

SAPIENTIA VENEFICA

Per preparare le sostanze elencate, è necessaria la Specializzazione "Conoscenza Veleni" e "Conoscenza Droghe" (De Societate), inoltre si deve tirare sul De Societate contro la Difficoltà indicata. Se il tiro ha successo, il risultato esprime anche la *Vis Venefica* (da segnare come riferimento nella scheda dell'equipaggiamento del PG se indicato nella voce "Tipo"). La *Vis Venefica* è cumulabile con le dosi (cioè due dosi avranno doppia *Vis Venefica*).

Le sostanze classificate come "droghe" richiedono prima dell'assunzione un Test Effetti Collaterali contro la Difficoltà della sostanza, basato da un doppio tiro, Vigor e Ratio: fallendo anche uno solo dei due, al termine dell'effetto della sostanza si aggiungono gli Effetti Collaterali descritti.

Funghi di Charun

Tipo: Droga

Disponibile: Autunno Prob. 5% ogni giorno

Zona climatica: temperata

Luogo: Tombe

Preparazione: 1 settimana; essiccati

Costa: 12 Aurei/20 Aurei

Usi: 1

Latenza: 2 Tempus

DIFF: Impegnativa (9)

Effetti collaterali: svenimento, incapacità di azioni fisiche per 2D8 ore.

Funghi sacri e magici, così chiamati dal dio etrusco della guerra Charun, perché in grado di potenziare le capacità guerriere di un soldato. Crescono dentro necropoli, richiedono una lunga preparazione perché siano essiccati senza perdere il loro principio attivo.

Di rapida assimilazione, inducono uno stato di frenesia *berseker*, annullamento delle inibizioni e riflessi sovrumani:

- Durata 2D4 Tempus;
- tutte le caratteristiche fisiche (Vigor, Coordinatio, De Bello, De Corpore) aumentano del 50%;
- immunità al Terrore e all'Ipnosi;
- Furor;
- tutte le caratteristiche mentali (Ratio, Ingenium, Auctoritas, Sensibilitas, De Societate) dimezzate;
- cessato l'effetto, tutte le caratteristiche psico-fisiche dimezzate per 2D8 Tempus.

Mandragora

Tipo: Veleno/Droga con *Vis Venefica*

Disponibile: Primavera Prob. 40% al giorno

Zona climatica: temperata

Luogo: Foresta

Preparazione: 4 settimane; pozione

Costa: 3 Aurei/5 Aurei

Usi: 3

Latenza: 1Tempus

DIFF: Media (6) come Veleno; Molto Difficile (15) come Droga

Effetti collaterali: su 1D10 con 1 provoca la Morte, con 2 si perdono definitivamente 1D4 punti Ratio, con 3-9 si perdono 1D8 Punti Vita, con 10 Oblio (si dimenticano gli eventi delle ultime 24 ore).

La radice ha una certa somiglianza alla forma del maschio nudo, da cui prende il nome. La radice della pianta deve essere bollita durante una notte di luna piena e lasciata riposare per un mese intero prima dell'uso.

La radice di questa erba può essere usata come Veleno che provoca

- sonno profondo (la vittima può essere svegliata solo da una pozione neutralizza veleno);
- durata: Numero Ore = [*Vis Venefica*] – [Tiro Vigor]

o come una pericolosissima Droga:

- aumenta del 100% il De Magia;
- durata: Numero Ore = [*Vis Venefica*] – Difficoltà
- se si ottiene almeno un III° Grado di Successo è possibile officiare una divinazione tramite *Oraculum* anche se non si possiede la conoscenza specifica

Abete Nero

Tipo: Veleno con *Vis Venefica*

Disponibile: Sempre Prob. 5% ogni giorno

Zona climatica: temperata, fredda

Luogo: Foresta

Preparazione: 12 mesi; polvere

Costa: 8 Aurei/10 Aurei

Usi: 1

Latenza: 1 Tempus

DIFF: Impegnativa (9)

Effetti collaterali:

Estratto dalla resina dell'Abete nero, il preparato deve essere lasciato stagionare per almeno un anno perché i principi attivi sedimentino in modo opportuno.

E' un potente veleno neurotossico che entra in circolo molto rapidamente. Deve entrare a contatto con il flusso sanguigno, quindi non può essere assunto per via orale, ma è in genere spalmato su lame o punte di freccia per mezzo di unguenti. Come polvere resta attivo per anni, ma una volta mescolato all'unguento diventa inefficace dopo alcune ore.

- Se la vittima non riesce a estrarsi il Veleno, perde ad ogni Tempus un numero di Punti Vita dati dallo scarto fra la *Vis Venefica* e il tiro di Vigor.
- Durata: una volta spalmato resta efficace per 12 ore.

Belladonna

Tipo: Veleno con *Vis Venefica*

Disponibile: Estate Prob. 65% ogni giorno

Zona climatica: temperata

Luogo: Foresta

Preparazione: 1 settimana (distillato)

Costa: 4 Aurei/8 Aurei

Usi: 2

Latenza: 1 Tempus

DIFF: Impegnativa (9)

Effetti collaterali:

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.

Gli effetti sono (su 1D10):

- 1: Follia. Riduzione a 0 della Ratio, permanente se la vittima fallisce il Test di Vigor contro la *Vis Venefica*, altrimenti dura un numero di giorni pari allo scarto
- 2 – 8: Delirio. Durata Numero Ore = [*Vis Venefica*] – [Tiro Vigor]. Per metà del tempo la vittima è preda delle allucinazioni, è allegra e felice, se interrogata risponderà con assoluta sincerità, per la restante metà diventa furiosa, intrattabile e maniacalmente aggressiva.
- 9 – 10: Catatonico. Durata Numero Ore = [*Vis Venefica*] – [Tiro Vigor]. La vittima è inebetita, con lo sguardo vitreo, incapace di muoversi o parlare.