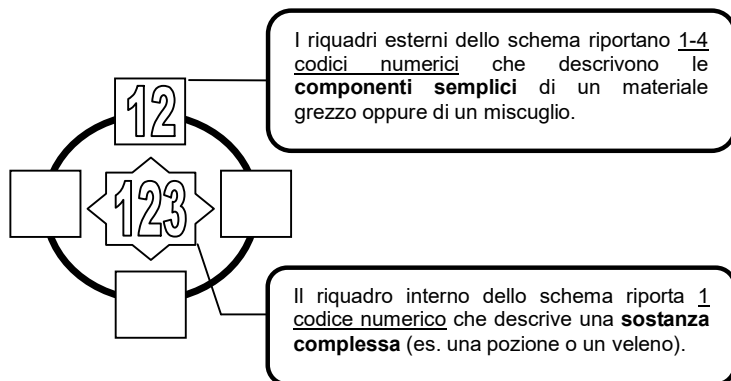




L'esame delle sostanze avviene per mezzo di un apposito glifo codificato riportato sulla **seconda faccia (F2)** di un tesserino oggetto (vedi il **paragrafo 2.3.2.** del **"Regolamento GRV TdA 3.0 - Sistema di gioco"**):



Codice	Componente	Proprietà in gioco
1	Osso di troll vivo	Questo tessuto osseo è stato trattato per mantener le sue qualità rigenerative naturali (si riproduce se danneggiato in qualche modo)
2	Olio grasso	Olio grasso di origine vegetale o animale dalla consistenza più leggera rispetto all'acqua comune
3	Oro	Uno dei 6 metalli fondamentali dell'Alchimia
4	Polvo Nigra	La <i>Polvo Nigra</i> è il celebre esplosivo prodotto dai mastri focai di Erigas. Questo composto è ricavato a partire da una misteriosa sostanza chiamata <i>Polvo Madre</i> la quale viene miscelata agli additivi più disparati (qualunque materiale secco ridotto in fine polvere)
5	Ossidiana	Scura pietra di origine lavica spesso impiegata come focus per invocare l'oscuro potere del Reame delle Ombre
6	Estratto di Semen Draco	Il <i>Semen Draco</i> è una rara specie vegetale tipica delle contrade di Valdemar e i suoi derivati in generale possono concedere straordinaria fertilità al terreno naturale
7	Spezia comune (pepe nero)	
8	Ecos	Quest'appellativo spetta a materiali di origine vegetale o animale particolarmente antichi (es. fossili) oppure legati a esseri straordinariamente longevi (es. la corteccia di un albero secolare). I manufatti di Ecos hanno spesso il potere di funger da vincoli o trappole per gli spiriti dell'Oltremondo
9	Mercurio	Uno dei 3 <i>fondamenti</i> del sommo processo alchemico detto " <i>nozze filosofali</i> " il cui fine è quello di elevare la materia grezza e impura a uno stato più nobile (<i>sublimazione</i>)
10	Piombo	Il metallo più infimo dell'Alchimia, spesso associato allo stato primordiale e corrotto della materia
11	Zolfo	Uno dei 3 <i>fondamenti</i> del sommo processo alchemico detto " <i>nozze filosofali</i> " il cui fine è quello di elevare la materia grezza e impura a uno stato più nobile (<i>sublimazione</i>)
12	Argento	Uno dei 6 metalli fondamentali dell'Alchimia
13	Deposito di Ether	Quest'essenza è spesso lasciata dal passaggio di creature fatate del Piccolo Popolo (folletti)
14	Alcolico comune	Sostanza alcolica dalla consistenza assai leggera e volatile
15	Acido debole	Una sostanza dalle blande proprietà acide (es aceto di vino). Gli acidi tendono a neutralizzarsi assieme alle sostanze dette "basi"
16	Aurium	L' <i>Aurium</i> è imbevuto del potere elementale dell'aria e può emettere elettricità naturale se scosso vigorosamente
17	Adamantium	L'Adamantium è uno dei 3 metalli <i>principi</i> dell'Oltremondo Il materiale è contraddistinto da eccezionale durezza
18	Pappa reale	Prodotto delle api dalle eccezionali proprietà nutritive
19	Rebis	Lega fondamentale di zolfo e mercurio (si dice funga da base per le complesse pratiche trascendentali dell'Arte alchemica)
20	Cryum	Il Cryum è imbevuto del potere elementale dell'acqua e può emettere gelo intenso se scosso vigorosamente
21	Carne di troll viva	Questa carne è stata trattata per mantener le sue qualità rigenerative naturali (si riproduce se danneggiata in qualche modo)
22	Oricalchon	L'Oricalchon è uno dei 3 metalli <i>principi</i> dell'Oltremondo Il materiale è contraddistinto da grande affinità con i poteri mistici
23	Palladium	Il Palladium è uno dei 3 metalli <i>principi</i> dell'Oltremondo Il materiale è contraddistinto da eccezionale leggerezza
24	Essenza delle Ombre	Questa essenza è un deposito lasciato da alcuni ectoplasmici del Reame delle Ombre
25	Miscuglio di essenze animali	Una miscela di fluidi (es sangue) estratti dal corpo di animali o parassiti; il composto è apparentemente innocuo
26	Sale alchemico (solfo di rame)	Uno dei 3 <i>fondamenti</i> del sommo processo alchemico detto " <i>nozze filosofali</i> " il cui fine è quello di elevare la materia grezza e impura a uno stato più nobile (<i>sublimazione</i>)
27	Tossina di origine vegetale	Una sostanza tossica estratta da erbe o piante i cui effetti nocivi risultano imprevedibili



28	Spezia rara (zafferano)	
29	Ferro	Uno dei 6 metalli fondamentali dell'Alchimia
30	Antimonio	Uno dei 6 metalli fondamentali dell'Alchimia
31	Sonnifero	Sostanza con spiccate proprietà sedative (es cloroformio)
32	Sodio metallico	Sostanza altamente instabile; si dice possa generare violente esplosioni se esposta all' acqua
33	Carbone puro (antracite)	La miglior qualità esistente di carbone derivato da fossili vegetali
34	Base forte	Sostanza dalle spiccate proprietà basiche (es. <i>calce viva</i>) il cui potere caustico è spesso deleterio per le creature viventi. Le basi tendono a neutralizzarsi assieme alle sostanze acide
35	Sale naturale	Sostanza salina comune (es cloruro di sodio)
36	Base debole	Sostanza dalle blande proprietà basiche (es. <i>fiore di pietra</i>). Le basi tendono a neutralizzarsi assieme alle sostanze acide
37	Acido forte	Una sostanza dalle spiccate proprietà acide (es olio di vetriolo) il cui potere caustico è spesso deleterio per le creature viventi. Gli acidi tendono a neutralizzarsi assieme alle sostanze dette "basi"
38	Tossina di origine animale	Una sostanza tossica estratta da animali o parassiti i cui effetti nocivi risultano imprevedibili
39	Bronzo	Lega fondamentale di rame e stagno (si dice funga da anatema contro gli spiriti che popolano i reami dell'Oltretorondo)
40	Olio combustibile	Olio ad alto potere combustibile
41	Pyrum	Il <i>Pyrum</i> è imbevuto del potere elementale del fuoco e può generare calore intenso se scosso vigorosamente
42	Miscuglio di essenze vegetali	Una miscela di succhi estratti da erbe o piante; il composto è apparentemente innocuo
43	Rame	Uno dei 6 metalli fondamentali dell'Alchimia
44	Pietra del Sottomondo	Scura pietra proveniente dalle viscere della terra
45	Essenza delle Nebbie	Questa essenza è un deposito lasciato da alcuni ectoplasmici del Reame delle Nebbie
46	Stagno	Uno dei 6 metalli fondamentali dell'Alchimia
47	Vetriolum	Il <i>Vetriolum</i> è imbevuto del potere elementale della terra e può trasudare acido corrosivo se scosso vigorosamente
48	Sangue di troll vivo	Questo sangue è stato trattato per mantener le sue qualità rigenerative naturali (si riproduce se danneggiato in qualche modo)
49	Armonium grezzo	L' <i>Armonium</i> è imbevuto del potere elementale dell' aria e le creature del Sottomondo sono assai sensibili alle sue vibrazioni naturali
50	Mithril	Il Mithril è un metallo assai leggero e resistente, tipico della tradizione artigianale dei nani dei Monti Eterni