



ETEMENANKI

IL CONCILIO DEI CRONOTECARI

BABILONIA

LIBRO DELL'ALCHIMIA:

POZIONI, ELISIR,

FILTRI, VELENI E

DISTILLATI

AMBIENTAZIONE PER G.R.V.

PROPRIETA' ANTONINO GALIMI E ETEMENANKI

ETEMENANKI - IL CONCILIO DEI CRONOTECARI®

Indice

ABILITA' DI RACCOLTA E UTILIZZO DEI COMPONENTI	1
BIOLOGIA, DISTILLATI, ERBORISTERIA, MINERALOGIA, OCCULTO, POZIONI ED ELISIR, VELENI E FILTRI, TECNOLOGIA....	1
LISTA POZIONI ED ELISIR	2
LISTA VELENI E FILTRI.....	6
LISTA DISTILLATI.....	10

ABILITA' DI RACCOLTA E UTILIZZO DEI COMPONENTI

I Componenti Grezzi (cartellini non plastificati di vario colore in base alla tipologia: Biologia=Rosa, Erboristeria=Verde, Occulto=Rosso, Mineralogia=Verde, Tecnologia=Indaco) e Lavorati (cartellino grigio plastificato indipendentemente dalla tipologia) possono essere raccolti solo con la specifica abilità per lo specifico cartellino. Particolarità sono le abilità Pozioni ed Elisir 1 e Veleni e Filtri 1 che possono raccogliere il componente Lavorato, poiché sanno che viene usato per la produzione dei prodotti specifici, ma non possono raccogliere il Componente Grezzo.

Qualsiasi Componente Grezzo, se si possiede l'abilità specifica, può essere lavorato in uno specifico laboratorio per un tempo minimo di 15 minuti a lavorazione. Con 3 Componenti Grezzi uguali o di famiglia uguale, si può stabilizzare un Componente rendendolo Lavorato (Cerusici-Gilda Mercanti per Biologia, Accademia dell'antica Magdum o Sacra Gilda Sapienti per Erboristeria, Occulto, Meccanofficina e Forgia-Legione per Mineralogia e Tecnologia o Distilleria in generale. Il Tempio-Laboratorio della Sacra Gilda Sapienti ha specifiche per ogni lavorazione, ma solo per i sapienti della Realtà). Un Componente Grezzo ha durata di un anno solare, un Componente Lavorato non ha scadenza. Per ogni lavorazione bisogna pagare l'utilizzo dei laboratori (2 Servili) a meno che non si sia corporativi dello specifico laboratorio. **NB:** le lavorazioni comprendono l'utilizzo di componenti più comuni quali sali, liquidi e naturalmente gli strumenti necessari sempre presenti nei laboratori.

BIOLOGIA

Chi possiede questa abilità potrà raccogliere e utilizzare Componenti di Biologia sia Grezzi (cartellino rosa) che Lavorati (cartellino piccolo grigio plastificato). Permette di raccogliergli sempre, se sono in sacchetti o bisacce, e se si possiede anche l'abilità "Pronto Soccorso", di estrarre dai cadaveri delle creature di origine non soprannaturale gli ingredienti grezzi organici (cartellino rosa) con 30 secondi di operazione utilizzando attrezzi adatti (bisturi, garze, contenitori), anche se non è detto che sempre si riescano ad estrarre parti utilizzabili.

DISTILLATI

Chi possiede questa abilità potrà raccogliere Distillati (cartellino arancio) e solo Componenti Lavorati (cartellino piccolo grigio plastificato) di qualsiasi tipo. In base al grado dell'abilità si possono mischiare più componenti per creare e sperimentare distillati.

Distillare 1: Può con una lavorazione di 15 minuti, mescolare 2 componenti. Se la lavorazione ha successo ottiene il prodotto derivato e guadagna la relativa Ricetta. Deve possedere Pozioni ed Elisir 1 e Veleni e Filtri 1.

Distillare 2: Può con una lavorazione di 15 minuti, mescolare 3 componenti. Se la lavorazione ha successo ottiene il prodotto derivato e guadagna la relativa Ricetta. Deve possedere Distillare 1.

Distillare 3: Può con una lavorazione di 15 minuti, mescolare 4 componenti. Se la lavorazione ha successo ottiene il prodotto derivato e guadagna la relativa Ricetta. Deve possedere Distillare 2.

Distillare 4: Può con una lavorazione di 15 minuti, mescolare 5 componenti. Se la lavorazione ha successo ottiene il prodotto derivato e guadagna la relativa Ricetta. Deve possedere Distillare 3.

Distillare 5: Può con una lavorazione di 15 minuti, mescolare quanti componenti desidera. Se la lavorazione ha successo ottiene il prodotto derivato e guadagna la relativa Ricetta. Deve possedere Distillare 4.

ERBORISTERIA

Chi possiede questa abilità potrà raccogliere e utilizzare Componenti di Erboristeria sia Grezzi (cartellino verdi) che Lavorati (cartellino grigio plastificato). Per la lavorazione le erbe hanno la particolarità di essere raccolte in famiglie, quindi basta che abbiano in comune il nome della famiglia per permettere a 3 erbe Componente Grezzo di essere trasformate in uno specifico laboratorio in un Componente Lavorato.

MINERALOGIA

Chi possiede questa abilità potrà raccogliere e utilizzare Componenti di Mineralogia sia Grezzi (cartellino azzurro) che Lavorati (cartellino grigio plastificato). Permette di Lavorare 3 "Pietre Amorse" (cartellino ocra plastificato) presso la fucina per cercare di estrarre un eventuale Componente Lavorato.

OCCULTO

Chi possiede questa abilità potrà raccogliere e utilizzare Componenti di Occulto sia Grezzi (cartellino rosso) che Lavorati (cartellino grigio plastificato). Permette, di raccogliere ingredienti di origine soprannaturale (materiali provenienti da altri Mondi Esterni, resti fisici di rituali o magie tipo polveri o cristalli, ectoplasma, ecc..). Permette di raccogliarli sempre, se sono in sacchetti o bisacce, e se si possiede anche l'abilità "Pronto Soccorso", di estrarre dai cadaveri delle creature di origine soprannaturale gli ingredienti grezzi occulto (cartellino rosso) con 30 secondi di operazione utilizzando attrezzi adatti (bisturi, garze, contenitori), anche se non è detto che sempre si riescano ad estrarre parti utilizzabili.

POZIONI ED ELISIR

Chi possiede questa abilità potrà raccogliere Pozioni ed Elisir (cartellino azzurro) e solo Componenti Lavorati (cartellino piccolo grigio plastificato) di qualsiasi tipo. In base al grado dell'abilità, dal 2 in poi, si possono mischiare più componenti per creare e sperimentare Pozioni ed Elisir.

Pozioni ed Elisir 2: Può con una lavorazione di 15 minuti, mescolare 2 componenti. Se la lavorazione ha successo ottiene il prodotto derivato e guadagna la relativa Ricetta. Deve possedere Pozioni ed Elisir 1.

Pozioni ed Elisir 3: Può con una lavorazione di 15 minuti, mescolare 3 componenti. Se la lavorazione ha successo ottiene il prodotto derivato e guadagna la relativa Ricetta. Deve possedere Pozioni ed Elisir 2.

Pozioni ed Elisir 4: Può con una lavorazione di 15 minuti, mescolare 4 componenti. Se la lavorazione ha successo ottiene il prodotto derivato e guadagna la relativa Ricetta. Deve possedere Pozioni ed Elisir 3.

Pozioni ed Elisir 5: Può con una lavorazione di 15 minuti, mescolare quanti componenti desidera. Se la lavorazione ha successo ottiene il prodotto derivato e guadagna la relativa Ricetta. Deve possedere Pozioni ed Elisir 4.

VELENI E FILTRI

Chi possiede questa abilità potrà raccogliere Veleni e Filtri (cartellino verdino) e solo Componenti Lavorati (cartellino piccolo grigio plastificato) di qualsiasi tipo.

Veleni e Filtri 2: Può con una lavorazione di 15 minuti, mescolare 2 componenti. Se la lavorazione ha successo ottiene il prodotto derivato e guadagna la relativa Ricetta. Deve possedere Veleni e Filtri 1.

Veleni e Filtri 3: Può con una lavorazione di 15 minuti, mescolare 3 componenti. Se la lavorazione ha successo ottiene il prodotto derivato e guadagna la relativa Ricetta. Deve possedere Veleni e Filtri 2.

Veleni e Filtri 4: Può con una lavorazione di 15 minuti, mescolare 4 componenti. Se la lavorazione ha successo ottiene il prodotto derivato e guadagna la relativa Ricetta. Deve possedere Veleni e Filtri 3.

Veleni e Filtri 5: Può con una lavorazione di 15 minuti, mescolare quanti componenti desidera. Se la lavorazione ha successo ottiene il prodotto derivato e guadagna la relativa Ricetta. Deve possedere Veleni e Filtri 4.

TECNOLOGIA

Chi possiede questa abilità potrà raccogliere e utilizzare Oggetti Tecnologici (cartellino ocra) e Componenti Tecnologici Grezzi (cartellino indaco) e Componenti Lavorati (cartellino piccolo grigio plastificato) di qualsiasi tipo. In base al grado dell'abilità, dal 2 in poi, si possono assemblare più componenti per creare e sperimentare Oggetti Tecnologici. Nei Distillati, si utilizzano anche Componenti di origine Tecnologica.

Tecnologia 1: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà raccogliere e utilizzare oggetti tecnologici.

Tecnologia 2: Può con una lavorazione di 15 minuti, assemblare 2 componenti. Se la lavorazione ha successo ottiene il prodotto derivato e guadagna la relativa Ricetta. Deve possedere Tecnologia 1.

Tecnologia 3: Può con una lavorazione di 15 minuti, assemblare 3 componenti. Se la lavorazione ha successo ottiene il prodotto derivato e guadagna la relativa Ricetta. Deve possedere Tecnologia 2.

Tecnologia 4: Può con una lavorazione di 15 minuti, assemblare 4 componenti. Se la lavorazione ha successo ottiene il prodotto derivato e guadagna la relativa Ricetta. Deve possedere Tecnologia 3.

Tecnologia 5: Può con una lavorazione di 15 minuti, assemblare quanti componenti desidera. Se la lavorazione ha successo ottiene il prodotto derivato e guadagna la relativa Ricetta. Deve possedere Tecnologia 4.

LISTA POZIONI ED ELISIR

Da secoli gli Alchimisti studiano la composizione della materia e dello spirito, alla continua ricerca del compimento della Grande Opera. Nelle profondità dei Templi-Laboratori Genetisti della Realtà studiano gli effetti delle più oscure combinazioni di componenti naturali ed artificiali per creare repliche sintetiche delle pozioni, degli elisir, dei filtri e dei veleni. I frutti delle loro ricerche possono essere ingeriti per ottenere cure, forza o doti straordinarie.

Creare una Pozione o Elisir richiede le abilità "Pozioni ed Elisir" o "Pozioni ed Elisir Sintetici" al grado relativo per poter creare pozioni ed elisir minori, maggiori, superiori o supreme, più i necessari componenti. Chi possiede tutti i requisiti può recarsi in Gilda Mercanti, all'Accademia dell'Antica Magdum, al Tempio-Laboratorio o in una Distilleria e utilizzare il Laboratorio per creare la pozione o l'elisir specificando il tipo ed il Grado.

Ingerire una Pozione od un Elisir ha Tempo di Lancio Zero e Tempo di Recupero Zero, però richiede di strappare il cartellino corrispondente (cartellino azzurro) e mimare il gesto di bere dalla boccetta della pozione che deve essere presente. . Appena lo si ingerisce bisogna utilizzare immediatamente il potere con la formula oppure si disperde:

“Per questa Pozione / Elisir + il suffisso della formula relativa al Nome/Potere della pozione / elisir utilizzato.”

Di seguito sono riportati le Pozioni e gli Elisir più comuni, ma ne possono esistere altri segreti.

Nome: il nome del composto

Tipo: il tipo del composto (Pozione o Filtro) ed il suo Grado (Minore, Maggiore, Superiore)

Effetto: gli effetti causati dal composto

ARMATURA	
Tipo:	Elisir di 2° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce replica su sé stesso una sola volta gli effetti dell'incantesimo “Armatura”. Si può solo avere un Persistente attivo alla volta su se stessi.
BALZO	
Tipo:	Pozione di 1° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo “Balzo”.
BARRIERA	
Tipo:	Elisir di 3° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce replica su sé stesso una sola volta gli effetti dell'incantesimo “Barriera”. Si può solo avere un Persistente attivo alla volta su se stessi.
BLOCCA PERSONA	
Tipo:	Pozione di 2° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo “Blocca Persona”.
CANCELLA RICORDI	
Tipo:	Pozione di 4° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo “Cancella Ricordi”.
CHARME	
Tipo:	Pozione di 2° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo “Charme”.
CONFUSIONE	
Tipo:	Pozione di 1° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo “Confusione”.
CRONOVIAGGIO	
Tipo:	Pozione di 4° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo “Cronoviaggio”.
CURA FERITE 1	
Tipo:	Elisir di 1° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce replica su sé stesso una sola volta gli effetti dell'incantesimo “Cura Ferite 1”.
CURA FERITE 2	
Tipo:	Elisir di 2° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce replica su sé stesso una sola volta gli effetti dell'incantesimo “Cura Ferite 2”.
CURA FERITE AI NON MORTI	
Tipo:	Elisir di 1° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce replica su sé stesso una sola volta gli effetti dell'incantesimo “Cura Ferite ai Non Morti”.

CURA VELENO	
Tipo:	Elisir di 2° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce replica su sé stesso una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Cura Veleno".
DANZA	
Tipo:	Pozione di 3° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Danza".
DARDO 1	
Tipo:	Pozione di 2° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Dardo 1".
DARDO 2	
Tipo:	Pozione di 3° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Dardo 2".
DARDO 3	
Tipo:	Pozione di 4° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Dardo 3".
FOLLIA	
Tipo:	Pozione di 4° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Follia".
FORMA GASSOSA	
Tipo:	Elisir di 4° Grado
Effetto:	la creatura diviene semi intangibile per 3 minuti. Durante questo periodo la creatura diviene immune alle armi (eccetto "Fatal!", "Mortal!", "Oblivione" e "Artefatto!") ma potrà comunque essere colpibile con Incantesimi e/o Psionici. Durante questo periodo la creatura potrà attraversare Muri e/o Porte (non magiche) ma non appena vorrà portare con sé qualcosa o qualcuno l'effetto dell'Elisir svanirà.
FORZA	
Tipo:	Elisir di 1° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può dichiarare con il primo colpo il Danno "DIRETTO!" con la propria arma da corpo a corpo.
GUARIGIONE	
Tipo:	Elisir di 3° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce replica su sé stesso una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Cura Ferite 3".
INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO	
Tipo:	Elisir di 1° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce replica su sé stesso una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Individuazione del Magico".
IPNOSI	
Tipo:	Pozione di 1° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Ipnosi".
LETTURA DEL PENSIERO	
Tipo:	Pozione di 3° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Lettura del Pensiero".
LUCE	
Tipo:	Pozione di 1° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Luce".

PARLARE COI MORTI	
Tipo:	Pozione di 3° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Parlare coi Morti".
PASSA PARETI	
Tipo:	Elisir di 2° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce diventa semi intangibile per 10 secondi. Durante questo periodo potrà oltrepassare muri e porte (non magiche) ma potrà essere comunque colpito come sempre. Non appena vorrà portare con sé qualcosa o qualcuno l'effetto dell'Elisir svanirà.
PAURA	
Tipo:	Pozione di 1° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Paura".
PRESSIONE	
Tipo:	Pozione di 2° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Pressione".
PROTEZIONE DA VELENO	
Tipo:	Elisir di 4° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce diviene Immune a "VELENO!" per un combattimento o fino al prossimo fuori gioco.
RIGENERAZIONE	
Tipo:	Elisir di 4° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce replica su sé stesso una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Rigenerazione".
RIPARAZIONE 1	
Tipo:	Elisir di 1° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce replica su sé stesso una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Riparazione 1".
RIPARAZIONE 2	
Tipo:	Elisir di 3° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce replica su sé stesso una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Riparazione 2".
SONNO	
Tipo:	Pozione di 2° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Sonno".
STATUA	
Tipo:	Elisir di 4° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce replica su sé stesso una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Statua".
VISTA RIVELANTE	
Tipo:	Elisir di 3° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce replica su sé stesso una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Vista Rivelante".
VOLONTA' 1	
Tipo:	Elisir di 2° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce replica su sé stesso una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Volontà 1". Si può solo avere un Persistente attivo alla volta su se stessi.

VOLONTÀ '2	
Tipo:	Elisir di 4° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce replica su sé stesso una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Volontà 2". Si può solo avere un Persistente attivo alla volta su se stessi.

LISTA VELENI E FILTRI

Nei vicoli oscuri delle strade di nessuno anche il graffio più insignificante della lama sbagliata porta la morte certa. Nelle luccicanti sale di marmi ed oro, dove i patrizi portano avanti i loro giochi politici, bere dal bicchiere sbagliato può significare la fine di tutti i giochi su questa terra, e questo i Mandatari del Quartiere dei Nobili lo sanno bene...

L'arte di utilizzare i Veleni è sottile e diffusa, ma l'arte di distillarli è ancora più ricercata in tutta la Città Immortale ed il Nero Deserto. Alchimisti e Genetisti fanno a gara per creare i Veleni ed i Filtri più letali, che siano di origine naturale o sintetica. I veleni sono capaci di uccidere o menomare anche il più robusto dei legionari, o il più abile e potente dei Magdum. Per utilizzarli su un'arma è necessario possedere l'abilità "Utilizzare Veleni", altrimenti bisogna trovare il modo di farli bere alle ignare vittime, quindi sempre attenzione a quel che si beve in una qualunque taverna di Babilonia.

I Filtri sono composti capaci di dare abilità incredibili a chi li ingerisce, ma sempre ad un prezzo. Al termine dell'effetto chi ne ha fatto uso subirà gli effetti collaterali specificati. Non è mai possibile essere immuni agli effetti collaterali del filtro (sono sempre chiamate "EFFETTO") e beneficiare delle sue abilità: chi accetta di farne uso deve sempre pagarne il prezzo! Creare un Veleno o un Filtro richiede le abilità "Veleni e Filtri" o "Veleni e Filtri Sintetici" al grado relativo per poter creare veleni e filtri minori, maggiori, superiori o supremi, più i necessari componenti. Chi possiede tutti i requisiti può recarsi in Gilda Mercanti, all'Accademia dell'Antica Magdum, al Tempio-Laboratorio o in una Distilleria e utilizzare il Laboratorio per creare il veleno o il filtro specificando il tipo ed il Grado.

Ingerire un Veleno od un Filtro ha Tempo di Lancio Zero e Tempo di Recupero Zero, però richiede di strappare il cartellino corrispondente (cartellino verdino) e mimare il gesto di versare il liquido del veleno o bere dalla boccetta del filtro che deve essere presente. Appena lo si ingerisce/usa bisogna utilizzare immediatamente il potere con la formula oppure si disperde:

"Per questo Veleno / Filtro + il suffisso della formula relativa al Nome/Potere del veleno / filtro utilizzato."

riportati i Veleni ed i Filtri più comuni, ma ne possono esistere altri segreti.

Nome: il nome del composto

Tipo: il tipo del composto (Veleno o Filtro) ed il suo grado (1°, 2°, 3° o 4°)

Effetto: gli effetti causati dal composto

Effetto collaterale: (SOLO FILTRI) l'effetto collaterale che l'utilizzatore subisce al termine della durata del Filtro

N.B.: Gli Effetti Collaterali agiscono sull'usufruttore al termine della durata del Filtro

AFFINITA' AGLI ELEMENTI	
Tipo:	Filtro di 2° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce è immune al danno "NATURAL!" fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno "EFFETTO!" "DIRETTO!" al tronco.

ALLUCINOGENO	
Tipo:	Veleno di 2° Grado
Effetto:	Chi ingerisce o entra a contatto (tramite ferite) col veleno subisce gli effetti dell'incantesimo "Confusione", ma con una durata di 1 minuto. Se spalmato su un Arma usando l'abilità "Utilizzare Veleni" potrà dichiarare il Potere Speciale "CONFUSIONE!" fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.

ANNICHILENTE	
Tipo:	Veleno di 4° Grado
Effetto:	Chi ingerisce o entra a contatto (tramite ferite) subisce gli effetti della chiamata speciale "A ZERO!". Se spalmato su un Arma usando l'abilità "Utilizzare Veleni" potrà dichiarare il Potere Speciale "A ZERO!" fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.

BLOCCAPERSONA	
Tipo:	Veleno di 2° Grado
Effetto:	Chi ingerisce o entra a contatto (tramite ferite) col veleno rimane paralizzato per 1 Minuto. Se spalmato su un Arma usando l'abilità "Utilizzare Veleni" potrà dichiarare il Potere Speciale "PARALISI!" fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco
CANCELLA RICORDI	
Tipo:	Veleno di 4° Grado
Effetto:	Chi ingerisce il veleno subisce un colpo "EFFETTO!" "SONNO!" e subisce l'incantesimo "Cancella Ricordi" 5 Minuti. Non è possibile spalmarlo su armi.
COMA	
Tipo:	Veleno di 4° Grado
Effetto:	Chi ingerisce il veleno subisce un colpo "EFFETTO!" "FATAL!". Se spalmato su un Arma usando l'abilità "Utilizzare Veleni" potrà dichiarare il Potere Speciale "FATAL!" fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
DANNO 1	
Tipo:	Veleno di 1° Grado
Effetto:	Chi ingerisce o entra a contatto (tramite ferite) col veleno subisce un colpo "MAGICO!" al torso. Se spalmato su un Arma usando l'abilità "Utilizzare Veleni" potrà dichiarare il Danno Speciale "MAGICO!" fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
DANNO 2	
Tipo:	Veleno di 3° Grado
Effetto:	Chi ingerisce o entra a contatto (tramite ferite) col veleno subisce un colpo "DIRETTO!" al torso. Se spalmato su un Arma usando l'abilità "Utilizzare Veleni" potrà dichiarare il Danno Speciale "DIRETTO!" fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
ESSENZA DI HELA	
Tipo:	Veleno di 4° Grado
Effetto:	Chi ingerisce il veleno subisce un colpo "MORTAL!". Se spalmato su un Arma usando l'abilità "Utilizzare Veleni" potrà dichiarare il Potere Speciale "MORTAL!" con il primo colpo che andrà a segno.
FASCINAZIONE	
Tipo:	Filtro di 4° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Fascinazione".
Effetto collaterale:	la creatura subisce un effetto speciale "EFFETTO!" "A ZERO!" al tronco
FILTRO DI SCHWARTS	
Tipo:	Filtro di 3° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce potrà dichiarare il danno speciale "EXA!" con la propria arma fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno "EFFETTO!" "A ZERO!" al tronco
FORZA 2	
Tipo:	Filtro di 1° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce potrà dichiarare il danno speciale "DOPPIO!" con la propria arma fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno "EFFETTO!" "PARALISI!" 1 Minuto
FORZA 3	
Tipo:	Filtro di 2° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce potrà dichiarare il danno speciale "TRIPLO!" con la propria arma fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno "EFFETTO!" "SONNO!" 1 Minuto

FRATELLANZA	
Tipo:	Filtro di 2° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Charme".
Effetto collaterale:	la creatura subisce un effetto speciale "EFFETTO!" "PARALISI!" 1 Minuto

FRENESIA	
Tipo:	Veleno di 3° Grado
Effetto:	Chi ingerisce o entra a contatto (tramite ferite) subisce l'effetto "FRENESIA!" per 1 Minuto. Se spalmato su un Arma usando l'abilità "Utilizzare Veleni" potrà dichiarare il Potere Speciale "FRENESIA!" fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco

FURIA DI M'RA	
Tipo:	Filtro di 4° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce acquista l'Immunità a qualsiasi danno ad eccezione di "MORTAL!", "OBLIO!", "ARTEFATTO!" e "MAGICO!" fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno "EFFETTO!" "FATAL!".

HEXOCAINA	
Tipo:	Filtro di 4° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce potrà dichiarare il danno speciale "A ZERO!" con la propria arma ed acquista l'Immunità ai Danni Normali e da Materiali fino alla fine del prossimo combattimento.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno "EFFETTO!" "MORTAL!".

IPNOSI	
Tipo:	Filtro di 3° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Ipnosi".
Effetto collaterale:	la creatura subisce un effetto speciale "EFFETTO!" "SONNO!" 1 Minuto

***OGNI DOSE DI MELANGE PUO' ESSERE UTILIZZATA DA UNO PSIONICO PER LANCIARE UN POTERE PSIONICO CON TLP E TRP PARI A 0.**

INVECE SE SI USANO PER LE VISIONI O SI PONGONO DOMANDE SARANNO SEMPRE VISIONI PARZIALI O RISPOSTE ENIGMATICHE.

MELANGE GIALLA / BLU (sintetica)	
Tipo:	Filtro di 1° Grado
Effetto:	Permette di avere una visione parziale su ciò che si vuole (chiamare un master).
Effetto collaterale:	la creatura subisce gli effetto speciale "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" 1 minuto

MELANGE BIANCA	
Tipo:	Filtro di 5° Grado
Effetto:	Permette di porre una domanda precisa al proprio dio (chiamare un master).
Effetto collaterale:	la creatura subisce gli effetto speciale "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" 1 ora

MELANGE NERA	
Tipo:	Filtro di 5° Grado
Effetto:	Permette di porre una domanda allo spirito di un morto (chiamare un master).
Effetto collaterale:	la creatura subisce gli effetto speciale "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" 20 minuti

MELANGE ORO	
Tipo:	Filtro di 5° Grado
Effetto:	Permette di avere una visione completa su ciò che si vuole (chiamare un master).
Effetto collaterale:	la creatura subisce gli effetto speciale "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" 30 minuti

MELANGE ROSSA	
Tipo:	Filtro di 3° Grado
Effetto:	Permette di porre 2 domande ad un entità superiore (chiamare un master).
Effetto collaterale:	la creatura subisce gli effetto speciale "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" 5 minuti

MELANGE VERDE	
Tipo:	Filtro di 3° Grado
Effetto:	Permette di porre una domanda ad un entità superiore (chiamare un master).
Effetto collaterale:	la creatura subisce gli effetto speciale "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" 3 minuti

MELANGE VIOLA	
Tipo:	Filtro di 4° Grado
Effetto:	Permette di porre una domanda a un semidio (chiamare un master).
Effetto collaterale:	la creatura subisce gli effetto speciale "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" 10 minuti

MUTISMO	
Tipo:	Veleno di 1° Grado
Effetto:	Chi ingerisce o entra a contatto (tramite ferite) col veleno subisce l'effetto "SILENZIO!" per 1 minuto. Se spalmato su un Arma usando l'abilità "Utilizzare Veleni" potrà dichiarare il Potere Speciale "SILENZIO!" fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.

PRESSIONE	
Tipo:	Veleno di 1° Grado
Effetto:	Chi ingerisce o entra a contatto (tramite ferite) col veleno subisce l'effetto "A TERRA!" per 1 Minuto. Se spalmato su un Arma usando l'abilità "Utilizzare Veleni" potrà dichiarare il Potere Speciale "A TERRA!" fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco

SONNO	
Tipo:	Veleno di 3° Grado
Effetto:	Chi ingerisce o entra a contatto (tramite ferite) col veleno cade addormentato per 5 Minuti. Se spalmato su un Arma usando l'abilità "Utilizzare Veleni" potrà dichiarare il Potere Speciale "SONNO!" fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco

STIMOLANTE	
Tipo:	Filtro di 1° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Charme", ma solo su creature di sesso opposto all'usufruitore del Filtro.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un effetto speciale "EFFETTO!" "A TERRA!" 30 Secondi.

TENACIA	
Tipo:	Filtro di 3° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce è immune ai danni normali e al danno "NATURAL!" fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno "EFFETTO!" "A ZERO!" al tronco.

VALORE	
Tipo:	Filtro di 1° Grado
Effetto:	Chi la ingerisce diviene immune agli effetti di "PAURA!" e per la durata di un'ora.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un effetto di "EFFETTO!" "SILENZIO!" 5 minuti

VELENO	
Tipo:	Veleno di 2° Grado
Effetto:	Chi ingerisce o entra a contatto (tramite ferite) subisce gli effetti della chiamata speciale "VELENO!". Se spalmato su un Arma usando l'abilità "Utilizzare Veleni" potrà dichiarare il Potere Speciale "VELENO!" fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.

VELENO NATURALE	
Tipo:	Veleno di 1° Grado
Effetto:	Chi ingerisce o entra a contatto (tramite ferite) subisce gli effetti della chiamata speciale "NATURAL!". Se spalmato su un Arma usando l'abilità "Utilizzare Veleni" potrà dichiarare il Potere Speciale "NATURAL!" fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.

VELENO DOPPIO	
----------------------	--

Tipo:	Veleno di 2° Grado
Effetto:	Chi ingerisce o entra a contatto (tramite ferite) subisce gli effetti della chiamata speciale "DOPPIO!". Se spalmato su un Arma usando l'abilità "Utilizzare Veleni" potrà dichiarare il Potere Speciale "DOPPIO!" fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.

VELENO TRIPLO	
Tipo:	Veleno di 3° Grado
Effetto:	Chi ingerisce o entra a contatto (tramite ferite) subisce gli effetti della chiamata speciale "TRIPLO!". Se spalmato su un Arma usando l'abilità "Utilizzare Veleni" potrà dichiarare il Potere Speciale "TRIPLO!" fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.

LISTA DISTILLATI

Nati nelle Lande di Nessuno come folli esperimenti degli Stillatori, caotici scienziati, sempre alla ricerca di una nuovo distillato da creare. Sperimentano ogni intruglio, su chiunque, anche su loro stessi, a volte con tragici epiloghi e nel migliore dei casi divenendone dipendenti. I Distillati sono composti capaci di dare abilità incredibili a chi li ingerisce, ma sempre ad un prezzo. Al termine dell'effetto chi ne ha fatto uso subirà gli effetti collaterali specificati. Non è mai possibile essere immuni agli effetti collaterali del distillato (sono sempre chiamate "EFFETTO") e beneficiare delle sue abilità: chi accetta di farne uso deve sempre pagarne il prezzo! Creare un Distillato richiede le abilità "Distillare" al grado relativo per poter creare Distillati minori, maggiori, superiori o supremi, più i necessari componenti. Chi possiede tutti i requisiti può recarsi in Gilda Mercanti, al Tempio-Laboratorio o in una Distilleria e utilizzare il Laboratorio per creare il distillato specificando il tipo ed il Grado. La particolarità dei Distillati è che sono fatti spesso con un mix di componenti provenienti da Erboristeria, Biologia, Occulto, Tecnologia e Mineralogia. Durano solitamente per un combattimento o 5 minuti dall'Ingestione e che come effetto collaterale si subisce sempre il danno "EFFETTO!" "A ZERO!"

Ingerire un Distillato ha Tempo di Lancio Zero e Tempo di Recupero Zero, però richiede di strappare il cartellino corrispondente (cartellino arancio) e mimare il gesto di bere dalla boccetta del distillato che deve essere presente. Appena lo si ingerisce bisogna utilizzare immediatamente il potere con la formula oppure si disperde:

"Per questo Distillato + il suffisso della formula relativa al Nome/Potere del distillato utilizzato."

Qui sono riportati i Distillati più comuni, ma ne possono esistere altri segreti.

Nome: il nome del composto

Tipo: il tipo del composto (Distillato) ed il suo grado (1°, 2°, 3° o 4°)

Effetto: gli effetti causati dal composto

Effetto collaterale: l'effetto collaterale che l'utilizzatore subisce al termine della durata del Distillato

N.B.: Gli Effetti Collaterali agiscono sull'usufruttore al termine della durata del Distillato

TUTTI GLI EFFETTI DEI DISTILLATI DURANO UN COMBATTIMENTO O 5 MINUTI SE NON SPECIFICATO DIVERSAMENTE, INOLTRE AL TERMINE DANNO SEMPRE IL COLLATERALE "EFFETTO!" "A ZERO!" SE UNO STILLATORE E UN MORCHIATO INFONDONO 3 DISTILLATI UGUALI MENTRE SI FORGIA UN'ARMA IMPROVVISATA GLI DONANO IL DANNO SPECIALE RELATIVO PER UN INTERO GIORNO.

BIRRA DANNATA	
Tipo:	Distillato di 1° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce potrà dichiarare il danno speciale "DOPPIO!" con la propria arma fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno "EFFETTO!" "A ZERO!" al tronco.

BUONANTIDOTO	
Tipo:	Distillato di 5° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce sarà curato da qualsiasi ferita, malattia, veleno.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" 1 ORA.

BRINGASASSO	
Tipo:	Distillato di 1° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce potrà dichiarare il danno speciale "A TERRA!" con la propria arma fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno "EFFETTO!" "A ZERO!" al tronco.

COCKTAIL DISPERATO	
---------------------------	--

Tipo:	Distillato di 5° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce potrà dichiarare il danno speciale “A ZERO!” con la propria arma fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno “EFFETTO!”“A ZERO!” al tronco.

COLAZIONE DEL CAMPIONE

Tipo:	Distillato di 4° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce potrà dichiarare “NO EFFETTO!” a tutti i Danni Normali fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno “EFFETTO!”“A ZERO!” al tronco.

CURACREPA

Tipo:	Distillato di 1° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce si cura di 1 P.F.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno “EFFETTO!”“CONFUSIONE!” 5 minuti

DOLEG

Tipo:	Distillato di 3° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo “Cancella Ricordi”.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno “EFFETTO!”“A ZERO!”

DOPOMUORO

Tipo:	Distillato di 4° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce guadagna 3 P.F. aggiuntivi fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno “EFFETTO!”“A ZERO!” al tronco.

MUTISCI

Tipo:	Distillato di 3° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce potrà dichiarare il danno speciale “SILENZIO!” con la propria arma fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno “EFFETTO!”“A ZERO!” al tronco.

NAPALM 731

Tipo:	Distillato di 3° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce potrà dichiarare il danno speciale “DIRETTO!” con la propria arma fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno “EFFETTO!”“A ZERO!” al tronco.

POTASSA

Tipo:	Distillato di 4° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce potrà dichiarare il danno speciale “PARALISI!” con la propria arma fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno “EFFETTO!”“A ZERO!” al tronco.

PULISCIPULISCI

Tipo:	Distillato di 2° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce si libererà immediatamente da qualsiasi dominazione o influenza mentale.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno “EFFETTO!”“CONFUSIONE!” 5 minuti.

PUNGIGLIONE

Tipo:	Distillato di 1° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce potrà dichiarare il danno speciale “VELENO!” con la propria arma fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno “EFFETTO!”“A ZERO!” al tronco.

ROTTO SOCCORSO

Tipo:	Distillato di 3° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce si cura di 3 P.F
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno “EFFETTO!”“CONFUSIONE!” 5 minuti.
SGASATUTTO	
Tipo:	Distillato di 2° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo “Balzo”.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno “EFFETTO!”“A ZERO!” al tronco.
SONOCIECHI	
Tipo:	Distillato di 3° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce può utilizzare l'abilità “Nascondersi 3” (combatte nascosto) fino alla fine del prossimo combattimento o entro 5 minuti dall'assunzione.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno “EFFETTO!”“A ZERO!” al tronco.
SPACCATUTTO	
Tipo:	Distillato di 3° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce potrà dichiarare il danno speciale “SCUDO DISTRUTTO!” con la propria arma fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno “EFFETTO!”“A ZERO!” al tronco.
STUFATO DANNATO	
Tipo:	Distillato di 1° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce guadagna 1 P.F. aggiuntivo fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno “EFFETTO!”“A ZERO!” al tronco.
SUPERCARICO	
Tipo:	Distillato di 2° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce può replicare una volta gli effetti dell'incantesimo “Volontà 2”
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno “EFFETTO!”“CONFUSIONE!” 5 minuti.
SUPERSBBBRUZZ	
Tipo:	Distillato di 2° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce guadagna 2 P.F. aggiuntivi fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno “EFFETTO!”“A ZERO!” al tronco.
TRUCIDASSALTO	
Tipo:	Distillato di 4° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce potrà dichiarare il danno speciale “EXA!” con la propria arma fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno “EFFETTO!”“A ZERO!” al tronco.
TURBOSPAKKO	
Tipo:	Distillato di 2° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce potrà dichiarare il danno speciale “TRIPLO!” con la propria arma fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno “EFFETTO!”“A ZERO!” al tronco.
VINOVOMITO	
Tipo:	Distillato di 2° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce può replicare una volta gli effetti dell'incantesimo “Charme” .
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno “EFFETTO!”“CONFUSIONE!” 5 minuti.
VITADOPO	
Tipo:	Distillato di 5° Grado
Effetto:	Chi lo ingerisce potrà dichiarare il danno speciale “FATAL!” con la propria arma fino alla fine del prossimo combattimento o del prossimo fuori gioco.
Effetto collaterale:	la creatura subisce un danno “EFFETTO!”“MORTAL!” al tronco.