

Narcotico	Tipo	TS Tempra	Danno Iniziale (ritardato di 2 round)	Danno Secondario	Costo
OPPIO	Inalazione (fumo) o Ingestione	13	-2 Tutte le caratteristiche	<u>Incapacitato</u> (solo azioni parziali prive di concentrazione)	400
SEMUTA*	Ingestione	16	-3 Tutte le caratteristiche	<u>Incapacitato</u> (solo azioni parziali prive di concentrazione)	600
MORFINA	Ferimento	19	-4 Tutte le caratteristiche	<u>Incapacitato</u> (solo azioni parziali prive di concentrazione)	800

* se applicata a musica particolare TS Tempra 25; Danno Iniziale -6 Tutte le Caratteristiche (è una prova di intrattenere contro la volontà della vittima)

Note:

- il narcotico agisce con un ritardo di 2 round dall'assunzione
- il Danno Iniziale e Secondario durano per 1 minuto
- di narcotici non si muore, le caratteristiche infatti non vanno mai sotto al punteggio di 1
- Non-Morti, Vegetali, Costrutti, Melme (in generale chi è immune ai Veleni) sono immuni ai Narcotici
- essendo i narcotici considerati materiale illegale alla stregua dei Veleni per procurarselo bisogna contattare qualche losco figuro, disposto a fare affari, la consegna avviene di solito dopo 3 - 5 gg

Esempio:

Lidda e i suoi compagni stanno tendendo una trappola ad un trafficante di schiavi, che, scortato dalle sue guardie, sta attraversando una strada di campagna vicino ad un bosco, sulla sua lussuosa carrozza.

Delle guardie si occuperà il gruppo, mentre **Lidda** è incaricata di bloccare il trafficante in modo che resti vivo per un successivo interrogatorio.

Mentre il gruppo assalta le guardie frontalmente, l'Halfling scivola furtivamente a lato della carrozza e con una cerbottana scaglia un piccolo dardo sulla vittima. Sul momento il malfattore cerca di capire chi abbia potuto avvicinarlo, ma mentre perde tempo nel cercare **Lidda**, la sostanza con cui è stato cosparso il dardo entra in circolo e le sue capacità diminuiscono fortemente, fino a quando non riesce più a pensare e a muoversi coordinatamente, a questo punto alla piccola Halfling non serve molto tempo per bloccare l'uomo e legarlo come un salame.

L'esempio in termini di gioco

Lidda scaglia il dardo e centra il bersaglio, il dardo è stato cosparso di morfina ma prima che la vittima ne avverta gli effetti passano 2 round, a questo punto l'uomo deve superare un TS Tempra CD 20, che clamorosamente fallisce.

- (Danno Iniziale) La morfina comincia il suo effetto e per 1 minuto il malvivente subisce una penalità di -4 a tutte le caratteristiche, poi passato questo lasso di tempo il TS Tempra viene ripetuto (notare la diminuzione della Costituzione per il TS).
- (Danno Secondario) L'uomo fallisce anche il secondo TS Tempra, e per ulteriori 60 secondi riesce solo ad eseguire azioni parziali che non richiedano alcuna concentrazione.

L'uomo è ormai indifeso, perso nei suoi deliri ed a completa disposizione di Lidda per 1 min.

Se il malvivente avesse superato il primo TS Tempra non sarebbe successo nulla per 1 minuto, poi avrebbe dovuto nuovamente superarlo per scampare definitivamente al pericolo;

Naturalmente se si supera il primo TS ma si fallisce il secondo (o viceversa) si dovranno considerare solamente le penalità alle caratteristiche descritte nel Danno Iniziale, per 1 min.