

Talento necessario: PRODUZIONE ALCHEMICA (APOTECARIO)**NOTA BENE:** Ogni creazione produce **3 dosi**.

APOTECARIO				
Oggetto	Codice sostanza	Creazione	Vendita	Effetto
Impiastro lenitivo (MEDICAMENTO)	110	2 ma	4 ma	3 CURA
Antidoto (MEDICAMENTO)	130	2 ma	4 ma	RIMUOVI VELENO
Fluido rigenerante (MEDICAMENTO)	150	8 ma	16 ma	BONUS AGGIUNGI 1 AD OGNI CURA CHE RICEVI PER L'INTERA GIORNATA
Fonte vitale (MEDICAMENTO)	170	10 ma	20 ma	AREA DI 3 CURA
Panacea malorum (MEDICAMENTO)	190	1 vegetale comune + 10 ma	60 ma	RIMUOVI VELENO e RIMUOVI KO e RIMUOVI STORPIA
Elisir sangue di fenice (raro) (MEDICAMENTO)	210	1 vegetale raro	100 ma	La prima volta al giorno che scendi sotto 0 PF dichiara SANGUE DI FENICE e subisci la chiamata GUARIGIONE
Quintessenza di pietra (raro) (MEDICAMENTO)	230	1 vegetale comune + 40 ma	120 ma	BONUS RIDUCI DI 2 OGNI DANNO SUBITO FINO AD UN MINIMO DI 1 PER 5 MINUTI
Sangueterno di Ronan (raro) (MEDICAMENTO)	250	1 vegetale comune + 40 ma	120 ma	Subisci la chiamata 1 CURA PERPETUO e la chiamata non termina quando diventi <i>morente</i>

Talento necessario: PRODUZIONE ALCHEMICA (SPEZIALE)**NOTA BENE:** Ogni creazione produce **3 dosi**.

SPEZIALE				
Oggetto	Codice sostanza	Creazione	Vendita	Effetto
Estratto di Pie' di demonio (VELENO)	270	2 ma	4 ma	VELENO
Bava di fungo abissale (VELENO)	280	10 ma	20 ma	PARALISI
Resina grigia (DROGA)	260	20 ma	40 ma	Il personaggio è in grado di percepire (non vedere) le creature invisibili a distanza di vista, quindi non sa indicarne il numero, la direzione o la distanza. L'effetto dura una giornata di gioco.
Decotto di Raffard (DROGA)	240	1 vegetale comune	40 ma	BONUS +1 AL DANNO E IMMUNITÀ A PAURA PER 5 MINUTI
Eau de Fleur de Lys (DROGA)	220	20 ma	40 ma	AREA DI CHARME
Nero miasma di Ashnog (DROGA) (raro)	200	1 vegetale comune	40 ma	CONO DI ODIO
Estratto di loto nero (raro) (VELENO)	180	1 vegetale raro	100 ma	MORTE
Crisalide di Talon (DROGA)	160	2 vegetali comuni + 20 ma	120 ma	Una volta al giorno il personaggio può controchiamare INEFFICACE a una qualsiasi chiamata subita, indi può dichiarare TRANSIZIONE TERRENA e spostarsi di cinque passi segnalando SVANITO. L'effetto dura finché non viene esaurito o al termine della giornata di gioco.

Talento necessario: PRODUZIONE ALCHEMICA (ARTIFICIERE)**NOTA BENE:** Ogni creazione produce **3 dosi**.

ARTIFICIERE				
Oggetto	Codice sostanza	Creazione	Vendita	Effetto
Velo collante (PROIETTILE per il primo effetto, MEDICAMENTO per il secondo)	140	2 ma	4 ma	Il personaggio può scegliere uno dei seguenti effetti: INTRALCIA CONTATTO o BONUS IMMUNITA' A DISARMA PER 5 MINUTI MA NON PUOI LASCIARE L'ARMA VOLONTARIAMENTE
Fiala esplosiva (PROIETTILE)	100	2 ma	4 ma	Al momento della creazione il personaggio sceglie una chiamata fra FIAMMA, GELO, ACIDO o FOLGORE. Al momento dell'utilizzo il proiettile chiama 2 *CHIAMATA SCELTA*
Soffio del Gigante (MEDICAMENTO)	290	5 ma	10 ma	Dopo l'utilizzo il personaggio dispone di 5 chiamate SPINTA da utilizzare nei successivi 5 minuti su bersagli entro 4 metri.
Sepolcro nero (PROIETTILE)	300	7 ma	14 ma	2 DOLORE CONTATTO
Maglio degli Antichi (MEDICAMENTO)	120	15 ma	30 ma	Al momento della creazione il personaggio sceglie una chiamata fra FIAMMA, GELO, ACIDO o FOLGORE. Al momento dell'utilizzo il personaggio dispone di una chiamata di tocco da usare nei successivi 5 minuti che dichiara 6 *CHIAMATA SCELTA* CONTATTO
Vetriolo caustico (raro) (PROIETTILE)	310	15 ma	30 ma	SPACCA
Pietra del tuono (raro) (PROIETTILE)	320	1 vegetale comune + 20 ma	80 ma	CONO DI ACCECA
Respiro del pelagra (raro) (PROIETTILE)	330	1 vegetale raro + 20 ma	140 ma	CONO DI DISARMA RICHIAMO