

POZIONI ED ELISIR

Di origine Alchemica, ma possono essercene anche di origine Sintetica create dai Genetisti della Realtà

- BALZO

Tipo: Pozione Maggiore

Effetto: Chi beve ottiene 2 cartellini di “Balzo 1” che potrà utilizzare entro il prossimo “fuori gioco”.

Formula: “Con questa Pozione io muovo la mia materia”

- BARRIERA

Tipo: Elisir Superiore

Effetto: Chi beve può dichiarare “Riflesso!” su ogni dichiarazione fatta con armi da mischia. Dura fino a fine combattimento o prossimo “fuori gioco”.

- CHARME

Tipo: Pozione Minore

Effetto: Chi beve ottiene 2 cartellini di Charme che potrà utilizzare entro il prossimo “fuori gioco”.

Formula: “Con questa Pozione tu sei mio amico”

- COMANDO

Tipo: Pozione Maggiore

Effetto: Chi beve ottiene 2 cartellini di Comando che potrà utilizzare entro il prossimo “fuori gioco”.

Formula: “Con questa Pozione obbedisci al mio comando:...”

- CURA

Tipo: Elisir Minore

Effetto: Permette di curare una locazione a scelta portandola al massimo dei P.F. a chi la ingerisce.

- CURA MALATTIA

Tipo: Elisir Maggiore

Effetto: Permette di neutralizzare gli effetti di qualsiasi malattia a chi la ingerisce.

- FORMA GASSOSA

Tipo: Elisir Superiore

Effetto: Chi beve diviene immune a tutti i danni tranne ai Poteri Speciali “Magico!”, “Artefatto!”, “Reliquia” e “Oblivio” per la durata di un combattimento, ma non può combattere.

- FORZA

Tipo: Elisir Maggiore

Effetto: Chi beve può dichiarare il Potere Speciale “A terra!” con la propria arma del braccio principale fino a fine combattimento o al prossimo “fuori gioco”.

- FORZA DI VOLONTÀ

Tipo: Pozione Maggiore

Effetto: Chi beve ottiene 2 cartellini di “Volontà di Ferro” per resistere a magie fino al 2° Liv., che potrà utilizzare entro il prossimo “fuori gioco”.

Formula: “Con questa Pozione io resisto a quest’incantesimo”

- FORZA DI VOLONTÀ SUPERIORE

Tipo: Pozione Superiore

Effetto: Chi beve ottiene 2 cartellini di “Dissolvi magie 2” per resistere a magie fino al 3° Liv., che potrà utilizzare entro il prossimo “fuori gioco”.

Formula: “Con questa Pozione io disperdo quest’incantesimo”

- GUARIGIONE

Tipo: Elisir Maggiore

Effetto: Permette di curare tutte le lacerazioni portandole al massimo dei P.F. a chi la ingerisce.

- INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

Tipo: Pozione Minore

Effetto: Chi beve ottiene 2 cartellini di “Individuazione del magico” che potrà utilizzare entro il prossimo “fuori gioco”.

Formula: “Con questa Pozione io vedo ciò che è magico”

- IPNOSI

Tipo: Pozione Maggiore

Effetto: Chi beve ottiene 2 cartellini di “Ipnosi” che potrà utilizzare entro il prossimo “fuori gioco”.

Formula: “Con questa Pozione io ti ipnotizzo”

- LETTURA DELLA MENTE

Tipo: Pozione Maggiore

Effetto: Chi beve ottiene 2 cartellini di “Lettura della mente” che potrà utilizzare entro il prossimo “fuori gioco”.

Formula: “Con questa Pozione io leggo un tuo pensiero”

- LETTURA DEL PENSIERO

Tipo: Pozione Superiore

Effetto: Chi beve ottiene 2 cartellini di “Lettura del pensiero” che potrà utilizzare entro il prossimo “fuori gioco”.

Formula: “Con questa Pozione io leggo i tuoi pensieri”

- NEUTRALIZZA VELENO

Tipo: Elisir Superiore

Effetto: Permette di neutralizzare gli effetti di qualsiasi veleno a chi la ingerisce.

- PASSA PARETI

Tipo: Pozione Superiore

Effetto: Chi beve ottiene 2 cartellini di “Passapareti” che potrà utilizzare entro il prossimo “fuori gioco”.

Formula: “Con questa Pozione io attraverso questa parete”

- PELLE DI PIETRA

Tipo: Elisir Minore

Effetto: Chi beve ottiene un punto armatura in più fino a fine combattimento o al prossimo “fuori gioco”.

- PROTEZIONE DALLE ARMI DA FUOCO

Tipo: Pozione Maggiore

Effetto: Chi beve ottiene 2 cartellini di “Protezione dai proiettili” che potrà utilizzare fino a fine combattimento o al prossimo “fuori gioco”.

Formula: “Con questa Pozione io sono immune ai vostri proiettili”

- **PROTEZIONE DALLE ARMI DA TIRO**

Tipo: Pozione Maggiore

Effetto: Chi beve ottiene 2 cartellini di “Protezione dalle armi da tiro” che potrà utilizzare fino a fine combattimento o al prossimo “fuori gioco”

Formula: “Con questa Pozione io sono immune alle vostre frecce”

- **PROTEZIONE DALLE ARMI NORMALI**

Tipo: Pozione Maggiore

Effetto: Chi beve ottiene 2 cartellini di “Protezione dalle armi normali” che potrà utilizzare fino a fine combattimento o al prossimo “fuori gioco”.

Formula: “Con questa Pozione io sono immune alle vostre armi”

- **PROTEZIONE DALLE ARMI NORMALI E MAGICHE**

Tipo: Pozione Superiore

Effetto: Chi beve ottiene 2 cartellini di “Protezione dalle armi normali e magiche” che potrà utilizzare fino a fine combattimento o al prossimo “fuori gioco”.

Formula: “Con questa Pozione io ignoro le vostre armi”

- **SALTO**

Tipo: Pozione Minore

Effetto: Permette di saltare una recinzione o un cancello per una volta o fino al prossimo “fuori gioco”

Formula: “Con questa Pozione io salto”

- **SCACCIA MALEDIZIONE**

Tipo: Elisir Maggiore

Effetto: Permette di neutralizzare una maledizione a chi la ingerisce.