

Questo vegetale ha foglie piccole e verdi, e fiori larghi, tondi e gialli. Questi fiori vanno essiccati e poi mangiati. Ridurranno allora di metà le probabilità di subire un attacco di cuore ogni giorno in cui vengono mangiati. Possono (a discrezione del DM) anche aiutare a rinforzare il cuore di una persona, che per età, danni o altre cause è debole. Mangiare dieci o più di questi fiori alla volta alzerà temporaneamente la Costituzione e la Forza di una persona di 1 punto per 2d12 ore, sebbene riduca la loro Destrezza di 2 punti per lo stesso periodo. In aggiunta a questa riduzione tale persona ha anche una probabilità (50% meno la Costituzione) di avere un attacco di cuore fatale 3d12 ore dopo aver assunto una tale dose massiccia. Certe tribù di barbari nelle regioni di montagna dove si trova questa erba, se ne servono per diventare feroci guerrieri (berserkers) in battaglia. Queste tribù, grazie alla costante assunzione di quest'erba dalla nascita hanno solo una piccola (20%- Costituzione) probabilità di subire l'attacco di cuore. Secondo leggenda la dea greca Afrodite ha mutato il suo Adone adorato, il figlio di Re Cinyras, in questo fiore appena prima che morisse, dopo essere stato ferito da un cinghiale selvatico.

Aglio Di Montagna*(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG)*

Disponibile:..... Sempre 30%
 Zona climatica:..... Temperata, Fredda
 Luogo:..... Montagna
 Preparazione:..... 1 giorno
 Costo:..... 8 mo/ 9 mo
 Usi:..... 2
 Controllo capacità:..... ?

Si dice che quest'erba allontani gli spiriti maligni.

Agrimonia*(Shaun Hately)*

Stagione:..... Estate 30%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Foresta
 Preparazione:..... 1 settimana
 Costo:..... 2 M.o./ 8 M.o.
 Usi:..... 3
 Controllo capacità:..... Intelligenza

L'agrimonia raggiunge l'altezza di 25-50 centimetri. Ha foglie lunghe più di 10 centimetri, seghettate, verdi in punta e bianche nel resto. Ha fiori gialli con 5 petali che formano una spiga in cima del gambo. Le sua foglie essiccate devono essere bollite in un litro di vino rosso per 5 minuti, poi devono essere estratte e fatte asciugare per una ora. Essa può essere usata per curare distorsioni o contusioni mediante applicazione diretta. Una riuscita applicazione dimezza i tempi di guarigione. Agrimonia può essere usata anche per produrre un sonno molto pesante applicando l'erba direttamente sulla fronte ;il sonno è tanto pesante che per svegliare il malato è necessario togliere l'impacco dalla fronte. Se il paziente non è consenziente può fare un tiro salvezza contro i veleni con un bonus positivo di 8 o 10 per evitare di cadere addormentato.

Aldaka*(Shaun Hately from ICES „MERP“ RPG)*

Stagione:..... Inverno 5%
 Zona Climatica:..... Fredda
 Regione:..... Montagna
 Preparazione:..... 1 settimana
 Costo:..... 100 M.o./ 1000 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza

La radice di questa erba deve essere bollita a fuoco lento per una settimana e il risultato della così ottenuta distillazione deve essere bevuto. Se il preparato è fatto con successo cura i problemi di vista a chi lo beve, purché esso sia ancora dotato di occhi.

Alether*(Sean Snyder from Joe Devers 'Lone Wolf' series)*

Stagione:..... Primavera, Estate 5%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Rurale
 Preparazione:..... 1 giorno (for pozione)
 Costo:..... 10 M.o./ 100 M.o. (for pozione)
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -5

Mangiare una manciata di queste bacche arancioni aggiunge un +1 sul tiro per colpire e per infliggere le ferite per 2d6 minuti. Le bacche possono essere bollite in vino bianco per ottenere una bevanda che da +2 sul tiro per colpire e 2d4 punti ferita aggiuntivi. L'effetto è temporaneo e dura 2d12 minuti; dopo di che chi ha bevuto l'infuso collassa per 1d3 giorni a meno che faccia con successo un tiro salvezza contro i veleni. Questa pozione mantiene i suoi poteri per un mese dopo la preparazione, passato il quale diventa una bevanda innocua.

Alkanet*(Shaun Hately)*

Stagione:..... Estate 30%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Rurale
 Preparazione:..... no
 Costo:..... 2 M.o./ 2 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -4

La pianta ha radici spesse rosse, strette e ruvide foglie, piccoli fiori rossi o blu. Le radici possono essere mangiate direttamente appena estratte dal terreno, ma mantengono le loro proprietà per una settimana. Questa erba garantisce un +1 nei tiri salvezza contro i veleni per 1d8 ore dopo la sua ingestione.

Aloe*(Shaun Hately from ICES „MERP“ RPG)*

Stagione:..... Autunno, Inverno 55%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Pianura
 Preparazione:..... no
 Costo:..... 5 M.b./ 5 M.b.
 Usi:..... 2
 Controllo capacità:..... Intelligenza

La foglia di Aloe applicata sulla ferita dimezza il tempo di guarigione se essa è una bruciatura o una ferita da taglio di piccola entità.

Altea*(Shaun Hately)*

Disponibile:..... Sempre 20%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Costa
 Preparazione:..... 1 giorno
 Costo:..... 5 mo/ 8 mo
 Usi:..... 3
 Controllo capacità:..... Intelligenza -7

Questa pianta ha un verde gambo carnoso e larghe foglie di forma ovale, entrambi coperti da peli lanuginosi, e, alla base delle foglie, fiori rosa pallido con cinque petali. La radice deve essere bollita e il distillato risultante applicato alle scottature. Se usata con successo, l'erba raddoppia la velocità di guarigione dalla scottatura.

Amrans*(Druann Pagliasotti)*

Stagione:..... Primavera 40%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Fluviale, Rurale
 Preparazione:..... 3 giorni/ 1 settimana
 Costo:..... 50 M.o./ 50 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -2

Dal fiore di colore lilla può essere preparata una pozione che guarisce velocemente le ferite (3d6 se è preparata con cura per una settimana, 1d4 se è preparata velocemente il tre giorni).

Angelica*(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG)*

Disponibile:..... Estate 95%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Campagna
 Preparazione:..... 3 settimane
 Costo:..... 2 mo/ 7 mo
 Usi:..... 7
 Controllo capacità:..... Intelligenza -15

L'angelica cresce fino a circa 90 cm di altezza e produce fiori bianchi e foglie verde scuro simili a quelle dell'acero. Le foglie devono essere bollite e lasciate riposare per almeno venti giorni prima dell'uso. Questa erba viene usata come protezione dalle piaghe, dando un bonus di +2 ad alcuni tiri salvezza contro malattia.

Angolica*(Shaun Hately)*

Stagione:..... Estate 30%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Montagna
 Preparazione:..... 1 ora
 Costo:..... 5 M.a./ 1 M.o.
 Usi:..... 2
 Controllo capacità:..... Intelligenza -3

L'erba di angolica deve essere bollita in acqua per un'ora e in seguito l'infuso deve essere bevuto. Utile per placare la tosse. La pianta può crescere fino all'altezza di 200 centimetri. Essa ha un gambo cavo e foglie larghe con grandi puntini alla base dello stelo. Ha grappoli di fiori bianchi o rosa in cima al gambo. Essa non cura alcun male che comporti della tosse, ma riduce solamente la tosse nell'individuo.

Anice*(Shaun Hately)*

Stagione:..... Estate 25%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Rurale
 Preparazione:..... 10 minutes
 Costo:..... 1 M.o./ 1 M.o.
 Usi:..... 5
 Controllo capacità:..... Intelligenza -6

L'Anice cresce fino all'altezza di 50 centimetri e si distingue per la sua particolare disposizione delle foglie. Alla base le foglie sono a forma di cuore e dentellate, ma man mano che si sale il gambo diventano piccole e a forma di penna. Essa ha delicati fiori bianchi che sbocciano in primavera mostrando dei piccoli semi. Questi semi devono essere rotti e fatti bollire per 10 minuti in acqua calda. La risultante miscela deve essere colata e bevuta quando si vuole (mantiene la sua efficacia per 3 mesi). Se la preparazione riesce l'infuso cura il singhiozzo.

Anserke*(Shaun Hately from ICES „MERP“ RPG)*

Stagione:..... Estate 30%
 Zona Climatica:..... Tropicale
 Regione:..... Costa

Preparazione:..... no
 Costo:..... 75 M.o./ 75 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -4

La radice deve essere applicata su ferite sanguinanti. In tre turni essa ferma l'emorragia. Il malato non può muoversi per un turno o rischia il riaprirsi della ferita.

Arcangelica*(Druann Pagliasotti)*

Stagione:..... Estate 30%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Palude
 Preparazione:..... no
 Costo:..... 5 M.a./ 5 M.a.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -2

Questa pianta con i fiori bianchi ha semi neri e radici con gusto aspro. La radice bollita diventa un caldo piccante decotto che aiuta a alleviare raffreddori, influenza e congestioni (tempo di guarigione dimezzato, +2 nel tiro costituzione per prevenire malattie dovute al cattivo tempo).

Arfandas*(Shaun Hately from ICES „MERP“ RPG)*

Stagione:..... Autunno, Inverno 50%
 Zona Climatica:..... Fredda
 Regione:..... Fluviale
 Preparazione:..... 1 giorno
 Costo:..... 2 M.a./ 3 M.a.
 Usi:..... 4
 Controllo capacità:..... Intelligenza -6

Se lo stelo di Arfandas è posto nella fasciatura di una frattura, il tempo di guarigione della frattura è dimezzato.

Arkasu*(Shaun Hately from ICES „MERP“ RPG)*

Stagione:..... Autunno 55%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Pianura
 Preparazione:..... no
 Costo:..... 12 M.o./ 12 M.o.
 Usi:..... 3
 Controllo capacità:..... Intelligenza -3

Quando la linfa della pianta è posta sopra una ferita dimezza il tempo necessario per la guarigione. L'effetto non è cumulativo.

Arlan*(Shaun Hately from ICES „MERP“ RPG)*

Stagione:..... Autunno 60%
 Zona Climatica:..... Fredda
 Regione:..... Pianura
 Preparazione:..... no
 Costo:..... 20 M.a./ 20 M.a.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -5

La foglia applicata su una ferita ripristina un punto ferita se viene mantenuta sopra per almeno 5 turni. In

oltre l'Arlan velocizza di 5 volte il processo di guarigione da malattie respiratorie.

Arnica

(Shaun Hately)

Stagione:..... Estate 25%
 Zona Climatica:..... Temperata, Fredda
 Regione:..... Montagna
 Preparazione:..... no
 Costo:..... 1 M.o./ 1 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza - 6

La pianta cresce fino a una altezza di 25, 50 centimetri. Ha un gambo ruvido sul quale le foglie sono disposte a coppie. Ha fiori arancioni. Questi fiori devono essere strappati e essiccati e poi bolliti in un litro di birra. L'infuso ottenuto deve essere spremuto e applicato sulla fasciatura di una contusione. Una applicazione riuscita guarisce la contusione in un giorno. Il polline del fiore inalato produce forti starnuti. Una fiala di Arnica messa nella tasca di una persona si dice faccia smettere di fumare.

Arnuminas

(Shaun Hately from ICES „MERP“ RPG)

Stagione:..... Autunno 70%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Pianura
 Preparazione:..... no
 Costo:..... 6 M.o./ 6 M.o.
 Usi:..... 5
 Controllo capacità:..... Intelligenza -1

Una foglia di questa pianta deve essere applicata se vi sono danni muscolari, alla cartilagine o ai legamenti. Se usata con successo dimezza i tempi di guarigione.

Arpusar

(Shaun Hately from ICES „MERP“ RPG)

Stagione:..... Autunno 40%
 Zona Climatica:..... Fredda
 Regione:..... Fluviale
 Preparazione:..... 1 settimana
 Costo:..... 7 M.o./ 30 M.o.
 Usi:..... 2
 Controllo capacità:..... Intelligenza -7

Il gambo di questa pianta deve essere bollito per una settimana in acqua fresca e l'infuso ottenuto può essere bevuto. Se preparata con successo l'Arpusar guarisce in un giorno tutti danni muscolari di una persona purché essi possano guarire naturalmente.

Asarabacca

(Shaun Hately)

Stagione:..... Primavera 10%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Foresta
 Preparazione:..... 1 giorno
 Costo:..... 3 M.o./ 7 M.o.
 Usi:..... 2
 Controllo capacità:..... Intelligenza -6

L'Asarabacca è una vite rampicante con delle piccole

foglie ognuna su il suo piccolo stelo. Ha anche piccoli fiori viola. I fiori devono essere lasciati in infusione sul fuoco ,in seguito tolti e l'infuso fatto riposare. Somministrato a qualcuno cura l'avvelenamento o rende l'individuo docile e incapace di atti violenti per 3d8 ore. L'infuso ha il caratteristico colore viola e un sapore aspro; se mischiato segretamente con un cibo questo deve avere proprietà tali da nascondere le sue caratteristiche.

Ashline

(Seth Klein from Fantasy Star IV)

Stagione:..... Inverno, Primavera 5%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Montagna
 Preparazione:..... 1 settimana
 Costo:..... 50 M.o./ 500 M.o.
 Usi:..... 16
 Controllo capacità:..... Intelligenza -3

Ashline è un piccolo fiore rosso con foglie di un verde molto pallido. L'intera pianta deve essere schiacciata e bollita in buon vino rosso per una settimana e l'infuso risultante deve essere mischiato a olio di oliva. Quando il liquido è versato sopra una persona pietrificata, se il tiro del dado è positivo ,riporterà l'individuo al suo stato naturale.

Athelas

(Shaun Hately from ICES „MERP“ RPG)

Stagione:..... Autunno 45%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Foresta
 Preparazione:..... no
 Costo:..... 200 M.o./ 200 M.o.
 Usi:..... 4
 Controllo capacità:..... ?

Conosciuta anche come 'la foglia del re'. Essa appare come una vite con foglie di un verde scuro e divise in quattro parti. Secondo la leggenda le foglie di Athelas frantumate sopra una persona sofferente dalla mano di un re cura da ogni male.

Atigax

(Shaun Hately from ICES „MERP“ RPG)

Stagione:..... Inverno 40%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Pianura
 Preparazione:..... 1 giorno
 Costo:..... 40 M.o./ 70 M.o.
 Usi:..... 5
 Controllo capacità:..... Intelligenza

Le radici di questa pianta devono essere bollite su un fuoco lento per un giorno e la risultante distillazione bevuta. Se la preparazione ha successo, la vista sarà protetta da luci violente e accecanti per nove ore. Questa erba può essere utilizzata per limitare i disturbi che le creature delle grotte hanno quando si trovano in piena luce del sole.

Attanar*(Shaun Hately from ICES „MERP“ RPG)*

Stagione:..... Autunno, Inverno 45%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Fluviale
 Preparazione:..... no
 Costo:..... 8 M.o./ 8 M.o.

Usi:..... 2

Controllo capacità:..... Intelligenza -6
 È un muschio che quando applicato sulla fronte di una persona sofferente, cura la febbre. Il suo effetto comincia 2d6 ore dopo che è stato somministrato con successo.

B

Bacca Barriera*(Shaun Hately)*

Stagione:..... Estate 20%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Rurale
 Preparazione:..... 3 ore
 Costo:..... 4 M.o./ 9 M.o.
 Usi:..... 2
 Controllo capacità:..... Intelligenza -11

La pianta di Bacca Barriera ha spine pungenti sui suoi rami. Essa può essere alta più di 2 metri. Essa ha foglie ovali e ruvide che sono lisce con bordi dentellati. Ha fiori giallo pallido che producono bacche rosse ovali con un piccolo puntino nero sulla loro sommità. Bacca Barriera deve essere messa in acqua fredda e lasciata stesa; in seguito va bollita velocemente. L'infuso bevuto cura i problemi di fegato come l'itterizia. La cura applicata con successo guarisce in due settimane. D'altra parte tre applicazioni successive mal riuscite della cura implicano che non vi sia più alcuna possibilità di guarigione usando questo metodo.

Bacca Del Sonno*(Maya Kniese)*

Disponibile:..... Autunno 20%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Fiume
 Preparazione:..... Nessuna (o 3 settimane)
 Costo:..... 2 mo/ 8 mo
 Usi:..... 3d10
 Controllo capacità:..... Intelligenza -3

La bacca del sonno è una vite che cresce rasoterra, spinosa, molto simile ad un rovo. Le piante giovani sono spesse circa 5 mm, con spine lunghe 2 mm, mentre quelle più vecchie possono diventare spesse 10 cm, con spine curve lunghe fino a 5 cm, benché questo richieda molti anni di crescita. Le viti giovani sono di colore verde chiaro, con foglie verdi trilobate, le viti più vecchie, invece, sono marrone-rossastro, che tende al nero, con foglie verde scuro. Le viti fioriscono all'inizio dell'estate, con fiori blu chiaro a forma di campana da cui, in autunno, si sviluppano bacche blu scuro o porpora, con una consistenza carnosa e poco succose. Le bacche sono leggermente dolci e molto gustose, ma hanno un forte effetto sui mammiferi: quelli che le mangiano si addormentano. Le bacche hanno questo effetto solo sui mammiferi, ma una bacca

singola è sufficiente a stendere un uomo normale o un piccolo mammifero, ed è sufficiente aumentare il numero delle bacche per far addormentare qualsiasi mammifero. Non c'è tiro salvezza, benché il sonno causato sia di tipo normale, ed una creatura colpita da questo sonno può essere svegliata normalmente. E' anche possibile essiccare attentamente le bacche, macinarle e ottenere una polvere che è un debole sonnifero (è sufficiente un tiro salvezza contro veleno per evitare l'effetto), ma dura per un tempo lungo. Questa polvere può essere aggiunta a qualsiasi cibo o bibita, tenendo però conto che ha un sapore molto dolce.

Bacche Di Laisha*(Maya Kniese)*

Disponibile:..... Estate, Autunno 10%
 Zona climatica:..... Freddo
 Luogo:..... Foresta
 Preparazione:..... Nessuna (1 giorno per la gelatina)
 Costo:..... 20 mo ognuna/ 40 mo per la gelatina
 Usi:..... 3d20

Controllo di capacità:..... Intelligenza -3

La bacca di laisha, anche nota come frutto del silenzio, cresce su cespugli verde scuro, all'altezza del ginocchio. Le foglie dei cespugli sono ceree e dura, e rimangono sulla pianta lungo l'autunno e, qualche volta, durante l'inverno. Celate sotto le foglie, crescono le bacche, rosse come ciliegie. In primavera ed all'inizio dell'estate, sul cespuglio si sviluppano piccoli, profumati, fiori cerei blu. Le bacche, che sono egualmente odorose, sono, all'inizio, bianche e dure, poi, non appena maturano, diventano molli, rosse, e succose. Le bacche hanno un sapore delicato, e possono essere usate per aggiungere un gusto speciale ad ogni tipo di gelatina. Quando sono mature, le bacche possono essere mangiate crude, e ciascuna guarisce 2 punti ferita di danno, o aumenta la velocità di recupero dalla maggior parte delle malattie. Chi mangia queste bacche, tuttavia, rimane muto 20 minuti per ogni bacca ingerita e se più di 5 o 6 bacche vengono mangiate in una sola volta, bisogna effettuare un tiro salvezza contro veleno per evitare dolorosi crampi allo stomaco. Una gelatina fatta con le bacche non possiede i poteri di guarigione delle bacche fresche né le controindicazioni (sia mutismo che crampi), ma gli effetti curativi per la maggior parte malattie sono raddoppiati; le bacche fresche riducono il recupero di

un giorno per ciascuna bacca mangiata, la gelatina, invece, dimezza il tempo totale di guarigione.

Balsama

(Shaun Hately)

Stagione:..... Estate 20%
 Zona Climatica:..... SubTropicale
 Regione:..... Foresta
 Preparazione:..... 1 ora
 Costo:..... 3 M.o./ 5 M.o.
 Usi:..... 4
 Controllo capacità:..... Intelligenza -4

Essa ha piccoli fiori con sfumature che vanno dal bianco al blu che formano piccoli grappoli alla base delle foglie. L'erba deve essere bollita e data alle donne sofferenti di dolori mestruali. Questa pianta è nota anche per poter allungare la vita; in tal senso può essere usata come ingrediente della pozione di longevità e simili.

Base Mullein

(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom“ RPG)

Stagione:..... Sempre 90%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Rurale
 Preparazione:..... no
 Costo:..... 10 M.a./ 10 M.a.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza

È una erba molto facile da trovare dato che il gambo del fiore cresce più di due metri. I suoi fiori giallo chiaro coprono circa 75 centimetri della cima della pianta e formano una specie di tubo largo 1,5-3 centimetri.

Se le sua foglie sono applicate su una bruciatura per un'ora riducono il danno cagionato dalla bruciatura di metà.

Basilico

(Shaun Hately)

Stagione:..... Estate 30%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Rurale
 Preparazione:..... no
 Costo:..... 3 M.a./ 3 M.a.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -3

// Basilico deve essere subito applicato non appena si è stato colpiti. Le foglie devono essere messe sul morso della creatura velenosa e avranno l'effetto di espellere il veleno. Esse permettono un tiro salvezza contro i veleni con bonus di +4, mentre se il tiro salvezza è già stato effettuato consentono un secondo tiro senza bonus. Tutti i danni causati dal veleno fino alla applicazione restano immutati. La pianta ha un gambo dritto e piccoli fiori bianchi.

Bastit

(Druann Pagliasotti)

Stagione:..... Sempre 20%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... All

Preparazione:..... no
 Costo:..... 3 M.a./ 3 M.a.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza +2

È una piccola pianta grassa che quanto schiacciata tende e allontanare insetti parassiti tra i quali zanzare e affini. Ha un odore pungente ma non spiacevole (rimane addosso 1d6 ore ma può essere lavata via o cancellata dal sudore. L'odore è facilmente ravvisabile da animali da caccia)

Belan

(Shaun Hately from ICES „MERP“ RPG)

Stagione:..... Estate 35%
 Zona Climatica:..... Tropicale
 Regione:..... Costa
 Preparazione:..... no
 Costo:..... 40 M.o./ 40 M.o.
 Usi:..... 3
 Controllo capacità:..... Intelligenza -6

La noce deve essere mangiata per fermare le emorragie (comprese quelle interne). In due ore la pianta ferma l'emorragia ma il malato non deve muoversi per una ora addizionale se non vuole farla ricominciare.

Belladonna

(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom“ RPG)

Disponibile:..... Estate 75%
 Zona climatica: Temperata
 Luogo:..... Foresta
 Preparazione:..... 1 settimana
 Costo:..... 4 mo/ 8 mo
 Usi:..... 4
 Controllo capacità:..... Intelligenza +3

Questa pianta può crescere fino all'altezza di 5 metri, ha molli foglie verdi, fiori e bacche di color porpora. Le bacche devono essere lasciate a riposare in acqua per una settimana e distillate. L'infuso così ottenuto fa dormire per 4d8 ore senza possibilità di risveglio. Se il controllo capacità da come risultato 1 l'infuso si rivela essere mortale, se invece tirando il dado si ottiene 20 chi beve la pozione diventa pazzo.

Belramba

(Shaun Hately from ICES „MERP“ RPG)

Stagione:..... Estate 30%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Foresta
 Preparazione:..... 3 giorni
 Costo:..... 60 M.o./ 180 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -3

Belramba è un lichene. Deve essere bollito in acqua e poi bevuto tre giorni dopo. Se usato con successo ogni danno ai nervi che può guarire naturalmente sarà guarito a tre volte la velocità consueta.

Bilberry

(Shaun Hately)

Stagione:..... Primavera 1%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Foresta

Preparazione:..... 15 giorni
 Costo:..... 500 M.o./ 3000 M.o.
 Usi:..... 1

Controllo capacità:..... Intelligenza -13
 Sono piccole bacche nere. Devono essere mischiate con alcol puro e lasciate a riposare per 15 giorni, alla fine dei quali la risultante miscela va bevuta. Una applicazione ben riuscita da agli umani la stessa infravisione dei mezz-elfi, ma una preparazione non riuscita può condurre alla morte (penalità di -4 nel tiro salvezza) come se avesse bevuto un veleno di classe J.

Birthnot

(*Druann Pagliasotti*)

Stagione:.....Sempre 30%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Colline
 Preparazione:..... 3 giorni
 Costo:..... 2 M.b./ 2 M.b.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza

Birthnot è una vite dalle foglie scure e senza fiori. Le foglie tritate possono essere usate per preparare un te contraccettivo efficace per gli umani, semi-umani, umanoidi, maschi o femmine. Deve essere ingerito un'ora - trenta minuti prima del rapporto perché sia efficace. (efficace nel 70% dei casi, 15% di probabilità di provocare leggera impotenza maschile).

Bittermourn

(*Druann Pagliasotti*)

Stagione:..... Inverno 5%
 Zona Climatica:..... Polare
 Regione:..... Qualsiasi
 Preparazione:..... 2 ore
 Costo:..... 1000 M.o. e più
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -14

È una raro lichene senza colore che cresce tra le rocce nei ghiacci eterni. Quando tritata e spezzettata crea un gel chiaro a basse temperature che diventa liquido a temperature più alte. Berne una pinta ritarda il processo di invecchiamento e garantisce una lunghezza di vita doppia rispetto a quella normale.

Borragine

(*Shaun Hately*)

Stagione:..... Primavera 30%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Foresta
 Preparazione:..... 5 giorni
 Costo:..... 1 M.o./ 10 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -3

La pianta ha un tronco ruvido, cilindrico e cavo che cresce fino all'altezza di 25-50 centimetri. Ha fiori che si piegano verso il basso, di colore rosso o blu che sono disposte come cinque stelle in cima al gambo. Le foglie essiccate devono essere bollite in acque e l'infuso deve essere bevuto. L'infuso cura le febbri leggere come quelle causate dal freddo e dall'influenza. Esso attenua la febbre in 1d3 ore.

Borsa Del Pastore

(*Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG*)

Disponibile:.....Sempre 85%
 Zona climatica:..... Moderato
 Luogo: Prateria
 Preparazione: 1 settimana
 Costa: 5 mo/ 12 mo
 Usi: 4
 Controllo capacità: Intelligenza +2

Raramente quest'erba raggiunge un'altezza superiore al piede e mezzo. Ha foglie piccole grigiastre verdi, che sono più piccole verso la sommità della pianta. Ha piccoli fiori bianco sporco, di quattro petali, alla sua cima. Se applicata a delle ferite fermerà la loro emorragia per un'ora; elimina temporaneamente la necessità di bendare la ferita in questione.

Breldiar

(*Shaun Hately from ICES „MERP“ RPG*)

Stagione:..... Primavera 35%
 Climatic Zones:..... Temperata
 Regione:..... Vulcani
 Preparazione:..... no
 Costo:..... 50 M.o./ 50 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -2

Il fiore quando ingerito altera il modo in cui una persona giudica le distanze per il periodo di un'ora. Mentre è sotto l'influenza del fiore l'individuo aggiunge un bonus di +2 negli attacchi in un combattimento ordinato, mentre toglie 2 negli attacchi confusi.

Bryony Bianco

(*Shaun Hately*)

Disponibile: Autunno 30%
 Zona climatica: Moderato
 Luogo: Foresta
 Preparazione: 1 ora
 Costa: 1 MO/ 2 MO
 Usi: 1
 Controllo capacità: Intelligenza- 5

Questa vite rampicante ha fiori bianco-verdi a forma di stella, ciascuno portante cinque petali, e bacche verdi che diventano rosse quando sono mature. Ha una radice, una cosa tipo una rapa enorme. Questa radice va macinata e bollita in acqua e data da bere come cura per la polmonite.

Bull-Rush

(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom“ RPG)

Stagione:..... Sempre 55%
 Zona Climatica:..... Temperata, SubTropicale
 Regione:..... Palude
 Preparazione:..... 3 giorni
 Costo:..... 2 M.a./ 3 M.a.
 Usi:..... 2
 Controllo capacità:..... Intelligenza +3

Bull-rushes sono piante alte con gambo dritto con diversi piccoli fiori in cima ad esso. Questi fiori devono essere trasformati in un unguento che viene applicato sugli occhi di una persona o sulla lingua. Questa erba permette a chiunque di dormire per 3d12 ore. Un tiro di 1 nel Controllo capacità equivale a un coma indotto dall'erba nell'individuo.

Burdock

(Shaun Hately)

Stagione:..... Primavera 35%
 Zona Climatica:..... Temperata

Regione:..... Rurale
 Preparazione:..... 1 giorno
 Costo:..... 10 M.o./ 30 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -6

Questa pianta cresce fino all'altezza di 75 cm. Ha grandissime foglie con la parte inferiore bianchiccia e fiori viola. Le sue radici devono essere bollite in acqua ,in seguito devono essere mangiate a l'acqua deve essere bevuta come cura per la sifilide. La persona guarisce in una settimana.

Bursthelas

(Shaun Hately from ICEs „MERP“ RPG)

Stagione:..... Estate 5%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Pianura
 Preparazione:..... 1 settimana
 Costo:..... 110 M.o./ 1000 M.o.
 Usi:..... 2
 Controllo capacità:..... Intelligenza

La pianta deve essere fatta fermentare per una settimana in vino rosso di buona qualità prima che possa essere usata. L'infuso deve essere bevuto entro un mese o non ha più effetto. Una preparazione corretta dell'infuso guarisce ogni frattura alle ossa in un tempo che va da 1 a 3 giorni.

C

Caffar

(Druann Pagliasotti)

Stagione:..... Estate, Autunno 5%
 Zona Climatica:..... Tropicale
 Regione:..... Deserto
 Preparazione:..... 1 ora
 Costo:..... 10 M.o./ 10 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza

La pozione di Caffar si ottiene polverizzando la piccola noce di Caffar e facendola bollire fino a ottenere una scura bevanda dall'odore dolciastro , di solito a base di latte di capra. Come il caffè e il te scuro, Caffar può essere usata per allontanare il sonno, ma ha l'effetto di rendere chi lo assume molto più sensitivo fisicamente: le abilità che richiedono un uso diretto dei sensi sono molto accresciute e anche le altre sono più ricettive ai cambiamenti ambientali e a volte l'effetto è tale che l'individuo riesce a scorgere un 'aurea' attorno a certi oggetti. (Incrementa la saggezza [intuizione] di 1 per ogni 2 tazze bevute, fino al massimo di 19. Bere 3-4 tazze in un giorno causa nervosismo che aumenta proporzionalmente alle tazze bevute. Chi beve 5 o più tazze in un giorno diventa leggermente dipendente alla

sostanza e soffre di mal di testa e leggeri mal di stomaco quando la somministrazione è interrotta.)

Calamus

(Shaun Hately)

Stagione:..... Primavera, Estate 15%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Palude
 Preparazione:..... 1 giorno
 Costo:..... 5 M.o./ 15 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -14

Questo giunco cresce in piccole zone dove l'erba è molto fitta. Può essere alto da 50 cm fino a 150 cm e ha fiori molto piccoli di colore giallo e verde che spuntano dallo stelo centrale. Le foglie sono lunghe, sottili e di colore verde chiaro e odorano leggermente di dolce. La radice è bianca con una buccia superficiale rossa bruna. Questa radice deve essere sbucciata e bollita in acqua fresca per un giorno e in seguito l'infuso deve essere bevuto dal recipiente. A meno che il malato non abbia danni fisici permanenti all'apparato uditivo, l'erba può guarire in piccola misura l'udito di una persona totalmente sorda, dandole il 10% di una normale capacità uditiva. In più l'erba ha dimostrato di avere

capacità afrodisiache (a discrezione del DM) e è stata utilizzata da alcune popolazioni per rendere i cani più feroci.

Calendula

(Shaun Hatley)

Disponibile:.....Primavera, Estate 40%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Campagna, Città
 Preparazione:..... 2 settimane
 Costo:..... 2 mo/ 10 mo
 Usi:..... 4
 Controllo capacità:..... Intelligenza -4

La calendula può crescere fino ad un'altezza di due piedi e ha righe di arancione sbiadito e petali gialli intorno un disco centrale. Questi fiori, essiccati ed quindi mescolati con olio d'oliva o altro olio vegetale, producono un balsamo calmante in grado di pulire e togliere l'arrossamento da piccole ferite per prevenire eventuali infezioni.

Callin

(Druann Pagliasotti)

Stagione:.....Autunno 30%
 Zona Climatica:..... Tropicale
 Regione:..... Giungla
 Preparazione:..... 1 settimana
 Costo:..... 5 M.o./ 25 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -2

è una noce scura che cresce sugli alberi di Callin nelle giungle tropicali. Quando il guscio è tritato, polverizzato e ingerito assottiglia il sangue e rende più forti gli organi interni, aiutando a prevenire gli attacchi di cuore. (Se preso regolarmente previene gli attacchi di cuore a meno che sia sottoposto a enormi sforzi. Crea assuefazione, causa nausea, vertigini e incresce le possibilità di arresto cardiaco se si interrompe improvvisamente la somministrazione dopo un uso prolungato).

Camomilla

(Shaun Hatley)

Stagione:.....Primavera, Estate 30%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Rurale
 Preparazione:..... Trascurabile
 Costo:..... 2 M.o./ 3 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -3

Questa pianta può crescere fino all'altezza di 50 cm, e ha il fusto pieno di diramazioni. Possiede poche foglie che sono divise con precisione. La testa del fiore ha una zona centrale gialla che è a forma di cupola con una parte incava proprio nel mezzo. I petali di questa pianta si piegano all'indietro verso lo stelo. I fiori di una singola pianta devono essere immersi in acqua bollente e l'infuso risultante deve essere bevuto. La bevanda è molto amara e di solito è mischiata con del miele, ma non è necessario. L'infuso si conserva per circa 2 mesi dopo la preparazione, mentre le foglie possono essere tritate, mantenendo la loro efficacia per tre anni. Un

uso corretto di questa erba produce un effetto calmante a chi la usa.

Candela Bianca

(Druann Pagliasotti)

Disponibile:.....Autunno 30%
 Zona climatica:..... Moderato, Subtropicale
 Luogo:..... Foresta
 Preparazione:..... 1 ora
 Costa:..... 5 MO/ 5 MO
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza- 2

È una pianta alta, fiorita, con foglie argenteo-verde. Quando i fiori sono mescolati con acqua o vino ed applicati direttamente a una ferita, agiscono come antidoto. (Ripristina 1d4 immediatamente, ma questi punti se ne vanno quando l'effetto svanisce, cioè in 2 ore. Finché non svanisce l'effetto altre applicazioni sono inutili)

Cefalofago

(Druann Pagliasotti, from Gene Wolfe's „Torturer“ series.)

Stagione:.....Sempre 5%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Speciale (vedi sotto)
 Preparazione:..... no (se cresce nella zone giusta)
 Costo:..... 100 M.o./ 100 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -4

Un fungo carnoso dal colore pallido con una dura e gommosa consistenza che comunemente cresce vicino a piante carnivore. Il fungo cresce sopra i corpi, assorbendo la memoria della vita del defunto e la sua personalità; più di 10 differenti menti sono state trovate assorbite da un fungo cefalofago. Chi mangia questo fungo acquisisce le memorie e la personalità residenti nel fungo. (l'effetto termina dopo 1d3 ore e durante la sua efficacia chi ha assunto il fungo può accedere alla mente della persona morta. Quando l'effetto svanisce, chi lo ha mangiato può soffrire di 'flashback' o di instabilità di persona; per verificare se ciò accade è necessario una prova intelligenza quando il soggetto è sottoposto a eccessivo stress o è in una situazione che sia propizia per causare 'flashback'.) Questa pianta è condannata da alcune religioni come sacrilega, in quanto impedisce allo spirito/anima del morto di andare nell'al di là.

Centaurea Minore

(Shaun Hatley)

Disponibile:.....Estate 25%
 Zona climatica:..... Temperata, Freddo
 Luogo:..... Montagna
 Preparazione:..... nessuna
 Costo:..... 5 mo/ 5 mo
 Usi:..... 1
 Controllo di capacità:..... Intelligenza -3

Questa pianta ha fiori di colore rosa, che sono disposti come una stella a cinque punte. Questi fiori, se mangiati entro un giorno dalla raccolta fanno vomitare

ogni veleno ingerito. La persona rimane tuttavia molto debole per 1d3 giorni, può muoversi solo con grande difficoltà ed è totalmente incapace di compiere azioni utili.

Chervil

(Shaun Hately)

Stagione:..... Sempre 10%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Foresta
 Preparazione:..... no
 Costo:..... 10 M.o./ 10 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -5

Chervil è utilizzata per dissolvere i grumi di sangue e è utile per prevenire le complicazioni provocate dalle ferite. I grumi sono dissolti in 1d3 turni.

Chiamata Della Sera

(Druann Pagliasotti)

Disponibile: estate 10%
 Zona climatica: Tropicale
 Luogo: Deserto
 Preparazione: due giorni
 Costa: 50 mo/ 50 mo
 Usi: 1
 Controllo capacità: Intelligenza -2

Si tratta di un'erba blu-grigia che odora leggermente di noce moscata e che accresce i sensi del consumatore. Il sovradosaggio o l'uso prolungato causano fotosensibilizzazione, distrazione e nervosismo; d'altro canto, un uso prolungato può produrre anche effetti permanenti. La Chiamata della Sera gradualmente tinge capelli, denti, unghie, corna di chi la usa di un bel blu notte. (La dose minima di 1 [tma] dà +100' al mangiatore avvista zona, +10% udito, e +1 a Saggezza/ Intuizione e ai risultati della Destrezza. L'aumento degli effetti è proporzionale al dosaggio, a non più di +400/ 40/ +4. (Dosaggi sopra 1 [tma], o 1 [tma] presa per diversi giorni di una fila, causeranno dipendenza.)

Cinquifoglio

(Shaun Hately)

Stagione:..... Estate 10%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Rurale
 Preparazione:..... 1 ora
 Costo:..... 10 M.o./ 15 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -5

Questa pianta si adagia lungo il terreno su un gambo lungo e sottile come una cordicella. Ha foglie divise in 5 o 7 parti e piccoli fiori gialli. Il gambo deve essere bollito in vino bianco o aceto e l'infuso deve essere bevuto. L'erba agisce come un afrodisiaco e aumenta il Carisma di chi la assume di 1 per 1d4 ore.

Coda Di Gatto

(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom“ RPG)

Stagione:..... Estate 75%
 Zona Climatica:..... Temperata

Regione:..... Foresta
 Preparazione:..... 1 settimana
 Costo:..... 1 M.o./ 3 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -6

La coda di gatto è una piccola pianta con lunghe e sottili foglie a forma di lancia che si slanciano dalla sua base e con un unico, lungo, sottile e morbido fiore in cima allo stelo. Questa erba quando tramutata in un unguento guarisce ogni danno al tallone.

Colewort

(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom“ RPG)

Stagione:..... Primavera, Estate 70%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Foresta
 Preparazione:..... no
 Costo:..... 6 M.a./ 6 M.a.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -4

Colewort è una piccola pianta con una unica grande e lucida foglia e piccoli fiori bianchi con cinque petali. Chiunque mastichi il fiore prima di bere rimane sobrio per una intera sera. Il suo effetto protegge solo contro l'alcol e non contro altre droghe o tossine.

Coltsfoot

(Shaun Hately)

Stagione:..... Primavera, Estate 25%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Montagna
 Preparazione:..... 1 ora
 Costo:..... 2 M.o./ 4 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -5

La pianta ha un singolo fiore dorato posto alla sommità di un alto stelo di circa 6 cm dotato di lunghe scaglie lanose di colore rosa. I suoi fiori vengono tritati e mischiati con del miele e applicati sotto forma di cataplasma su una ferita infetta, per combattere l'infezione. Non fa guadagnare punti ferita.

Comfrey

(Shaun Hately)

Stagione:..... Primavera 50%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Rurale
 Preparazione:..... 1 giorno
 Costo:..... 4 M.o./ 10 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -5

Comfrey cresce fino all'altezza di più di 75 cm. Possiede uno stelo duro e rigido cavo all'interno che è coperto con una peluria ruvida. Possiede fiori rosa, lilla, bianchi o color crema. Le sue radici nere e spesse sono un elemento usato in erboristeria. Devono essere bollite e ridotte a un cataplasma che viene posto su un arto rotto incrementando la velocità di guarigione del 15%. Può essere anche usato durante il bagno da una donna per dare l'impressione di essere vergine durante le sue notti d'amore.

Corona Dorata*(Shaun Hately from Feist and Wurts' 'Empire' Trilogy)*

Disponibile:.....Primavera 10%
 Zona climatica:..... Subtropicale
 Luogo:..... Campagna
 Preparazione:..... 1 ora
 Costo:..... 1 mo/ 2 mo
 Usi:..... 2
 Controllo capacità:..... Intelligenza -3

I fiori dorati di questa pianta piccola giallo-verde possono essere trasformati in un cataplasma che è usato per fermare le emorragie. Un'applicazione riuscita normalmente ferma un'emorragia minore, o riduce un flusso emorragico maggiore ad uno minore (una seconda applicazione ferma l'emorragia completamente). Questa erba è spesso usata dalle ostetriche per bloccare le emorragie post-parto.

Cow-Wheat*(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom“ RPG)*

Stagione:..... Estate 50%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Pianura
 Preparazione:..... 1 settimana
 Costo:..... 2 M.o./ 3 M.o.
 Usi:..... 2
 Controllo capacità:..... Intelligenza

Cow wheat è una piccola pianta di colore giallo verde dal gambo dritto. I suoi fiori giallo pallido producono una bianca polvere quando vengono sbriciolati dalle mani. Se questa polvere è messa nel cibo o è bevuta consente a una persona di agire come se fosse ubriaco. Per comprendere i meccanismi del gioco in una situazione del genere, si consulti la tabella delle intossicazioni sul manuale del DM. Ogni dose di questa erba somministrata con successo incresce di uno il livello di ebbrezza nell'individuo.

Culkas*(Shaun Hately from ICES „MERP“ RPG)*

Stagione:.....Sempre 40%
 Regione:..... Deserto

Zona Climatica:..... Tropicale
 Preparazione:..... no
 Costo:..... 35 M.o./ 35 M.o.
 Usi:..... 10
 Controllo capacità:..... Intelligenza
 Ogni applicazione di Culkas cura 25 Cm quadrati di bruciature solari.

Curabene*(Druann Pagliasotti)*

Disponibile:..... Estate 30%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Ovunque
 Preparazione:..... nessuna
 Costo:..... 1 sp/ 1 sp
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza

Per far crescere questa pianta dai piccoli fiori giallo brillante è sufficiente un comune giardino. Le foglie, di colore verde pallido, producono una secrezione oleosa che può essere applicata sulle piccole ferite. Cura 1 punto ferita ogni 25 cl di secrezione ed è necessario 1 round per ogni applicazione. Non è utilizzabile su ferite al di sopra di 2 punti ferita.

Curatutto*(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom“ RPG)*

Stagione:..... Autunno 75%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Foresta
 Preparazione:..... 2 settimane
 Costo:..... 2 M.o./ 10 M.o.
 Usi:..... 7
 Controllo capacità:..... Intelligenza +1

Quando l'erba è mischiata con un litro di olio di oliva e applicata sulle ferite (un impacco al giorno) il ricevente guarisce con tempi normali anche se non si riposa e continua a lavorare. Se al contrario chi si applica l'erba riposa le sue ferite guariscono con velocità tripla.

D

Dagmather*(Shaun Hately from ICES „MERP“ RPG)*

Disponibile:..... Estate 40%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Prateria
 Preparazione:..... 1 settimana
 Costo:..... 6 mo/ 28 mo
 Usi:..... 2
 Controllo capacità:..... Intelligenza -7

Le spine di questa pianta devono essere fatte fermentare per una settimana in acqua fresca e quindi bevute. Se il controllo capacità ha successo, quest'erba

guarisce ogni danno alle cartilagini di persone che sono in grado di guarire naturalmente.

Darnell*(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom“ RPG)*

Disponibile:..... Autunno 40%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Foresta
 Preparazione:..... 2 settimane
 Costo:..... 3 mo/ 7 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -2

Questi piccoli fiori gialli, se mangiati, oscurano la vista

per molte ore, trasformando una giornata di luce piena in una notte illuminata dalla luna. Quest'erba agisce anche nei casi di infravisione o ultravisione.

Darsurion

(Shaun Hately from ICES „MERP« RPG)

Disponibile:.....Inverno 50%
 Zona climatica:..... Fredda
 Luogo:..... Montagna
 Preparazione:..... nessuna
 Costo:..... 3 ma/ 3 ma
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -6

Le foglie di Darsurion, se applicate ad una ferita entro 3 round, curano un punto ferita di danno. L'effetto non è cumulativo.

Degiik

(Shaun Hately from ICES „MERP« RPG)

Disponibile: Estate 25%
 Zona climatica:..... Tropicale
 Luogo:..... Costa
 Preparazione:..... nessuna
 Costo:..... 100 mo/ 100 mo
 Usi:..... 3
 Controllo capacità:..... Intelligenza -2

Le foglie di questa pianta devono essere date a qualcuno in punto di morte (a -10 PF) e terranno la persona in vita per un giorno.

Delrean

(Shaun Hately from ICES „MERP« RPG)

Disponibile:.....Inverno 80%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Foresta
 Preparazione:..... 1 ora
 Costo:..... 3 ma/ 3 ma
 Usi:..... 4
 Controllo capacità:..... -

La corteccia di Delrean deve essere bollita fino a ridursi ad una pasta e quindi spalmata sulla pelle. Ha l'effetto di un repellente per ogni tipo di insetti e dura 5d6 ore, ma il suo cattivo odore riduce il carisma di 1d2.

Dittany

(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG)

Disponibile:..... Estate, Autunno 55%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Fiume
 Preparazione:..... 2 settimane
 Costo:..... 1 mo/ 5 mo
 Usi:..... 3
 Controllo capacità:..... Intelligenza

Quest'erba cresce ad un'altezza di 15-20 cm, ha gambi quadrati e foglie rotonde. Le foglie devono essere essiccate per due settimane ed quindi bollite in birra chiaro o vino. Il prodotto così preparato va applicato come una lozione. Dittany può essere usato per togliere schegge e frammenti d'osso da una ferita. E anche un ottimo antisettico per la pulizia delle ferite, e può perciò prevenire infezioni causate dall'acqua sporca e altro.

Draaf

(Shaun Hately from ICES „MERP« RPG)

Disponibile:.....Primavera 60%
 Zona climatica:..... Subtropicale
 Luogo:..... Costa
 Preparazione:..... nessuna
 Costo:..... 5 ma/ 5 ma
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -4

Le foglie di Draaf hanno la proprietà di guarire 1d3 PF; l'effetto si manifesta da quando vengono ingerite, ma vanno mangiate entro 10 minuti da quando il danno è stato inflitto, altrimenti non sono efficaci.

E

Ebur

(Shaun Hately from ICES „MERP« RPG)

Disponibile:.....Primavera 45%
 Zona climatica:..... Temperato
 Luogo:..... Costa
 Preparazione:..... nessuna
 Costo:..... 22 mo/ 22 mo
 Usi:..... 5
 Controllo capacità:..... Intelligenza -2

I fiori di Ebur raddoppiano la velocità di guarigione delle distorsioni. Per fare effetto devono essere mangiati ogni giorno. Se la prova di preparazione fallisce non si avrà nessun effetto.

Edram

(Shaun Hately from ICES „MERP« RPG)

Disponibile:.....Inverno 15%
 Zona climatica:..... Freddo
 Luogo:..... Fiumi
 Preparazione:..... nessuna
 Costo:..... 30 mo/ 30 mo
 Usi:..... 4
 Controllo capacità:..... Intelligenza -10

Edram è un muschio che, mangiato, provoca la guarigione delle ossa ad una velocità maggiore di una volta e mezzo rispetto al normale

Eldaas*(Druann Pagliasotti)*

Disponibile:..... Primavera, Estate 5%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Costa
 Preparazione:..... 2 days
 Costo:..... 2 mo/ 4 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -1

Questa pianta alta, con fiori blu e foglie a forma di lancia, è la base per le medicine contro la nausea, di solito sotto forma di sali da fiuto e di infuso. Eldaas è utilizzato per neutralizzare le nausee associate ai postumi di una sbornia, nausea da movimento (mal di mare, etc...), nausea mattutina, ed indisposizioni più comuni. (Aggiunge + 2 ai TS su Costituzione per ciascun livello di concentrazione della preparazione, fino a un massimo di +6; in ogni caso, a questa concentrazione, Eldaas può causare bocca secca e stipsi. Dura 1d6 ore a prescindere dal grado dell'efficacia.)

Elecampane*(Shaun Hately)*

Disponibile:..... Inverno, Primavera 15%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Campagna
 Preparazione:..... nessuna
 Costo:..... 1 ma/ 1 ma
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza

Questa pianta ha una radice spessa, con foglie bianche sul fondo e verdi sulla punta, ed appariscenti fiori gialli. La radice, se ingerita, provoca vomito e permette di espellere veleni precedentemente ingeriti. Tuttavia chi la assume rimane debole (-1d4 alla costituzione per 2d6 ore). Per questa ragione può essere anche usata come un debole veleno debilitante.

Entriste*(Druann Pagliasotti)*

Disponibile:..... Estate 30%
 Zona climatica:..... Subtropicale
 Luogo:..... Deserto
 Preparazione:..... nessuna
 Costo:..... 25 mo/ 25 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -3

E' un'edera dalle piccole foglie che cresce attaccata al terreno. Le foglie di Entriste assorbono i liquidi e, quando vengono schiacciate, possono essere usate per estrarre veleno da una ferita. (1 foglia assorbe circa 150 cl di liquido. Causa 1d4 danno, ma estrae il 100% del veleno da una ferita se applicato entro 5 round dall'avvelenamento, -25% per ciascun round successivo. Non funziona contro gas o veleni che causano la morte istantanea. La maggior parte effetti del veleno vengono indeboliti se il veleno è stato almeno parzialmente rimosso.)

Erba Salice*(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG)*

Disponibile:..... Estate 60%
 Zona climatica:..... Moderato
 Luogo:..... Foresta
 Preparazione:..... nessuno
 Costo:..... 5 MO/ 5 MO
 Usi:..... 4
 Controllo Capacità:..... Intelligenza- 2

La pianta cresce fino a di tre piedi in altezza. Ha foglie lunghe e pelose, e fiori ampi violaceo-rosa. Il fumo di questa erba terrà lontani i serpenti. Una dose brucia per circa cinque minuti.

Erba Cavalla*(Maya Kniese)*

Disponibile:..... Primavera, Estate, Autunno 10%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Prateria
 Preparazione:..... Nessuna
 Costo:..... 7 mo/ 7 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -2

Questo pianta alta 25 cm ha molte larghe foglie, segate in due parti, che crescono in una rosetta. Su di essa si sviluppano grandi fiori composti di colore giallo, sui quali crescono rapidamente semi pelosi che si allontanano sfruttando l'azione del vento. La pianta spesso presenta simultaneamente sia fiori che semi. Se si nutre con una generosa quantità di foglie una creatura equina o simile, essa potrà viaggiare tutto il giorno, anche al galoppo, senza affaticarsi.

Erba Dei Ragni*(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG)*

Disponibile:..... Primavera, estate 50%
 Zona climatica:..... Moderato
 Luogo:..... Speciale (vedi sotto)
 Preparazione:..... 2 settimane
 Costo:..... 4 mo/ 10 mo
 Usi:..... 3
 Controllo capacità:..... Intelligenza

Questa erba guarirà dai veleni di ragno se applicato entro 2 round. Qualsiasi danno già subito, morte inclusa, rimane. Questo vegetale può essere trovato dovunque in zone temperate dove vi sia terreno gessoso.

Erba Del Falco*(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom“ RPG)*

Disponibile:..... Sempre 75%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Foresta
 Preparazione:..... 2 settimane
 Costo:..... 4 mo/ 6 mo
 Usi:..... 2
 Controllo capacità:..... Intelligenza

Quest'erba ha foglie ovali verdi sulla parte superiore e sotto coperte da piccoli peli. Queste foglie circondano

la pianta alla base del gambo, mentre piccoli fiori tingono di rosso le punte. Quest'erba migliora la vista per 1d4 turni, permette di vedere due volte lontano, e abbassa di una classe la gittata delle armi da lancio.

Erba Del Vescovo

(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom“ RPG)

Stagione:..... Estate 45%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Rurale
 Preparazione:..... 3 settimane
 Costo:..... 4 M.o./ 10 M.o.
 Usi:.....
 Controllo capacità:..... Intelligenza -6

È una pianta con fiori di blu pallido e piccole foglie di verde pallido. Essa protegge le persone dalla peste (+5 nel tiro salvezza contro veleno o morte). Deve essere bevuta con del vino e è efficace per una settimana. Negli anni di peste il suo prezzo aumenta a dismisura.

Erba Di Drago

(Shaun Hately)

Disponibile:..... Primavera 25%
 Zona climatica:..... Fredda
 Luogo:..... Montagna
 Preparazione:..... 3 giorni
 Costo:..... 100 mo/ 300 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza

Questa pianta ha un gambo nodoso, dritto e cilindrico, foglie ondulate, verde scuro sulla cima e verde-bluastro sotto e fiori rosa raggruppati in cima del gambo. La radice di quest'erba deve essere bollita a fuoco basso per tre giorni. L'infusione così ottenuto serve a curare peste e vaiolo. Il valore di questa erba aumenta enormemente nei tempi di pestilenza.

Erba Di Maggio Odorosa

(Shaun Hately)

Disponibile: Estate 40%
 Zona climatica: Moderato
 Luogo: Foresta
 Preparazione: 1 giorno
 Costo: 8 mo/ 15 mo
 Usi: 1
 Controllo capacità: Intelligenza- 3

L'erba di maggio si sviluppa fino a un'altezza di circa 2 piedi. Ha steli eretti e diramati. Ha foglie piccole e fiori bianchi con un bottone giallo al centro. I fiori vanno schiacciati, emettendo un odore pungente, e si usano per guarire i danni agli occhi causati dall'acido, applicandovi sopra la pappetta ottenuta. Se usato entro un giorno dal danno possono prevenire la cecità.

Erba Di Teriko

(Shaun Hately da Feist e Wurts' Empire' Trilogia)

Disponibile: Primavera, Estate 5%
 Zona climatica: Subtropicale
 Luogo: Rurale

Preparazione: un'ora
 Costa: 2 MO/ 3 MO
 Usi: 3
 Controllo capacità: Intelligenza- 3

Quest'erba piccola, scura e verde è apprezzata come contraccettivo. Va bollita per un'ora, facendone un elisir e data da bere ad una donna. Una somministrazione riuscita preverrà il 98% delle gravidanze per un periodo di 1d3+1 settimane.

Erba Galletta

(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG)

Disponibile:..... Estate, Autunno 90%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Campagna
 Preparazione:..... 1 settimana
 Costo:..... 1 mo/ 3 mo
 Usi:..... 3
 Controllo capacità:..... Intelligenza

Si tratta di una pianta con foglie grandi, spesse, coperte da una morbida lanugine, e con uno spesso gambo alto tra i 60 e i 90 cm su cui si trovano fiori cavi di colore giallo pallido. Sia i semi che i fiori possono essere essiccati e mangiati riducendo gli effetti di armi avvelenate, ma solo se vengono ingeriti prima di subire il colpo dell'arma. Nel caso di veleni non mortali l'effetto è annullato completamente, mentre nel caso di veleni letali, il solo beneficio è un bonus di +3 per il tiro salvezza. L'effetto dura 1d8 ore.

Erba Lattea

(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG)

Disponibile:..... Primavera, Estate 95%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Campagna
 Preparazione:..... 2 settimane
 Costo:..... 4 mo/ 8 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -16

quest'erba protegge per 1d4 giorni dal colera e cura questa malattia in 1d4 giorni.

Erbatazza

(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG)

Disponibile:..... Estate 55%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Campagna
 Preparazione:..... 2 settimane
 Costo:..... 2 mo/ 4 mo
 Usi:..... 2
 Controllo capacità:..... Intelligenza -7

Si tratta di un'erba che può crescere ad un'altezza maggiore di quella di un uomo, ha un gambo rigido ed angoloso di colore marrone-rossastro e foglie arrotondate, ma con profonde incisioni, di colore verde scuro sulla parte superiore e bianco argenteo sulla parte inferiore. Su di essa crescono fiori piccoli, giallo-verdi o giallo-rossi con lunghi gambi. Gli effetti di questa erba durano per due ore. Durante questo tempo, chi l'ha assunta, può continuare ad agire normalmente pur

essendo a punti ferita negativi o avendo superato il punto di esaurimento fisico. QUEST'ERBA CREA DIPENDENZA. L'USO CONTINUO E' MOLTO POCO SAGGIO.

F

Falsifal

(Druann Pagliasotti)

Disponibile:.....Primavera 30%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Swamp
 Preparazione:..... 1 hour or less
 Costo:..... 3 mo/ 3 mo
 Usi:..... 2
 Controllo capacità:..... Intelligenza -2

Si tratta di una pianta dalle fronde ampie, con grandi fiori rosa e radici fitte che contengono un gel limaccioso. La radice spappolata, mescolata con acqua ed usata come un cataplasma, è efficace contro scottature recenti e aiuta una rapida guarigione. Il gel della radice invece può essere diluito e bevuto come un tè denso per contrastare gli effetti delle perdite di sangue. (Sulle scottature aggiunge 2 PF al giorno per ognuno dei primi 3 giorni di riposo che il personaggio si prende. Contro le perdite di sangue, la vittima riguadagna 1d3 PF al giorno invece di 1.

Febfendu

(Shaun Hately from ICES „MERP« RPG)

Disponibile:.....Inverno 5%
 Zona climatica:..... Freddo
 Luogo:..... Costa, Fiumi
 Preparazione:..... 1 settimana
 Costo:..... 90 mo/ 900 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza

Le radici di questa pianta devono essere fatte fermentare sopra un fuoco basso per una settimana, e in seguito distillate. Il liquore così ottenuto, se preparato con cura, restituisce l'udito.

Felmather

(Shaun Hately from ICES „MERP« RPG)

Disponibile:.....Primavera 30%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Costa
 Preparazione:..... nessuna
 Costo:..... 10 mo/ 10 mo
 Usi:..... 3
 Controllo capacità:..... Intelligenza -7

Le foglie di questa pianta dovrebbero essere poste sotto la lingua di una persona in un coma. Se riesce la prova di capacità, la persona si sveglierà in 1d6 ore. Se si ottiene un risultato di 20, la mente delle persone sarà distrutta.

Fermasangue

(Druann Pagliasotti)

Stagione:..... Primavera 20%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Costa
 Preparazione:..... no
 Costo:..... 4 M.a./ 4 M.a.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza

È una pianta con busto alto, foglie frastagliate e fiori rosso-viola. Le sua foglie appena colte possono essere applicate sulle ferite per fermare l'emorragia e rendono più veloce la coagulazione (applicate, in due round fermano l'emorragia; il malato recupera ,al termine dei due round, il 20% di punti ferita persi).

Fetherfew

(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG)

Disponibile:..... Estate 65%
 Zona climatica:..... Temperata, Subtropicale
 Luogo:..... Foresta
 Preparazione:..... 3 settimane
 Costo:..... 2 mo/ 4 mo
 Usi:..... 3
 Controllo capacità:..... Intelligenza +3

Quest'erba cresce fino all'altezza di circa 45 cm. Ha molti piccoli fiori bianchi, che devono essere asciugati ed poi bolliti nel vino bianco. Bevendo la miscela risultante, verranno rimossi gli effetti delle vertigini ad una persona per un tempo di dodici ore. Quest'infuso è infatti in grado di stabilizzare la parte interna dell'orecchio.

Finocchio

(Shaun Hately)

Disponibile:..... Autunno 20%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Campagna
 Preparazione:..... 2 settimane
 Costo:..... 5 ma/ 1 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza

Il finocchio ha gambi spessi, di colore verde brillante, foglie simili a pizzo e cresce abitualmente ad un'altezza di un metro e mezzo. (Esiste una rara forma che ha il gambo colore bronzo, ma il suo utilizzo è identico a quello del finocchio comune). In estate produce fiori gialli oro, che diventano semenza all'inizio dell'autunno. La cima del seme deve essere raccolta e lasciata a riposare finché i semi si separano da soli. L'infuso di questi semi è un tè, che ha l'effetto di

alleviare i dolori provocati dalla fame per 2d8 ore, ma non sostituisce in nessun modo il cibo e ogni danno dovuto alla fame si verifica comunque.

Fiore Di Fuoco (Fire-Flower)

(Shaun Hately from C.S. Lewis' 'Chronicles of Narnia')

Disponibile:..... Estate 1%
 Zona climatica:..... Subtropicale, Tropicale
 Luogo:..... Montagne
 Preparazione:..... 10 anni
 Costo:..... 1000 mo/ 100000 mo
 Usi:..... 100
 Controllo capacità:..... -

(Si suggerisce che) Quest'erba si trova in un solo luogo su di un intero pianeta, idealmente su di una montagna in una regione tropicale o subtropicale (La Montagna del Sole). L'aspetto della pianta è quello di un piccolo cespuglio con fiori colore oro pallido e piccole bacche rosse con l'aspetto del carbone acceso. I fiori del cespuglio devono essere presi e poi schiacciati in una fiala di diamante, e lasciati a riposare per dieci anni. Questo è anche il tempo necessario affinché un singolo fiore si sviluppi. Un'unica goccia di questo elisir guarisce qualsiasi malattia o danno, ma non consente la ricrescita di arti o altre appendici. Si tratta di un'erba incredibilmente potente, ed è probabile che sia in possesso esclusivo di potenti signori e re.

Footleaf

(Maya Kniese)

Disponibile:.... Primavera, Estate, Autunno 10%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Campagna
 Preparazione:..... Nessuna
 Costo:..... 10 ma/ 10 ma
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -4

Questa pianta alta 30 cm, ha 3 spesse foglie carnose di colore verde scuro e coperte di morbidi peli. Le foglie sono disposte come una rosetta, stesa sul terreno, che forma la pianta effettiva. Sulla pianta vi sono degli steli verde chiaro che occupano tutta l'altezza della pianta e sono, in realtà, delle guaine dalle quali emerge lo stelo del fiore durante l'estate. Da ciascuna di esse (ce ne possono essere 30 per pianta), si sviluppa un singolo stelo con piccoli fiori purpurei. Le spesse foglie alla base, che possono diventare grandi 20 cm, devono essere strappate e messe all'interno degli stivali (una foglia a stivale). In questo modo esse permettono di camminare tutto il giorno senza fatica o indolenzimento.

Fragola

(Shaun Hately)

Disponibile: Estate 40%
 Zona climatica: Moderato
 Luogo: Rurale
 Preparazione: trascurabile
 Costo: 2 mo/ 2mo
 Usi: 3
 Controllo della capacità: Intelligenza- 12

Queste bacche piccole e rosse crescono su piccole piantine con foglie verdi rotonde e trilobate. Si fissano dentro una fascia cinque bacche, che vanno poi applicate su una piaga da lebbra. Se l'applicazione riesce quella piaga non si aggraverà ulteriormente.

Frassino

(Shaun Hately)

Stagione:..... Primavera 50%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Foresta
 Preparazione:..... 1 giorno
 Costo:..... 5 M.o./ 8 M.o.
 Usi:..... 3
 Controllo capacità:..... Intelligenza -4

La corteccia dell'albero di frassino deve essere grattata via dal suo busto e bollita in acqua pulita per un giorno. L'infuso deve essere in seguito bollito e serve a curare vari tipi di febbri, in particolare modo quelle provocate da malattie come la malaria. Esso non cura la causa della febbre ma la tiene sotto controllo per 2d6 ore. Il legno di frassino è sacro agli adoratori di Thor, che utilizza il suo legno per costruire le lance. Il legno di frassino è infatti molto spesso usato come ingrediente principale nella fabbricazione di lance magiche. L'infuso fatto con le foglie di frassino cura l'avvelenamento dovuto ai morsi delle vipere (cure l'avvelenamento in 2d6 turni, ma non cura le ferite inflitte in questo periodo). L'albero di frassino ha corteccia grigia e gemme nere. I suoi fiori non hanno petali. Paletti fatti di legno di frassino sono molto spesso usati per uccidere i vampiri.

Fumitore

(Shaun Hately from Alexander Scott's 'Maelstrom' RPG)

Disponibile:..... Primavera, Estate 80%
 Zona climatica:..... Freddo, Temperata
 Luogo:..... Costa
 Preparazione:..... 2 settimane
 Costo:..... 3 mo/ 6 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza

I gambi di Fumitore sono angolari e diramati, e crescono fino a un'altezza di 30 cm. Ha foglie ripartite grigio-verde, e piccoli fiori bianco-rosati con punte purpuree. Questa erba contrasta la crescita di peluria sulle palpebre (vedi: MOUNTAIN SETWALL)

Fungo Della Calcena

(Sean Snyder from Joe Devers' 'Lone Wolf' series)

Stagione:..... Sempre 2%
 Zona Climatica:..... Tutte
 Regione:..... Sotto terra
 Preparazione:..... 2 settimane (per pozione)
 Costo:..... 100 M.o./ 1000 M.o. (per pozione)
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... -

Chiunque inalasse le spore di uno di questi funghi rosa ha una penalità di -3 in tutti i tiri salvezza contro le illusioni per 2d12 ore. Il fungo può essere utilizzato per

creare una pozione: in primo luogo è necessario preparare del tè e una volta pronto è necessario lasciare il muschio a riposare nel tè per 2 settimane. Il risultante decotto, bevuto, è un potentissimo allucinogeno. Chiunque sotto la sua influenza vedrà tutto ciò che il

DM voglia che esso veda. Questo effetto dura 2d12 ore.

G

Galingale Degli Elfi

(Shaun Hatley from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG)

Disponibile:..... Primavera, Estate 35%
 Zona climatica:..... Polare
 Luogo:..... Foresta
 Preparazione:..... 1 settimana
 Costo:..... 1 mo/ 2 mo
 Usi:..... 5
 Controllo capacità:..... Intelligenza -4

Galingale degli Elfi cresce fino ad un'altezza di 1 metro e 20 centimetri. Ha un gambo triangolare sul quale cresce un ciuffo di erba come fiori. Le radici vengono bollite e lasciate nell'acqua per una settimana dopodiché il decotto risultante può essere bevuto. Questa erba aumenta il flusso di sangue ed è molto utile quando una persona è raffreddata. Nel caso venga somministrata a chi perde sangue, sia internamente che esternamente, o a chi è ferito, essa raddoppia la velocità dell'emorragia. Il suo effetto dura 1d6+1 ore.

Gallowbrush

(Sean Snyder from Joe Devers 'Lone Wolf' series)

Disponibile:..... Inverno 5%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Campagna
 Preparazione:..... 1 giorno (per pozione)
 Costo:..... 10 mo/ 50 mo (per pozione)
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -3

Questa radice è di colore rosso con spine cremisi brillante. Qualsiasi mammifero punto da queste spine deve fare un tiro salvezza contro veleno con un bonus +1 o cadere addormentato per 1d4+2 x 10 minuti, tuttavia se il tiro riesce, la vittima si sente comunque assondata. Le spine, mescolate con acqua, possono essere trasformate in una bevanda, che, bevuta, addormenta per 1d6 ore se non si supera un tiro salvezza con malus -4.

Gariig

(Shaun Hatley from ICES „MERP« RPG)

Disponibile:..... Estate 60%
 Zona climatica:..... Tropicale
 Luogo:..... Deserto
 Preparazione:..... 1 giorno
 Costo:..... 55 mo/ 70 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -10

Si tratta di un piccolo cactus. Ripristina tutti i punto

ferita di una persona se mangiato entro due giorni dalla raccolta.

Gefnul

(Shaun Hatley from ICES „MERP« RPG)

Disponibile:..... Estate 60%
 Zona climatica:..... Polare
 Luogo:..... Vulcano
 Preparazione:..... 1 giorno
 Costo:..... 200 mo/ 500 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -6

Gefnul guarisce totalmente chi la mangia entro una settimana dalla raccolta. Un controllo capacità fallito dall'erborista provoca la morte di chi assume quest'erba, nel caso inoltre, che il tiro di dadi dia come risultato un 20 puro, il personaggio morto non potrà più neppure risorgere dalla morte.

Getta-Cera

(Shaun Hatley da Alessandro Scotts, Turbine RPG)

Disponibile:..... Primavera, Estate 45%
 Zona climatica:..... Moderato
 Luogo:..... Foresta
 Preparazione:..... sette settimane
 Costa:..... 2 MO/ 3 MO
 Usi:..... 8

Controllo capacità:..... intelligenza-4
 Quest'erba guarirà alcune cicatrici in un anno se applicato ogni settimana.

Ginepro

(Shaun Hatley)

Disponibile:..... Estate 20%
 Zona climatica:..... Temperata, Subtropicale
 Luogo:..... Montagna
 Preparazione:..... Trascurabile
 Costo:..... 4 mo/ 4 mo
 Usi:..... 10
 Controllo di capacità:..... Intelligenza -8

La pianta del ginepro è un sempreverde con foglie a spine dure che può crescere fino a 3 metri d'altezza. Le bacche appaiono all'inizio dell'estate, ma necessitano di tre anni per giungere a maturazione. Le bacche immature sono verdi, mentre quelle mature sono nero-bluastre. A causa di questo periodo piuttosto lungo di maturazione, è saggio non spogliare mai completamente un albero dalle bacche. Un albero di normale grandezza ha tra le 100 e le 200 bacche

mature, per cui è possibile raccoglierne circa 15, che devono poi essere schiacciate e mescolate con acqua bollente. Quando l'infuso si è raffreddato, è possibile berlo per alleviare i dolori muscolari per 3d4 ore. In condizioni normali l'infuso si conserva per un mese, ma è possibile allungare indefinitamente la sua durata aggiungendovi dell'alcool. Secondo alcune tradizioni gitane un ramoscello di ginepro tenuto in casa proteggerebbe gli abitanti dagli attacchi dei vampiri. Questa usanza può essere utilizzata a discrezione del DM.

Gladiolo Dei Giovani Innamorati

(Shaun Hately)

Disponibile:..... Estate, Autunno 30%
 Zona climatica:..... Moderato, Subtropicale
 Luogo:..... Foresta
 Preparazione:..... nessuna
 Costa:..... 1 MO/ 1 MO
 Usi:..... 5
 Controllo capacità:..... intelligenza- 5

Il gladiolo dei giovani innamorati è un arbusto alto da 3 a 5 piedi, con molti rami così da sembrare un albero in

miniatura. Ha piccoli fiori giallo-bianchi e foglie verdi piumate che odorano di limone. Queste foglie virano a un ricco arancione-bruno in tardo autunno. I fiori vanno schiacciati e poi applicati con un cataplasma, per essere efficaci. Un'applicazione riuscita guarirà una piccola zona congelata (come un piede o una mano) in 2d8 ore.

Gylvir

(Shaun Hately from ICES „MERP« RPG)

Disponibile:..... Autunno 10%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Costa
 Preparazione:..... nessuna
 Costo:..... 100 mo/ 100 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza-2

La Gylvir è un'alga. La piantina è riconoscibile per le foglie allungate quasi trasparenti. Quando la si mangia permette una persona di respirare sott'acqua (e solo sott'acqua!) per un periodo di quattro ore.



Harfy

(Shaun Hately from ICES „MERP« RPG)

Disponibile:..... Estate 10%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Prateria
 Preparazione:..... 1 settimana
 Costo:..... 150 mo/ 150 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza

La resina di quest'erba, se applicata su di una ferita sanguinante, blocca immediatamente l'emorragia.

Horehound

(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG)

Disponibile:..... Estate 90%
 Zona climatica:..... Temperata

Luogo:..... Costiero
 Preparazione:..... 4 settimane
 Costo:..... 1 mo/ 5 mo
 Usi:..... 3
 Controllo capacità:..... Intelligenza -2

Questa pianta ha gambi angolari grigiastri e cresce fino a un'altezza di quasi un metro. Ha foglie di un verde cinereo, con dentelli dai contorni ovali. I suoi fiori sono color bianco crema e sono raggruppati alla base delle foglie. Questa erba provoca il vomito a chi ha un veleno in corpo. Ha effetto solo sui veleni che si ingeriscono. La persona sarà inabilitata da nausea per 1-3 giorni. Nel caso di un veleno da "morte immediata", la persona può essere salvata se l'erba viene amministrata con successo entro un round, ma rimarrà incosciente per tutti i tre giorni successivi.

J

Jaffray*(Druann Pagliasotti)*

Disponibile:..... Estate 10%
 Zona climatica:..... Tropicale
 Luogo:..... Deserto
 Preparazione:..... 2 giorni
 Costo:..... 10 mo/ 15 mo
 Usi:..... 2
 Controllo di capacità:..... Intelligenza -2

Si tratta di un'erba come il chiodo di garofano, che viene macinata o polverizzata comunemente su piatti o bibite come aroma; essa agisce anche come un debole afrodisiaco, aumentando l'interesse sessuale e la sensibilità all'ambiente esterno. Infatti la sua azione è quella di far affluire sangue al volto, dilatare le pupille, accelerare la respirazione e aumentare la sensibilità cutanea. L'erba ha un debole aroma di cannella e le sue proprietà rimangono inalterate con la cottura. L'erba è, qualche volta, utilizzata nei casi di sospetto avvelenamento, dato che aumenta la resistenza al veleno pur essendo inoffensiva se aggiunta ad un pasto. L'effetto è di abbassare la saggezza (-2), ed alzare la costituzione (+2), oltre che un leggero, piacevole senso di ebbrezza per 1d4 ore. Un uso regolare provoca tolleranza all'erba, richiedendo dosi sempre più grandi per raggiungere i medesimi effetti. A lungo andare è, inoltre, possibile una sensibilizzazione totale alla sostanza.

Jinab*(Shaun Hately from Feist and Wurts' 'Empire' Trilogy)*

Disponibile:..... Sempre 10%
 Zona climatica:..... Subtropicale
 Luogo:..... Campagna
 Preparazione:..... 1 ora
 Costo:..... 5 mo/ 7 mo
 Usi:..... 2
 Controllo di capacità:..... Intelligenza -4

La corteccia scura come il cioccolato di questo piccolo albero veloce a crescere, può essere mangiata rendendo capace una persona di rimanere sveglia per una settimana intera, senza il bisogno di dormire. Al termine di questo periodo, tuttavia, chi ha ingerito quest'erba rimane assolutamente esausto per quattro giorni, al termine dei quali è comunque necessario un periodo di riposo di una settimana durante la quale il movimento è ridotto a metà velocità.

Jojojopo*(Shaun Hately from ICES „MERP« RPG)*

Disponibile:..... Autunno 60%
 Zona climatica:..... Polare
 Luogo:..... Montagna
 Preparazione:..... nessuna
 Costo:..... 9 ma/ 9 ma
 Usi:..... 1
 Controllo di capacità:..... Intelligenza -5

La foglia di questa erba, applicata in caso di assideramento, guarisce 2d6 punti ferita per danni da congelamento.

K

Kathkusa*(Shaun Hately from ICES „MERP« RPG)*

Disponibile:..... Inverno 30%
 Zona climatica:..... Polare
 Luogo:..... Zona desolata
 Preparazione:..... nessuna
 Costo:..... 50 mo/ 50 mo
 Usi:..... 1
 Controllo di capacità:..... Intelligenza

Questa pianta si trova solo nelle regioni più inospitali. Mangiando una foglia di questa pianta, (se riesce il controllo capacità) si ottiene un aumento della forza pari a +2 (o 20 punti percentuali nel caso di forza eccezionale) per 1d10 round. Nel caso il tiro sull'intelligenza venga fallito di tre o più, chi mangia quest'erba perde i sensi per un'ora.

Kelventari*(Shaun Hately from ICES „MERP« RPG)*

Disponibile:..... Sempre 50%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Foresta
 Preparazione:..... nessuna
 Costo:..... 19 mo/ 19 mo
 Usi:..... 1
 Controllo di capacità:..... Intelligenza -6

Applicando entro un round le bacche schiacciate di Kelventari su di una scottatura, si otterrà una guarigione di 1d3 quarti di tutto il danno causato da tale tipo di ferita, indipendentemente dalla causa che l'ha provocata.

Kilmakur*(Shaun Hatley from ICES „MERP« RPG)*

Disponibile:..... Estate 45%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Prateria
 Preparazione:..... 1 settimana
 Costo:..... 65 mo/ 300 mo
 Usi:..... 1
 Controllo di capacità:..... Intelligenza -3

Le radici di questa pianta devono essere fatte fermentare a fuoco basso per una settimana e successivamente distillate. Se il controllo capacità riesce, quest'infuso fa guadagnare a chi lo beve un bonus di +2 ai tiri salvezza contro attacchi a base di fuoco per 1d10 ore.

Klagul*(Shaun Hatley from ICES „MERP« RPG)*

Disponibile:..... Estate 60%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Prateria
 Preparazione:..... 1 giorno
 Costo:..... 30 mo/ 50 mo
 Usi:..... 3
 Controllo di capacità:..... Intelligenza -2

Le gemme di questa pianta devono essere bollite per un giorno e quindi mangiate per ottenere l'infravisione per

sei ore. Una volta bollite sono in grado di conservarsi per sei settimane.

Kylathar*(Maya Kniese)*

Disponibile:..... Estate, Autunno 10%
 Zona climatica:..... Subtropicale
 Luogo:..... Foresta
 Preparazione:..... Nessuna
 Costo:..... 20 mo / 20 mo
 Usi:..... 1
 Controllo di capacità:..... Nessuna

Il Kylathar o Changeberry è una pianta davvero strana. Tutti quelli che mangiano i suoi frutti gialli, molli, a forma di susina immediatamente subiscono un casuale scambio tra due caratteristiche; Forza con Costituzione, Sagezza con Destrezza; tutto è possibile (il DM deve determinare quali caratteristiche si scambiano). Non c'è tiro salvezza, né alcuna cura (difficile in ogni caso, a meno che il DM ne prepari una su misura). Mangiarne di più causa semplicemente un numero maggiore di scambi casuali. A meno di usare la magia per conservarla, i frutti si guastano e decompongono entro 2 giorni dalla raccolta. Il cespuglio cresce fino a 2 metri, con lunghe, polverose, verdi foglie, leggermente seghettate. Nella tarda primavera crescono i fiori, di colore bianco giallastro con bordi arancione, in gruppi da 4 a 8, mentre i frutti maturano in autunno.

L

Lacrime Di Drago*(Druann Pagliasotti)*

Disponibile:..... Primavera 10%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Deserto
 Preparazione:..... 2 settimane
 Costo:..... 100 mo/ 100 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -2

Questo raro, piccolo, traslucido succulento cresce principalmente nel deserto. Quando viene schiacciato, trasuda una sostanza dolce, latte, bianca con proprietà paralizzanti. Propriamente preparata, questa pianta facilita la guarigione e la cicatrizzazione delle ferite. Bere il liquido di lacrime di drago può essere fatale, dato che le sue proprietà paralizzanti possono causare soffocamento o infarto. (Cura 1d8 PF e velocizza sempre la cicatrizzazione delle ferite)

Lancia Del Serpente*(Druann Pagliasotti)*

Disponibile:..... Primavera 15%
 Zona climatica:..... Moderato
 Luogo:..... Litoraneo
 Preparazione:..... 1 ora/ 3 ore
 Costa:..... 5 mo/ 7 mo

Usi:..... 2

Controllo capacità:..... Intelligenza-
 Ha un gambo sottile coperto con fiori giallo-verdi. Con le sue foglie si fa un tè che, se bevuto 3 volte al giorno, riduce le infiammazioni e restituisce le forze; L'unguento di questa pianta, invece, è calmante e favorisce una rapida guarigione. (il Tè dà 1d3 [hp]/giorno invece di 1; l'unguento restituisce 1d2 [hp] immediatamente per applicazione, ma può essere somministrato alla stessa persona solo una volta al giorno.)

Larnurma*(Sean Snyder from Joe Devers 'Lone Wolf' series)*

Disponibile:..... Primavera 3%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Campagna
 Preparazione:..... 1 settimana (per l'olio)
 Costo:..... 10 mo/ 100 mo (per l'olio)
 Usi:..... 3
 Controllo di capacità:..... Intelligenza -3

Questo albero produce frutti rotondi di colore porpora, che hanno la dimensione e la consistenza delle susine. Ognuno di questi frutti, se mangiato, guarisce 2 punti ferita. Non possibile essiccare questi frutti, che si

decompongono entro due settimane dalla raccolta. E' però possibile mescolare il succo di tre frutti con olio d'oliva (o altro olio vegetale), e lasciare a riposare per una settimana, ottenendo un olio dalla vita quasi illimitata. Strofinando quest'olio sulla pelle si alleviano i dolori muscolari, e si recuperano 1d4 punti ferita.

Laumspur

(Sean Snyder from Joe Devers 'Lone Wolf' series)

Disponibile:.....Primavera 10%
Zona climatica:..... Temperata
Luogo:.....Foresta
Preparazione:.....4 giorni (per pozione)
Costo:..... 100 mo/ 500 mo (per pozione)
Usi:..... 1
Controllo di capacità:..... Intelligenza -2

Questa è una pianta verde con piccoli fiori rossi, rinomati per le loro proprietà di guarigione. Questi fiori possono essere mangiati freschi o essiccati entro una settimana dalla raccolta per un uso successivo. I fiori possono essere fatti fermentare con acqua fresca sopra un fuoco molto basso producendo una pozione. Il potere curativo dei fiori freschi, se riesce il controllo capacità, è pari a 6 PF, quello dei fiori secchi è di 4 PF, mentre la pozione guarisce 6-8 punti ferita.

Lingua Di Cervo

(Shaun Hately)

Disponibile:.....Sempre 10%
Zona climatica:..... Temperata
Luogo:.....Foresta
Preparazione:..... nessuna
Costo:..... 2 mo/ 2 mo
Usi:..... 1
Controllo capacità:..... Intelligenza -2

Questa felce assomiglia alla lingua di un cervo, da cui prende il nome. L'assunzione di una singola fronda di questa pianta causa un immediato calo del desiderio sessuale per 2d4 giorni. Per questa ragione è spesso ricercata da chi ha fatto voto di celibato, o deve stare lontano dalla persona amata. In ogni caso l'erba diminuisce solo il desiderio e non modifica le prestazioni.

Lingua Di Vipera

(Shaun Hately)

Stagione:..... Primavera 10%
Zona Climatica:..... Temperata
Regione:..... Rurale
Preparazione:..... 3 giorni
Costo:..... 5 M.o./ 15 M.o.
Usi:..... 1
Controllo capacità:..... Intelligenza -2

L'erba ha una foglia che spunta dal suo stelo a circa 4 centimetri da terra. La sua forma caratteristica gli dà il nome. La foglia deve essere bollita in olio di oliva essiccata al sole per tre giorni. Finita la preparazione l'erba può essere usata come balsamo per le ferite. Se una ferita è infetta l'erba guarisce l'infezione in un giorno. Tuttavia il danno causato dall'infezione per il giorno di applicazione è doppio. Se la ferita non è infetta l'erba fa guadagnare un punto ferita addizionale al giorno.

Lino Da Giardino

(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG)

Disponibile:.....Primavera, Estate 55%
Zona climatica:..... Temperata
Luogo:.....Foresta
Preparazione:.....2 settimane
Costo:..... 3 mo/ 6 mo
Usi:..... 5
Controllo capacità:..... Intelligenza +3

I semi marroni di questa erba (che ha fiori di un profondo blu), se masticati, rimuovono tutti i dolori provocati da ferite. Possono, inoltre, essere usati come misura preventiva al dolore. Dopo l'assunzione di questi semi si potrebbe camminare attraverso un fuoco e non sentire alcun dolore. C'è un 10% di probabilità per ora che si subiscano comunque 1d2 PF di danno, mentre ci si trova sotto l'influenza di quest'erba. Questo accade perché chi assume quest'erba non si accorge di subire ferite superficiali. Nel medioevo si credeva che se i semi di questa pianta venivano posti lungo il percorso di un vampiro, esso sarebbe stato incapace di avanzare, finché non avesse contato ogni seme. Questo uso dell'erba può, a discrezione del DM, essere inserito in una specifica campagna.

M

Maggiorana

(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG)

Disponibile:.....Sempre 35%
Zona climatica:..... Temperata
Luogo:..... Campo
Preparazione:..... 6 settimane
Costo:..... 2 mo/ 6 mo
Usi:..... 1
Controllo capacità:..... Intelligenza -2

Si tratta di una pianta che ha gambi angolosi che

crescono fino ad un'altezza tra i 30 e i 60 cm, di colore rossastro e coperti di piccoli peli. Ha foglie di forma ovale che circondano il gambo e sono sempre più piccole spostandosi verso la cima della pianta, su cui si trovano fiori pallidi di colore rosa. Quest'erba restituisce il colore naturale dalla pelle ad una persona che ha avuto l'ittero giallo.

Makebate*(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG)*

Disponibile:..... Sempre 35%
 Zona climatica:..... Tropicale, Subtropicale
 Luogo:..... Deserto
 Preparazione:..... 2 settimane
 Costo:..... 1 mo/2 mo
 Usi:..... 2
 Controllo capacità:..... Intelligenza -3

Quest'erba contrasta il veleno dello scorpione se presa entro 2 turni dalla puntura dell'insetto, tuttavia ogni danno già subito, morte inclusa, rimane.

Malva Dei Nani*(Shaun Hately)*

Disponibile:..... Primavera 10%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Palude
 Preparazione:..... nessuna
 Costo:..... 1 mo/ 3 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -2

Questa piccola pianta ha un gambo principale dal quale si sviluppano altri gambi più corti e sottili che terminano con foglie o piccoli fiori rosa. Questi fiori, dopo essere stati schiacciati e mescolati con miele e sale in un cataplasma, alleviano il dolore di una puntura d'ape in caso di applicazione riuscita. In più il fiore, schiacciato e mescolato con olio, può essere applicato sul corpo allontanando le api per 1d4 +2 ore. A discrezione del DM, questo effetto può essere esteso ad altri piccoli insetti.

Mandragola*(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG)*

Disponibile:..... Primavera 40%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Foresta
 Preparazione:..... 4 settimane
 Costo:..... 3 mo/ 5 mo
 Usi:..... 3
 Controllo capacità:..... Intelligenza +1

La radice di questa erba provoca un sonno che dura cinque ore, durante il quale la persona non può essere svegliata se non con un incantesimo o una pozione neutralizza veleno. La radice ha una certa somiglianza alla forma del maschio nudo, da cui prende il nome (man = uomo). La pianta ha molte foglie verde scuro, lunghe circa 30 cm e fiori a forma di campana di colore porpora. La radice della pianta deve essere bollita durante una notte di una luna piena e lasciata a riposare per un mese intero prima dell'uso. Secondo un'antica leggenda egiziana il dio del sole, Ra, spedì Mator sulla terra per punire l'umanità. La carneficina di Mator fu così intensa, che Ra provò pietà per l'uomo, e obbligò Mator a bere il sangue delle sue vittime mescolato con radice di mandragola. Così si addormentò e quando si risvegliò aveva dimenticato il motivo della sua venuta sulla terra, e così la strage degli esseri umani finì.

Maruera*(Seth Klein)*

Disponibile:..... Primavera, Estate 1%
 Zona climatica:..... Subtropicale e Tropicale
 Luogo:..... Montagna
 Preparazione:..... nessuna (o 1 settimana)
 Costo:..... 50 mo (foglia), 100 mo per gomma
 Usi:..... vedi descrizione
 Controllo capacità:..... -

In apparenza quest'albero sembra come tutti gli altri, può, però, essere identificato per le sue foglie di colore verde brillante. Queste foglie, se masticate, trasformano l'anidride carbonica prodotta dall'inspirazione in ossigeno. Ogni foglia può essere masticata per una durata massima di dieci minuti, prima di esaurire le sue proprietà. Facendo bollire queste foglie e aggiungendo altre sostanze è possibile produrre una gomma da masticare, che consente di sopravvivere senza ossigeno per 2d4 x 10 round, purché chi la usa sia cosciente ed in grado di masticare. L'utilizzo principale è quello in permettere la sopravvivenza in ambienti poveri o privi di ossigeno come il sottosuolo. Un albero normalmente ha 3d100 foglie, che devono essere raccolte con parsimonia per evitare di uccidere la pianta. Infatti c'è una probabilità, pari alla percentuale delle foglie raccolte, che l'albero muoia. Per esempio se si raccolgono il 30% delle foglie, la pianta ha il 30% di probabilità di morire, se ne vengono prese il 50%, ha un 50% di probabilità di morire. Si dice, inoltre, che masticare la gomma abbia un effetto calmante (a discrezione del DM).

Megillos*(Shaun Hately from ICEs „MERP« RPG)*

Disponibile:..... Inverno 75%
 Zona climatica:..... Fredda
 Luogo:..... Montagna
 Preparazione:..... nessuna
 Costo:..... 1 mo/ 3 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza

Le foglie di quest'erba migliorano la vista di chi le ingerisce per un turno, permettendo di vedere due volte più lontano ed abbassando di un livello la gittata delle armi da lancio.

Melander*(Shaun Hately from ICEs „MERP« RPG)*

Disponibile:..... Inverno 65%
 Zona climatica:..... Fredda
 Luogo:..... Fiume
 Preparazione:..... 1 giorno
 Costo:..... 12 sp/ 20 sp
 Usi:..... 4
 Controllo capacità:..... Intelligenza

Si tratta di un muschio che deve essere fatto fermentare in acqua pulita e poi distillato. L'infuso così ottenuto aggiunge un bonus di +1 ad ogni tiro salvezza contro malattie per un periodo di 1d10 giorni.

Melaspina*(Frank Tosa)*

Disponibile: Primavera, Estate 20%
 Zona climatica: Moderato, Subtropicale
 Luogo: Rurale
 Preparazione: nessuno
 Costa: 1 MO/ 1 MO
 Usi: 4
 Controllo capacità: Intelligenza

Questa è una piccola pianta strisciante. I suoi semi sono grandi circa un quarto di pollice e sono racchiusi in piccole spine. Un seme singolo è molto efficace come alleviante per i dolori minori. Lenirà piccoli dolori, come mal di testa o dolori minori muscolari per 3d4 ore. Il sollievo dal dolore è quasi istantaneo.

Mirena*(Shaun Hately from ICES „MERP« RPG)*

Disponibile: Inverno 60%
 Zona climatica: Fredda
 Luogo: Montagna
 Preparazione: nessuna
 Costo: 10 mo/ 10 mo
 Usi: 1
 Controllo capacità: Intelligenza -2

Le bacche di Mirena, se ingerite, curano 1d2 punti ferita.

Mora*(Shaun Hately)*

Stagione: Primavera 65%
 Zona Climatica: Temperata
 Regione: Rurale
 Preparazione: no
 Costo: 1 M.o./ 1 M.o.
 Usi: 1
 Controllo capacità: Intelligenza -2

Le foglie di queste piccole bacche nere devono essere tritate e applicate su piccole ferite dove possono fermare piccole emorragie in breve tempo (in un round).

Mountain Setwall*(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG)*

Disponibile: Sempre 40%
 Zona climatica: Temperata
 Luogo: Montagna
 Preparazione: 3 settimane
 Costo: 1 mo/ 3 mo
 Usi: 2
 Controllo capacità: Intelligenza -7

Quest'erba provoca la crescita di peli sulle palpebre. (VEDI: FUMITORE)

N**Navew***(Shaun Hately from Alexander Scott's turbine RPG)*

Disponibile:
 Inverno 60%
 Zona climatica: Subtropicale, Tropicale
 Luogo: Fiumi
 Preparazione: cinque settimane
 Costa: 4 mo/ 12 mo
 Usi: 3
 Controllo capacità: 50%

I semi di Navew, lasciati cadere nelle bibite o sul cibo avvelenato prima che questo venga mangiato, agiscono come antidoto contro i veleni ingeriti. Previene la morte di una persona avvelenata col pasto in questione, sebbene questa possa sentirsi ancora molto male.

Noce Di Spagna*(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG)*

Disponibile: Sempre 80%
 Zona climatica: Moderato, Subtropicale
 Luogo: Foresta
 Preparazione: 25 settimane
 Costa: 10 mo/ 100 mo
 Usi: 1
 Controllo capacità: Intelligenza -2

Questa erba è un afrodisiaco potente. Se la somministrazione ha successo, il DM o il giocatore interpretino di conseguenza il ruolo del destinatario. Se si usano i dadi per verificare l'effetto della pianta, consiglio che il personaggio abbia un bonus di 1d4 al Carisma (Aspetto), chiunque tenti di sedurre, per un periodo di 2d10 turni.



Occhio Della Guardia (Guardseye)

(*Maya Kniese*)

Disponibile:..... Sempre 5%
 Zona climatica:..... Fredda
 Luogo:..... Prateria
 Preparazione:..... 20 minuti
 Costo:..... 100 mo/ 100 mo
 Usi:..... 1d4
 Controllo capacità:..... Intelligenza -3

Questa pianta perenne alta 40 cm ha foglie blu scuro ed un gambo legnoso. Ha fiori bianchi, a forma di calice, con chiazze color porpora all'interno. In autunno la pianta muore ad eccezione di una spessa radice, lunga fino a 50 cm. Tuttavia, sebbene morta, la pianta non lascia cadere le foglie, che rimangono così disponibili tutto l'anno. La bevanda ottenuta dalla bollitura delle foglie fornisce a chi la beve l'abilità di scoprire ogni forma di vita nel raggio di 500 m per un tempo di sei ore. Questa capacità include ciò che è nascosto, invisibile, etereo ed altre magie simili.

Oede

(*Sean Snyder da Beppe Devers` serie del Lupo Sola*)

Disponibile:..... Primavera 1%
 Zona climatica:..... Moderato
 Luogo:..... Rurale
 Preparazione:..... due settimane (asciugare)
 Costo:..... 1000 mo/ 10000 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... ?

Una tra le più preziose e valutate piante, questo cespuglio ha foglie che sembrano quasi d'oro. Queste foglie possono essere essiccate, però se non lo sono dureranno soltanto due settimane. Il processo di essiccamento deve iniziare entro un'ora da quando le foglie vengono colte. Queste foglie possono, secondo la leggenda, guarire qualsiasi male. Se le foglie abbiano o meno questo potere è a discrezione del DM.

Oiolosse

(*Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG*)

Disponibile:..... Inverno 1%
 Zona climatica:..... Polare
 Luogo:..... Foresta degli elfi
 Preparazione:..... nessuno
 Costo:..... 1200 mo/ 1200 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza- 10

Quest'erba restituirà la vita a un elfo se somministrata entro sette giorni dal decesso.

Olus Veritis

(*Shaun Hately*)

Disponibile:..... Inverno 15%
 Zona climatica:..... Moderato, Freddo
 Luogo:..... Fiumi
 Preparazione:..... un ora
 Costo:..... 5 mo/ 10 mo
 Usi:..... 4
 Controllo capacità:..... Intelligenza 2

L'Olus Veritis è di colore verde chiaro e cresce sul bordo dei fiumi. Le foglie sono ruvide al tatto, e hanno spine minuscole tutt'intorno ai loro bordi. La foglia va essiccata in forno per un'ora e poi, grattata sulla pelle del ricevente come se fosse la lama di un coltello, taglia la carne molto lievemente. Il destinatario deve fare un TS contro veleno o è costretto rispondere a tutte domande, dicendo completamente la verità per i prossimi 1d6 x 10 minuti. L'erba può essere usata fino a tre volte in 24 ore. Dopo la quarta volta il ricevente morrà entro 3 ore, o immediatamente nel caso in cui cinque o più dosi siano state somministrate.

Olvar

(*Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG*)

Disponibile:..... Inverno 30%
 Zona climatica:..... Polare
 Luogo:..... Litoraneo
 Preparazione:..... nessuno
 Costo:..... 300 mo/ 300 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza - 8

Il fiore del cespuglio d'Olvar va somministrato ad una persona in punto di morte (a- 10 [hp], e non perderà più pf). La terra allora in vita per 2d10 giorni.

Orach

(*Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG*)

Disponibile:..... Estate 45%
 Zona climatica:..... Moderato
 Luogo:..... Foresta
 Preparazione:..... 6 settimane
 Costo:..... 2 mo/ 10 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza - 2

L'Orach cresce fino a circa 3 o 4 piedi in altezza. Ha un gambo biancastro, foglie pallide verdi e fiori verdognolo-bianchi. I semi vanno raccolti, sminuzzati e lasciati a macerare in alcol puro per sei settimane. La miscela va poi bevuta, una cucchiata il giorno per una settimana. L'erba guarirà dall'ittero. Lascia un colore giallo nella pelle.

Orecchie Di Lepre*(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom“ RPG)*

Disponibile: Estate 55%
 Zona climatica: Temperata
 Luogo: Montagna

Preparazione: 2 settimane
 Costo: 2 mo/ 5 mo
 Usi: 3
 Controllo capacità: Intelligenza -6
 Quest'erba cura i problemi di pelle.

P

Pallast (Composto)*(Druann Pagliasotti)*

Disponibile: estate 30%
 Zona climatica: Moderato
 Luogo: Palude
 Preparazione: 2 ore
 Costa: 5 ma/ 1 mo
 Usi: 1
 Controllo capacità: Intelligenza - 2

"Pallast" è un composto fatto della corteccia pallida e cartacea dei salici e delle radici di marshmallows. Quando macinate insieme e imbevute, il Pallast cura dolori minori e mali, specialmente mal di testa e dolore da ascessi dentali, muscoli infiammati, e così via. Pallast è una polvere molto amara, e viene utile generalmente in tè troppo dolci. (Allevia dolori minori ma non restituisce PF perduti.)

Palma Eldath*(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG)*

Disponibile: Sempre 60%
 Zona climatica: Freddo, Polare
 Luogo: Montagne
 Preparazione: nessuno
 Costa: 3 mo/ 3 mo
 Usi: 3
 Controllo capacità: Intelligenza - 3

Quest'erba mantiene calda una persona per una notte o un giorno, e impedisce la sofferenza da esposizione al clima. Questo può fare la differenza tra vita e morte.

Pargen*(Shaun Hately da Alessandro Ghiaccia "MERP" RPG)*

Disponibile: estate 1%
 Zona climatica: Tropicale
 Luogo: Giungla
 Preparazione: nessuno
 Costa: 2000 mo/ 2000 mo
 Usi: 1
 Controllo capacità: Intelligenza - 15

Una bacca sola dall'Albero di Pargen riporterà una persona in vita (1 punto di Costituzione) se somministrata entro 4 giorni.

Pastinaca Della Vacca*(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom“ RPG)*

Stagione: Sempre 45%
 Zona Climatica: Temperata
 Regione: Foresta
 Preparazione: 6 settimane
 Costa: 3 M.o./ 10 M.o.
 Usi: 7
 Controllo capacità: Intelligenza -6

Cow Parsnip ha piccole foglie coperte con una leggera peluria. Questa peluria deve essere tramutata in un unguento. Il suo effetto è di curare la follia per un breve periodo (poche ore). Applicazioni ripetute per più di due settimane possono (a discrezione del DM) curare del tutto la pazzia.

Pattran*(Druann Pagliasotti)*

Disponibile: estate 20%
 Zona climatica: Moderato
 Luogo: Foresta
 Preparazione: 3 giorni
 Costa: 10 mo/ 10 mo
 Usi: 1
 Controllo capacità: Intelligenza - 2

È la radice di una piccola pianta con foglie scure verdi, lucide e spine. Il Pattran è usato per rilassare i muscoli e favorire il sonno. In dosaggi miti il Pattran causa un senso generale di rilassamento, lenisce muscoli dolenti, tesi o slogati, e dolori simili. In dosi più forti il Pattran causa sonnolenza. Il Pattran ha un odore simile ad una combinazione di menta e suolo ricco. (Per dosaggi da sonno, l'utente può volontariamente scegliere di dormire bene o, se si oppone, TS contro veleno a +3. Gli effetti durano 2d4 ore; se addormentato, l'utente dormirà e si sveglia normalmente.)

Penna Del Principe*(Shaun Hately)*

Disponibile: Estate, Autunno 45%
 Zona climatica: Moderato
 Luogo: Rurale
 Preparazione: 1 ora
 Costa: 1 mo/ 2 mo
 Usi: 1
 Controllo capacità: Intelligenza - 6

Quest'erba ha foglie rosso-verdi e fiori lunghi rosei. I fiori devono essere battuti in polvere e mangiati dal

ricevente. Se il tiro è riuscito, l'erba dimezzerà il tasso d'emorragia interna entro 1 turno.

Penny Royal

(Shaun Hately)

Disponibile: Primavera 25%
 Zona climatica: Moderato
 Luogo: Rurale, Urbano
 Preparazione: nessuno
 Costa: 3 mo/ 3 mo
 Usi: 1
 Controllo capacità: Intelligenza - 4

Il Penny royal è un'erba bassa e strisciante con un gambo quasi quadrato e foglie piccole scure verdi che crescono in coppie. I fiori crescono in grappoli tondeggianti color malva. Le foglie vanno colte mentre è fresco e gettate nell'acqua che si usa per farsi il bagno. Possono avere allora un effetto afrodisiaco su chiunque il destinatario tenti di influenzare nei prossimi 1d4 giorni (si presume un bonus +1 al Carisma dei destinatari per questo periodo). In più, se essiccato (ci vogliono due settimane), le foglie possono essere sparse fra i libri, ed agiranno allora come repellente contro gli insetti. Questo fa sì che le foglie siano molto apprezzate fra maghi e saggi, che normalmente pagheranno 12 mo per le foglie secche.

Peonia

(Shaun Hately)

Disponibile: Primavera 5%
 Zona climatica: Moderato
 Luogo: Rurale
 Preparazione: 1 ora
 Costa: 1 mo/ 2 mo
 Usi: 1
 Controllo capacità: Intelligenza - 2

Questa pianta con i suoi fiori delicati rosa va bollita in un tino molto grande, ed è capace di fermare tutte le emorragie, interne ed esterne, immediatamente. In ogni modo un tiro di 1 sul controllo erboristico ucciderà il destinatario in 1d4 minuti, con un massiccio attacco cardiaco. L'erba può essere usata intenzionalmente come un veleno, somministrando 5 volte il normale dosaggio.

Pervinca

(Shaun Hately)

Disponibile: Primavera 45%
 Zona climatica: Moderato
 Luogo: Rurale
 Preparazione: 1 ora
 Costa: 1 mo/ 10 mo
 Usi: 1
 Controllo capacità: Intelligenza - 8

La pianta è una vite rampicante con foglie scure, verdi brillanti e fiori pallidi blu. I fiori devono essere ridotti in polvere e somministrati oralmente. Quando usata con successo, l'erba fermerà tutti i tipi di emorragia, sia interne sia esterne, in un turno. Il destinatario non deve

muoversi per un'ora o corre il rischio di riaprire le ferite.

Petiveria

(Shaun Hately)

Disponibile: estate 20%
 Zona climatica: Subtropicale, Tropicale
 Luogo: Rurale
 Preparazione: 1 giorno
 Costa: 1 mo/ 3 mo
 Usi: 1
 Controllo capacità: Intelligenza - 3

Questa pianta ha un gambo singolo scuro e verde, da cui spuntano luccicanti foglie. E' ricoperta da fiori gialli molto piccoli. I petali di questi fiori dovrebbero essere mescolati ad un cataplasma, dove, su un'applicazione riuscita, agiscono diminuendo i gonfiore nel corso di una giornata

Polmonaria

(Shaun Hately)

Disponibile: Primavera 10%
 Zona climatica: Temperata
 Luogo: Campagna
 Preparazione: 1 giorno
 Costo: 1 mo/ 3 mo
 Usi: 3
 Controllo di capacità: Intelligenza - 9

Questa pianta ha larghe foglie coperte di macchie scure, somiglianti a polmoni malati. L'infuso ottenuto dalla bollitura delle foglie viene usato nel trattamento delle malattie polmonari. L'effetto di una cura riuscita con quest'erba è di rendere la respirazione più facile e togliere dai polmoni il catarro prodotto da malattie tipo polmonite e tubercolosi. Quest'erba, tuttavia, non guarisce davvero la malattia, ma soltanto allevia i sintomi, cosa che, in alcune malattie, può discriminare la differenza tra vita e morte.

Polmonaria Dorata

(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG)

Disponibile: Estate 80%
 Zona climatica: Temperata, Subtropicale
 Luogo: Foresta
 Preparazione: 1 settimana
 Costo: 1 mo/ 2 mo
 Usi: 6
 Controllo capacità: Intelligenza - 3

Quest'erba ha grandi foglie ovali, coperte da piccoli peli e con piccole macchie pallide. Cresce a un'altezza di 30 cm, e ha piccoli fiori a forma di campana con cinque petali di colore variabile dal rosa, al malva, all'azzurro. Fiori di colori diverso si trovano spesso sulla medesima pianta. Quest'erba guarisce le orecchie da tutti i dolori e le malattie.

R

Radice Nera*(Druann Pagliasotti)*

Stagione:..... Estate 30%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... All
 Preparazione:..... no
 Costo:..... 4 M.o./ 4 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -2

È una pianta alta con piccoli fiori viola a forma di campana e grandi radici che sono nere fuori e bianche dentro. Le sue radici devono essere messe su ferite fresche per garantire una veloce guarigione (applicate immediatamente danno 1d4 punti ferita al malato).

Rampalt*(Druann Pagliasotti)*

Disponibile:..... Estate 20%
 Zona climatica:..... Moderato
 Luogo:..... Foresta
 Preparazione:..... 1 giorno
 Costa:..... 5 mr/ 5 mr
 Usi:..... 1
 Controllo della capacità:..... Intelligenza

Questa radice dal colore scuro si sviluppa con una pianta che si distingue per le sue foglie ceree scure verdi. Quando la radice viene bollita si trasforma in un denso liquido grigiastro dall'odore forte che guarisce dalle congestioni quando, bollito in acqua, viene inalato. (Allevia testa pesante, libera le vie respiratorie, per tanto a lungo quanto il vapore è respirato + 2d6x10 round.)

Rewk*(Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG)*

Disponibile:..... Autunno 60%
 Zona climatica:..... Moderato
 Luogo:..... Rurale
 Preparazione:..... 1 giorno
 Costa:..... 9 ma/ 1 mo
 Usi:..... 4
 Controllo capacità: intelligenza..... - 7

I noduli del gambo di Rewk devono essere messi in infusione in acqua limpida per un giorno intero prima di farla bere. Guarirà allora 1d3 punti di danno.

Ribwort Plantain*(Shaun Hately)*

Disponibile:..... Primavera 30%
 Zona climatica:..... Moderato, Subtropicale
 Luogo:..... Urbano
 Preparazione:..... nessuno
 Costa:..... 1 mo/ 1 mo
 Usi:..... 2

Controllo della capacità:..... Intelligenza - 3

Questa pianta ha un grappolo di foglie scure verdi, con venature marcate parallele alla sua base, uno stelo singolo dove in cima si trova un grappolo di fiori minuscoli arancione chiaro. La foglia tagliata e applicata alla carne riduce i lividi. Un'applicazione riuscita rimuoverà completamente le contusioni leggere entro un'ora; per le contusioni più forti ci vorranno 1d4 giorni.

Rosa Campione*(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG)*

Disponibile:..... Passa l'estate 80%
 Zona climatica:..... Moderato
 Luogo:..... Foresta
 Preparazione:..... 3 settimane
 Costa:..... 1 mo/ 3 mo
 Usi:..... 6
 Controllo capacità:..... Intelligenza - 7

Quest'erba protegge dai pungiglioni degli scorpioni per tre giorni. Proteggerà da una puntura soltanto. È efficace anche se il veleno dello scorpione in questione provoca istantaneamente la morte.

Rosa Canina*(Shaun Hately)*

Disponibile:..... Estate, Autunno 70%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Campagna, Città
 Preparazione:..... 2 settimane
 Costa:..... 1 ma/ 10 ma
 Usi:..... 10
 Controllo capacità:..... Intelligenza

La rosa canina cresce fino a 3 metri d'altezza e ha spine molto affilate. In primavera ed all'inizio dell'estate sviluppa piccoli fiori rosa pallido che diventano baccelli di colore arancione vivido al termine dell'estate. Questi baccelli devono essere essiccati ed quindi mangiati (uno per tre giorni) per evitare lo scorbuto in ambienti dove questa malattia è comune (ad esempio, durante una traversata oceanica). Secondo alcune tradizioni antiche e medievali mettendo una rosa canina in una bara si eviterebbe la trasformazione in non morto del cadavere.

Rosa Di Bosco*(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG)*

Disponibile:..... estate 60%
 Zona climatica:..... moderato
 Luogo:..... Fiumi
 Preparazione:..... nessuno
 Costa:..... 1 MO/ 1 MO
 Usi:..... 3
 Controllo capacità:..... intelligenza

Se mescolata al vino, quest'erba fa diventare la gente che lo beve molto allegra e gaia. Chiunque desidera resistere al suo effetto può fare un TS contro veleno (+2 bonus).

Rosa Nera

(*Druann Pagliasotti*)

Stagione:.....Primavera, Estate 5%
 Zona Climatica:..... Temperata
 Regione:..... Ovunque
 Preparazione:..... no
 Costo:..... 100 M.o./ 100 M.o.
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -2

Questa rara rosa è facilmente identificabile dal suo fiore nero e vellutato e dalle lunghe spine bianche. Le spine sono cave e assorbono i liquidi alla velocità di una pinta ogni 5 minuti. Il liquido è trattenuto nelle radici fibrose della pianta. Le radici della black rose sono spesso usate per estrarre il veleno dalle ferite o piazzate sopra la lingua per assorbire l'alcol e prevenire le intossicazioni. A volte le vittime vengono legate e viene loro ferita la lingua con la radice, per provocare un prolungato e doloroso dissanguamento.

Ruta Per Capre

(*Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG*)

Disponibile:..... Estate 60%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Foresta
 Preparazione:..... 2 settimane

Costo:..... 6 mo/ 15 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza -10

La ruta per capre cresce fino a di 90 cm di altezza, ha rami cavi e fiori di un pallido blu da cui spuntano delle spine. Di questa pianta si utilizzano i fiori, che devono essere essiccati prima dell'uso. Questa erba è in grado di guarire il veleno se assunta entro un'ora dell'avvelenamento. In ogni caso, tutti i danni già causati dal veleno, morte inclusa, restano.

Ruta

(*Shaun Hately*)

Disponibile: estate 25%
 Zona climatica: Moderato
 Luogo: Rurale
 Preparazione: Nessuno
 Costa: 1 mo/ 1 mo
 Usi: 4
 Controllo capacità: Intelligenza - 2

La Ruta è un arbusto piccolo rotondo che cresce fino a circa tre piedi di altezza. Le foglie hanno una forma che ricorda la vanga, e sono azzurro-grigie. I baccelli assomigliano a un'arancia piccola verde. Il baccello va somministrato come un antidoto a chi ha ingerito veleni. Se preso entro 10 minuti dall'ingestione del veleno e questo non ha ancora fatto il suo effetto, neutralizzerà il veleno in 1d4 minuti, su un tiro riuscito. Viene mescolato anche con wormwood per creare un antisettico molto efficace. Vedi WORMWOOD (Assenzio) per dettagli.

S

Sabito

(*Sean Snyder da Beppe Devers` serie del Lupo Sola*)

Disponibile: estate 2%
 Zona climatica: Tropicale
 Luogo: Litoraneo
 Preparazione: 1 settimana
 Costa: 100 mo/ 500 mo
 Usi: 3
 Controllo capacità: Intelligenza - 2

Questa pianta ha foglie leggermente azzurrognole, e cresce nelle sabbie delle dune costiere. La radice è blu scuro e può lavorata per ricavarne piccole pillole. Consumare una di queste pillole permetterà al beneficiario di respirare sott'acqua per 10 minuti; le pillole permettono infatti di assimilare l'ossigeno presente nell'acqua direttamente attraverso l'epidermide, per osmosi. La pelle assume un aspetto semitrasparente per questi dieci minuti.

Saddilia

(*Maya Kniese*)

Disponibile: Estate, Autunno 1%
 Zona climatica: Moderato
 Luogo: Prateria
 Preparazione: 1 ora
 Costa: 100 mo/ 300 mo
 Usi: Varia
 Controllo capacità: Intelligenza- 5

Quest'albero raro può svilupparsi fino a 20 m di altezza e può divenire piuttosto vecchio. Ha legno scuro rosso, e foglie scure blu. I fiori, i quali crescono in gruppi piccoli, sono di un bianco sorprendente, quasi raggianti. Le sue noci hanno una proprietà molto speciale: ogni noce aumenta l'Intelligenza o la Saggiezza (si stabilisce casualmente) del mangiatore per 0,1 punto (20 [max]). L'effetto perdura per una settimana intera, dopodiché si affievolisce, benché ci sia un 10% di probabilità che l'effetto sia permanente. Intorno all'albero si trovano spesso degli animali (scoiattoli, salmone) che mangiano le noci abitualmente e perciò sono piuttosto intelligenti. Spesso possiedono la capacità di parlare o anche (DM discrezione) di

lanciare incantesimi. La quantità di noci disponibile varia moltissimo e dipende dall'età dell'albero, dalla quantità di creature consapevoli della sua esistenza, [etc], e principalmente, ovviamente, dai desideri del DM.

Sanicle

(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG)

Disponibile: Estate, Autunno, Inverno 90%

Zona climatica: Moderato

Luogo: Foresta

Preparazione: 2 settimane

Costa: 5 mo/ 30 mo

Usi: 4

Controllo capacità: Intelligenza +2

Le foglie di Sanicle andrebbero schiacciate e lasciate a macerare nel vino bianco, filtrate attraverso una stoffa e poi bevute. L'effetto è quello di cicatrizzare le ferite da taglio, così che non si riaprano con l'azione. E' una pianta piccola con foglie lucide, verdi e lunghe, divise in tre o cinque lobi. Ha fiori piccoli bianchi o rosei che siedono alla sommità di un gambo esile.

Saracen's Confound

(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG)

Disponibile: Estate 80%

Zona climatica: Moderato

Luogo: Rurale

Preparazione: 11 settimane

Costa: 1 mo/ 20 mo

Usi: 4

Controllo capacità: Intelligenza +3

Quest'erba guarisce dalle febbri entro 1d4 -1 turni.

Serapias Turbith

(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG)

Disponibile: Primavera, Estate 45%

Zona climatica: Moderato

Luogo: Prateria

Preparazione: 4 settimane

Costa: 4 mo/ 7 mo

Usi: 3

Controllo capacità: Intelligenza- 5

Quest'erba indurrà il destinatario in un sonno profondo per un giorno. Il dormiente non può essere svegliato. Al termine della giornata, tutte le sue ferite saranno guarite. Ovviamente non riesuma una persona morta; tantomeno rigenera arti perduti.

Sessali

(Shaun Hately da Feist e Wurts' Empire' Trilogia)

Disponibile: ... Autunno, Primavera, Estate 10%

Zona climatica: Subtropicale

Luogo: Litoraneo

Preparazione: 2 ore

Costa: 1 mo/ 4 mo

Usi: 7

Controllo capacità: Intelligenza- 3

Una vegetale rugosa spinosa che si trova in genere vicino al mare. Le foglie vanno bollite per due ore in acqua salata e la miscela che si ottiene va addolcita con miele. Questa miscela agirà come una cura per alcuni tipi di veleni da ingerire (a discrezione DM). Bisogna far bere immediatamente al ricevente una dose quando la miscela viene pronta, e poi una dose ogni dodici ore per tre giorni (7 dosi in tutto). Se il numero di applicazioni riuscite è quattro o più, il paziente si riprenderà.

Sinquoi

(Shaun Hately da Feist e Wurts' Empire' Trilogia)

Disponibile: Estate 15%

Zona climatica: Subtropicale

Luogo: Rurale

Preparazione: 1 ora

Costa: 2 mo/ 3 mo

Usi: 2

Controllo capacità: Intelligenza- 2

Le foglie rosse di questo strano albero contorto vanno bruciate, ed il fumo che si sprigiona va poi inalato, con l'effetto di dilatare il tempo (Sembra che passi più lentamente.) Per ogni minuto passato fuori dall'influsso dell'erba, solo trenta secondi passeranno. Una dose singola dura per 1d6 ore. Normalmente usate dai torturatori per prolungare l'agonia, le foglie possono essere usate anche da gente che deve pensare rapidamente. Non aumenta la velocità di movimento. (Sotto la sua influenza tutti i movimenti sembreranno lenti), e non dà bonus in combattimento (puoi vedere l'arrivo del colpo più facilmente, ma sarai ancora incapace scansarlo.)

Sonnellina

(Shaun Hately)

Disponibile: Primavera 40%

Zona climatica: Moderato

Luogo: Rurale

Preparazione: una settimana

Costo: 1 mo/ 1 mo

Usi: 1

Controllo capacità: Intelligenza 11

Questa pianta ha un solo stelo principale, su cui crescono foglie simili a piccole felci e minuscoli fiori rosei. Questi fiori devono essere essiccati, polverizzati, e mescolati a del vino e poi bevuti per contrastare l'effetto di veleni iniettati. Un'applicazione riuscita significa che il veleno infligge solo la metà dei pf che fa di solito. In aggiunta a quest'uso, il fiore è considerato spesso come un simbolo di fede tra innamorati ed è usato per decorare e guarnire i cibi ai matrimoni. Secondo la mitologia greca questa pianta è stata utilizzata da quel centauro che fu ferito da Ercole con una freccia avvelenata con il sangue d'Idra, trattata da lui stesso.

Spina D'argento

(Shaun Hately da Raimondo E. Feist' Silverthorn')

Disponibile: Sempre 1%

Zona climatica: Moderato

Luogo: Montagne
 Preparazione: 12 ore
 Costa: 1000 mo/ 10.000 mo
 Usi: 1
 Controllo capacità: Intelligenza

La spina d'argento è una pianta piccola e spinosa, di colore bianco, con bacche rosse e spine argentee. Chiamata Aelebera dagli elfi, quest'erba può fungere sia da veleno sia da antidoto di sé stessa. Si trova solo presso un particolare lago localizzato in tra le montagne. Per essere usato come un veleno bisogna schiacciare le spine e farle bollire in olio per tutta una notte; la mistura così ottenuta può essere spalmata sulla lama di un'arma. Quando l'arma trapassa il suo bersaglio, il veleno farà il suo effetto uccidendo la vittima entro 2d6 ore. Non c'è salvezza e non c'è cura, a parte l'antidoto delineato sotto. Anche la magia più potente non può guarire da questo veleno.

L'unica cura per questo veleno proviene anch'essa dalla pianta di Spina d'argento. Le bacche vanno bollite in acqua assolutamente pura, entro un recipiente di argento puro, e la mistura che si ottiene va riposta in una fiala di vetro puro fino al momento dell'uso. Il liquido deve essere messo sulle labbra delle vittime morenti, dove entro 1d20 minuti, si riprenderanno dall'avvelenamento.

Suaeysit

(*Druann Pagliasotti*)

Disponibile: Autunno 20%
 Zona climatica: Freddo
 Luogo: Foresta
 Preparazione: nessuno/ 1 settimana
 Costa: 10 mo/ 50 mo
 Usi: 1
 Controllo capacità: Intelligenza- 4

È un fungo scuro o nero, con segni grigiastri lungo la parte inferiore; si sviluppa in foreste ombreggiate nelle regioni con un clima che va dal fresco al freddo. I suaeysit possono essere mangiati direttamente o essiccati e macinati in tinture o preparati in altri modi. I funghi danno un impeto di energia a chi li assume, liberano la mente e sollevano lo spirito. Comunque creano forte dipendenza e ci vuole cautela quando si preparano e si prescrivono i dosaggi. Questo fungo è spesso usato per neutralizzare lo shock in situazioni di emergenza. (Temporaneamente aggiunge +1 a tutti i punteggi - non c'è limite per i punteggi naturali, ma non aggiunge punti alle caratteristiche alzate magicamente - e ai tiri salvezza, ed allevia gli effetti della fatica.) Questo effetto dura per 1d4 ore, dopo di che l'utente ha un malus di - 1 a tutti i punteggi e TS, e si sente anche più affaticato. Gli effetti negativi del "coming down" possono, ovviamente, essere neutralizzati assumendo dosi sempre più forti del medicinale (o droga ?) diventando dipendenti.)



Tai-Gi

(*Shaun Hately da Feist e Wurts' Empire' Trilogia*)

Disponibile: Estate 10%
 Zona climatica: Subtropicale
 Luogo: Rurale
 Preparazione: 1 ora
 Costa: 2 mo/ 3 mo
 Usi: 3
 Controllo capacità: Intelligenza- 4

La radice macinata e polverizzata di questa pianta, piccola e pressoché piatta, se mangiata, aumenta l'efficienza di tutte i cinque sensi di 5 volte per un periodo di 2d6 ore. Si potrà quindi vedere cinque volte tanto lontano, e cose cinque volte piccole, seguire le tracce solo seguendo gli odori, fiutando, sentire i suoni più lievi ed anche percepire molti veleni sulla lingua. Una conseguenza "collaterale" è che si diviene anche cinque volte più suscettibili al dolore (per ogni PF di danno la persona deve fare un tiro sulla Costituzione con un malus dell'ammontare di danno (una persona con una Costituzione di 15 prende 6 punti di danno. Egli dovrà fare 9 o meno su 1d20 o crollare in agonia. Se la persona subisce un danno maggiore del valore della Costituzione mentre è sotto l'influenza di

quest'erba, ha un 95% (19 su 20) di probabilità di morte istantanea, solo dal dolore.

Tamarindo

(*Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG*)

Disponibile: Sempre 85%
 Zona climatica: Tropicale
 Luogo: Foresta
 Preparazione: 4 settimane
 Costa: 1 mo/ 2 mo
 Usi: 7
 Controllo capacità: Intelligenza

Questa erba estinguerà la sete. Comunque non sostituisce l'acqua. Una persona può morire ancora di sete; solo, non si sentirà assetata. Per questo motivo l'uso di quest'erba può risultare pericoloso.

Tamariske

(*Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG*)

Disponibile: Sempre 20%
 Zona climatica: Moderato
 Luogo: Rurale
 Preparazione: 2 settimane

Costa:.....5 mo/ 7 mo
 Usi:..... 3
 Controllo capacità:.....Intelligenza
 Questa erba purificherà le ferite, rimuovendo ogni infezione. Non guarisce i PF persi.

Tateesha

(Shaun Hately da Feist e Wurts' Empire' Trilogia)

Disponibile:..... Sempre 20%
 Zona climatica:..... Subtropicale
 Luogo:.....Palude
 Preparazione:..... (nessuna per le noci,
 1 settimana per le sete)
 Costa:..1 ma/ 1 ma per noci, 5 mo/ 10mo per sete
 Usi:..... 2
 Controllo capacità:..... Intelligenza- 5

Il cespuglio di tateesha è un basso arbusto strisciante con foglie lunghe e sottili e piccole noci marrone. Queste noci possono essere masticate per ottenere una breve sensazione di euforia e creano leggera dipendenza. Hanno l'effetto collaterale di macchiare i denti, rendendo facile trovare un persona dedita al vizio della tateesha. I fiori, chiamati "sete", fioriscono soltanto in primavera. Se colti ed essiccati per una settimana, danno un narcotico potente che si fuma. Per 2d10 minuti dopo aver fumato la perspicacia della persona aumenta (+1 a Intelligenza), ma per 1d4 ore dopo questo si subisce uno stato di distorsione delle immagini e Intelligenza e Saggiezza del ricevente calano di 2 punti dai loro livelli normali. L'uso prolungato porta il consumatore ad uno stato di trance come se stesse in un sogno. QUESTA ERBA crea molta dipendenza. L'USO RIPETUTO È POCO SAGGIO.

Tempin

(Druann Pagliasotti)

Disponibile:..... Estate 20%
 Zona climatica:.....Moderato
 Luogo:.....Foresta
 Preparazione:..... nessuno
 Costa:.....5 mo/ 5 mo
 Usi:..... 1

Controllo capacità:..... Intelligenza- 2
 Si tratta di una vite rampicante e cespugliosa con fiori gialli tubolari. Le foglie e fiori di tempin vanno bollite e fatte in un cataplasma che assorbirà i veleni di morsiature e pungiglioni, permettendo alla ferita di guarire in modo pulito e senza complicazioni. (Quando il cataplasma viene applicato prontamente dà un supplementare +2 ai TS contro veleno, una volta per ogni attacco del veleno particolare. Restituisce anche 1hp extra/giorno per i primi 2 giorni dopo che il cataplasma è stato applicato.)

Tephrosia

(Shaun Hately)

Disponibile:.... Primavera, Estate, Autunno 30%
 Zona climatica:.....Tropicale

Luogo:..... Litoraneo
 Preparazione:..... 1 ora
 Costa:.....2 mo/ 3mo
 Usi:..... 3
 Controllo capacità:..... Intelligenza - 2
(per i semi) Intelligenza - 3

La Tephrosia è costituita da un piccolo gambo legnoso con foglie simili a felci lungo la sua lunghezza, disseminato di molti fiori piccoli (o in semi in estate). Sia i fiori che i semi possono essere bolliti in acqua per creare un infuso con proprietà calmanti. Questo è molto utile quando una persona è delirante o comunque alienata. La Tephrosia dà anche un leggero senso di sollievo e può essere somministrata ai feriti. La semenza è più efficace dei fiori (i controlli della capacità sono diversi) e può anche essere essiccata. Questa erba dà leggermente dipendenza e dovrebbe essere usata con cura.

Terbas

(Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG)

Disponibile:.....Primavera 75%
 Zona climatica:.....Moderato
 Luogo:.....Foresta
 Preparazione:..... nessuno
 Costa:.....2 mo/ 2 mo
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... Intelligenza- 5

La foglia di questa pianta va applicata dove c'è stato un danno ai nervi. Se riuscito, la velocità di cura per tale danno sarà raddoppiata nel giorno di uso.

Thurl

(Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG)

Disponibile: Autunno 90%
 Zona climatica: Moderato
 Luogo:Foresta
 Preparazione: un giorno
 Costa: 1 ma/ 2 ma
 Usi: 4
 Controllo capacità: Intelligenza

Il "chiodo" di Thurl deve essere messo in infusione per un giorno intero. Quando la miscela viene bevuta ripristinerà 1 PF.

Timo

(Shaun Hately)

Disponibile:Primavera 15%
 Zona climatica: Moderato, Freddo
 Luogo:Rurale
 Preparazione: 2 settimane
 Costa: 2 MO/ 5 MO
 Usi: 3
 Controllo capacità: Intelligenza- 9

Il Timo può crescere fino ad un piede in altezza. Ha foglie piccine verde scuro, ed è un sempreverde. In primavera ha molti fiori color malva soavemente profumati. Il profumo è talmente intenso da sentirsi ancor prima di vedere la piantina. Questi fiori vanno

essiccati e poi mescolati con acqua fresca e pulita, per produrre una lozione antisettica. Questa lozione dovrebbe si applica sulle ferite infette. Un'applicazione riuscita distruggerà l'infezione, anche se i punti ferita non si recuperano-.

Tribulus

(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG)

Disponibile:..... Estate 60%
 Zona climatica:..... Tropicale
 Luogo:..... Foresta
 Preparazione:..... 2 settimane
 Costo:..... 2 mo/ 5 mo
 Usi:..... 1
 Controllo di capacità:..... Intelligenza -1

Se applicata a un morso di serpente entro un turno, quest'erba estrae il veleno dalla ferita. Tuttavia i morsi di alcuni serpenti molto velenosi sono incurabili con questo metodo, che non ha effetto contro i veleni che

provocano morte immediata. A discrezione del DM, quest'erba può fornire protezione contro veleni non fatali di altri animali..

Trifoglio Dolce

(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG)

Disponibile:..... Primavera, Estate 60%
 Zona climatica:..... Moderato
 Luogo:..... Foresta
 Preparazione:..... 2 settimane
 Costa:..... 1 mo/ 3 mo
 Usi:..... 6
 Controllo capacità:..... Intelligenza- 4

Questa erba dimezzerà i danni da caduta se applicata entro un turno dalla caduta stessa.

U

Ur

(Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG)

Disponibile:Inverno 70%
 Zona climatica:Moderato
 Luogo: Prateria
 Preparazione: nessuno
 Costa: 3 MO/ 3 MO
 Usi: 4

Controllo capacità:Intelligenza
 Ur può essere usato come un sostituto del cibo per un giorno. Non può essere usato per più di tre giorni o il personaggio comincerà a soffrire - 2 a tutte le caratteristiche. Quando un punteggio diventa inferiore a 3 il personaggio diviene comatoso; quando si arriva a 0 sopraggiunge la morte. Una persona riguadagnerà 1 punto per giorno con cibo e cura medica, ma rimarrà inabilitato fino a che tutte le caratteristiche raggiungono i livelli normali.

V

Valeriana

(Shaun Hately)

Disponibile:Primavera 20%
 Zona climatica:Moderato
 Luogo: Prateria
 Preparazione: 1 ora
 Costa: 1 MO/ 2 MO
 Usi: 1
 Controllo capacità: Intelligenza- 2

La valeriana cresce fino ad un'altezza di circa 3 piedi, e ha un gambo cavo e scanalato. Ha grandi foglie dentellate verde chiaro lungo il gambo, che a sua volta si divide in steli con piccoli fiori rosa alla sua sommità.. La radice è la parte utile di questa pianta. Va grattugiata in acqua bollente e l'infuso va bevuto per calmare gli spasmi di qualcuno che è soggetto a crisi. Un'applicazione riuscita fermerà tutti gli attacchi per

Id12 ore. Il profumo della radice tagliata o sminuzzata anche può essere usato per attirare i ratti. Secondo alcune versioni della leggenda, il Pifferaio di Hamelin ha usato questa erba per condurre i ratti fuori della città.

Veleno Di Leopardo

(Shaun Hately from Alexander Scott's „Maelstrom« RPG)

Disponibile:..... Estate 25%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Prateria
 Preparazione:..... nessuna
 Costo:..... 5 mo/ 5 mo
 Usi:..... 3
 Controllo di capacità:.....Intelligenza

Si tratta si un veleno che uccide gli animali che la mangiano, ma non ha alcun effetto su mostri umani o semi-umani.

Verbena Officinalis (Ironhard)*(Maya Kniese)*

Disponibile:..... Estate, Autunno 10%
 Zona climatica:..... Temperata
 Luogo:..... Collina
 Preparazione:..... Nessuna
 Costo:..... 15 mo/ 15 mo
 Usi:..... 1
 Controllo di capacità:..... Intelligenza -4

Questa pianta alta 60 cm ha foglie blu scuro con spessi peli bianchi sulla parte inferiore. Cresce durante l'estate e la prima metà dell'autunno, e ha molti piccoli fiori gialli con 6 petali. La pianta produce una linfa latteata, che può essere strofinata sulla pelle, indurendola e migliorando così la classe d'armatura di un punto per un'ora.

Vinuk*(Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG)*

Disponibile: Estate 30%
 Zona climatica: Moderato
 Luogo: Prateria
 Preparazione: 1 ora
 Costa: 8 MA/ 8 MA
 Usi: 1
 Controllo capacità: Intelligenza

Se questa erba è data ad una persona inconscia, la sveglierà immediatamente. Essa sveglierà soltanto le persone inconscie perché ubriache o svenute, non quelle colpite da danno fisico. E ricordatevi: solo perché la persona è cosciente non è detto che ragioni.

**Winclamit***(Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG)*

Disponibile:..... Primavera 1%
 Zona climatica:..... Temperato
 Luogo:..... Foresta
 Preparazione:..... nessuno
 Costa:..... 100 MO/ 100 MO
 Usi:..... 1
 Controllo capacità:..... intelligenza

L'albero di Winclamit produce un solo frutto ogni anno. Chi mangia questo frutto recupererà 1d100 PF. Il frutto, se posto in un contenitore asciutto e sigillato, può durare per 2 mesi.

..... 40 MO per la gelatina
 Usi:..... 3
 Controllo capacità:..... intelligenza

Questo piccolo (15 cm) vegetale ha foglie nere e verdi, profondamente seghettate, e tre steli floreali con minuscoli fiori bianchi e baccelli marroni. I semi sono eccellenti se ridotti in polvere e perciò generalmente vengono lavorati in modo da ottenere delle pillole, benché in un attimo è possibile semplicemente cogliere uno stelo e mangiarselo. In entrambi casi i semi hanno l'effetto di assegnare un +2 al TS contro veleno per evitare la licanthropia. La protezione dura per 2d4 x 10 minuti.

Wolfsbane (Salubre)*(Shaun Hately)*

Disponibile:..... estate 25%
 Zona climatica:..... moderato
 Luogo:..... Rurale
 Preparazione:..... 1 giorno
 Costa:..... 5 MO/ 10 MO
 Usi:..... 2
 Controllo capacità:..... intelligenza- 7

Questa è una piccola pianta, alta circa 1 piede, con foglie ripartite verde chiaro e fiori a cappuccio gialli. Il gambo è piuttosto peloso. La radice va bollita in acqua e poi applicata sulle ferite da morsicatura di creature velenose, entro 5 round dal morso. Quando è usato con successo, il danno causato dal veleno verrà dimezzato.

Wolfsbane*(Maya Kniese)*

Disponibile:..... Estate, Autunno 10%
 Zona climatica:..... moderato
 Luogo:..... Colline
 Preparazione:..... nessuno (2 giorni per le pillole)
 Costa:..... 20 MO ciascuno

Wormwood (Assenzio)*(Shaun Hately)*

Disponibile:..... Primavera 5%
 Zona climatica:..... moderato
 Luogo:..... Rurale
 Preparazione:..... nessuno
 Costa:..... 2 MO/ 2 MO
 Usi:..... 3
 Controllo capacità:..... intelligenza- 2

Gli effetti di questa erba durano per due ore. Durante questo tempo il personaggio può operare a PF negativi, o oltre il punto di esaurimento. Il Wormwood normalmente cresce fino a 120 cm. Ha un gambo rigido ed angolare, di colore marrone rossastro. Ha foglie lisce, profondamente incise, argenteo-bianche con una leggera sfumatura di verde. I fiori sono giallo-verdi, ordinati in lunghe spighe in cima al gambo. Queste spighe sono alquanto repellenti per gli insetti e spesso vengono lasciate tra i vestiti per tenere lontane le pulci. Il wormwood è anche un antisettico molto efficace quando viene mescolato con la ruta (controllo dell'Intelligenza per rimuovere tutta l'infezione da una ferita, entro 5d6 ore). In aggiunta ai suoi precedenti effetti quest'erba è anche un ingrediente principale in

una bibita molto pericolosa, che dà moltissima dipendenza, chiamata Absinthe. Questa bibita si presenta di color verde latteo. Non spiego la "ricetta" di questa bibita, poiché è estremamente pericolosa e spesso illegale. QUESTA ERBA IN QUALSIASI FORMA È ALTAMENTE PERICOLOSA IN QUANTO CREA DIPENDENZA. L'USO RIPETUTO È POCO SAGGIO.

-

`While Wormwood hath seed get a handful or twaine
To save against march, to make flea to feraine:

Wherre chamber is sweeped and Wormwood is
strowne,

No flea for his life dare abide to be known

Whate save is better (if physik be true)

For places infected than Wormwood and Rue?

It is a comfort for hart and the braine,

And therefore to have it is not in vaine'

-

Tommaso Tusser (1527-1580)

-



Yaran

(Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG)

Disponibile:..... estate 30%

Zona climatica:..... moderato

Luogo:..... Rurale

Preparazione:..... nessuno

Costa:..... 10 MO/10 MO

Usi:..... 3

Controllo capacità:..... intelligenza

I piccoli fiori bianchi di questa erba, che formano un grappolo in cima allo stelo diritto e alto da 1 a 2 piedi, vanno schiacciati ed applicati alle ferite. Se usati con successo fermeranno le emorragie minori, e ridurranno le emorragie più grandi al grado minore. Una seconda applicazione può essere usata allora per fermare l'emorragia minore. Secondo la leggenda Achille ha usato la yarrow per trattare le ferite dei soldati greci durante la Guerra di Troia.

Yarrow

(Shaun Hately)

Disponibile:..... autunno 40%

Zona climatica:..... moderato

Luogo:..... Litoraneo

Preparazione:..... nessuno

Costa:..... 45 MO/45 MO

Usi:..... 1

Controllo capacità:..... intelligenza

Quando la frutta viene mangiata, ripristinerà 1d3 hp al destinatario. La Yavethalion dura per sole due settimane.

Yavethalion

(Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG)

Disponibile:..... autunno 80%

Zona climatica:..... moderato

Luogo:..... Prateria

Preparazione:..... nessuno

Costa:..... 8 MA/ 8 MA

Usi:..... 2

Controllo capacità:..... intelligenza

Il polline di questo fiore va inalato. Un tiro di dado riuscito significa che i sensi di olfatto e gusto raddoppiano per un'ora. L'erba deve essere ancora viva (quindi non funziona se viene colta) o tagliata da più di 10 minuti.

Z

Zafferano

(Shaun Hately da Alessandro Scotts, Turbine RPG)

Disponibile:Autunno, Inverno 60%
Zona climatica:Moderato
Luogo:Foresta
Preparazione:1 settimana
Costa:20 mo/ 100 mo
Usi:2
Controllo capacità:Intelligenza

La pianta ha una radice tuberosa, e fiori grandi violacei con centri giallo-rossi. I pistilli del fiore devono essere rinchiusi in una pasta che va lasciata asciugare per una settimana. La risultante polvere viene utilizzata come tabacco (da annusare). Quest'erba aumenta tutte le caratteristiche di 1 per un'ora. NOTA: QUESTA ERBA CREA DIPENDENZA. L'USO RIPETUTO E' POCO SAGGIO.

Zulsendra

(Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG)

Disponibile:.....estate 30%
Zona climatica:.....tropicale

Luogo:.....Sottoterra
Preparazione:.....nessuno
Costa:.....70 MO/70 MO
Usi:.....2

Controllo capacità:.....intelligenza

Quando si mangia questo fungo, la velocità di movimento delle persone e la velocità di attacco raddoppiano per tre round. Al termine di questo periodo la persona deve fare un TS contro veleno o collassare in esaurimento per 1d6 turni.

Zur

(Shaun Hately da Ghiacci, MERP RPG)

Disponibile:.....inverno 60%
Zona climatica:.....freddo
Luogo:.....Sottoterra
Preparazione:.....6 ore
Costa:.....12 MO/50 MO
Usi:.....2
Controllo capacità:.....intelligenza

Questo fungo deve essere messo in infusione per sei ore. Un tiro di dado riuscito fa sì che i sensi delle persone di olfatto e di udito raddoppino per un'ora.

APPENDICE A: L'ABILITA' DELL'ERBORISTERIA RIVEDUTA

by Maya Kniese

L'abilità dell'erboristeria riveduta che appare sotto è, per la maggior parte, il lavoro di Maya Kniese, è ©1996 Maya Kniese ed è utilizzato con autorizzazione. Ho redatto il suo documento originale per chiarezza maggiore.

Nota: l'abilità seguente presume (come fa la guida intera) che l'Intelligenza si misuri come un risultato che va dal 3 al 18, come appare in D&D, D.C.&D, Guerrieri del Dragone, e Tunnel & Trolls FRPGs. Se nel tuo gioco viene usato un metodo diverso, è necessario rivedere l'abilità di conseguenza.

Il metodo seguente è del tutto opzionale, e dovresti sentirti libero di usare il tuo metodo personale o quello contenuto nel tuo libro delle regole del sistema di gioco.

Erboristeria, come un'abilità o una capacità, è l'abilità che permette prima di tutto di scoprire, e poi di preparare, un'erba per utilizzare le sue proprietà intrinseche (normalmente curative). Per servirsi di questa abilità, semplicemente di al tuo DM che intendi cercare una determinata pianta.

Il DM, basandosi sulle informazioni contenute nella Guida, deciderà per ciascuna erba se vuole o no che la si trovi, se la pianta vive nella regione, etc... Se l'erba vive nella regione, il DM tirerà allora 1d10 per determinare la rarità della pianta in quell'area. Questo numero va moltiplicato per 10 e va aggiunto al punteggio di intelligenza, per definire la percentuale di successo nel ritrovamento per ogni ora che si passa a cercare la pianta.

Se il PG ha due caselle capacità in erboristeria, allora l'intelligenza va sommata due volte al $d10 \times 10$; se il PG ha tre caselle capacità, il punteggio di intelligenza va aggiunto moltiplicato per tre. Il DM deve aggiungere i modificatori a questa probabilità di scoperta dell'erba, basandosi sul buon senso.

Per esempio, un pianta alta otto piedi nel mezzo di un campo aperto sarà molto facile da vedere e dunque da trovare. Se il PG ha anche l'abilità "sopravvivenza" o abilità nel tipo di terreno in cui si sta cercando, si ha un'ulteriore 5% in più di probabilità di trovare l'erba in questione. Se il PG è in un'area a lui familiare (per esempio il suo villaggio), il bonus è del 10%. Queste somme sono cumulative.

Infine, una volta trovata l'erba, si fa il Controllo della Capacità per determinare se l'erba è stata preparata correttamente e funziona come desiderato.

APPENDICE B: EFFETTI DELLA DIPENDENZA

Leggendo la guida vi siete potuti accorgere che alcune delle erbe in essa contenute creano dipendenza: sono cioè delle droghe.

In edizioni precedenti di questa guida, non ho incluso alcuna informazione sugli effetti di dipendenza, overdose, o dei sintomi da astinenza. Questo perché non volevo essere visto come sostenitore della droga in alcun modo o forma. Per chiarezza, non condivido la somministrazione, o uso, di alcuna droga tranne sulla base del consiglio di un medico competente.

In ogni caso ho deciso di includere questa appendice nell'edizione nuova della guida, in seguito alle numerose richieste degli utenti di edizioni precedenti della guida. Tutte informazioni contenute in questa appendice sono completamente opzionali, ancor più delle altre regole contenute nella guida. È vantaggioso, in un ambiente di gioco, per porre un limite all'efficacia di determinate erbe potenti. Gli effetti indesiderabili di abuso dissuaderanno i PG dal divenire consumatori abituali.

Metto in guardia tutti i DM dallo spingere un giocatore a giocare il ruolo di un PG tossicodipendente: per il giocatore può essere molto penoso. A nessun giocatore piace perdere il controllo del proprio personaggio, e questo può essere uno degli effetti da dipendenza. Sempre si ricordi che la prima priorità di qualsiasi gioco è essere divertente.

A second warning. Drug use is a very contentious issue among certain people and groups. Don't let this fact get in the way of your games. Also the mention of drug use and addiction in games may distress some people. Please be careful.

Thirdly, a personal plea. Please never use any drug or herb unless prescribed by a medical practitioner, or a trained and skilled herbalist. A transient high, or a quick fix is not worth your life or your health. If you have any type of substance abuse problem seek help.

The suggested addiction effects contained in the appendix have been created for game purposes. They may or may not be accurate in a real world environment.

Le piante descritte come droghe leggere (come Caffar, Callin o Tephrosia) e quindi con blanda dipendenza non sono spiegate qua sotto: dovrebbero essere giocate dal DM e giocatore insieme, o completamente ignorate, a scelta del DM.

Adgana

Probabilità di Overdose

Tutte le volte che si utilizza quest'erba c'è una probabilità Es 10 di incorrere in un overdose. Un'overdose provoca l'aumento della frequenza del battito cardiaco fino a cinque volte la velocità normale per 1d12 minuti, dopodiché si morirà di una massiccia emorragia interna. Durante questo tempo il soggetto va curato come chi ha ingerito del veleno: un trattamento riuscito permette la sopravvivenza.

Ogni qualvolta si usi quest'erba si deve fare un tiro sulla Costituzione o divenire dipendente. Per ogni volta dopo la prima in cui è usata l'erba, c'è un malus (-1) cumulativo da aggiungere al TS.

Un tossicodipendente è incapace ottenere qualsiasi beneficio dall'erba, ma ne chiede insistentemente la somministrazione. Egli intraprenderà qualsiasi rischio, e farà qualsiasi cosa pur di ottenere l'erba. Ucciderà chiunque si metta tra lui e l'erba. Questo è incontestabile ed inevitabile.

Recupero da Dipendenza

E pressoché impossibile recuperare una volta assuefatti all'Adgana. Il solo metodo è di evitarla completamente per sei mesi. Durante questo periodo i tossicodipendenti sfrutteranno qualsiasi occasione per impossessarsi dell'erba. Trascureranno tutto il resto, tale è il loro fanatismo. Saranno inclini a gravi crisi depressive, durante le quali possono anche giungere a suicidarsi.

Dopo sei mesi non chiederanno più così insistentemente l'erba con tale intensità, ma faranno ancora qualsiasi cosa per impossessarsene, se la vedono. Inoltre, tutte le loro caratteristiche verranno diminuite di 1 punto.

Chiamata Della Sera

Casi di overdose

Se viene somministrato più di 1 cucchiaino da tè (1 dose) in un periodo inferiore alle 24 ore, il ricevente ha un (10% x numero di dosi) di probabilità di overdose. Se ciò avviene il soggetto diverrà estremamente sensibile alla luce, che gli provoca dolore fisico e penalità in combattimento (-2 per combattere in luce piena) per un periodo di 3d12 ore. Sarà inoltre incapace di concentrarsi propriamente per lo stesso periodo di tempo, con il 10% di probabilità di sbagliare le formule degli incantesimi.

Dipendenza e Astinenza

Prendere più di una dose di Chiamata della Sera alla volta, o per più di tre giorni consecutivi, provocherà dipendenza. Un tossicodipendente deve avere una dose un giorno o soffre degli effetti nocivi a vista ed udito (ciascuno perde approssimativamente metà della sua efficienza. Il tossicodipendente non può udire suoni, e vede tutto come se fosse il crepuscolo, anche se è in piena luce.)

Recupero

Se il tossicodipendente passa tre settimane senza una dose, si può considerare guarito dalla dipendenza, però può divenire dipendente di nuovo, se oltrepassa ancora la dose del cucchiaino da tè.

Erbatazza

Casi di overdose

Un'overdose può capitare se questa erba viene somministrata tre o più volte nell'arco di 24 ore. Se questo succede il PG deve fare un TS contro veleno con un malus di -2. Ogni somministrazione oltre la terza nell'arco delle 24 ore causerà un penalità addizionale e cumulativa di -1 al TS.

Per esempio, se è stata utilizzata per la quinta volta in 24 ore, la penalità totale sarà - 4.

Se si va in overdose il metabolismo del PG impazzirà. Il PG dovrà fare un tiro sulla Costituzione con 1d20; se lo fallisce verrà stroncato da un attacco cardiaco nel giro di 2d10 minuti.

Le cure magiche anti-veleno o la somministrazione di una noce di Navew hanno il 50% di probabilità di salvare la vita al PG. Anche se il PG sopravvive sarà inabile per 1d4 giorni. C'è anche la possibilità (30% - punteggio di Costituzione) di perdere permanentemente un punto di Costituzione

Dipendenza e Astinenza

Se questa erba è usata più di 3 volte in una settimana (7 giorni) c'è un 10% probabilità di assuefazione; qualsiasi uso supplementare dell'erba in quella settimana eleva la probabilità di dipendenza di un ulteriore 5%. Questa somma è cumulativa.

Un personaggio assuefatto deve fare ogni mattina un controllo della Costituzione. Se questo non riesce il PG sarà incapace di agire senza una dose di Erbatazza, e subirà la perdita di 1 punto di Costituzione. Se la Costituzione del PG dovesse raggiungere lo 0, questi morirà. Una dose di Erbatazza riporterà la costituzione a livelli normali.

Una volta dipendente il PG esigerà una dose doppia di Erbatazza, che per lui ha tutti gli effetti di una dose normale, ma la regola della dose per overdose va applicata comunque. Notate che la perdita graduale di Costituzione causerà un aspetto molto sciupato al PG.

Recupero Da Dipendenza

Il PG deve astenersi dall'erba per 10+1d4 giorni. Ogni giorno si deve fare il sopracitato controllo della Costituzione. Se fallisce, si perderà un punto di Costituzione come descritto sopra. Il giorno in cui questo accade, se il PG ha una qualunque possibilità di impossessarsi dell'erba, lo farà, non importa come.

Per esempio, un Paladino ha da faticare molto per ottenere l'erba da qualcuno, perché è contro i suoi credo, ma il tiro di dado non dovrebbe mai essere migliore di un tiro su Saggezza normale.

Se il PG riesce ad astenersi dall'assunzione di Erbatazza per i 10+1d4 giorni, egli non sarà più dedito all'erba e recupererà tutti i suoi punti di costituzione, uno per ogni giorno (tranne quelli persi per overdose). Comunque, se si tentasse di usare nuovamente l'erba si tornerebbe immediatamente ad esserne dipendenti.

Suaeysit

Casi di overdose

Se l'erborista ottiene 20 col controllo capacità, quando somministra questa erba il PG soffrirà un +4 a tutti risultati per un periodo di 1d10 minuti e deve fare un TS su Costituzione o morire. Se non muore collasserà per 1d4 ore. Quando si risveglierà tutti i suoi punteggi saranno a -4 per 1d6 giorni.

Dipendenza e Astinenza

La dipendenza è di tipo psicologico. Il PG può scegliere di non prendere l'erba per qualsiasi tempo desideri, ma molti si sono dovuti adeguare alla necessità. Druann tanto (il creatore dell'erba) dice che prendere l'erba aumenta tutte le caratteristiche per 1d4 ore. Propongo che dopo questo periodo, tutte le caratteristiche e i TS caleranno di -1 per un numero equivalente di giorni. Il modo di neutralizzare questo è prendere una seconda dose ed elevare i risultati di nuovo per 1d4 ore, e poi i risultati caleranno di 1 per 1d4 giorni ancora. Si può uscire dal circolo vizioso quando si vuole, senza subire ulteriori svantaggi se non i risultati più bassi per 3 settimane, oppure si può continuare a prendere l'erba in eterno.

Recupero

Come descritto sopra, tutto quello che è necessario per recuperare dalla dipendenza a questa erba è la voglia di smettere e la buona volontà di accettare le conseguenze.

Tateesha

Visto lo scopo dell'appendice, tratterò solo gli effetti della dipendenza delle sete. Le qualità che blandamente creano dipendenza delle noci della tateen non saranno considerate qui.

Casi di overdose

Se si fa "20" sul controllo della capacità quando si somministra questa erba, il ricevente avrà un'overdose. Overdose accadranno anche se le sete di Tateesha vengono fumate più di una volta in 24 ore.

L'overdose di questa erba causerà la perdita del contatto con la realtà per un periodo che va dai 10 ai 30 minuti. I PG in questione avranno allucinazioni, normalmente perché si viene assaliti, e si considera qualsiasi approccio con la persona come un attacco. Durante questo periodo di allucinazione, i soggetti lotteranno con un - 3 di malus a qualsiasi tiro in attacco, saranno incapaci di usare incantesimi di qualsiasi sorta (sebbene credano che tutti gli incantesimi che hanno lanciato sono stati efficaci.) Potranno anche resistere a ferite che normalmente provocherebbero stato d'incoscienza.

Dopo gli effetti iniziali descritti sopra, il soggetto crollerà in coma per 3d6 ore. Si sveglierà poi con un forte mal di testa e nessun ricordo successivo all'overdose.

C'è un 1 probabilità su 20 che il soggetto prenderà una botta (o un colpo) durante il coma, che può (10% probabilità) ucciderlo, o (20% caso) lasciarlo paralizzato in un lato del corpo.

Dipendenza e Astinenza

La dipendenza può accadere se le sete di Tateesha vengono fumate più di due volte alla settimana. La probabilità di dipendenza è di 1 su 6, ma aumenta di un punto (2 su 6, 3 su 6, ecc..) ogni volta che si adopera l'erba durante le due settimane sopracitate.

Un soggetto dedito alla Tateesha è estremamente letargico, ed è molto difficile vederlo eccitato o coinvolto in qualche cosa, eccetto un'altra dose d'erba. L'intelligenza e la saggezza sono un punto più basse del solito, a meno che il soggetto abbia fumato la Tateesha nei due giorni antecedenti.

Un dipendente in fase di recupero tenterà di fumare l'erba tutte le volte che gli si presenti l'occasione, a meno che superi un Tiro Salvezza contro veleno. Un riuscito TS permette di sopprimere l'ardente bisogno per 2d6 ore, anche se rimangono le penalità per l'Intelligenza e Saggezza.

Recupero

Un Tateesha tossicodipendente che riesce a fare a meno dell'erba per più di un mese non subisce più i malus su saggezza e intelligenza, anche se tenterà comunque di fumarsi l'erba appena possibile, a meno che gli riesca il suo TS contro veleno.

A questo punto, però, un TS riuscito sopprimerà l'ardente necessità per 1d4 giorni. Dopo altri 2 mesi (tre mesi in

tutto senza fumare) il soggetto non avrà più necessità di fumare e sarà "guarito". L'uso dell'erba dopo la guarigione riporta il PG allo stato iniziale.

Wormwood (Assenzio)

Ho avuto preoccupazioni serie circa l'inclusione di queste informazioni sulla dipendenza nella guida, ed Absinthe è così pericoloso, che non provvederò a creare le regole del gioco. Propongo che il DM non permetta l'uso di Absinthe nei suoi giochi. È menzionato nella guida solo nell'interesse di completezza nella sezione su Wormwood (assenzio). Mentre Wormwood è un'erba come le altre in questa appendice, Absinthe è una droga pericolosa senza effetti giovevoli, ed è perciò fuori dai propositi di questa guida.

L'autore di questa guida (Shaun Hately) desidera mettere in chiaro che si oppone assolutamente a qualsiasi cattivo uso di medicinali e droghe, e non accetta responsabilità per qualsiasi cattivo uso del materiale contenuto in questa guida. Questa è una guida che ha come solo fine l'utilizzo nei RPG. L'autore non cerca, in nessuno modo, forma di difendere o favorire il cattivo uso di alcuna sostanza, naturale o artificiale.

Zafferano

Casi di overdose

Questa erba è incredibilmente potente. Se l'erba viene usata più di una volta ogni 3 giorni, il PG deve fare immediatamente un TS contro veleni con un malus di -5. Se non lo supera, subirà una forte emorragia cerebrale che gli provocherà la morte. Un terzo uso in questo periodo farà morire automaticamente il personaggio.

Dipendenza e Astinenza

la Dipendenza automaticamente accade se questa erba viene usata più di una volta la settimana. Il personaggio dipendente perderà un punto al giorno da due delle sue caratteristiche, scelte a caso dal DM, a meno che abbia una dose di questa erba. Qualsiasi PG dipendente che ha una probabilità ottenere l'erba, la prenderà, non importa come. Gli effetti seguenti capiteranno se i valori delle caratteristiche dovessero scendere sotto lo 0.

FORZA	Il personaggio diviene totalmente incapace di muovere un muscolo - paralisi completa di tutte funzioni volontarie corporee.
COSTITUZIONE	Il PG muore.
DESTREZZA	Il PG può muovere ma soltanto con spasmi. Si muove a fatica e tende a cadere almeno una volta per round
INTELLIGENZA	Il PG perde tutte le sue conoscenze ed è fisiologicamente in stato vegetativo.
CARISMA	Il viso del PG comincia a collassare. Gli occhi, naso, orecchi e bocca diventano indistinguibili. Le mani divengono nodose ed inservibili. Si perde il controllo delle funzioni corporali e si puzza, di sudore e anche di altro....
SAGGEZZA	Il PG diventa totalmente alienato

La perdita di Costituzione, Forza e Carisma tutto insieme altera l'aspetto fisico dei personaggi.

Recupero

L'unica cura per questa assuefazione è una potente magia curativa, benché una magia non riporterà i valori delle caratteristiche ai loro livelli normali. Se il personaggio guarisce dalla dipendenza i suoi valori rimarranno ai loro livelli attuali, finché non viene usata qualche forma di restaurazione magica.

Nel caso in cui un personaggio che è stato dipendente dallo zafferano ci ricasca, diventerà dipendente senza probabilità di essere guarito. Comunque questo non succederà mai, perché tale personaggio sviluppa un odio pressoché patologico verso l'erba, ed è probabile che attacchi chiunque ne sia in possesso e distrugga l'erba ogni volta che gli capiti di vederla. (Questo è lasciato al giocatore ed al DM, ma premette molti spunti per una nuova campagna.)

APPENDICE C: INFORMAZIONI GENERALI SULLE ERBE

Nome	Periodo	Zona	Luogo	Prezzo (Crudo)	Prezzo (Preparato)	Scopo
Acetosa di bosco	Es/ Au	Tr	De	2mo	4mo	rinfresca
Acoro blu	Al	Te	Gr	3mo	10mo	ammaccature
Adgana	Pr	Te	Ru	10mo	500mo	aumenta caratteristiche
Adone di primavera	Pr	Cd	Mo	3mo	8mo	dà sollievo a cuore
Aglione di montagna	Al	Te/ Cd	Mo	8mo	9mo	respinge spiriti?
Agrimonia	Es	Te	Fo	2mo	8mo	ammaccature, distorsioni
Aldaka	In	Cd	Mo	100mo	1000mo	cecità
Alether	Pr/ Es	Te	Ru	10mo	100mo	abilità del combattimento
Alkanet	Es	Te	Ru	2mo	2mo	antidoto
Aloe	Au/ In	Te	Gr	5mr	5mr	cura, scottature
Altea	Al	Te	Co	5mo	8mo	scottature
Amrans	Pr	Te	Ri/ Ru	50mo	50mo	cura
Angelica	Es	Te	Mo	5ma	1mo	tosse
Angelica	Es	Te	Ru	2mo	7mo	peste
Anice	Es	Te	Ru	1mo	1mo	cura singhiozzo
Anserke	Es	Tr	Co	75mo	75mo	emorragia
Arcangelica	Es	Te	Sw	5ma	5ma	raffreddore, influenza
Arfandas	Au/ In	Cd	Ri	2ma	3ma	fratture
Arkasu	Au	Te	Gr	12mo	12mo	cura
Arlan	Au	Cd	Gr	20ma	20ma	cura
Arnica	Es	Te/ Cd	Mo	1mo	1mo	ammaccature
Aruminas	Au	Te	Gr	6mo	6mo	danno del tessuto
Arpusar	Au	Cd	Ri	7mo	30mo	danno del muscolo
Asarabacca	Pr	Te	Fo	3mo	7mo	rende docile
Ashline	In/ Pr	Te	Mo	50mo	500mo	pietrificazione
Athelas	Au	Te	Fo	200mo	200mo	???
Atigax	In	Te	Gr	40mo	70mo	protegge vista
Attanar	Au/ In	Te	Gr	8mo	8mo	febbri
Bacca barriera	Es	Te	Ru	4mo	9mo	disturbi del fegato
Bacche di Laisha	Es/ Au	Cd	Fo	20mo	40mo	cura / malattia
Balsama	Es	St	Fo	3mo	5mo	dolori mestruali
Base Mullein	Al	Te	Ru	10ma	10ma	scottature
Basilico	Es	Te	Ru	3ma	3ma	antidoto
Bastit	Al	Te	Tutto	3ma	3ma	respinge insetti
Belan	Es	Tr	Co	40mo	40mo	emorragia
Belladonna	Es	Te	Fo	4mo	8mo	sonno
Belramba	Es	Te	Fo	60mo	180mo	danno dei nervi
Birthnot	Al	Te	Ciao	2mr	2mr	contraccettivo
Bittermourn	In	Po	Tutto	1000mo e più		longevità
Borragine	Pr	Te	Fo	1mo	10mo	febbre
Borsa del Pastore	Al	Te	Gr	5mo	12mo	emorragia
Breldiar	Pr	Te	Vo	50 [mo]	50mo	altera percezione
Bryony bianco	Au	Te	Fo	1mo	2mo	polmonite
Bull-Rush	Al	Te/ St	Sw	2ma	3ma	sonno
Burdock	Pr	Te	Ru	10mo	30mo	sifilide
Bursthelas	Es	Te	Gr	110mo	1000mo	fratture
Caffar	Es/ Au	Tr	De	10mo	10mo	accrescimento del [psi]
Calamus	Pr/ Es	Te	Sw	5mo	15mo	ripristina udito
Calendula	Pr/ Es	Te	Ru/ Ur	2mo	10mo	antisettico
Callin	Au	Te	Ju	5mo	25mo	attacchi cardiaci
Camomilla	Pr/ Es	Te	Ru	2mo	3mo	effetto calmante
Candela bianca	Au	Te/ St	Fo	5mo	5mo	calma dolori
Cefalofago	Al	Te	Pr	100mo	100mo	veda descrizione
Centaurea Minore	Es	Te/ Cd	Mo	5mo	5mo	antidoto

APPENDICE C

Chervil	Al	Te	Fo	10mo	10mo	Dissolve i coaguli
Chiamata della sera	Es	Tr	De	50mo	50mo	migliora sensi
Cinquifoglio	Es	Te	Ru	10mo	15mo	afrodisiaco
Coda di Gatto	Es	Te	Fo	1mo	3mo	guarisce calcagna
Colewort	Pr/ Es	Te	Fo	6ma	6ma	sobrietà
Coltsfoot	Pr/ Es	Te	Mo	2mo	4mo	anti-infezione
Comfrey	Pr	Te	Ru	4mo	10mo	fratture
Corona dorata	Pr	St	Ru	1mo	2mo	emorragia
Cow-Wheat	Es	Te	Gr	2mo	3mo	ebbrezza
Culkas	Al	Tr	De	35mo	35mo	scottatura
Curabene	Es	Te	Tutto	1ma	1ma	cura
Curatutto	Au	Te	Fo	2mo	10mo	cura
Dagmather	Es	Te	Gr	6mo	28mo	danno del tessuto
Dainaberry	Au	Te	Ri	2mo	8mo	incita sonno
Darnell	Au	Te	Fo	3mo	7mo	oscura vista
Darsurion	In	Cd	Mo	3ma	3ma	cura
Degiik	Es	Tr	Co	100mo	100mo	mantiene in vita
Delrean	In	Te	Fo	3ma	3ma	respinge insetti
Dittany	Es/ Au	Te	Ri	1mo	5mo	anti-infezione
Draaf	Pr	St	Co	5ma	5ma	cura
Ebur	Pr	Te	Co	22mo	22mo	cura
Edram	In	Cd	Ri	30mo	30mo	fratture
Eldaas	Pr/ Es	Te	Co	2mo	4mo	nausea
Elecampane	In/ Pr	Te	Ru	1ma	1ma	induce vomito
Entriste	Es	St	De	25mo	25mo	antidoto
Erba cavalla	Pr/Es/ Au	Te	Gr	7mo	7mo	fortifica cavallo
Erba dei ragni	Pr/ Es	Te	Pr	4mo	10mo	morsi del ragno
Erba del falco	Al	Te	Fo	4mo	6mo	migliora vista
Erba del vescovo	Es	Te	Ru	4mo	10mo	peste
Erba di maggio	Es	Te	Fo	8mo	15mo	cecità
Erba di Salice	Es	Te	Fo	5mo	5mo	repelle serpenti
Erba di Teriko	Pr/ Es	St	Ru	2mo	3mo	contraccettivo
Erba Drago	Pr	Cd	Mo	100mo	300mo	vaiolo, peste
Erba Galletta	Es/ Au	Te	Ru	1mo	3mo	antidoto
Erba lattea	Pr/ Es	Te	Ru	4mo	8mo	colera
Erbatazza	Es	Te	Ru	2mo	4mo	previene collassi
Falsifal	Pr	Te	Sw	3mo	3mo	scottature, perdite di sangue
Febfendu	In	Cd	Ri/ Co	90mo	900mo	sordità
Felmather	Pr	Te	Co	10mo	10mo	sveglia
Fermasangue	Pr	Te	Co	4ma	4ma	emorragia
Fetherfew	Es	Te/ St	Fo	2mo	4mo	vertigine
Finocchio	Au	Te	Ru	5ma	1mo	allevia fame
Fiore di fuoco	Es	St/ Tr	Mo	1000mo	1000000mo	cura
Footleaf	Pr/ Es/ Au	Te	Ru	10ma	10ma	protegge piedi
Fragola	Es	Te	Ru	2mo	2mo	lebbra
Frassino	Pr	Te	Fo	5mo	8mo	febbri, morso del serpente
Fumitore	Pr/ Es	Cd/ Te	Co	3mo	6mo	prevenzione dei capelli
Fungo della calcena	Al	Tutto	Tutto	100mo	1000mo	allucinogeno
Galingale Elfica	Pr/ Es	Po	Fo 1mo	1mo	2mo	eleva pressione sanguigna
Gallowbrush	In	Te	Ru	10mo	50mo	incita sonno
Gariig	Es	Tr	De	55mo	70mo	cura
Gefnul	Es	Po	Vo	200mo	500mo	cura
Getta-cera	Pr/ Es	Te	Fo	2mo	3mo	sfregiare
Ginepro	Es	Te/ St	Mo	4mo	4mo	da sollievo a muscolature
Gladiolo dei giovani innamorati	Es/ Au	Te/ St	Fo	1mo	1mo	congelamento
Gylvir	Au	Te	Co	100mo	100mo	respirare acqua
Harfy	Es	Te	Gr	150mo	150mo	emorragia
Hore hound	Es	Te	Co	1mo	5mo	antidoto
Jaffray	Es	Tr	De	10mo	15mo	antidoto
Jinab	Al	St	Ru	5mo	7mo	tiene sveglio
Jojojopo	Au	Po	Mo	9ma	9ma	congelamento

APPENDICE C

Kathkusa	In	Po	Wa	50mo	50mo	aumenta la forza
Kelventari	Al	Te	Fo	19mo	19mo	scottature
Kilmakur	Es	Te	Gr	65mo	300mo	protezione dal fuoco
Klagul	Es	Te	Gr	30mo	50mo	infravisione
Kylathar	Es/ Au	St	Fo	20mo	20mo	altera attributi
Lacrime di drago	Pr	Te	De	100mo	100mo	cura
Lancia del serpente	Pr	Te	Co	5mo	7mo	infiammazioni
Larnurma	Pr	Te	Ru	10mo	100mo	allevi dolore/ guarisce
Laumspur	Pr	Te	Fo	100mo	500mo	guarisca
Lingua di Cervo	Al	Te	Fo	2mo	2mo	abbassa libidine
Lingua di Vipera	Pr	Te	Ru	5mo	15mo	anti-infezione
Lino da giardino	Pr/ Es	Te	Fo	3mo	6mo	rimozione del dolore
Maggiorana	Al	Te	Gr	2mo	6mo	ittero
Makebate	Al	Tr/ St	De	1mo	2mo	punture dello scorpione
Malva dei nani	Pr	Te	Sw	1mo	3mo	punture d'ape
Mandragola	Pr	Te	Fo	3mo	5mo	sonno
Maruera	Pr/ Es	St/ Tr	Mo	50mo	100mo	respirazione
Megillos	In	Cd	Mo	1mo	3mo	migliora vista
Melander	In	Cd	Ri	12ma	20ma	malattia resistenza
Melaspina	Pr/ Es	Te/ St	Ru	1mo	1mo	sollevio del dolore
Mirena	In	Cd	Mo	10mo	10mo	cura
Mirtillo (bilberry)	Pr	Te	Fo	500mo	3000mo	infravisione
Mora	Pr	Te	Ru	1mo	1mo	emorragia
Mountain Setwall	Al	Te	Mo	1mo	3mo	crescita del capelli
Navew	In	St/ Tr	Ri	4mo	12mo	antidoto
Noce di spagna	Al	Te/ St	Fo	10mo	100mo	afrodisiaco
Occhio della guardia	Al	Cd	Gr	100mo	100mo	scopre la vita
Oede	Pr	Te	Ru	1000mo	1000mo	???
Oiolosse	In	Po	Fo	1200mo	1200mo	vedi descrizione
Olus Veritis	In	Te/ Cd	Ri	5mo	10mo	costringe verità
Olvar	In	Po	Co	300mo	300mo	previene morte
Orach	Es	Te	Fo	2mo	10mo	ittero
Orecchie di Lepre	Es	Te	Mo	2mo	5mo	malattia della pelle
Pallast	Es	Te	Sw	5ma	1mo	sollevio del dolore
Palma Eldath	Al	Cd/ Po	Mo	3mo	3mo	calore
Pargen	Es	Tr	Ju	2000mo	2000mo	risurrezione
Pastinaca della vacca	Al	Te	Fo	3mo	10mo	pazzia
Pattran	Es	Te	Fo	10mo	10mo	incita sonno
Penna del principe	Es/ Au	Te	Ru	1mo	2mo	emorragia
Pennyroyal	Pr	Te	Ru/ Ur	3mo	3mo	repellente per insetti
Peonia	Pr	Te	Ru	1mo	2mo	cura
Pervinca	Pr	Te	Ru	1mo	10mo	emorragia
Petiveria	Es	St/ Tr	Ru	1mo	3mo	gonfiore/ lividi
Polmonaria	Pr	Te	Ru	1mo	3mo	allevia polmoni
Polmonaria dorata	Es	Te/ St	Fo	1mo	2mo	guarisce orecchie
Radice nera	Es	Te	Tutto	4mo	4mo	cura
Rampalt	Es	Te	Fo	5mr	5mr	congestione
Rewk	Au	Te	Ru	9ma	1mo	cura
Ribwort Plantain	Pr	Te/ St	Ur	1mo	1mo	contusioni
Rosa canina	Es/ Au	Te	Ru/ Ur	1ma	10ma	previene scorbuto
Rosa di bosco	Es	Te	Ri	1mo	1mo	fa allegro
Rosa nera	Pr/ Es	Te	Tutto	100mo	100g	assorbimento liquido
Rose Campione	Es	Te	Fo	1mo	3mo	punture dello scorpione
Ruta	Es	Te	Ru	1mo	1mo	antidoto
Ruta per capre	Es	Te	Fo	6mo	15mo	antidoto
Sabito	Es	Tr	Co	100mo	500mo	respirazione
Saddilia	Es/ Au	Te	Gr	100mo	300mo	aumenta caratteristiche
Sanicle	Au/ Es/ In	Te	Fo	5mo	30mo	emorragia
Saracen Confound	Es	Te	Ru	1mo	20mo	febbri
Serapias Turbith	Pr/ Es	Te	Gr	4mo	7mo	cura

APPENDICE C

Sessali	Au/ Pr/ Es	St	Co	1mo	4mo	antidoto
Sinquoio	Es	St	Ru	2mo	3mo	dilata tempo
Sonnellina	Pr	Te	Ru	1mo	1mo	protezione del veleno
Spina d'argento	Al	Te	Mo	1000mo	10000mo	antidoto
Suaeysit	Au	Cd	Fo	10mo	50mo	energia
Tai-Gi	Es	St	Ru	2mo	3mo	migliora sensi
Tamarindo	Al	Tr	Fo	1mo	2mo	estingue sete
Tamariske	Al	Te	Ru	5mo	7mo	anti-infezione
Tateesha	Al	St	Sw	1ma	10mo	aumenta Intelligenza
Tempin	Es	Te	Fo	5mo	5mo	antidoto
Tephrosia	Pr/ Es/ Au	Tr	Co	2mo	3mo	calmare effetto
Terbas	Pr	Te	Fo	2mo	2mo	danno del nervo
Thurl	Au	Te	Fo	1ma	2ma	cura
Timo	Pr	Te/ Cd	Ru	2mo	5mo	antisettico
Tribulus	Es	Tr	Fo	2mo	5mo	morso del serpente
Trifoglio dolce	Pr/ Es	Te	Fo	1mo	3mo	danno da caduta
Ur	In	Te	Gr	3mo	3mo	sostituisce cibo
Valeriana	Pr	Te	Gr	1mo	2mo	agi vanno bene
Veleno di Leopardo	Es	Te	Gr	5mo	5mo	veleno degli animali
Verbena	Es/ Au	Te	Ciao	15mo	15mo	indurisce pelle
Vinuk	Es	Te	Gr	8ma	8ma	sveglia
Winclamit	Pr	Te	Fo	100mo	100mo	cura
Wolfsbane	Es/ Au	Te	Ciao	20mo	40mo	licantropia
Wolfsbane (salubre)	Es	Te	Fo	100mo	100mo	antidoto
Wormwood	Pr	Te	Ru	2mo	2mo	antisettico
Yaran	Au	Te	Gr	8ma	8ma	migliora sensi
Yarrow	Es	Te	Ru	10mo	10mo	emorragia
Yavethalion	Au	Te	Co	45mo	45mo	cura
Zafferano	Au/ In	Te	Fo	20mo	100mo	aumenta caratteristiche
Zulsendra	Es	Tr	Un	70mo	70mo	aumenti movimento
Zur	In	Cd	Un	12mo	50mo	migliora sensi

Abbreviazioni usate nell' Appendice C

Al	Sempre	Ju	Giungla
Tr	Tropicale	Mo	Montagna
St	Subtropicale	Ri	Fluviale
Te	Temperato o moderato	Ru	Rurale
Cd	Freddo	Sp	Speciale
Po	Polare	Sw	Palude
Co	Costiero	Un	Mondo sotterraneo
De	Zone desertiche	Ur	Urbano
Fo	Foreste	Vo	Vulcanico
Gr	Praterie	Wa	rifiuti, terre desolate
Hi	Collina	All	tutto

APPENDICE D: LE ERBE DIVISE PER STAGIONE

Estate

Acetosa di bosco	Eldaas	Occhio della guardia
Acoro Blu	Entriste	Orach
Aglione di montagna	Erba cavalla	Orecchie di lepre
Agrimonia	Erba dei ragni	
Alether	Erba del falco	Pallast
Alkanet	Erba del Vescovo	Palma Eldath
Altea	Erba di maggio odorosa	Pargen
Angelica	Erba di Teriko	Pastinaca della vacca
Angolica	Erba galletta	Pattran
Anice	Erba Lattea	Penna del principe
Anserke	Erba salice	Petiveria
Arcangelica	Erbatazza	Polmonaria dorata
Arnica		
	Fetherfew	Radice nera
Bacca Barriera	Fiore di Fuoco	Rampalt
Bacca del sonno	Footleaf	Rosa Campione
Bacche di Laisha	Footleaf	Rosa di bosco
Balsama	Fragola	Rosa Nera
Base Mullein	Fumitore	Ruta
Basilico	Fungo della calcena	Ruta per Capre
Bastit		
Belan	Galingale Degli elfi	Sabito
Belladonna	Gariig	Saddilia
Belramba	Gefnul	Sanicle
Birthnot	Getta-cera	Saracen's Confound
Borsa del Pastore	Ginepro	Serapias Turbith
Bull-Rush	Gladiolo dei giovani	Sessali
Bursthelas	innamorati	Spina d'argento
	Harfy	
Caffar	Horehound	Tai-Gi
Calamus		Tamarindo
Calendula	Jaffray	Tamariske
Camomilla	Jinab	Tateesha
Cefalofago		Tempin
Centaurea Minore	Kelventari	Tephrosia
Chervil	Kilmakur	Tribulus
Chiamata della Sera	Klagul	Trifoglio dolce
Cinquefoglio		
Coda di gatto	Lingua di cervo	Veleno di leopardo
Colewort	Lino da giardino	Verbena Officinalis
Coltsfoot		Vinuk
Cow-Wheat	Maggiorana	
Culkas	Makebate	Wolfsbane
Curabene	Maruera	Wolfsbane (salubre)
	Melaspina	
Dagmather	Mountain Setwall	Yarrow
Degiik		
Dittany	Noce di Spagna	Zulsendra

Autunno

Acetosa di bosco	Altea	Arpusar
Acoro blu	Arfandas	Athelas
Aglione di montagna	Arkasu	Attanar
Aloe	Arlan	
	Arnuminas	Bacca del sonno

APPENDICE D

Bacche di Laisha	Gladiolo	dei giovani	Rosa Canina
Base Mullein	innamorati		
Bastit	Gylvir		Saddilia
Birthnot			Sanicle
Borsa del Pastore	Jinab		Sessali
	Jojojopo		Spina d'argento
			Suaeysit
Caffar			
Candela bianca	Kelventari		Tamarindo
Cefalofago			Tamariske
Chervil	Lingua di cervo		Tateesha
Culkas			Tephrosia
Curatutto	Maggiorana		Thurl
	Makebate		
Darnell	Mountain Setwall		Verbena Officinalis
Dittany			
	Noce di Spagna		
Erba cavalla			White Bryony
Erba del falco	Occhio della guardia		Wolfsbane
Erba galletta			
	Palma Eldath		Yaran
Fennel	Pastinaca della vacca		Yavethalion
Footleaf	Penna del principe		
Fungo della calcena			Zafferano
	Rewk		

Inverno

Acoro Blu			
Aglione di montagna	Edram		Navew
Aldaka	Elecampane		Noce di Spagna
Aloe	Erba del falco		
Altea			Occhio della guardia
Arfandas	Febfendu		Oiolosse
Ashline	Fungo della calcena		Olus Veritis
Atigax			Olvar
Attanar	Gallowbrush		
			Palma Eldath
Base Mullein	Jinab		Pastinaca della vacca
Bastit			
Birthnot	Kathkusa		Sanicle
Bittermourn	Kelventari		Spina d'argento
Borsa del Pastore			
Bull-Rush	Lingua di cervo		Tamarindo
			Tamariske
Cefalofago	Maggiorana		Tateesha
Chervil	Makebate		
Culkas	Megillos		Ur
	Melander		
Darsurion	Mirena		Zafferano
Delrean	Mountain Setwall		Zur

Primavera

Acoro Blu	Base Mullein	Calamus
Adgana	Bastit	Calendula
Adone di primavera	Bilberry	Camomilla
Aglione di montagna	Birthnot	Cefalofago
Alether	Borraggine	Chervil
Altea	Borsa del Pastore	Colewort
Amrans	Breldiar	Coltsfoot
Asarabacca	Bull-Rush	Comfrey
Ashline	Burdock	Corona Dorata
		Culkas

APPENDICE D

Draaf	Kelventari	Penny reale
Ebur	Lacrime di drago	Peonia
Eldaas	Lancia del Serpente	Pervinca
Elecampane	Larnurma	Polmonaria
Erba cavalla	Laumspur	Ribwort Plantain
Erba dei ragni	Lingua di cervo	Rosa Nera
Erba del falco	Lingua di vipera	Serapias Turbith
Erba di drago	Lino da giardino	Sessali
Erba di Teriko	Maggiorana	Sonnellina
Erba Lattea	Makebate	Spina d'argento
Falsifal	Malva dei Nani	Tamarindo
Felmather	Mandragola	Tamariske
Fermasangue	Maruera	Tateesha
Footleaf	Melaspina	Tephrosia
Frassino	Mora	Terbas
Fumitore	Mountain Setwall	Timo
Fungo della calcena	Noce di Spagna	Trifoglio dolce
Galingale Degli elfi	Occhio della guardia	Valeriana
Getta-cera	Oede	Winclamit
Jinab	Palma Eldath	Wolfsbane
	Pastinaca della vacca	Wormwood

APPENDICE E: LE ERBE DIVISE PER LUOGO

Litoraneo

Altea		Lancia del Serpente
Anserke	Ebur Eldaas	Olvar
Bastit		
Belan	Febfendu	Radice nera
Bittermourn	Felmather Fermasangue Fumitore	Rosa Nera
Candela bianca		
Cefalofago		Sabito
Curabene	Gylvir	Sessali
		Tephrosia
Degiik	Horehound	
Draaf		Yavethalion

Deserto

Acetosa di bosco	Cefalofago Chiamata della Sera Culkas	Lacrime di drago
Bastit	Curabene	Makebate
Bittermourn		
Caffar	Entriste	Radice nera
Candela bianca	Gariig	Rosa Nera

Foresta

Agrimonia	Erba di maggio odorosa	Polmonaria dorata
Asarabacca		
Athelas	Fetherfew Frassino	Radice nera Rampalt Rosa Campione Rosa Nera Ruta per Capre
Bacche di Laisha		
Balsama	Galingale Degli elfi	
Bastit	Getta-cera	
Belladonna	Gladiolo dei giovani	
Belramba	innamorati	Sanicle Suaeysit
Bilberry		
Bittermourn	Kelventari	
Borragine		Tamarindo
	Laumspur	Tempin
Chervil	Lingua di cervo	Terbas
Coda di gatto	Lino da giardino	Thurl
Colewort		Tribulus
Curabene	Mandragola	Trifoglio dolce
Curatutto		
	Noce di Spagna	White Bryony
Darnell		Winclamit
Delrean	Oiolosse Orach	Wolfsbane (salubre)
Erba del falco		Zafferano
Erba del salice	Pastinaca della vacca	

Prateria

Acoro Blu	Arnuminas	Bastit
Aloe	Atigax	Bittermourn
Arkasu	Attanar	Borsa del Pastore
Arlan		Bursthelas

APPENDICE E

Candela bianca	Kilmakur	Saddilia
Cefalofago	Klagul	Serapias Turbith
Cow-Wheat		Ur
Curabene	Maggiorana	
Dagmather	Occhio della guardia	Valeriana
		Veleno di leopardo
Erba cavalla	Radice nera	Vinuk
	Rosa Nera	Yaran
Harfy		

Collina

Bastit	Cefalofago	
Birthnot	Curabene	Verbena Officinalis
Bittermourn		
	Radice nera	Wolfsbane
Candela bianca	Rosa Nera	

Giungla

Bastit	Curabene	Radice nera
		Rosa Nera
Callin	Pargen	
Candela bianca		

Montagna

Adone di primavera	Coltsfoot	Maruera
Agljo di montagna	Curabene	Megillos
Aldaka		Mirena
Angelica	Darsurion	Mountain Setwall
Arnica		
Ashline	Erba di drago	Orecchie di lepre
Bastit	Fiore di Fuoco	Palma Eldath
Bittermourn		
	Ginepro	Radice nera
Candela bianca		Rosa Nera
Cefalofago	Jojojopo	
Centaurea Minore		Spina d'argento

Fiumi

Amrans		Navew
Arfandas	Dittany	
Arpusar		Olus Veritis
	Edram	
Bacca del sonno		Radice nera
Bastit	Febfendu	Rosa di bosco
Bittermourn		Rosa nera
	Melander	
Curabene		

Rurale

Adgana	Base Mullein	Candela bianca
Alether	Basilico	Cefalofago
Alkanet	Bastit	Cinquifoglio
Amrans	Bittermourn	Comfrey
Angelica	Burdock	Corona Dorata
Anice		Curabene
	Calendula	
Bacca Barriera	Camomilla	Elecampane

APPENDICE E

Erba del Vescovo		Rosa Nera
Erba di Teriko	Melaspina	Ruta
Erba galletta	Mora	
Erba Lattea		Saracen's Confound
Erbatazza	Oede	Sinquoi
		Sonnellina
Fennel	Penna del principe	
Footleaf	Penny reale	Tai-Gi
Fragola	Peonia	Tamariske
	Pervinca	Timo
Gallowbrush	Petiveria	
	Polmonaria	Wormwood
Jinab		
Larnurma	Radice nera	Yarrow
Lingua di vipera	Rewk	
	Rosa Canina	

Speciale

Cefalofago	Erba dei ragni	
------------	----------------	--

Palude

Arcangelica	Calamus	Malva dei Nani
Bastit	Candela bianca	
Bittermourn	Cefalofago	Radice nera
Bull-Rush		Rosa Nera
	Falsifal	
		Tateesha

Sotterraneo

Bittermourn	Fungo della calcena	Zulsendra
		Zur

Urbano

Calendula	Penny reale	Ribwort Plantain
		Rosa Canina

Vulcano

Bittermourn	Breldiar	Gefnul,
-------------	----------	---------

Terre Desolate

Bittermourn	Kathkusa	
-------------	----------	--

APPENDICE F: LE ERBE DIVISE PER ZONA CLIMATICA

Tropicale

Acetosa di bosco	Fiore di Fuoco	Pargen
Anserke	Fungo della calcena	Petiveria
Belan	Gariig	Sabito
Caffar	Jaffray	Tamarindo
Chiamata della Sera	Makebate	Tephrosia
Culkas	Maruera	Tribulus
Degiik	Navew	Zulsendra

Subtropicale

Balsama	Fungo della calcena	Navew
Bull-Rush		Noce di Spagna
Candela bianca	Gladiolo dei giovani	Petiveria
Corona Dorata	innamorati	Polmonaria dorata
Draaf	Jinab	Ribwort Plantain
Entriste	Kylathar	Sessali
Erba di Teriko	Makebate	Tai-Gi
Fetherfew	Maruera	Tateesha
Fiore di Fuoco	Melaspina	

Temperato O Moderato

Acoro Blu	Basilico	Comfrey
Adgana	Bastit	Cow-Wheat
Aglio di montagna	Belladonna	Curabene
Agrimonia	Belramba	Curatutto
Alether	Bilberry	
Alkanet	Birthnot	Dagmather
Aloe	Borraggine	Darnell
Altea	Borsa del Pastore	Delrean
Amrans	Breldiar	Dittany
Angelica	Bull-Rush	
Angelica	Burdock	Ebur
Anice	Bursthelas	Eldaas
Arcangelica		Elecampane
Arkasu	Calamus	Erba cavalla
Arnica	Calendula. Maggiorana	Erba dei ragni
Arnuminas	Callin	Erba del falco
Asarabacca	Camomilla	Erba del salice
Ashline	Candela bianca	Erba del Vescovo
Athelas	Cefalofago	Erba di maggio odorosa
Atigax	Centaurea Minore	Erba galletta
Attanar	Chervil	Erba Lattea
	Cinquifoglio	Erbatazza
Bacca Barriera	Coda di gatto	
Bacca del sonno	Colewort	Falsifal
Base Mullein	Coltsfoot	Felmather

APPENDICE F

Fennel	Melaspina	Sanicle
Fermasanguè	Mora	Saracen's Confound
Fetherfew	Mountain Setwall	Serapias Turbith
Footleaf		Sonnellina
Fragola	Noce di Spagna	Spina d'argento
Frassino		
Fumitore	Oede	Tamariske
Fungo della calcena	Olus Veritis	Tempin
	Orach	Terbas
Gallowbrush	Orecchie di lepre	Thurl
Getta-cera		Timo
Ginepro	Pallast	Trifoglio dolce
Gladiolo dei giovani innamorati	Pastinaca della vacca	
Gylvir	Pattran	Ur
	Penna del principe	
Harfy	Penny reale	Valeriana
Horehound	Peonia	Verbena Officinalis
	Pervinca	Veleno di leopardo
Kelventari	Polmonaria	Vinuk
Kilmakur	Polmonaria dorata	
Klagul		White Bryony
	Radice nera	Winclamit
Lacrime di drago	Rampalt	Wolfsbane
Lancia del Serpente	Rewk	Wolfsbane (salubre)
Larnurma	Ribwort Plantain	Wormwood
Laumspur	Rosa Campione	
Lingua del cervo	Rosa Canina	Yaran
Lingua di vipera	Rosa di bosco	Yarrow
Lino da giardino	Rosa Nera	Yavethalion
	Ruta	
Malva dei Nani	Ruta per Capre	Zafferano
Mandragola	Saddilia	

Freddo

Adone di primavera	Darsurion	
Aglìo di montagna		Occhio della guardia
Aldaka	Edram	Olus Veritis
Arfandas	Erba di drago	
Arlan		Palma Eldath
Arnica	Febfendu	
Arpusar	Fumitore	Suaeysit
	Fungo della calcena	
Bacche di Laisha		Timo
	Megillos	
Centaurea Minore	Melander	Zur
	Mirena	

Polare

Bittermourn	Gefnul	
		Oiolosse
Fungo della calcena	Jojojopo	
		Palma Eldath
Galingale Degli elfi	Kathkusa	

APPENDICE G: CONDIZIONI ED ERBE PER IL TRATTAMENTO

CONDIZIONE	ERBE
Afrodisiaco	Calamus, Cinquifoglio, Jaffray, Penny reale, Noce di Spagna
Arouse	Felmather, Vinuk
Avvelenare armi	Erba galletta
Cadute	Trifoglio dolce
Calmanti	Camomilla, Bacca del sonno, Gallowbrush, Tephrosia
Capelli, prevenzione	Fumitore
Cecità	Aldaka, Erba di maggio odorosa
Colera	Erba Lattea
Congelamento	Jojojopo, Gladiolo dei giovani innamorati
Congestioni	Arcangelica, Rampalt, White Bryony
Contraccettivi	Birthnot, Erba di Teriko
Contusioni	Agrimonia, Arnica, Acoro Blu, Petiveria, Ribwort Plantain
Crescita capelli	Mountain Setwall
Crisi	Valeriana
Cura	Curatutto, Aloe, Amrans, Arkasu, Arlan, Radice nera, Coda di gatto, Darsurion, Draaf, Lacrime di drago, Ebur, Fiore di Fuoco, Gariig, Gefnul, Polmonaria dorata, Curabene, Bacche di Laisha, Larnurma, Laumspur, Mirena, Rewk, Serapias Turbith, Thurl, Winclamit, Yavethalion
Danni alle cartilagini	Arnuminas, Dagmather
Distorsioni	Agrimonia
Dolore, lenire	Lino da giardino, Ginepro, Larnurma, Pallast, Melaspina, Candela bianca
Dolore, prevenzione	Footleaf
Dolori mestruali	Balsama
Eccitazione	Galingale Degli elfi, Palma Eldath
Emorragie	Anserke, Belan, Mora, Fermasangue, Falsifal, Corona Dorata, Harfy, Peonia, Pervinca, Penna del principe, Sanicle, Borsa del Pastore, Yarrow
Energia	Erba cavalla, Jinab, Suaeysit, Wormwood
Fame	Fennel, Ur
Febbri	Frassino, Attanar, Borraggine, Saracen's Confound
Ferite Infette	Lingua di vipera, Coltsfoot, Dittany, Calendula, Ruta, Tamariske, Timo, Wormwood
Forza, potenziamento	Kathkusa
Fratture	Arfandas, Bursthelas, Comfrey, Edram
Fuoco, protezione	Kilmakur
Grumi di sangue	Chervil
Infarti	Callin, Adone di primavera
Infiammazioni	Lancia del Serpente
Infravisione	Bilberry, Klagul
Insetti	Bastit, Delrean, Malva dei Nani,
Intelligenza, miglioramento	Saddilia
Itterizia	Bacca Barriera, Maggiorana, Orach
lebbra	Fragola
Legamenti	Arnuminas
Libido, riduzione	Lingua di cervo
Licantropia	Wolfsbane
Malattie respiratorie	Arlan, Polmonaria
Migliora caratteristiche	Adgana, Zafferano, Adone di primavera
Combattimento, migliora	Alether
Morte, prevenzione	Olvar
Muscoli, danni	Arnuminas, Arpusar
Nausea	Eldaas
Nervi, danni	Belramba, Terbas
Ossa rotte	VEDI FRATTURE
Pazzia	Pastinaca della vacca
Pelle, problemi	Orecchie di lepre
Pelle, rafforzamento	Verbena Officinalis
Percezione della distanza	Breldiar

APPENDICE G

Peste	Erba del Vescovo, Erba di drago, Angelica
Pietrificazione	Ashline
Polmoni	Polmonaria
Polmonite	White Bryony
Prevenzione dei collassi	Erbatazza
Psionico, migliona	Caffar
Punture d'insetto	Malva dei Nani
Qualsiasi male	Oede
Repellenti	Penny reale, Wormwood
Respirare senza ossigeno	Gylvir, Maruera, Sabito
Respirare sott'acqua	Gylvir, Maruera, Sabito
Rinfrescante	Acetosa di bosco
Saggezza, potenziamento	Saddilia
Scorbuto	Rosa Canina
Scottature, Ustioni	Aloe, Base Mullein, Culkas, Falsifal, Kelventari, Altea
Sedativo	Asarabacca, Bull-Rush, Belladonna, Mandragola, Pattran
Sensi, potenziamento	Chiamata della Sera, Tai-Gi, Yaran, Zur
Serpenti, repellente	Erba del salice
Sete	Tamarindo
Sfregi	Getta-cera
Sifilide	Burdock
Singhiozzo	Anice
Sobrietà	Colewort
Sordità	Calamus, Febfendu
Tempo, dilatazione	Sinquo
Tiri salvezza	Melander
Tosse	Angelica
Vaiolo	Erba di drago
Veleni	Ruta per Capre, Sonnellina
Veleni (morsi)	Basilico, Rosa Nera, Entriste, Tribulus, Makebate, Rosa Campione, Erba dei ragni, Tempin, Wolfsbane (salubre)
Veleni ingeriti	Alkanet, Elecampane, Horehound, Jaffray, Centaurea Minore, Navew, Ruta, Sessali, Spina d'argento
Velocità	Zulsendra
Verità	Olus Veritis
Vertigini	Fetherfew
Vista, miglioramento	Erba del falco, Megillos
Vista, protezione	Atigax, Darnell
Vita, mantenimento	Degiik
Vita, scoprire	Occhio della guardia

APPENDICE H:

ERBE DEL MONDO REALE ED ERBE FANTASTICHE

Il seguente elenco identifica le erbe che appartengono in questo mondo e quelle che esistono solo nei mondi fantastici. Mi sono sforzato di essere il più accurato possibile, ma può darsi che nell'elenco ci siano comunque degli errori. In questa guida , non necessariamente le erbe reali presentano proprietà corrispondenti a quelle vere.

Mondo Reale

Acetosa di bosco	Erba del falco	Pastinaca della vacca
Acoro Blu	Erba del salice	Penna del principe
Adone di primavera	Erba del Vescovo	Penny reale
Aglione di montagna	Erba di drago	Peonia
Agrimonia	Erba di maggio odorosa	Pervinca
Alkanet	Erba galletta	Polmonaria
Aloe	Erba Lattea	Polmonaria dorata
Altea	Erbatazza	
Angelica		Ribwort Plantain
Angolica	Fennel	Rosa Campione
Anice	Fetherfew	Rosa Canina
Arnica	Footleaf (Artemisia Vulgaris)	Rosa di bosco
Asarabacca	Fragola	Ruta
	Frassino	Ruta
Bacca Barriera	Fumitore	Ruta per capre
Balsama		
Base Mullein	Galingale Degli elfi (English)	Saddilia (Hazel Tree)
Basilico	Galingale)	Sanicle
Belladonna	Getta-cera	Saracen's Confound
Bilberry	Ginepro	Serapias Turbith
Borraggine	Gladiolo dei giovani innamorati	Sonnellina
Borsa del Pastore		
Bull-Rush	Horehound	Tamarindo
Burdock		Tamariske
		Tephrosia
Calamus	Lingua di cervo	Timo
Calendula	Lingua di vipera	Tribulus
Camomilla	Lino da giardino	Trifoglio dolce
Centaurea Minore		
Chervil	Maggiorana	Valeriana
Cinquifoglio	Makebate	Veleno di leopardo
Coda di gatto	Malva dei Nani	Verbena Officinalis
Colewort	Mandragola	
Coltsfoot	Mora	
Comfrey	Mountain Setwall	White Bryony
Cow-Wheat		Wolfsbane
Curatutto	Navev	Wolfsbane (salubre)
Darnell	Noce di Spagna	Wormwood
Dittany		
	Orach	Yarrow
Elecampane	Orecchie di lepre	
Erba dei ragni	Palma Eldath (Palma Christi)	Zafferano

Fantasy

Adgana	Bacca del sonno	Corona Dorata
Aldaka	Bacche di Laisha	Culkas
Alether	Bastit	Curabene
Amrans	Belan	
Anserke	Belramba	Dagmather
Arcangelica	Birthnot	Darsurion
Arfandas	Bittermourn	Degiik
Arkasu	Breldiar	Delrean
Arlan	Bursthelas	Draaf
Arnuminas		Ebur
Arpusar	Caffar	Edram
Ashline	Callin	Eldaas
Athelas	Candela bianca	Entriste
Atigax	Cefalofago	Erba cavalla
Attanar	Chiamata della Sera	Erba di Teriko

APPENDICE H

Falsifal	Lacrime di drago	Sabito
Febfendu	Lancia del Serpente	Sessali
Felmather	Larnurma	Spina d'argento
Fermasangue	Laumspur	Suaeysit
Fiore di Fuoco	Maruera	Tai-Gi
Fungo della calcena	Megillos	Tateesha
Gallowbrush	Melander	Tempin
Gariig	Mirena	Terbas
Gefnul	Occhio della guardia	Thurl
Gylvir	Oede	Ur
Harfy	Oiolosse	Vinuk
Jaffray	Olus Veritis	Winclamit
Jinab	Olvar	Yaran
Jojojopo	Pallast	Yarrow
Kathkusa	Pargen	Yavethalion
Kelventari	Pattran	Zulsendra
Kilmakur	Radice nera	Zur
Klagul	Rampalt	
	Rewk	
	Rosa Nera	

APPENDICE I: IDEE PER AVVENTURE

Dipende totalmente da te, come DM, il modo di utilizzare questa guida nella tua campagna. Molti la usano solo come un'altra forma di cura. Va anche bene, però credo che questo voglia dire escludere a priori molte potenziali idee per avventure e opportunità.

In Europa l'erboristeria era una delle maggiori scienze del Medio Evo e di tutto il Rinascimento e, come altre scienze, non sempre è stata capita pienamente. Molte persone attribuivano l'efficacia delle erbe a qualunque sorta di magiche influenze. Certe erbe andavano colte solo a mezzanotte, altre vennero associate a qualsiasi genere di tradizioni. L'uso di molte erbe che veniva fatto era semplicemente dettato dal loro aspetto anziché dalle loro reali proprietà.

Ad esempio, la Polmonaria era usata per la cura dei polmoni semplicemente perché assomigliava vagamente proprio ad un polmone. Qualche volta, per puri e semplici colpi di fortuna questa "teoria della somiglianza" risultava essere esatta, e ciò, nell'opinione del popolino, non faceva altro che accrescere i presunti collegamenti col mondo mistico e della magia.

Le età di mezzo, in cui sono ambientate molte campagne fantasy, era un periodo di grandi malattie, come la Morte Nera, e un periodo dove molti uomini morivano giovani.

Un uomo o una donna che sapeva curare queste malattie era molto riverita, rispettata e anche un po' temuta. Alcuni li vedevano come santi uomini, altri come servi del diavolo. Ad esempio, Nostradamus, il famoso veggente francese, era un medico che balzò per la prima volta all'attenzione della gente perché sapeva curare la peste. Questo stesso successo lo portò davanti al tribunale dell'Inquisizione, che lo accusava di stregoneria. Secondo le leggende, egli fu salvato dal rogo perché curò e salvò il Primo Inquisitore. Un esempio più concreto sono tutte quelle sfortunate donne bruciate vive o uccise per stregoneria, quando altro non erano che erboriste, anche se circondavano di esoterismo la loro abilità.

Questo dovrebbe portare numerose e importanti opportunità per il gioco di ruolo. Magari la figlia del signore locale giace morente a causa della peste, e i PG devono curarla o subire le conseguenze per la loro "stregoneria". essere un erborista in alcune comunità può essere molto pericoloso.

È probabile che un PG erborista abbia interessi anche verso altre pseudo-scienze del periodo Medioevale, come astrologia, o, più tardi la frenologia (N.d.T in inglese era scritto "phrenology") e ciò accrescerebbe questi pregiudizi.

Nel Medioevo le erbe venivano considerate più come cibo che per i loro impieghi medicinali.

Molti dei grandi viaggi del Medioevo e del Rinascimento, molte delle grandi spedizioni di scoperta venivano intraprese allo scopo di trovare nuove Vie verso l'Asia e le sue vaste riserve di erbe e spezie.

I viaggi di Marco Polo e Cristoforo Colombo, le scoperte dell'America e dell'Australia da parte degli europei erano tutte motivate, in parte, dalle erbe. Quando Colombo raggiunse i Caraibi osservò che gli Indiani Arawak fumavano il tabacco. Quando James Cook esplorò la costa est dell'Australia portò con sé un botanico, Joseph Bank, per fargli identificare le nuove piante e scoprire i loro usi e proprietà.

In una campagna Fantasy tutte queste motivazioni sono probabilmente valide. Grandi spedizioni, i grandi Viaggi di esplorazione, possono essere ottimi materiali per un'avventura. Tutto può essere utile se il DM lo vuole.

In gran parte del passato le erbe erano incredibilmente pregiate. Nella religione cristiana i tre Re Magi portarono oro, incenso e mirra per onorare il nuovo Re, Gesù. Incenso e mirra sono entrambi delle specie di gomme o resine di particolari alberi. Questi erano considerati tanto preziosi da essere degni regali per un re.

Le erbe erano così preziose che si sono fatte anche delle guerre per averne il possesso o il controllo. Così l'aloe era tanto preziosa per gli antichi greci che Alessandro il Grande racconta il suggerimento di Aristotele di conquistare l'isola di Socotra, l'unico posto conosciuto dove cresceva la pianta, per averne sempre un costante approvvigionamento.

L'India venne occupata dalla British East India Company, e in seguito dalla Gran Bretagna stessa, anche per le sue vaste coltivazioni di erbe (un esempio per tutti il Te). L'America Coloniale sviluppò molte industrie attorno alla diffusione delle erbe e al loro trasporto da un luogo all'altro.

Il tè era considerato talmente prezioso che motivò l'inizio delle Guerre di Indipendenza Americane quando venne imposta una tassa – la Boston Tea Party - sulla sua importazione. Le erbe erano quindi, in vari modi, responsabili della gloria o della caduta di grandi nazioni. Grandi vie di comunicazione vennero aperte tra Europa e Asia per il trasporto di erbe e spezie, e queste strade divennero il fulcro della pirateria, e ovviamente, di molti viaggi.

La necessità di veloci tempi di trasporto per erbe e spezie portò alla costruzione di navi sempre più veloci, come il Great Tea Clippers. Nacquero le grandi Compagnie che contribuirono all'ascesa della classe dei mercanti e all'abbandono del sistema feudale. I Governi stessi hanno cercato di controllare l'importazione di erbe e spezie creando monopoli e imponendo pesanti tasse. Il contrabbando era fiorente, dato che la gente cercava di evitare questi "doveri".

Questi sono solo alcuni esempi sull'uso delle erbe nel nostro mondo e dei loro effetti nella storia. Tutto ciò può aiutare il DM nella creazione di avventure o anche per semplici spunti per le campagne.

Se userete l'erboristeria come risorsa per le vostre avventure o campagne, sarei felice di sapere qualcosa a riguardo. Scrivetemi !

TESTI DI RIFERIMENTO

- Abercrombie, Thomas J. "Arabia's Frankincense Trail". *National Geographic*. Vol 168 No 4, October 1985, p474-513.
- Aikman, Lonnelle. "Herbs For All Seasons". *National Geographic*. Vol 163 No 3, March 1983, p386-409.
- Alleau, Rene. *History of Occult Sciences*. English Language Edition. London, Leisure Arts Ltd. 1966.
- Binder, Pearl. *Magic Symbols Of The World*. London, Hamlyn Publishing Group Limited, 1972.
- Bishop, Allen. "Fancy a Quick Snifter, Old Chap?". *Games Master International*. No 3, October 1990, p52-53.
- Blunt, Wilfrid & Raphael, Sandra. *The Illustrated Herbal*. London, Frances Lincoln Publishers Ltd, 1979.
- Bondi, Herman et al. *The Story of Medicine*. London, Marshall Cavendish Books Limited, 1969.
- Boxer, Arabella & Back, Philippa. *The Herb Book*. London, Octopus Books Ltd, 1980.
- Boxer, Arabella et al. *The Encyclopedia of Herbs, Spices and Flavourings*. London, Octopus Books Ltd, 1984.
- Brooks, Terry. *The Elfstones of Shannara*. London, Futura Publications, 1982.
- Brown, John P. "The Deadliest Perfume". *Dragon*. Issue 121, May 1987, p26,28,30.
- Bryant, Lee et al. *Jacaranda Atlas Program: Atlas 3*. Queensland, The Jacaranda Press, 1985.
- Bunson, Matthew. *Vampire: The Encyclopedia*. London, Thomas and Hudson Ltd, 1993.
- Campion, Kitty. *A Woman's Herbal*. London, Leopard Books, 1995.
- Cheetham, Erika (ed). *The Prophecies of Nostradamus*. Great Britain, Neville Spearman Limited, 1974.
- Clark, Alan M. "The Druid Gets A Life". *Dragon Magazine*. Issue 193, May 1993, p65-69.
- Cook, David "Zeb". *Advanced Dungeon & Dragons: Dungeon Master's Guide*. 2nd Edition. Lake Geneva WI, TSR Inc. 1989.
- Cook, David "Zeb". *Advanced Dungeon & Dragons: Player's Handbook*. 2nd Edition. Lake Geneva WI, TSR Inc. 1989.
- Cook, David "Zeb". *Advanced Dungeons & Dragons: Tome of Magic*. Lake Geneva WI, TSR Inc. 1991.
- Crane, Jack. "The Legacy of Hortus". *Dragon*. Issue 87, July 1984, p31-35.
- Day, David. *A Tolkien Bestiary*. New York, Ballantine Books, 1979.
- Day, David. *Tolkien: The Illustrated Encyclopedia*. London, Reed International Books Ltd, 1993.
- de Bairacli Levy, Juliette. *The Illustrated Herbal Handbook*. London, Faber and Faber Ltd, 1974.
- Dever, Joe & Chalk, Gary. *The Magnamund Companion*. London, Arrow Books Ltd. 1986.
- English, Scott. "Poisons and Venoms of the Forgotten Realms". *Australian Realms*. Issue 18, July/August 1994, p34-36.
- Fairbridge, Rhodes W. "Climate". *Funk & Wagnalls New Encyclopedia*. Volume 6, p365-367, United States of America, 1990.
- Feist, Raymond E. *The King's Buccaneer*. London, HarperCollins Publishers, 1992.
- Feist, Raymond E. *Magician*. Great Britain, Granada Publishing, 1983.
- Feist, Raymond E. *Silverthorn*. London, Granada Publishing, 1985.
- Feist, Raymond E. & Wurts Janny. *Mistress of the Empire*. London, HarperCollins Publishers, 1992.
- Feist, Raymond E. & Wurts, Janny. *Servant of the Empire*. London, Grafton Books, 1990.
- Ford, Paul F. *Companion To Narnia*. 4th Edition. New York. HarperCollins Publishers, 1994
- Garcia, Vince. "Can You Swim? Juggle? At The Same Time?". *Dragon*

- Magazine. Issue 156, April 1990, p37-41.
- Granato, Larry. "Courts & Courtiers". Dragon Magazine. Issue 184, August 1992, p10-14.
- Gygax, E Gary. Advanced Dungeons & Dragons: Dungeon Masters Guide. 1st Edition, Lake Geneva WI, TSR Games, 1979.
- Gygax, E Gary. Advanced Dungeons & Dragons: Oriental Adventures. Lake Geneva WI, TSR Inc. 1985.
- Gygax, E Gary. Advanced Dungeons & Dragons: Players Handbook. 1st Edition, Lake Geneva WI, TSR Hobbies Inc. 1978.
- Jaquays, Paul. Central Casting: Heroes of Legend. California, Task Force Games, 1988.
- Johnson, Lady Bird. "Texas In Bloom". National Geographic. Vol 173 No 4, April 1988, p492-499.
- Johnson, Oliver. Dragon Warriors: Book Three: The Elven Crystals. Great Britain, Corgi Books, 1985.
- Johnson, Oliver. Dragon Warriors: Book Five: The Power of Darkness. Great Britain, Corgi Books, 1986.
- Lewis, C.S. The Horse and His Boy. London, Geoffrey Bles, 1954.
- Lewis, C.S. The Last Battle. London, The Bodley Head Ltd, 1956.
- Lewis, C.S. The Lion, The Witch, and The Wardrobe. London, Geoffrey Bles, 1950.
- Lewis, C.S. The Magician's Nephew. London, The Bodley Head, 1955.
- Lewis, C.S. Prince Caspian. London, Geoffrey Bles, 1951.
- Lewis, C.S. The Silver Chair London, Geoffrey Bles, 1953.
- Lewis, C.S. The Voyage of the Dawntrader. London, Geoffrey Bles, 1955.
- Kay, Ann. The Pocket Factfinder. London, Kingfisher Books Ltd, 1987.
- Ket, Gregory Ah. Herbal Treatment for Common Ailments. Victoria, Australia, 1983.
- Keville, Kathi. The Illustrated Herb Encyclopedia. Sydney, Simon & Schuster Australia, 1991.
- Kidd, D.A. Latin Dictionary. Great Britain, William Collins Sons & Co. Ltd, 1957.
- Long, Michael E. & Unruh, Jack. "Wildflowers Across America". National Geographic. Vol 173 No 4, April 1988, p500-511.
- Manniche, Lise. An Ancient Egyptian Herbal. 2nd Impression, London, British Museum Press, 1993.
- Maple, Eric. Witchcraft. London, Octopus Books Limited, 1973.
- Martin, B.W. The Dictionary Of The Occult. Melbourne, Hutchinson Group (Australia) Pty Ltd, 1979.
- Menzies, Gordon R. "Learn Something New Every Day". Dragon Magazine. Issue 169, May 1991, p20-22.
- Middle-Earth Role Playing (MERP). 2nd US Edition, Charlottesville VA, Iron Crown Enterprises Inc, 1986.
- Morris, Dave. Dragon Warriors: Book One: Dragon Warriors. Great Britain, Corgi Books, 1985.
- Morris, Dave. Dragon Warriors: Book Two: The Way of Wizardry. Great Britain, Corgi Books, 1985.
- Morris, Dave. Dragon Warriors: Book Four: Out of the Shadows. Great Britain, Corgi Books, 1986.
- Morris, Dave. Dragon Warriors: Book Six: The Lands of Legend. Great Britain, Corgi Books, 1986.
- Nephew, John et al. Advanced Dungeons & Dragons: The Complete Thieves Handbook. Lake Geneva WI, TSR Inc. 1991.
- Niles, Douglas & Donovan, Dale. Advanced Dungeons & Dragons: Player's Option: Skills & Powers Book. Lake Geneva WI, TSR Inc. 1995.
- Palaiseul, Jean. Grandmother's Secrets: Her Green Guide To Health From Plants. English Language Edition. Middlesex, Penguin Books Ltd, 1973.
- Palmer, Robin. Demons, Monsters & Abodes of the Dead. New York, Scholastic Book Services, 1975?
- Pehr, Ronald. "Another Look At Witches And Witchcraft In D&D". The Dragon. Issue 20, November 1978, p11-12.
- Peplow, Elizabeth. The Herb Book: An A-Z of Useful Plants. London, W.H.

- Allen & Co. Ltd, 1982.
- Perry, Chris. "Defenders Of The Hearth". Dragon Magazine. Issue 177, January 1992, p82-84,86,88.
- Perry, Chris. "Fungi Of The Underdark". Dragon Magazine. Issue 211, November 1994, p24-26.
- Potterton, David (ed). Culpepper's Colour Herbal. London, W. Foulsham & Co. Ltd, 1983.
- Pulver, David. Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition: The Complete Druid's Handbook. Lake Geneva WI, TSR Inc, 1994.
- Purchon, Nerys. Herbcraft: A Complete Guide to the Cultivation and Use of Herbs. Sydney, Hodder Headline Australia Pty Limited, 1995.
- Quennel, Marjorie & Quennel, C.H.B. A History of Everyday Things In England: Volume 2 (1500-1799). London, B.T. Batsford Ltd, 1919.
- Rein-Hagen, Mark. The Players Guide: The Complete Source Book for Players of Vampire. California, 1991.
- Rein-Hagen, Mark. Vampire: The Masquerade. 2nd Edition. California. White Wolf Game Studio. 1992.
- Rowland-Entwistle, Theodore & Cooke, Jean. Fact File. London, Grisewood & Dempsey Ltd, 1989.
- Scott, Alexander. Maelstrom. Middlesex, Penguin Books Ltd. 1984.
- Shakespeare, William. The Complete Works of William Shakespeare. Atlantis Edition. London, Ottenheimer Publishers Inc. 1980.
- Shomshak, Dean. "A Ghastly Grimoire". Dragon. Issue 126, October 1987, p52-54.
- Smith, Keith Vincent. The Illustrated Earth Garden Herbal: A Herbal Companion. Revised Edition. Port Melbourne Victoria, Thomas C Lothian Pty Ltd, 1994.
- St Andre, Ken. The Tunnels and Trolls Rule Book. Corgi Edition. London, Transworld Publishers Ltd. 1986.
- Swan, Rick. Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition: The Complete Wizard's Handbook. Lake Geneva WI, TSR Inc, 1990.
- Thomson, William A.R. (ed). Healing Plants: A Modern Herbal. London, MacMillan London Ltd, 1978.
- Tolkien, JRR. The Return of the King. Revised Second Edition, London, George Allen & Unwin (Publishers) Ltd, 1966.
- Tolkien, JRR. The Silmarillion. 1st Edition, London, George Allen & Unwin (Publishers) Ltd, 1977.
- Trew, Christoph Jakob (Count Palatine of the Holy Roman Empire). The Herbal of the Count Palatine: An Eighteenth Century Herbal. International Edition. London, Harrap Limited, 1985.
- Turner, George W. (ed). The Australian Concise Oxford Dictionary of Current English. Melbourne, Oxford University Press, 1987.
- Weis, Margaret & Hickman, Tracy. Darksword Adventures. Toronto, Bantam Books, 1988.
- White, Peter T. "The Poppy". National Geographic. Vol 167 No 2, February 1985, p142-189.

RINGRAZIAMENTI

“Inoltre desidero, che nessuno avventatamente mi biasimi per quello che ho fatto qui; ma che si sappia in quanto tempo l'ho fatto”

Thomas Johnson, 'To The Reader', Gerard's Herball, seconda edizione, 1633

Il merito per questa Guida alle Erbe viene condiviso con le persone elencate qui sotto. In ogni modo per qualsiasi critica o disaccordo, o qualunque errore che compare nella guida è soltanto sotto la mia responsabilità.

Ringraziamenti speciali vanno a Druann Pagliasotti che ha contribuito con una quantità notevole di erbe alla quarta edizione di questa guida (che è inclusa in questa 5th edizione), così come per la creazione di note esaurienti sulle erbe contenute in edizioni antecedenti e per le note sulla preparazione, sulla conservazione e sulla disponibilità delle erbe stesse.

Ringraziamenti speciali anche per Maya Deva Kniese, che ha contribuito al documento alla base della sezione sull'abilità dell'erboristeria che appare come Appendice A di questa edizione della guida, per le sue note sul clima e per il totale di erbe per la guida.

Grazie a Sean Snyder, Seth Klein, e Frank Shears, tutti collaboratori validi per la sezione "erbe" a questa edizione nuova della Guida.

Ringraziamenti sono dovuti pure a Michael Bertalan che ha compilato una tabella con Nome/ Zona e Periodo/ Prezzo/Effetto basato sulla terza edizione di questa guida. Questo prospetto ha formato la base per Appendice C: Informazioni generali sulle Erbe.

Grazie anche a Paul Mathews che ha compilato una collezione di tabelle per la terza edizione di questo Erbario. Queste tabelle hanno formato la base per diverse delle tabelle contenute in questa quinta edizione, in particolare le Appendici D ed E.

Grazie a Andrew Hately per l'accesso ai suoi libri.

Grazie a Raymond E. Feist per le sue generose risposte alle mie domande sull'uso di erbe nel mondo di Midkemia.

Vorrei anche ringraziare moltissime altre persone per i loro commenti, critiche ed incoraggiamenti riguardo alla mia guida. Mi piacerebbe menzionarli tutto per nome, ma sfortunatamente il mio computer ha mangiato il mio elenco. Uno speciale grazie comunque va a Viola Krings, Beth Larabee, Heidi Cole (Chalindra) e Michael Isherwood per i loro commenti e suggerimenti.

Ezra Van Everbroek ha prodotto una meravigliosa versione HTML della quarta edizione della guida. Sono profondamente indebitato per questo. Runar Magnusson (Doc), Erik Trimble, Christopher A. Brooks, Alex Forst-Rakoczy, Ole A. Ringdal e Bernhard Schaffer hanno anche ospitato o ospitano una copia della guida o un collegamento ad essa sulle loro pagine web. So che anche altre persone lo hanno fatto, e mi piacerebbe ringraziarle tutte, ma queste sono le uniche che conosco personalmente. Se ho lasciato fuori qualcuno, per favore fatemelo sapere.

Mi piacerebbe ringraziare tutte le persone con cui ho giocato negli ultimi quindici anni, in particolare i membri dell'Ambulant In Fabulam RPGamers Society, l'ispirazione originale dietro a questa guida, ed in particolare Toni Barber, l'archivista per la società, ed Antonietta Vasey, la segretaria.

Questa guida è stata basata originalmente in gran parte sull' Appendice 1 del gioco di ruolo “MAELSTORM” (TURBINE) di Alexander Scott, pubblicato da Penguin nel 1984, che ottiene un giusto riconoscimento per questa sezione.

Questa guida è stata ispirata parzialmente dal gioco ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, © 1977-1997 TSR Inc e DUNGEONS& DRAGONS (TM) © 1974-1996 TSR Inc. No challenge is made to any copyright status held on these works.

Questa guida è stata ispirata in parte dal gioco MIDDLE-EARTH ROLE PLAYINGÖ, © 1986 Tolkien Enterprises. No challenge is made to any copyright status held on this work.

Questa guida era anche in parte ispirata dal gioco DRAGON WARRIORS di Dave Morris ed Oliver Johnson che è stato pubblicato da Corgi Libri, dal 1983-1986. No challenge is made to any copyright status held on these assorted works.

Vorrei ringraziare anche Daniel Mayes per il playtesting della prima edizione di questa guida, Paul Mathews per il playtesting della seconda edizione, David Gillet per il playtesting della terza, Antoinette Vasey, Daniel Fields, David Gillet, Paul Fields, Emma Belantyne, JP Forster, and Linda Makepeace per il playtesting della quarta, and Antoinette Vasey, Daniel Fields, Paul Fields, Emma Belantyne, Peter Creighton, Toni Barber, and Simon Loyd per il playtesting della quinta edizione di questa guida. Ho usato per informazioni di fondo un documento ha chiamato 'The Great Net Herb Pamphlet.' di cui non sono stato capace di identificare l'autore. Chiunque sia, merita il mio grazie.

Vorrei anche ringraziare gli utenti abituali della mailing list ADND-L, REALMS, GMAST-L, TAOGM-L, NETBOOKS-L, membri di IRPS, contributors to the usenet groups, AUS.GAMES.ROLEPLAY, REC.GAMES.FRP.DND, and REC.GAMES.FRP.MISC, per le loro critiche, suggerimenti e osservazioni riguardo la guida e molti aspetti del gioco di ruolo.

Vorrei anche ringraziare i collaboratori dell' usenet group, ALT.FOLKLORE.HERBS per le loro utilissime discussioni su erboristeria, erbe e loro uso.

RINGRAZIAMENTI

Vorrei ringraziare inoltre tutte le persone che hanno scritto o hanno contribuito ai supplementi alle regole, ufficiali o meno, sulla Rete e altrove, in particolare Gary Gygax e Dave Arneson, autori e creatori di "Dungeons & Dragons", Ed Greenwood, il creatore di "The Forgotten Realms", Dave Morris e Oliver Johnson, i co-autori di "Dragon Warriors" FRPG, gli autori del "The Complete Guide to Alcohol for Fantasy Role Playing Games" per le loro appendici sull'uso delle droghe, Hank Driskill e John Gavigan per le loro non ufficiali regole su "Highlander" che mi hanno molto interessato per il Netbooks, gli autori di "Netbook: Poisons of the Realm", che tuttora non ho identificato, che hanno fatto un gran bel lavoro creando le regole per decine di veleni. Adrienne Mills ha usato questo lavoro come una base per suo "Netbook of Poisons", il quale è molto particolareggiato e io lo raccomando a chiunque. E ultimo ma non meno importante, Ron Knight (Modar) che ha prodotto una lista eccellente di veleni e regole per usarli.

L'elenco può, sfortunatamente, essere incompleto. Se vi ho scordati mi scuso. Per favore fatemelo sapere, così posso rettificare l'omissione.

Infine, voglio ringraziare GeoCities (<http://www.geocities.com>) che mi ha dato uno spazio gratis permettendo la facile divulgazione della mia guida su Internet. Se avete bisogno di uno spazio sul web, GeoCities è il posto migliore dove cercarlo.

Accolgo cordialmente critiche a questa guida e contribuzioni a edizioni future. Qualsiasi contributo che incorporo sarà riconosciuto nella guida.

Può essere spedito al seguente e-mail:

drednort@bud.swin.edu.au o drednort@hotmail.com (il primo indirizzo è meglio) o tramite posta normale a:

Mr Shaun Hately
45 Moreton St
Frankston North
Victoria 3200
AUSTRALIA

La versione ufficiale aggiornata di questa guida dovrebbe essere disponibile alla mia pagina Web a:

<http://www.geocities.com/hollywood/8017/frp.htm>

Questa versione della guida è stata formattata per Winword 6.0 da Bernhard Schaffer. (bejoscha@ping.at)

VERSIONE 5.01, 21 MARZO 1997