

Alterazioni della mente e del corpo



In questo capitolo vengono trattate le alterazioni che possono essere apportate allo spirito e al corpo mediante l'assunzione di sostanze, la pratica di arti cerusiche e si tratterà delle modifiche all'ambiente circostante causate

dal rilascio di agenti. Si parlerà quindi di erboristeria, alchimia, droghe, veleni, medicine e insanità. Non si fa riferimento a elementi di magia, per i quali si rimanda al capitolo successivo.

Capitolo IV

4.1 ALTERAZIONE FISICA E MENTALE

Alterare lo stato del corpo o della mente vuol dire, sostanzialmente, modificare il valore di attributi fisici o mentali oppure indurre sul corpo o sulla mente determinati stati non naturali. Tutte le sostanze che modificano il valore di attributi vengono dette droghe, eccetto quelle che vanno a toccare la resistenza (o meglio i punti ferita) che nel caso vengono detti veleni o medicine. Tutte le altre sono dette genericamente pozioni.

Esistono due tipi di droghe: esaltanti e attenuanti, che rispettivamente aumentano e diminuiscono il valore di un attributo al fine di modificare i cda o rendere più facili o più difficili determinati test.

Veleni e cure invece non hanno bisogno di

spiegazioni, i primi uccidono le seconde guariscono.

Le pozioni invece sono usate per forzare l'organismo, la mente o l'ambiente esterno a reagire in un determinato modo, come ad esempio intorpidirsi, essere più reattivi, congelare oppure a superare i limiti naturali come respirare in acqua o vedere al buio.

Altri fattori possono concorrere alle alterazioni fisiche e mentali. Basti pensare alle fobie, come ad esempio la paura dell'altezza (le famose vertigini). Particolari condizioni dell'ambiente esterno possono infatti causare stati fisici o mentali nei pg per cui questi non sono completamente padroni delle proprie reazioni.



4.2 LE DROGHE

Ventura, oltre che fornire una lista di droghe preconfezionate, mette il GM in grado di sfruttare la sua fantasia costruendo le proprie droghe, fornendole di opportune regole.

Per crearne una bisogna individuare due fattori: forma e principio attivo, che illustriamo nel dettaglio qui di seguito.

4.2.1 FORMA

La forma è essenzialmente il modo in cui la droga si presenta. Esistono cinque diverse tipi di forme: grezza, infuso, impacco, fumo, pasticca, essenza. Esaminiamole una ad una:

Una sostanza che si presenti in forma grezza è una sostanza non lavorata. Ad esempio può essere una radice di una pianta allucinogena estratta dal terreno e ripulita: essa comporta una lavorazione davvero basilare, che spesso non va oltre la pulizia e l'eliminazione di parti non necessarie.

L'infuso è una forma semplice in cui la sostanza desiderata viene trattata per essere disciolta in acqua. Ne è un esempio il the di erbe stupefacenti.

I fumi prodotti dalla combustione, o dai vapori della sostanza sciolta in acqua possono essere

respirati per goderne o subirne gli effetti benevoli o malevoli.

L'impacco, invece, è la sostanza lavorata fino a farla diventare una crema che può essere spalmata. Trova la sua tipica applicazione nell'ungere le lame.

La pasticca, come dice il senso comune del termine, è la forma di una sostanza adeguatamente tratta per essere ingerita.

Infine l'essenza è il principio attivo allo stato puro. Lavorato a tal punto da ridurre la sostanza in polvere, gocce o cristalli.

Di seguito è riportata la tabella del costo delle forme e del modificatore della latenza della droga (che come vedremo tra poco è il tempo che deve trascorrere prima che essa inizi ad agire)

Forma	mod. Latenza	costo (cf)
Grezza	+ 3	10
infuso	+ 2	30
impacco	+ 2	30
fumo	+ 1	50
pasticca	+ 1	50
essenza	0	70

4.2.2 PRINCIPIO ATTIVO

Il principio attivo è l'elemento che causa l'alterazione dello stato fisico o mentale. Prima di illustrare le sue caratteristiche è bene sapere che esse si riferiscono alla dose minima, ovvero la quantità minima di principio attivo che si deve assumere affinché l'alterazione abbia effetto nel modo prescritto. Tutte le regole qui esposte si basano sul presupposto che si parli sempre di dose minima.

Detto questo, la caratterizzazione di un principio attivo avviene attraverso 5 elementi:

➤ **Attributo:** ovvero l'attributo fisico o mentale su

cui agisce

- **Latenza:** il tempo necessario affinché la droga entri in circolo e cominci a manifestare il suo effetto (si misura in giri o dove diversamente indicato in minuti, turni od ore).
- **Tempo di azione:** il tempo durante il quale la droga si diffonde completamente e manifesta i suoi effetti (si misura in giri o dove diversamente indicato in minuti, turni od ore).
- **Ratio:** efficacia della droga durante il tempo di azione, si misura in punti attributo nell'unità di

tempo (ad esempio 3 punti al giro, 4 punti all'ora)

- **Durata:** tempo in cui la droga continua a manifestare i suoi effetti dopo che si è diffusa completamente (si misura in giri o dove

diversamente indicato in minuti, turni od ore).

Quando un GM vuole creare il proprio principio attivo deve semplicemente assegnare un valore a questi cinque attributi, calcolare la difficoltà relativa (ottenuta consultando le regole che seguono).

4.2.3 PREPARAZIONE DI UNA DROGA PERSONALIZZATA

La regola che si deve seguire per creare una droga è abbastanza semplice: determinati i cinque elementi di cui sopra, si individuano gli indici di latenza, tempo di azione, ratio e durata dalle tabelle che seguono e li si moltiplicano tra loro. Si moltiplica poi per il 70% della difficoltà del test su resistenza che, chi assume la droga, deve eseguire per vedere se ha effetto o meno (nel caso di droghe esaltanti il test è a fallire per vederne attivato l'effetto, nel caso di droghe droghe attenuanti il test è al successo per contrastarne l'effetto).

Si è determinato così il costo del principio attivo.

Ad esso si somma il costo di forma e dividendo per 10 si ha la difficoltà di produzione della droga.

$cpa = \text{indice latenza} \times \text{indice tempo azione} \times \text{indice ratio} \times \text{indice durata} \times 0.7 \times \text{difficoltà test}$

quindi la difficoltà di creazione della droga è:

$\text{difficoltà} = (cpa + cf) / 10$

Ricordarsi, inoltre, di aggiungere alla latenza della droga finita il modificatore determinato dalla forma.

Riportiamo qui le tabelle che servono per la determinazione degli indici:

<i>Latenza (in unità di tempo)</i>						
	0	1	2	3	4	5
indice	1,4	1,2	1	0,8	0,6	0,5

<i>Tempo di azione (in unità di tempo)</i>										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
indice	4	7	10	12	14	16	1	19	20	21

<i>Ratio (punti attributo all'unità di tempo)</i>											
	0,5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
indic											
e	0,4	0,6	0,8	1	1,4	1,8	2,2	2,7	3,2	3,7	4,2

<i>Durata (in unità di tempo)</i>										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
indice	0,8	1	1,2	1,4	1,6	1,8	2	2,2	2,4	2,6

Sicuramente un esempio chiarirà le cose. Supponiamo di voler determinare la difficoltà del test per creare una droga in cui il principio attivo (papavero ad esempio) agisca sulla Percezione,

attendendo 3 giri prima di agire (latenza), che si diffonda in 4 giri (tempo di azione) al tasso di -4 punti al giro (ratio) e che perduri altri 5 giri una volta diffuso (durata). Scegliamo l'infuso come

forma.

Dalla prima tabella estraiamo l'indice 0,8 (in corrispondenza di latenza 3). Dalla seconda si estrae 11 (in corrispondenza di tempo di azione 4). Dalla terza determiniamo l'indice 1,4 (in corrispondenza di ratio 4) e dall'ultima tabella l'indice 1,6 (in corrispondenza di durata 6). Vogliamo inoltre che il test per l'assunzione sia contro 17

Moltiplichiamo questi indici tra loro per ottenere il costo del principio attivo:

$$\text{cpa} = 0,8 \times 12 \times 1,4 \times 1,6 \times 0,7 \times 17 = 255,89$$

sommiamo ora il costo della forma e si ha che la difficoltà della preparazione della droga e dividiamo per 10

$$\text{difficoltà} = (255,9 + 30) / 10 \text{ che troncato dà } 28$$

Inoltre l'aver scelto l'infuso come forma determina una latenza definitiva di $3 + 2 = 5$ giro.

4.2.4 ASSUMERE UNA DROGA

Una volta descritto come si crea una droga è altresì necessario spiegare come essa si assume.

Terminato il tempo di latenza dopo la somministrazione della droga nel modo previsto dalla forma, durante primo giro in cui l'effetto dovrebbe iniziare a manifestarsi, il pg deve effettuare un test sulla resistenza contro il valore usato all'atto della creazione della droga.

Il test viene condotto cercando il suo fallimento se la droga è esaltante (ovvero totalizzare un risultato minore o uguale del pareggio affinché la droga abbia effetto) oppure al successo se la droga è attenuante (ossia totalizzare un risultato maggiore o uguale del pareggio per opporre resistenza all'effetto).

Se per caso nel primo giro la droga non agisce (perché il test non ha fornito il risultato atteso) il giro è ugualmente computato nel tempo di azione e quindi se ne perde l'effetto. Il test viene riproposto al giro successivo e si prosegue in tal modo fintanto che non si ottiene il primo risultato tale da attivare la droga o finché non vengono esauriti i giri indicati nel tempo di azione. Una volta ottenuto il primo risultato utile non si eseguono più test: la droga inizia ad agire. Quindi il test e' da intendersi come test per l'attivazione della stessa e una volta attivata non è più necessario effettuarlo.

Ovviamente se la droga ha effetti in minuti,

tumi e ore il funzionamento è identico a patto di effettuare i test dopo il tempo previsto.

Sicuramente leggere il seguente esempio sarà di aiuto.

Consideriamo la droga costruita nel paragrafo precedente: latenza 5, tempo di azione 4, ratio -4, durata 6, agente su percezione e costruita considerando un test contro 17. Supponiamo poi che il pg abbia resistenza 18, pertanto il pareggio è 9. Ciò implica che il pg deve totalizzare 9 o più per resistere all'effetto della droga, dato che si tratta di effetti attenuanti.

Adesso immaginiamo che qualcuno somministri la droga al pg. Dopo aver atteso i 5 giri di latenza, il pg effettua il primo test e, supponendo che totalizzi 14 dal lancio 1d20, resiste alla droga. Pertanto il primo giro del tempo di azione è stato inutile visto che il pg ha resistito. Immaginiamo che, al secondo giro, il pg ottenga da 1d20 il valore di 17. Anche in questo caso resiste e si perde un ulteriore giro di azione. Se poi al terzo giro il pg da 1d20 totalizza 4, non riesce a resistere e la droga inizia il suo effetto. Vede quindi la sua percezione diminuire di 4 punti. Al quarto giro non si effettuano test in quanto la droga ha già iniziato a manifestare il suo effetto e si scalano direttamente altri 4 punti dalla percezione. Dopo il quarto giro il pg rimane con 8 punti percezione in meno per altri 6 giri, ovvero per il tempo indicato dalla durata della droga.

4.3 PRINCIPI ATTIVI DI DROGHE

Presentiamo in questo paragrafo una lista di principi attivi usati in erboristeria e scienze alchemiche.

Usatele in combinazione con le forme indicate e con i tempi forniti.

<i>Droghe erboristiche esaltanti</i>							
<i>Principio attivo</i>	<i>attributo</i>	<i>unità</i>	<i>latenza</i>	<i>t.azione</i>	<i>ratio</i>	<i>durata</i>	<i>forme</i>
Amamelide	Vo	minuti	3	3	+2	3	Tutte
Artiglio del diavolo	Ag	giri	3	3	+1	3	Tutte
Biancospino (fresco)	Fr	turni	3	3	+4	5	Tutte, eccetto fumo.
Biancospino (secco)	Fr	turni	3	2	+2	5	Tutte, eccetto grezza
Cola Nitida	Fo	minuti	2	2	+2	2	Tutte
Euterococco	Fo	giri	2	3	+3	5	Tutte
Euterococco debole	Fo	giri	2	3	+2	4	Tutte
Equiseto	Fo	ore	3	4	+3	3	Infuso, Pasticca, Essenza
Ginko	Vo	turni	3	4	+4	3	Tutte
Ginseng	Ab	minuti	1	2	+2	3	Tutte
Lecitina	Vo	giri	2	3	+3	4	Tutte
Melissa	Fr	ore	2	4	+3	3	Tutte
Mirtillo	Pe	giri	2	3	+2	3	Tutte
Ortica	Ag	turni	3	3	+4	4	Tutte
Passiflora	Fr	giri	2	3	+3	2	Tutte, eccetto fumo
Tarassaco (fresco)	Ri	minuti	1	3	+4	4	Tutte
Tarassaco (secco)	Ri	minuti	2	3	+2	3	Tutte
The Vergine	Ab	giri	2	4	+4	3	Infuso, Essenza
Zenzero (fresco)	Ag	minuti	2	4	+4	4	Tutte
Zenzero (secco)	Ag	minut	2	2	+2	4	Tutte, eccetto grezza

Droghe erboristiche attenuanti

<i>Principio attivo</i>	<i>attributo</i>	<i>unità</i>	<i>latenza</i>	<i>t.azione</i>	<i>ratio</i>	<i>durata</i>	<i>forme</i>
Acacia	Pe	turni	3	2	-2	4	Tutte
Canapa	Vo	giri	2	3	-4	5	Tutte
Dulcamara	Fo	minuti	1	4	-2	3	Tutte
Euforbia	Fo	giri	2	5	-2	3	Tutte
Ginestra	Pe	giri	2	4	-3	5	Tutte, eccetto fumo
Maggiocondolo (fresco)	Ag	minuti	3	3	-3	3	Tutte
Maggiocondolo (secco)	Ag	minuti	4	3	-2	2	Tutte
Mughetto	Fo	ore	3	4	-4	6	Tutte, eccetto grezza
Muschio bianco	Ab	giri	2	4	-3	5	Tutte, eccetto fumo
Nervalva (fresca)	Ab	minuti	2	3	-3	4	Tutte
Nervalva (secca)	Ab	minuti	2	2	-2	4	Tutte



<i>Droghe erboristiche attenuanti</i>							
Oppio	In	giri	2	4	-4	4	
Sperone di cavaliere	Fr	giri	3	3	-3	2	Tutte
Tasso	Pe	minuti	2	4	-4	3	Tutte
Uva di Volpe (fresca)	Ri	turni	3	4	-3	5	Tutte, eccetto fumo
Uva di Volpe (secca)	Ri	turni	3	3	-2	3	Tutte, eccetto fumo
Veratro (fresca)	Vo	giri	4	5	-2	4	Tutte
Veratro (secca)	Vo	giri	4	3	-2	3	Tutte

4.3.2 DROGHE ALCHEMICHE

<i>Droghe alchemiche esaltanti</i>							
<i>Principio attivo</i>	<i>attributo</i>	<i>unità</i>	<i>latenza</i>	<i>t.azione</i>	<i>ratio</i>	<i>durata</i>	<i>forme</i>
Argento ossidato	Fo	giri	2	3	+4	3	Pasticca, Essenza
Boromentana	Ag	turni	3	4	+3	4	Impacco, Essenza
Carbone di Larice	Ab	minuti	1	3	+3	5	Fumo, Pasticca, Essenza
Glicerina	Fo	minuti	2	5	+2	3	Infuso, Pasticca, Essenza
Mistura di sale e talco	Fr	ore	2	3	+4	2	Pasticca, Essenza
Mistura di sale e zolfo	Vo	turni	3	3	+3	3	Pasticca, Essenza

<i>Droghe alchemiche attenuanti</i>							
<i>Principio attivo</i>	<i>attributo</i>	<i>unità</i>	<i>latenza</i>	<i>t.azione</i>	<i>ratio</i>	<i>durata</i>	<i>forme</i>
Bismuto	Fo	giri	3	4	-2	4	Pasticca, Essenza
Cobalto	Ab	turni	2	4	-4	3	Pasticca, Essenza
Rame ossidato	Ag	ore	2	3	-5	3	Pasticca, Essenza
Salnitro	Pe	minuti	3	5	-3	5	Infuso, Pasticca, Essenza
Zolfo	Vo	giri	1	4	-4	4	Fumo, Pasticca, Essenza

4.4 POZIONI DA ASSUNZIONE

Le pozioni da assunzione (ovvero che vano ingerite, inalate o applicate tramite unguenti) si differenziano dalle droghe per l'effetto che inducono su chi le assume. Mentre le droghe modificano lo stato fisico o mentale (variando gli attributi del pg) le pozioni conducono altri tipi di alterazioni. Possono indurre sonno, stanchezza, stordimento e quant'altro.

Le regole per la produzione di pozioni sono simili a quelle delle droghe e, in particolare, le forme sono identiche. I principi attivi invece si

caratterizzano dai seguenti elementi:

- Latenza: che come nelle droghe è il tempo che impiega il principio attivo a manifestare il suo effetto
- Effetto: alterazione che induce su chi assume il principio attivo
- Durata: quanto tempo dura l'effetto.
- Costo effetto: indice della difficoltà di preparazione

4.4.1 PREPARAZIONE DI UNA POZIONE DA ASSUNZIONE

La tabella della forma, già vista per le droghe, continua a essere valida. Il costo del principio attivo invece è dato da:

$cpa = \text{indice latenza} \times \text{indice durata} \times \text{costo effetto} \times 0.7 \times \text{difficoltà test}$

I costi degli effetti sono tabellati e la "difficoltà

test" è riferita sempre al test che, colui che assume la pozione, deve effettuare per contrastarne o subirne l'effetto (nel caso di effetti lesivi il test è al successo per contrastarli, nel caso di effetti benefici il test è a fallire per subirli).

Una volta determinato il cpa, la difficoltà di

preparazione della pozione è

$$\text{difficoltà} = (\text{cf} + \text{cpa}) / 10$$

Le tabelle per latenza e durata usate per le droghe continuano a essere valide anche per le pozioni da assunzione

4.4.2 ASSUMERE UNA POZIONE

Assumere una pozione è più o meno la stessa cosa che assumere una droga. Infatti atteso il tempo di latenza si effettua un test sulla resistenza del pg contro il valore usato nella creazione della stessa, per ogni giro previsto dalla durata e fintanto che la pozione non manifesta per

la prima volta il suo effetto. Il test è condotto al fallimento se la pozione ha effetti benefici, o al successo se gli effetti sono nocivi.

Ogni giro in cui il test non fornisce il risultato atteso è decurtato dalla durata della pozione.

4.5 PRINCIPI ATTIVI DI POZIONI DA ASSUNZIONE

In questo paragrafo trovano posto una serie di tabelle che descrivono le pozioni, sia esse derivate

dalle piante (erboristiche) sia esse derivate dalla scienza alchemica.

4.5.1 POZIONI DA ASSUNZIONE ERBORISTICHE

<i>Principio attivo</i>	<i>unità</i>	<i>Pozioni da assunzione erboristiche</i>			<i>effetto</i>	<i>forme</i>
		<i>latenza</i>	<i>durata</i>	<i>costo</i>		
Alga bruna	ore	3	4	5	Elimina la sensazione di fame	tutte, eccetto fumo
Angelica	turni	1	5	5	Allevia i dolori di stomaco	tutte, eccetto fumo
Cipresso	minuti	4	5	8	Blocca le emorragie	tutte, eccetto fumo
Edera	turni	2	3	8	Combatte la sensazione di sonnolenza aiutando a rimanere vigili.	tutte
Erica	ore	2	4	9	Induce un generale stato di benessere, aiuta contro malattie febbrili	tutte, eccetto fumo
Felce	giri	2	2	12	Induce uno stato di stordimento leggero	tutte
Fragola	turni	2	2	11	Provoca forti dolori addominali	tutte, eccetto fumo
Salice	turni	2	4	9	Allevia gli stati febbrili	tutte, eccetto fumo
Valeriana	turni	2	3	12	Induce torpore e sonnolenza	tutte, eccetto fumo

4.5.2 POZIONI DA ASSUNZIONE ALCHEMICHE

<i>Principio attivo</i>	<i>unità</i>	<i>Pozioni da assunzione alchemiche</i>			<i>effetto</i>	<i>forme</i>
		<i>latenza</i>	<i>durata</i>	<i>costo</i>		
Antimonio	giri	4	6	14	Libera l'anima dal corpo rendendola libera di fluttuare ovunque.	Infuso, Pasticca, Essenza
Branchia di pesce	minuti	3	3	15	Consente di respirare sott'acqua.	Pasticca, Essenza
Chela di granchio (*) (**)	minuti	3	4	18	Rende inutilizzabili le mani.	Tutte, eccetto fumo

<i>Pozioni da assunzione alchemiche</i>						
Canino di lupo + pelo animale	minuti	3	4	17	Consente di mutare la propria forma in quella dell'animale di cui si e' usato il pelo, purché la massa sia paragonabile.	Pasticca, Essenza
Guano di pipistrello + zampa di armadillo	giri	3	5	13	Indurisce la pelle fornendo + 10 protezione.	Impacco, Pasticca
Magnesio	giri	2	3	18	Agisce sulla contrazione dei muscoli, paralizzando chi l'assume.	Infuso, Pasticca, Essenza
Fosforo	minuti	2	5	11	Rispolvera la memoria di chi assume la pozione, riuscendo a riportare vividi nella sua mente ricordi dimenticati	Pasticca, Essenza
Pelle di rettile	turni	3	6	14	Crea uno stato di morte apparente. Il pg si risveglia successivamente nel pieno delle sue facoltà.	Infuso, Pasticca, Essenza
Unghia di gatto	minuti	2	4	12	Consente di vedere al buio	Pasticca

4.6 VELENI E ANTIDOTI

Non possono mancare in questo capitolo le regole circa la produzione dei veleni.

L'assunzione di un veleno determina l'abbassarsi graduale dei punti ferita eventualmente fino alla morte di chi li ha assunti, mentre gli antidoti ne arrestano l'effetto.

Un veleno è caratterizzato dai seguenti elementi:

➤ Latenza, come sempre il tempo che deve

passare prima che inizi l'effetto del veleno

- **Danno iniziale:** il danno che il veleno provoca a chi lo assume nel primo giro in cui ha effetto.
- **Decremento:** la quantità di danno che va sottratta al danno iniziale per ogni giro in cui agisce il veleno
- **Danno minimo:** la quantità minima di danno che il veleno continua a infliggere fintanto che la vittima muore o non si cura.

4.6.1 PREPARAZIONE DI VELENI E ANTIDOTI

E' data al GM la possibilità di creare usi propri veleni da usare nelle avventure che dirige. Le regole per la loro produzione, sulla falsa riga di quanto fatto fin ora, consistono in qualche somma e moltiplicazione.

Il cpa di un veleno e' dato da

$cpa = \text{indice latenza} \times \text{indice danno iniziale} \times$

$\text{indice decremento} \times \text{indice danno minimo} \times 0.7 \times \text{test}$

dove, come al solito, gli indici sono estratti dalle opportune tabelle. A questo valore come di consueto si somma il costo della forma e si divide tutto per 10, per ottenere la difficoltà di preparazione del veleno.

<i>Indice danno iniziale</i>									
1	-	11	6	21	10.67	31	17.34	41	24
2	-	12	6.67	22	11.34	32	18	42	24.67
3	3	13	7.34	23	12	33	18.67	43	25.37
4	3.30	14	8	24	12.67	34	19.33	44	26
5	3.70	15	8.67	25	13.34	35	20	45	26.67

Indice danno iniziale									
6	4	16	8.94	26	14	36	20.67	46	27.34
7	4.30	17	9.2	27	15.67	37	21.34	47	28
8	4.70	18	9.47	28	15.34	38	22	48	28.67
9	5	19	9.73	29	16	39	22.67	49	29.34
10	5.34	20	10	30	16.67	40	23.34	50	31

Indice decremento							
1	2.1	6	1.6	11	0.95	16	0.73
2	2	7	1.48	12	0.9	17	0.71
3	1.92	8	1.24	13	0.85	18	0.69
4	1.84	9	1.12	14	0.8	19	0.67
5	1.72	10	1	15	0.75	20	0.65

Indice danno minimo							
0	0.68	6	1.12	12	1.84	18	2.58
1	0.72	7	1.24	13	1.96	19	2.70
2	0.79	8	1.36	14	2.08	20	2.82
3	0.86	9	1.48	15	2.2		
4	0.93	10	1.6	16	2.34		
5	1	11	1.72	17	2.46		

Fino qui sono state illustrate le regole per la creazione di un veleno, ma ogni veleno porta con sé il suo antidoto che si crea a partire dagli stessi ingredienti. La difficoltà di preparazione è invece pari al doppio dei pf che deve curare per ogni unità

di tempo.

$$\text{cpa} = 15 \times \text{pf curati nell'unità di tempo}$$

$$\text{sommato al costo della forma e diviso 10}$$

$$\text{Difficoltà} = (\text{cpa} + \text{cf}) / 10$$

4.6.2 ASSUMERE UN VELENO

Le modalità di assunzione di un veleno sono analoghe a quelle delle droghe e delle pozioni.

Dopo il periodo iniziale di latenza, al primo round in cui il veleno dovrebbe iniziare ad agire si esegue un test su resistenza, contro il valore usato per la creazione del veleno. Il test è al successo, ovvero bisogna eguagliare o superare il pareggio affinché l'organismo resista per quel giro al veleno. Se il test fallisce, si scala comunque il decremento dal danno iniziale. I test vengono ripetuti giro per giro fintanto che non se ne fallisce uno (istanti in cui si attiva il veleno) e da quel momento in poi non se ne eseguono più: il veleno ha iniziato il suo

corso.

Ad esempio un pg con resistenza 22 assume un veleno con latenza 3, danno iniziale 20, decremento 2 danno minimo 10 e test contro 19. Il pareggio è 9.

Se dopo i tre giri di latenza il pg esegue il test e lo supera allora per quel giro resiste al veleno, il test viene riproposto al secondo giro e i punti ferita del pg rimangono inalterati. Al secondo giro, supponendo che il pg fallisca il test, riceve 18 pf e d'ora in poi non verranno più eseguiti altri test. Nei round successivi riceverà 16, 14, 12 e 10 punti ferita ciascuno, dopo di che continuerà a subire 10 pf a round.

4.6.3 ASSUMERE UN ANTIDOTO

L'assunzione di un antidoto non prevede nessun test da eseguire, infatti la sua azione è rivolta contro il veleno e non contro (o pro) l'organismo di

chi ne fa uso: non ne intende modificare nessun aspetto fisico o mentale. Pertanto per assumere un antidoto basta usarlo secondo i modi prescritti

dalla sua forma (berlo, ingerirlo, spalmarlo o inalzarlo), attendere il tempo di latenza e decurtare

unità di tempo per unità di tempo il danno curato dall'antidoto da quello prodotto dal veleno.



4.7 PRINCIPI ATTIVI DI VELENI

4.7.1 VELENI ERBORISTICI

<i>Principio attivo</i>	<i>unità</i>	<i>latenza</i>	<i>Veleni erboristici</i>			<i>forme</i>
			<i>danno iniziale</i>	<i>decremento</i>	<i>danno minimo</i>	
Aconito	giri	2	25	5	5	Tutte, eccetto fumo
Belladonna	giri	3	15	6	3	Grezza, Infuso, Pasticca, Essenza
Cicuta	minuti	2	17	3	2	Grezza, Infuso, Essenza
Digitale	minuti	2	10	2	2	Grezza, Infuso, Essenza
Elleboro	giri	2	12	2	4	Grezza, Infuso, Essenza
Fusaggine	turni	3	15	3	3	Grezza, Infuso, Essenza
Lauroceraso	turni	2	16	4	1	Grezza, Infuso, Essenza
Peonia	ore	1	8	4	4	Grezza, Infuso, Essenza

4.7.1 VELENI ALCHEMICI

<i>Principio attivo</i>	<i>unità</i>	<i>latenza</i>	<i>Veleni alchemici</i>			<i>forme</i>
			<i>danno iniziale</i>	<i>decremento</i>	<i>danno minimo</i>	
Arsenico	giri	3	20	5	5	Tutte, eccetto fumo
Mercurio	ore	3	15	7	1	Grezza, Infuso, Pasticca, Essenza
Sangue di mangusta	turni	4	17	3	5	Grezza, Infuso, Pasticca, Essenza
Veleno d'ape	minuti	3	12	4	0	Grezza, Pasticca, Essenza
Veleno d'aspide	giri	3	24	8	8	Grezza, Infuso, Pasticca, Essenza
Veleno di cobra	giro	2	20	8	4	Grezza, Infuso, Pasticca, Essenza
Veleno di scorpione	minuti	3	26	10	6	Grezza, Infuso, Pasticca, Essenza
Veleno di scorpione bianco	minuti	4	35	15	5	Grezza, Infuso, Pasticca, Essenza



4.8 MEDICINE

Le medicine sono particolari misture che servono a far riguadagnare punti ferita. Il loro funzionamento e la loro assunzione sono molto simili a quelli delle droghe esaltanti, con la differenza che si usa la tabella dei ratio seguente e

che non vi e' durata.

Una medicina e' quindi descritta da:

- latenza: al solito, il tempo che trascorre prima che la medicina abbia effetto

➤ tempo di azione: tempo in cui la medicina ha efficacia

➤ ratio: quantità di pf curati nell'unità di tempo

Il costo del principio attivo è:

$cpa = \text{indice latenza} \times \text{indice tempo azione} \times \text{indice ratio} \times 0.7 \times \text{test}$

e come di consueto il costo finale e'

$\text{costo} = (cpa + cf) / e \text{ m' } 10$

<i>Ratio (punti ferita all'unità di tempo)</i>																
ratio	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
indice	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1	1.07	1.14	1.21	1.28	1.35	1.42	1.49	1.56	1.63	1.7
ratio	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
indice	1.77	1.84	1.91	1.98	2.05	2.12	2.19	2.26	2.33	2.4	2.47	2.54	2.61	2.68		

ASSUMERE UNA MEDICINA

Trascorso il tempo di latenza, si esegue un test contro la difficoltà prevista nella creazione della medicina. Il test e' al fallimento (ad esempio se il pareggio e' 14, bisogna ottenere 14 o meno da 1d20) e si riesegue fintato che non si ottiene il primo

risultato utile. Da quel momento in poi non se ne eseguono più e, ad ogni unità di tempo, la medicina cura i pf previsti dal ratio (scalcolando le unità di tempo in cui il test non ha avuto esito utile).

4.9 PRINCIPI ATTIVI DI MEDICINE

<i>Principio attivo</i>	<i>unità</i>	<i>Medicine erboristiche</i>			<i>forme</i>
		<i>latenza</i>	<i>tempo azione</i>	<i>ratio</i>	
Corteccia di salice	giri	3	2	5	Tutte, eccetto fumo
Erba medica	giri	2	4	10	Grezza, Infuso, Pasticca, Essenza
Germoglio di mimosa	turni	4	3	4	Grezza, Infuso, Essenza
Girasole (petalo)	ore	2	3	5	Grezza, Infuso, Essenza
Muffa	minuti	1	4	3	Grezza, Infuso, Essenza
Radice di laudano	giri	3	5	7	Grezza, Infuso, Essenza
Radice di Kren	turni	2	2	9	Grezza, Infuso, Essenza
Radice di Felce	ore	2	6	5	Grezza, Infuso, Essenza

<i>Principio attivo</i>	<i>unità</i>	<i>Medicine alchemiche</i>			<i>forme</i>
		<i>latenza</i>	<i>tempo azione</i>	<i>ratio</i>	
Artiglio di falco	giri	2	2	12	Pasticca, Essenza
Corno di unicorno	giri	2	5	20	Pasticca, Essenza
Corno di alce	turni	3	4	11	Pasticca, Essenza
Guano di rospo	giri	2	3	6	Pasticca, Essenza
Pelle di geco	minuti	2	5	8	Pasticca, Essenza
Pelle di mummia	minuti	3	3	4	Pasticca, Essenza
Zoccolo di cervo	turni	4	4	6	Pasticca, Essenza
Zoccolo di unicorno	giri	2	5	15	Pasticca, Essenza

4.10 AMBIENTE ESTERNO E POZIONI

Le pozioni ad azione esterna si differenziano da quelle da assunzione in quanto non prevedono ingestione, inalazione o applicazione da parte di un individuo e generalmente agiscono sull'ambiente esterno. Sono per lo più misture che agiscono una volta liberate nell'ambiente che possono portare effetti quali nebbie, esplosioni, e via dicendo..

Sono, in genere, di origine alchemica, preparate mediante sapiente mistura di elementi derivati dal mondo animale e minerale. Queste pozioni sono **disponibili solamente in forma di essenza**, che una volta liberata dà origine al corrispondente effetto.

4.10.I PREPARAZIONE DI UNA POZIONE AD AZIONE ESTERNA

Le regole per le pozioni ad uso esterno sono estremamente semplici. Per calcolare il cpa basta moltiplicare tra loro il costo dell'effetto (quando si tratta di effetti con danno si calcola come costo la metà del danno + 10) per l'indice di latenza per l'indice di durata (indicati nella solita tabelle).

$cpa = 10 \times \text{costo effetto} \times \text{indice latenza} \times \text{durata}$

Sommare poi il costo dell'essenza e dividere per 10 per ottenere la difficoltà.

4.11 PRINCIPI ATTIVI DI POZIONI AD AZIONE ESTERNA

Come detto, solo gli alchimisti sono in grado di preparare pozioni ad azione esterna. Ecco quindi di

seguito la lista dei principi attivi che gli alchimisti possono usare nella preparazione di tali miscugli:

4.11.I POZIONI ALCHEMICHE AD AZIONE ESTERNA

Principio attivo	Pozioni da assunzione alchemiche				effetto
	unità	latenza	durata	costo	
Corno di bue	giro	2	2	10	A contatto con l'aria crea una nebbia intensa su un'area di 5x5 metri e 3 in altezza. Chi si trova al suo interno ha un malus in Pe di 5 punti.
Corno cervo	giro	3	2	17	Una volta liberato in aria, il principio attivo crea una nube di 3x3x2 metri all'interno della quale è impossibile respirare.
Fossile di legna	giro	1	1	17	Se liberato in una fiamma genera una esplosione. Chi si trova nel raggio di 2 metri riceve 20 danni.
Mistura di fosforo e zolfo	giro	0	1	22	A contatto con l'aria genera un lampo così forte da abbagliare completamente e generare un senso di stordimento. Chi ne subisce l'effetto ha la percezione ridotta a zero.
Mistura di rame e zinco	giro	0	1	21	Se viene a contatto con l'aria tale mistura genera un ventaglio di scariche elettriche che si propagano fino a 2 metri dalla sorgente. Chi viene colpito dalla scarica riceve 30 danni.
Mistura di zolfo e alcool	giro	1	1	15	Se liberata in una fiamma la pozione amplifica il calore prodotto, rendendo possibile la fusione istantanea dei metalli
Mistura di zolfo, carbone, salnitro e ferro	giro	0	1	20	Se rilasciata in una fiamma questa mistura genera una esplosione e una quantità altissima di calore fondendo la polvere di ferro in piccole gocce e sparandole in tutte le direzioni per un raggio di 7 metri. Chi si trova a portata riceve 30 danni

Pozioni da assunzione alchemiche

Nitrogeno	giro	0	1	18	Se versato a terra gela immediatamente tutto quanto si trovi un una superficie di 3x3 metri, ghiacciando fino a 30 cm di altezza.
Polvere di rosa del deserto	giro	0	1	10+ test/2	Una volta libero il principio attivo dal proprio contenitore viene generato un turbine che scaglia a terra chiunque sia nei pressi dello stesso (2 metri), previo un test su forza.
Polvere di scoglio marino, stella di mare	giro	2	4	14	A contatto con l'aria condensa l'umidità facendo calare pioggia su un'area di 5x5 metri.



4.12 CONCENTRAZIONE E DILUIZIONE

In fase di preparazione di tutte le misture fin'ora considerate è possibile variare la quantità di principio attivo, al fine di farne risparmio (diminuendo l'efficacia) oppure di aumentarne l'efficacia (usandone in più).



Concentrare o diluire le pozioni modifica i tempi di latenza e durata (o nel caso dei veleni il danno minimo) e il valore del test che si deve effettuare (quando

previsto) per assumere la pozione. Nel caso di concentrazione si diminuiscono le latenze e aumentano le durate e il test, al contrario diluendo si aumentano le latenze e diminuiscono le durate e il test.

Usando il doppio della quantità minima di

principio attivo si diminuisce di una unità di tempo la latenze e aumenta di una unità la durata mentre il test aumenta di 2. Usando il triplo si diminuisce di due unità la latenza, si aumenta di due unità la durata e si incrementa di 4.

Invece dimezzando il principio attivo aumenta di una unità la latenza, diminuisce di una unità la durata e il test scende di 2 e così' via..

Nel momento in cui concentrando o diluendo una tra latenza e durata diventa pari ad 1, ricordatevi di cambiare l'unità di misura: portando 1 ora a 6 turni, 1 turno a 10 minuti e un minuto a 6 round.

Così potete diluire o concentrare ulteriormente scalando il tempo misurato con la nuova unità di misura. Fate lo stesso quando una delle due grandezze sale: ovvero portate 6 giri ad un minuto, 10 minuti ad un turno e 6 turni ad un ora.

<i>principio attivo</i>	<i>latenza (tutte)</i>	<i>durata (tutte)</i>	<i>danno minimo (veleni)</i>	<i>test (tutte)</i>
1/6	+5	-5	-5	-10
1/5	+4	-4	-4	-8
1/4	+3	-3	-3	-6
1/3	+2	-2	-2	-4
1/2	+1	-1	-1	-2
x 2	-1	+1	+1	+2
x 3	-2	+2	+2	+4
x 4	-3	+3	+3	+6
x 5	-4	+4	+4	+8
x 6	-5	+5	+5	+10



4.13 ARTI CERUSICHE

I cerusici sono coloro che sono in grado di curare malattie, preparare medicine, ricucire ferite... praticamente l'equivalente dei medici chirurgici

odierni. La loro arte, basata su manualità e antica sapienza consente di favorire la guarigione di un pg che presenta problemi di salute.

4.13.1 COSA SI PUO' CURARE

Un cerusico è in grado di curare i problemi di salute che possono essere classificati come:

- Ferite (tipicamente inferte da armi da taglio)
- Contusioni (tipiche delle armi da botta)
- Fratture
- Ustioni
- Malattie generiche

Solo per le ultime (vista la innumerevole varietà dell'argomento) ci si affida alla cura tramite medicine generiche (fintanto che i punti ferita del paziente non raggiungono il loro massimo valore, e allora la malattia sarà guarita), mentre per gli altri,

tipici problemi causati da combattimenti, ci si può servire delle seguenti tabelle che individuano i tempi di guarigione e la difficoltà delle cure.

Per determinare la gravità di una offesa è necessario valutarla in rapporto ai punti ferita del malcapitato. Un taglio da 20 pf non ha la stessa gravità su un soggetto che ha 50 in totale o su uno che ne possiede 100.

Quindi, facendo un rapporto tra l'offesa e i punti ferita totale individuiamo le seguenti classi di difficoltà che determineranno i bonus malus da applicare al confronti sul cda per curare e il tempo di degenza del paziente (contato in giorni):

%	gravità	Ferita	Contusione	Ustione	Frattura
0 - 9	molto semplice	3	2	5	3
10 - 19	semplice	5	4	7	5
20 - 29	fattibile	7	6	10	7
30 - 39	gestibile	10	8	15	10
40 - 49	problematica	15	10	20	15
50 - 59	intrigata	20	14	25	20
60-69	complicata	25	18	35	25
70 - 79	difficile	35	22	45	35
80 - 89	molto difficile	50	28	60	50
90 e più	assurda	70	36	80	70

Per curare inoltre si usa la seguente tabella di difficoltà assolute. Da notare che differenti tipi di problemi danno luogo a difficoltà diverse,

pertanto è necessario determinare con precisione la qualità dell'offesa

Ferita	Contusione	Ustione	Frattura
20	16	25	22

Nel momento in cui ci si appresta a curare un malato, bisogna sempre ricordarsi di annotare il plus ottenuto, in quanto esso costituirà uno sconto al numero dei giorni di degenza da

sopportare, fino ad un massimo del dimezzamento del tempo totale (approssimando per eccesso).

4.14 SANITA' MENTALE DEL PG

Come anticipato nell'introduzione al capitolo, alterazioni fisico o mentali possono essere indotte nel pg dal verificarsi di una particolare condizione esterna che risveglia nello stesso paure tali da

rendergli difficile il pieno controllo delle proprie azioni. Ognuna di queste paure in Ventura è detta insanità.

4.14.1 SCHEMATIZZARE LE INSANITA'

Per schematizzare le insanità si usano una descrizione, un livello e i punti insanità che vengono riportati nella scheda del personaggio.

Ovviamente la descrizione riporta le condizioni dell'ambiente che scatenano l'insanità, il livello è una misura degli effetti della stessa e i punti insanità determinano quando si avanza o si

retrocede nel livello.

Esempi di descrizione potrebbero essere "Presenza di un demone", "Necessità di saltare nel vuoto", "Ambiente completamente buio", "Altezza elevata" e via dicendo. I livelli sono invece descritti nella tabella seguente:

Livello	Effetto
1	Il pg avverte una sensazione di disagio. Ha qualche difficoltà di concentrazione per cui perde -1 al cda di tutte le abilità che contemplano attributi mentali e -1 a quelle che contemplano attributi fisici. Perde -2 se sono coinvolti entrambi i tipi di attributi.
2	Il pg avverte una forte sensazione di disagio. Ha difficoltà di concentrazione e lievi difficoltà motorie. Perde -2 al cda di abilità che dipendono da attributi mentali e -2 a quelle che dipendono da attributi fisici. Se dipendono da entrambi perde -6
3	Il pg è terrorizzato. Ha gravi problemi nel ragionare e serie difficoltà motorie. Perde -4 al cda di abilità che usano attributi mentali, -4 al cda di abilità che usano attributi fisici. Se le abilità dipendono da entrambi perde -8
4	Il pg è sull'orlo del panico. Riesce a avere un parziale controllo sulle sue azioni solo mediante uno sforzo disumano. Perde -6 ai cda che dipendono da attributi mentali, -6 a quelli che dipendono da attributi fisici, -12 se dipendono da entrambi
5	Il pg è in pieno panico. Non riesce a ragionare e controlla a stento i movimenti. Perde -8 ai cda che dipendono da attributi mentali, -8 a quelli che dipendono da attributi fisici. Perde 16 punti se dipendono da entrambi
6	Il pg non è in grado di sopportare la situazione e sviene per 20 giri

Le insanità possono essere acquisite ogni volta che si presenta la necessità di dover effettuare test su FD o su VO per evitare conseguenze sgradevoli. Ad esempio se qualcuno tenta di controllarci mentalmente e si fallisce il test su VO si rischia di acquisire una insanità. Il tutto dipende dalla misura in cui il test è fallito. Se esso è fallito di almeno 10 punti si acquisisce una insanità al

livello 1 che verrà annotata nell'apposito spazio della scheda del personaggio. Si guadagnano (ma ciò non è un evento lieto) anche tanti punti insanità quanto è il fallimento del test.

Ad esempio immaginiamo di effettuare un test su FD, per non terrorizzarsi dalla presenza di un demone, con punto di pareggio 18. Se con i dadi abbiamo la sfortuna di ottenere solamente un 3

acquistiamo una insanità di livello 1 accompagnata da 15 (18-3) punti insanità.

Ogni volta che si ripete il test (ovvero che ci si deve confrontare con una situazione per cui si è già acquisita la relativa l'insanità) si guadagnano tanti punti insanità quanti sono i punti con cui si è fallito il test e nel caso di successo, se ne perdono la metà (approssimata per eccesso). Ogni qual

volta i punti insanità raggiungono la quota di 20 si avanza verso il livello successivo. Arrivati al livello 6 i punti insanità vengono sommati ad oltranza, di modo che divenga sempre più difficile curare una insanità mano mano che si falliscono i relativi test. Ogni qual volta i punti insanità raggiungono lo zero si scala verso il livello precedente (o si perde completamente l'insanità se il livello è 1).

