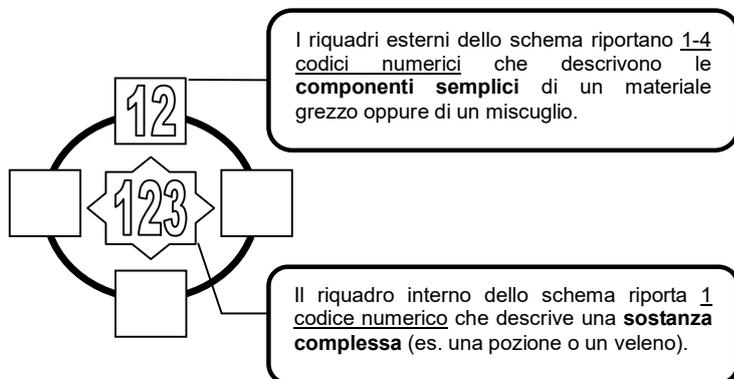




L'esame delle sostanze avviene per mezzo di un apposito glifo codificato riportato sulla **seconda faccia (F2)** di un tesserino oggetto (vedi il **paragrafo 2.3.2.** del **"Regolamento GRV TdA 3.0 - Sistema di gioco"**):



Codice	Sostanza	Proprietà in gioco
100	PROIETTILE – Fiala esplosiva	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*
110	MEDICAMENTO – Impiastro lenitivo	3 CURA
120	MEDICAMENTO – Maglio degli Antichi	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
130	MEDICAMENTO – Antidoto	RIMUOVI VELENO
140	PROIETTILE/MEDICAMENTO – Velo collante	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
150	MEDICAMENTO – Fluido rigenerante	BONUS AGGIUNGI 1 AD OGNI CURA CHE RICEVI PER L'INTERA GIORNATA
160	DROGA – Crisalide di Talon	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.
170	MEDICAMENTO – Fonte vitale	AREA DI 3 CURA
180	VELENO – Estratto di Loto Nero	MORTE
190	MEDICAMENTO – Panacea malorum	RIMUOVI VELENO e RIMUOVI KO e RIMUOVI STORPIA
200	DROGA – Nero miasma di Ashnog	CONO DI ODIO
210	MEDICAMENTO – Elisir sangue di fenice	La prima volta al giorno che scendi sotto 0 PF dichiarati SANGUE DI FENICE e subisci la chiamata GUARIGIONE
220	DROGA – Eau de Fleur de Lys	AREA DI CHARME
230	MEDICAMENTO – Quintessenza di pietra	BONUS RIDUCI DI 2 OGNI DANNO SUBITO FINO AD UN MINIMO DI 1 PER 5 MINUTI
240	DROGA – Decotto di Raffard	BONUS +1 AL DANNO E IMMUNITÀ A PAURA PER 5 MINUTI
250	MEDICAMENTO – Sangueterno di Ronan	Subisci la chiamata 1 CURA PERPETUO e la chiamata non termina quando diventi <i>morente</i>
260	DROGA – Resina grigia	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.
270	VELENO – Estratto di Pie' di demonio	VELENO
280	VELENO – Bava di fungo abissale	PARALISI
290	MEDICAMENTO – Soffio del Gigante	Dopo l'utilizzo il personaggio dispone di 5 chiamate SPINTA da utilizzare nei successivi 5 minuti su bersagli entro 4 metri.
300	PROIETTILE – Sepolcro nero	2 DOLORE CONTATTO
310	PROIETTILE – Vetriolo caustico	SPACCA
320	PROIETTILE – Pietra del tuono	CONO DI ACCECA
330	PROIETTILE – Respiro del Pelagra	CONO DI DISARMA RICHIAMO