

L'Elfo dei Boschi,
Incantesimi Naturali,
Veleni e Piante Medicinali
per
Uno Sguardo nel Buio



Nuovo Personaggio: Elfo dei Boschi

Quello che la traduzione italiana del manuale delle regole avanzate chiama "Halfling" è in realtà niente altro che l'Elfo dei Boschi, un tipo di Personaggio originario del Sass de la Salamander di cui si ha notizia in Atlantide solo da pochi anni.

Non c'è alcuna differenza fisica di rilievo tra gli Elfi comuni e gli Elfi dei Boschi e le differenze sono soprattutto sociali, culturali e ambientali. Gli Elfi dei Boschi hanno accesso ad alcuni Incantesimi della natura diversi da quelli comuni ad Elfi e Maghi, che utilizzano con il consueto impiego di Punti di Energia Astrale.

Elfi dei Boschi si nasce e si può scegliere questa classe solo alla creazione del Personaggio, né è possibile trasformarla in qualsiasi altra, neanche quella degli Elfi comuni. Solo un Personaggio che abbia alla propria creazione 13 Punti in Abilità e in Intelligenza può scegliere di essere un Elfo dei Boschi. Possiedono al primo livello 25 Punti di Energia Vitale e 30 di Energia Astrale. Come gli Elfi comuni, quando un Elfo dei Boschi passa di livello, può decidere se tirare 1d6 per aumentare l'Energia Vitale o l'Energia Astrale.

Gli Elfi dei Boschi possono lanciare solo le proprie Formule magiche, che non condividono con nessun altro. Non possono usare Armi a 2 mani, né l'Armatura da cavaliere.



Incantesimi degli Elfi dei Boschi

1. Banco di nebbia. Soffiando nelle mani tenute a conca, l'Elfo dei Boschi forma entro 50 metri un banco di nebbia fittissima di 200 metri cubi. Assumerà la forma desiderata dall'Elfo dei Boschi, ma ogni modificazione successiva costa 2 PA in più. Costa 10 Punti EA.

2. Scovare esseri viventi. Tenendo le mani a conchiglia dietro le orecchie, l'Elfo dei Boschi rivela in 1 Scontro la posizione di tutti gli animali di taglia superiore a 20 cm, o le colonie di piccoli animali (insetti) entro 30 metri. Costa 5 Punti EA.

3. Accelerare e rallentare il movimento. Concentrandosi per 2 Scontri sulla formula, l'Elfo dei Boschi deve decretare quanti e quali bersagli vuole selezionare per l'incantesimo (tra cui egli stesso e ogni alleato o avversario entro 25 metri) e deve superare una Prova di Fascino. Se la Prova riesce tutti i bersagli indicati vedono raddoppiare o dimezzare la propria velocità per la durata di 20 Scontri. I valori di Attacco e Parata aumentano o diminuiscono corrispondentemente di 2. Costa 4 Punti EA per bersaglio.

4. Dominare le piante. L'Elfo dei Boschi si concentra sulla vegetazione circostante per la durata di 20 Scontri senza essere disturbato, dopo di che può esercitare la propria influenza sulle piante (entro 50 metri), con tre effetti possibili:

A) La crescita delle piante in un raggio di 10 metri è accelerata a 5 cm ogni Scontro, fino a un massimo di 60 Scontri (3 metri di crescita).

B) I frutti di un albero vengono scagliati come proiettili: ogni scarica, fino a una distanza di 30 metri, causa da 1d6 a 3d6 Punti di Impatto a seconda del tipo di frutto.

C) Le liane, i tralci e i rami nuovi possono avvinghiare e addirittura strangolare 1 essere vivente. Per sfuggire a questo effetto bisogna superare una Prova di Abilità oppure c'è un 25% di possibilità statistica di non essere avvinghiato.

L'effetto A costa 12 Punti EA; l'effetto B costa 8 Punti EA; l'effetto C costa 3 Punti EA.

5. Amicizia con animali e piante. L'Elfo dei Boschi si concentra sulla formula per 2 Scontri tenendo davanti a sé, all'altezza degli occhi, le mani con le dita allargate. A quel punto tutti gli animali e le piante comuni in un raggio di 100 metri entro 100 metri di distanza reagiscono amichevolmente nei confronti di chi usa questa formula. L'incantesimo dura finché l'Elfo dei Boschi rimane nella zona (200 metri di diametro). Costa 9 Punti EA.

6. Inganno della vista. L'Elfo dei Boschi si concentra sulla formula e si fonde istantaneamente con l'ambiente, diventando quasi invisibile. Per individuarlo è necessario superare una Prova di Intelligenza; ciò però non è sufficiente, a meno che qualcuno non si trovi entro 3 m da lui. Altrimenti c'è una possibilità che l'Elfo dei Boschi non sia comunque individuato:

- Probabilità del 90% nelle zone boschive (1-18 sul D20)
- Probabilità del 70% in montagna (1-14 sul D20)
- Probabilità del 70% nelle paludi (1-14 sul D20)
- Probabilità del 60% in terreni aperti (1-12 sul D20)
- Probabilità del 50% su terreni costruiti o all'interno di edifici (1-10 sul D20)

In ogni caso, l'incantesimo costa 5 Punti EA.

7. Trovare trappole. L'Elfo dei Boschi si deve concentrare indisturbato sul suo incantesimo per almeno 1 Scontro, dopo di che individua automaticamente tutte le trappole naturali e artificiali (non magiche) in un raggio di 20 metri. Costa 7 Punti EA.

Piante Medicinali

Le Piante Medicinali possono essere usate allo stato semplice oppure lavorate per creare pozioni e medicinali più complessi.

Per quanto riguarda l'uso semplice, il **costo** è espresso in Corone e rappresenta il valore medio di 1 dose presso mercanti, erboristi e guaritori sparsi per Atlantide. Comprando queste dosi presso le popolazioni più vicine ai punti di raccolta, il prezzo potrebbe essere più vantaggioso.

Rivendere dosi di Piante Medicinali è possibile, ma i Mercanti le acquisteranno alla metà del loro valore.

Trovare Piante Medicinali

Un Personaggio che voglia cercare da sé 1 specifica Pianta Medicinale deve impiegare il tempo di **Ricerca** segnalato nella Tabella ed effettuare una Prova Complessa (Intelligenza, Intelligenza, Abilità), ottenendo almeno 2 successi. In questo modo otterrà 1 dose della suddetta Pianta.

Ottenere 3 successi permette invece di ottenere 1d6 dosi con la stessa Prova.

Fallire la Prova del tutto (3 fallimenti) significa invece trovare una Pianta diversa ma molto simile e potenzialmente tossica. Il Narratore può decidere che il Personaggio non se ne accorga in questa fase e che tenti di utilizzarla lo stesso, subendo gli effetti di un Veleno o gli effetti contrari a quelli indicati nella descrizione della Pianta Medicinale.

Erba	Costo	Habitat	Ricerca
Atanax	10	La Spada di Bronzo	2d6 Ore
Unibacca	1	Atlantide centrale e settentrionale	6 Turni
Belmart	12	Boschi settentrionali di Atlantide	2d6 Ore
Donf	20	Tutte le paludi di Atlantide	2d6 Ore
Finage	8	Boschi meridionali di Atlantide	2 Ore
Yagan	12	Maraskan	2d6 Ore
Kajubo	10	Altoum	1d6 Giorni
Erbaluna	13	Boschi centrali di Atlantide	2d6 Ore
Menchal	20	Zone desertiche	2d6 Ore
Olgin	50	Raschdul	1d6 Giorni
Erba mulinello	7	Ovunque	2 Ore
Zanzaro	5	Atlantide meridionale, mare vicino a Selem	2 Ore
Muschio di fuoco	50*	Grotte, specialmente vulcaniche	2d6 Ore
Papavero sbiadito	1*	Campi aperti e paludi	6 Turni
Chonchinis	13*	Boschi centro-meridionali di Atlantide	2d6 Ore
Yoruga	50*	Paludi	1d6 Giorni

Usare Piante Medicinali

Una volta ottenute le dosi, le Piante Medicinali funzionano anche senza bisogno di creare delle Pozioni e non richiedono altre Prove e attività come Curare Ferite, Neutralizzare Veleni, Curare febbri e infezioni, Preparare veleni e pozioni e Preparare medicine e antidoti. Quest'uso "diretto" delle Piante Medicinali è dettagliato nella pagina seguente.

Le più comuni Piante Medicinali di Atlantide sono:

Atanax

L'infuso di corteccia di Atanax inibisce la febbre e combatte le infezioni: ogni dose conferisce -2 ad 1 tiro per i Danni di 1 Malattia già contratta.

Bacca Quadrifoglio o Unibacca

Il succo di queste bacche ferma le emorragie: 1 dose restituisce immediatamente 1d6 Punti EV.

Belmart

Le foglie di Belmart, molto diffuse in tutto il nord di Atlantide: ogni dose (un paio di foglie) neutralizza l'effetto di 1 Veleno o 1 Malattia per 1 giorno intero (annulla i Danni).

Chonchinis

Le foglie e il succo di questa pianta aiutano la guarigione da ustioni: 1 dose applicata su una ferita di questo genere entro pochi minuti dall'ustione permette di recuperare fino a 1d6 di Danni da Fuoco, Folgore, Gelo o Acido.

Donf

Una dose di gambo di Donf riduce il decorso della Malaria a 3 giorni o annulla l'effetto della Malattia della Paralisi.

Erba Mulinello

Questa erba viene usata come base per ogni balsamo curativo: un impacco ferma le emorragie e restituisce immediatamente 10 Punti EV.

Finage

L'infuso di germogli di Finage è molto utilizzato nella preparazioni di diverse pozioni: consumato singolarmente, 1 dose permette di riportare al massimo il punteggio di 1 Qualità che fosse in qualche modo ridotto per cause comuni.

Kajubo

I rarissimi boccioli di Kajubo rendono possibile la respirazione sott'acqua per 3 Turni.

Lulania o Erbaluna

Il polline di Erbaluna è un calmante e un discreto presidio contro ogni malattia: in particolare 1 dose dimezza i Danni giornalieri provocati da Lutas o Pazzia Fulminante.

Menchal

Questo cactus originario delle zone desertiche agisce contro i veleni: 1 dose dimezza i Danni per l'intera giornata di 1 Veleno.

Muschio di fuoco

Questo muschio rossastro non ha un diretto uso medicinale, ma viene in genere utilizzato per Pozioni o effetti di fuoco e acido.

Papavero sbiadito

I semi di questo fiore sono dei noti antidolorifici: 1 dose conferisce +1d6 alla Resistenza.

Olgin

La rarissima radice di Olgin rafforza le difese immunitarie: nessun Veleno o Malattia (tranne le infestazioni di Parassiti) può nuocere per 1 settimana a chi ha preso 1 dose di questo potente rimedio naturale.

Yagan

Questa noce è un forte tonificante: ogni dose di Yagan aumenta la Resistenza di 2d6 per un giorno (il giorno seguente la Resistenza è dimezzata) e aumenta del 25% la possibilità di risvegliarsi dalla Malattia del sonno.

Yoruga

Questa radice elimina l'infezione della Pazzia Fulminante (o Rabbia): l'assunzione di 1 dose elimina completamente il morbo dalla vittima.

Zanzaro

Quest'alga marina tiene lontani insetti, microbi e parassiti: 1 dose impedisce di contrarre Malattie per 1 giorno.



Veleni

I Veleni più diffusi su Atlantide sono di diversi tipi. Alcuni di essi sono solo armi naturali di animali e piante velenose, altri vengono ottenuti in laboratori alchemici oppure dal mondo minerale. In tutti questi casi possono essere estratti, conservati e utilizzati dai Personaggi.

I Veleni che hanno effetto anche per **inalazione** sono a volte usati come trappole per evitare la forzatura di scrigni o bauletti: chi “sfonda” un contenitore invece di usare una chiave, una formula o i trucchi di uno scassinatore, potrebbe ritrovarsi in mezzo a una nuvola di queste polveri e risulta a tutti gli effetti avvelenato.

Trovare ed Estrarre un Veleno vegetale

Un Personaggio che voglia cercare da sé 1 specifica Pianta Velenosa deve impiegare il tempo di **Ricerca** segnalato nella Tabella ed effettuare una Prova Complessa di **Botanica** (Intelligenza, Intelligenza, Abilità), ottenendo 3 successi. In questo modo otterrà 1 dose del relativo Veleno. Ottenere 1 o 2 fallimenti nei tiri sull'Intelligenza significa non aver trovato la pianta o non averla riconosciuta; ottenere 1 fallimento nel tiro relativo all'Abilità significa aver fallito a raccoglierla ed essersi avvelenato nel tentativo.

Erba	Costo	Habitat	Ricerca
Mandragora	12	Boschi centro-settentrionali di Atlantide	1d6 Giorni
Fungo a ombrello	5 Ducati	Boschi e paludi di Atlantide	2 Ore
Wurara	20	Foreste pluviali e jungle meridionali	1d6 Giorni
Soffio Vellutato	50	Presso acque dolci meridionali	1d6 Giorni
Vischio d'Oro	30	Foreste fredde e temperate	1d6 Giorni
Bulbo di Scifanio	15 Ducati	Montagne centro-meridionali	2d6 Ore
Loto Nero	100	Paludi centro-meridionali di Atlantide	2d6 Giorni
Kukris	90	Montagne meridionali di Atlantide	2d6 Giorni

Estrarre un Veleno animale

Per estrarre un Veleno animale bisogna per prima cosa avere a disposizione l'Animale in questione, dopo averlo combattuto o addormentato. A questo punto è necessario effettuare una Prova Complessa di **Fauna** (Intelligenza, Abilità, Coraggio), ottenendo 3 successi. In questo modo otterrà 1 dose del relativo Veleno. Ottenere 1 fallimento significa aver fallito e aver perso la risorsa, mentre ottenere 2 o 3 fallimenti significa aver fallito a raccoglierla ed essersi avvelenato nel tentativo.

Preparare Veleni alchemici o minerali

Per preparare un Veleno “alchemico” il Personaggio necessita di un proprio Laboratorio alchemico dotato di ogni strumentazione utile e materie prime (Il Narratore deve decidere le modalità di questa opzione) e la preparazione di ogni dose di Veleno costerà al Personaggio la metà del suo prezzo di mercato. Ogni Veleno va realizzato in un numero di giorni pari alla sua Tossicità.

Riconoscere e Neutralizzare un Veleno

Una Prova riuscita di **Distinguere odori e sapori** o di **Analisi alchimistica** (Intelligenza 3 volte) permette di riconoscere un Veleno o i suoi effetti al primo assaggio o a vista. Per Veleni di tossicità 1-5 l'Azione è Facile; per Veleni di Tossicità 6-10 l'Azione è Comune; per Veleni di Tossicità 11-15 l'Azione è Difficile e per Veleni di Tossicità superiore l'Azione è estrema. Una Prova riuscita di **Neutralizzare Veleni** (Intelligenza, Intelligenza, Abilità) permette di annullare gli effetti del veleno stesso per 1d6 Turni. Per Veleni di tossicità 1-5 l'Azione è Facile; per Veleni di Tossicità 6-10 l'Azione è Comune; per Veleni di Tossicità 11-15 l'Azione è Difficile e per Veleni di Tossicità superiore l'Azione è estrema. Fallire in una Prova del genere causa alla vittima 1d6 Ferite ulteriori.

I più comuni Veleni di Atlantide sono:

Tossicità 1 - Veleno del Sopore

Questa polvere alchemica va fatta inalare o ingerire tramite bevande o cibi e provoca immediatamente un sonno profondo che dura 7 Turni. Costa 2 Corone a dose.

Tossicità 1 - Arachnae

Il Veleno del Ragno delle Caverne agisce per inoculazione; dopo 10 Scontri provoca una paralisi leggera che infligge -2 ad Attacco e Parata per 1 Turno. Costa 3 Corone a dose.

Tossicità 2 - Veleno del Terrore

Questa polvere alchemica va fatta inalare o ingerire tramite bevande o cibi e provoca immediatamente un panico incontrollabile che dura 7 Turni e spinge la vittima alla fuga. Costa 5 Corone a dose.

Tossicità 2 - Veleno Bisecante

Questa polvere alchemica va fatta inalare o ingerire tramite bevande o cibi e provoca immediatamente una debolezza che dura 15 turni e causa il dimezzamento dei valori di Coraggio, Protezione, Attacco, Parata e Impatto. Costa 10 Corone a dose.

Tossicità 3 - Mandragora

Il succo di Mandragora (anche detta Alruna) agisce per ingestione e provoca immediatamente vomito e nausea che durano 1 intero giorno, causando 1d6 Ferite. Costa 12 Corone a dose.

Tossicità 3 - Veleno di Morfu

Questa sostanza viene secreta e spruzzata dalla pelle dei Morfu come arma di difesa (e attacco). Ha effetto anche epidermico, e provoca tremori e febbri immediate che durano 1 intero giorno, causando 1d6+1 Ferite. Costa 15 Corone a dose.

Tossicità 4 - Wurara

Il lattice di questa erba infernale agisce per inoculazione provoca dopo 1 Turno disturbi visivi e brividi che durano 1d6 ore e provocano 1d6 Ferite ogni ora. Costa 20 Corone a dose.

Tossicità 4 - Boleturia Purulenta

Questo fungo velenoso, detto anche Fungo a ombrello, provoca dopo 1 Ora dall'ingestione vomito, mal di stomaco e volto cianotico che durano 4 ore e causano 1d6+2 Ferite ogni ora. Costa 5 Ducati a dose.

Tossicità 5 - Soffio Vellutato

Il polline della Pigra Morte, un raro tipo di orchidea, è una potente droga che ha effetto se inalata e provoca sogni allucinati ed estasi; utilizzata nella dose qui segnalata, dopo 1 Turno dall'inalazione essa provoca 2d6 Ferite ogni ora per 1d6 ore. Costa 50 Corone a dose.

Tossicità 5 - Lingua di fuoco

Il veleno estratto dall'omonimo pesce del Mare delle Perle, dopo 5 Turni dall'ingestione o dall'inoculazione provoca per 5 ore bruciori alla gola, 2d6-2 Ferite ogni ora e la perdita dell'uso della parola. Costa 25 Corone a dose.

Tossicità 5 - Vischio d'oro

Questo liquido giallastro di origine vegetale agisce anche a contatto epidermico e colpisce immediatamente le vittime, corrodendo ogni tessuto organico e provocando 2d6-3 danni ogni ora per 2d6 ore. Costa 30 Corone a dose.

Tossicità 6 - Bulbo di Scifanio

Il succo di questa pianta velenosa agisce per ingestione e inoculazione, causando dopo 6 Turni una dolorosa paralisi che dura 6 ore e provoca 1d6 Ferite per Turno. Costa 15 Ducati a dose.

Tossicità 7 - Saliva di Drago

Questo liquido alchemico agisce per inoculazione e ingestione e provoca dolori in tutto il corpo, gonfiore e mancanza di equilibrio; gli effetti iniziano dopo 10 Scontri dall'avvelenamento e durano 1d6+1 Turni, durante ciascuno dei quali le vittime non possono agire normalmente e subiscono 1d6+3 Ferite per Turno. Costa 50 Corone a dose.

Tossicità 7 - Vipirzial

Il veleno dell'Aspide Urticante agisce per inoculazione e ingestione e provoca dopo 1 Turno gonfiore e dispnea per 2d6 Turni, durante ciascuno dei quali le vittime non possono agire normalmente e subiscono 1d6+1 Ferite. Costa 40 Corone a dose.

Tossicità 8 - Cranidia

Il Veleno dello Scorpione Giallo agisce per inoculazione e ingestione e provoca dopo 10 Scontri convulsioni e vomito per 5 Turni, durante ciascuno dei quali le vittime non possono agire normalmente e subiscono 1d6+5 Ferite. Costa 60 corone a dose.

Tossicità 8 - Sunsurra

Il Veleno della Tarantola del Maraskan agisce per inoculazione e ingestione e provoca dopo 1 Turno capogiri, confusione e follia per 10 Turni, durante ciascuno dei quali le vittime non possono agire normalmente e subiscono 1d6+3 Ferite. Costa 70 Corone a dose.

Tossicità 10 - Loto Nero

Il polline di questo fiore letale agisce per inalazione e provoca stato confusionale e difficoltà respiratorie; chi lo inala per 5 Scontri ha solo 1 probabilità su 4 di riuscire ad allontanarsi dalla fonte del polline (16-20 su 1d20) e perde in questo caso 2d6 Punti Ferita. Altrimenti l'effetto dura 2 ore e le vittime non possono agire normalmente e subiscono 2d6 Ferite per Turno. Costa 100 Corone a dose.

Tossicità 12 - Kukris

Questo raro veleno vegetale agisce solo per inoculazione e provoca dopo 10 Scontri prurito e crampi dolorosi; gli effetti durano 3 Turni durante i quali le vittime non possono agire normalmente e subiscono 1d6+3 Ferite a Scontro. Costa 90 Corone a dose.

Tossicità 15 - Tulmadron

Questo veleno di origine minerale agisce per ingestione e inoculazione, provocando dopo 20 Scontri allucinazioni e dolori in tutto il corpo; gli effetti durano per 4 Turni, durante i quali le vittime non possono agire normalmente e subiscono 1d6+2 Ferite a Scontro. Costa 100 Corone a dose.

Tossicità 20 - Lampo di porpora

Questa polvere alchemica inodore e insapore agisce per ingestione e provoca dopo 6 Scontri la visione allucinata di una nebbia purpurea; gli effetti durano per 8 Turni, durante i quali le vittime non possono agire normalmente e subiscono 2d6 Ferite a Scontro. Costa 250 Corone a dose.