Elisir della Salute oggetto

Il cosiddetto "Elisir della Salute" è un ritrovato alchemico in grado di alleviare alcuni sintomi immediati delle ferite, come il dolore e la spossatezza, al prezzo di alcuni leggeri effetti collaterali.

OGGETTO	
Tipo:	liquido
Dettagli:	organico, commestibile
Reperibilità:	raro
Valore:	sconosciuto

La ricetta del Plotone Fantasma

Come per molti altri ritrovati alchemici, la ricetta dell'Elisir della Salute è custodita con cura da chi la conosce.
Tra gli ingredienti probabilmente presenti nell'Elisir dovrebbe trovarsi l'erba Sativa, su una base leggermente alcolica.

Effetti sulla salute

L'assunzione dell'Elisir della Salute provoca una leggera euforia, testa leggera, a volte vertigini.
Gli arti si intorpidiscono abbastanza da rendere meno dolorose le eventuali ferite, che tuttavia non vengono in alcun modo curate da questo Elisir, il quale agisce solo sui sintomi dolorosi. L'effetto vasocostrittore dell'elisir impedisce comunque che gli arti feriti peggiorino a causa del movimento.

In termini di gioco

In termini di gioco l'assunzione dell'Elisir ha i seguenti effetti:

- qualunque tiro contenga doppio 3, doppio 5 o doppio 7 obbliga a ritirare il terzo dado (questo effetto dura circa 24 ore)
- i malus dovuti alle ferite sono ridotti di 1d6+4 (questo effetto dura circa 6 ore)

La ricetta originale

La ricetta dell'Elisir della Salute è stata elaborata da un leggendario botanico ed erborista itinerante, Mastro Montagu, che viaggia per il Granducato con una sua piccola carovana per raccogliere, collezionare e studiare erbe, e vendere ritrovati alchemici e ricette.
La ricetta prevede i seguenti ingredienti:

- liquore (a scelta, anche se Montagu suggerisce il liquore di ciliegia o di mandarino, più che altro per una questione di sapore, in modo da contrastare l'amaro della bile)
- estratto di foglie di Sativa
- succo di limone
- bile gialla (epatica) preferibilmente di orso (oppure di toro o cavallo)

Il procedimento è complesso, gli ingredienti vanno cotti separatamente a diverse temperature e poi uniti. Si richiede un tiro a difficoltà 60 di Alchimia.