

# *Sommo Compendio*

## **Indice generale**

Introduzione.....	3
Capitolo 1: Regole della Creazione.....	4
Creazioni Mondane.....	4
Creazioni Alchemiche e Medicinali.....	6
Creazione di Oggetti Magici.....	6
Capitolo 2 - La Ricerca.....	7
Capitolo 3 - Costi di Mercato.....	8
Capitolo 4 – Le schede degli oggetti per Arte.....	9
Arte dell'Amanuense.....	9
Arte Culinaria .....	10
Arti Lussuose.....	11
Arte Sacra.....	12
Arte Silvana.....	13
Arte del Fabbro.....	15
Ingegneria.....	18
Alchimia e Specializzazioni.....	20
Artefice e Cerimonialista.....	22
Capitolo 5 – Le Risorse.....	23
Risorse Base.....	23
Capitolo 6 – Gli Oggetti Mondani.....	26
CIBI E ALCOLICI.....	26
OGGETTI FALSI.....	26
ARMI.....	26
ATTREZZI.....	27
TOMI E PERGAMENE.....	28
ARMATURE.....	28
SCUDI.....	29
VESTI SILVANE.....	29
OGGETTI LUSSUOSI.....	30
MEDICINALI.....	30
RITROVATI ALCHEMICI DI BASE.....	31
VELENI.....	31
RITROVATI ALCHEMICI ELEMENTALI.....	31
RITROVATI ALCHEMICI DI AMMALIAMENTO.....	32
INFUSI E DISTILLATI MISTICI.....	32
AMULETI E TALISMANI.....	32
POZIONI DA APOTEOSI.....	33
Pietra Filosofale: La pietra filosofale può essere usata successivamente per un singolo uso tra:.....	33
TRAPPOLE, CHIAVI, SERRATURE E SCRIGNI.....	33
TRAPPOLE A SCATTO.....	35

Trappole di Fattura Media.....	35
Trappole di Fattura Buona.....	35
Trappole di Fattura Ottima.....	35
Trappole di Fattura Superba.....	35
Trappole di Fattura Eccelsa.....	35
ZONE DI TRAPPOLE.....	35
TIPI DI ZONE DI TRAPPOLE.....	36
STENDARDO RELIQUIA.....	37
Capitolo 7 – Gli Oggetti Magici.....	39
OGGETTI DI ARTEFICE.....	39
OGGETTI VINCOLO CERIMONIALE.....	39
Capitolo 8 – Equipaggiamenti da Ingegnere e Artigliere.....	42
Macchine da Guerra.....	42
Catapulta.....	42
Ariete.....	43
Equipaggiamento Avanzato.....	43
Ariete Portatile.....	44
Mantelletto.....	44
Balestra.....	44
Arma da Fuoco.....	44
Capitolo 8 - Laboratorio alchemico del Sublimatore.....	45
Capitolo 9 – Le Malattie.....	46
Linee guida sulle malattie.....	46
MALATTIE PARTICOLARI.....	48
Capitolo 10 – Le Apoteosi.....	49
Capitolo 11 – Bestiario Servitori Magici.....	51
BESTIARIO COSTRUTTI.....	55

# Introduzione

## *Benvenuto.*

Quello che stai leggendo è il regolamento di supplemento per il Gioco di Ruolo dal Vivo Arcana Domine inerente a quelle parti di cui non è necessaria una conoscenza dettagliata da parte di tutti i giocatori.

La parte più ampia riguarda la creazione di oggetti, sia artigianali che magici nonché le spiegazioni per molti altri talenti la cui trattazione in dettaglio avrebbe reso il manuale base troppo voluminoso per una consultazione rapida.

Se è il primo documento sul gdr dal vivo che stai leggendo, fermati. Potresti in potenza giocare tutta la vita senza aver bisogno di questo tomo.

Per prima cosa leggi il **regolamento base "Arcana Domine In Sanguine"**, nei vari talenti troverai quando questo documento ti servirà. **Altri tomi che dovresti leggere prima di questo sono "Il Mondo di Arcana Domine" e la Guida di campagna.**

# Capitolo 1 - Regole della Creazione

## Alcune regole di massima valide per tutti gli oggetti

-Per creare un oggetto (o meglio, ottenere il cartellino che rappresenta l'oggetto creato) bisogna controllare sulla scheda relativa dell'arte usata 1) se si possiedono i talenti necessari. 2) e si possiedono risorse sufficienti da spendere. 3) Secondo quanto stabilito dallo staff un'azione infra-evento con cui si crea qualsiasi numero di oggetti fatte salve le regole delle singole arti (Es. Si può sempre creare un solo oggetto artigianale alla volta di fattura superba o superiore).

-La creazione degli oggetti va sempre da evento a evento, l'intenzione di crearli va comunicata allo staff e richiede un'azione intra-evento (si è una ripetizione per sottolineare che anche il miglior staff del mondo non vi legge nel pensiero).

-Gli oggetti permanenti artigianali possono essere incantati, una volta fatti gli oggetti non possono essere ne migliorati ne riciclati.

-Gli oggetti fatti con merci particolari sommano il loro bonus ordinario a un'ulteriore capacità, per essere efficaci devono essere metà delle merci impiegate (es. per avere una spada senza ingombro almeno metà delle risorse dovrà essere stellargento o salicepiuma). I bonus dei materiali non alterano la fattura dell'oggetto.

-Tutti gli oggetti se fatti per almeno in 50% in stellargento o salicepiuma non danno ingombro.

-I bonus dati da oggetti non si sommano mai, si usa sempre e solo il migliore

## Creazioni Mondane

Talenti: Ingegneria, Arte del fabbro, Arte culinaria, Arte Silvana, Arte dell'amanuense, Arti lussuose.

In questo capitolo verrà spiegato il funzionamento della creazione degli oggetti artigianali in A.D.I.S.

La prima cosa da sapere è che l'artigianato in AD si basa sulla fattura, cioè la qualità che gli oggetti possono avere. Gli oggetti di qualità media o inferiore sono considerati "economicamente irrilevanti" per lo più e quindi non viene ritenuto necessario regolare la loro creazione, chiunque può a livello background essere un fabbro che forgia pale, coltelli ferri di cavallo mediocri, non serve un talento. Gli oggetti economicamente rilevanti sono rappresentati da un cartellino che va abbinato a una controparte fisica e che è talmente fatto bene da dare un qualche tipo di beneficio tangibile a livello regolistico.

Per creare un oggetto è sufficiente guardare la scheda dell'abilità di creazione relativa [Pagine da .... a...] e in base ai talenti posseduti decidere quale oggetto creare tra quelli in lista. Occorre però avere anche le risorse per la creazione! Soddisfatti i requisiti "talenti" e "risorse" sarà necessario effettuare un'azione intra-evento per avvisare lo staff del proprio desiderio di creare uno o più oggetti.

Quanti oggetti si possono fare: Qualsiasi numero di oggetti di buona od ottima fattura e solo uno di fattura superba o superiore. Inoltre gli oggetti superbi o superiori richiederanno una "rifinitura" durante il gioco.

**Rifinitura:** La rifinitura è un momento interpretativo in cui l'artigiano rifinisce durante il gioco un oggetto di fattura superba o superiore. La durata minima della rifinitura è di 5 minuti, può essere "a piacere" e richiedere solo un atto scenico, oppure avere degli ulteriori requisiti come descritto nella scheda dell'arte o nel progetto. Ad esempio una rifinitura potrebbe stabilire un luogo specifico, modo di rifinitura, momento della giornata, temprarla col sangue ecc. Ecc.)

**Arte del fabbro:** tutti gli oggetti fatti con arte del fabbro devono essere almeno per un 50% in metallo o metalli rari

**Arte silvana:** tutti gli oggetti devono essere fatti per almeno un 50% in legno o cuoio (o relative versioni rare) a meno che non sia specificato diversamente.

Esistono 5 livelli di fattura diversi:

Buona Fattura: L'opera del miglior fabbro dei dintorni, gli stivali fatti da un calzolaio esperto.

Ottima Fattura: L'opera di un maestro artigiano.

Superba fattura: l'opera di un artista equivalente a Cimabue.

Eccelsa Fattura: L'opera di un artista la cui fama è destinata a restare nella storia ben oltre la morte.

Leggendaria Fattura: Un'opera tanto unica e straordinaria da essere entrata nelle leggende o nelle favole, persone di tutto il mondo ne hanno probabilmente sentito parlare. Il David di Donatello, La Gioconda di Leonardo da Vinci.

Tutti gli oggetti che hanno una fattura sono rappresentati da un cartellino oggetto. Tutti gli oggetti senza cartellino sono considerati oggetti quotidiani.

*Esempio: una spada non cartellinata può considerarsi una normalissima spada, non lavorata, magari scheggiata e non messa a posto dovutamente.*

*Una spada anche solo di buona fattura è una spada fatta con dedizione da un fabbro, elegante, bilanciata, che ha un minimo di lavorazione alle sue spalle.*

La creazione degli oggetti in AD segue sempre la seguente regola (a meno che non sia specificata altra regola nell'evento): **Ogni oggetto va creato tra un evento ed un altro. Solo gli oggetti di fattura Superba e superiore vanno creati in gioco. Di questi però, può esserne creato solo uno in un live.**

#### **Creare oggetti di Buona e Ottima Fattura**

Per creare oggetti di Buona e Ottima fattura, basta iscriversi all'evento con l'azione economica: Creazione Oggetti tramite <nomi dei talenti usati per creare oggetti>.

Al momento dell'iscrizione al live si consegnano in segreteria i materiali al master predisposto per ricevere i cartellini creati.

#### **Creare oggetti di Superba ed Eccelsa Fattura**

Per creare oggetti di queste fatture bisogna procedere ugualmente come indicato sopra, però il cartellino creato risulta valido solo dopo essere stato creato in gioco con un rito di creazione. Si ricorda che è possibile creare solo un oggetto a live di fattura Superba o Eccelsa. Gli oggetti di Eccelsa fattura sono creabili solo con un'apoteosi di creazione.

#### **Creare oggetti di leggendaria fattura**

Per creare un oggetto leggendario serve un componente leggendario per ogni punto fattura superiore a eccelsa oltre ad eventuali altri costi. L'artigiano potrebbe anche compiere una ricerca per creare un oggetto unico.

Possono essere creati solo da personaggi con un tipo di apoteosi artigianale.

#### **Punti Fattura e Oggetti misti**

Come detto prima ogni fattura vale un punto. E' possibile salire di fattura riunendo i bonus di oggetti di fattura inferiore. In ordine i punti fattura sono:

- Buona Fattura: 1 punto
- Ottima Fattura: 2 punti
- Superba Fattura: 3 punti
- Eccelsa Fattura: 4 punti
- Leggendaria Fattura: 5+ punti

Per poter creare un oggetto di una qualsiasi fattura, bisogna poter eguagliare il suo punteggio di fattura.

E' possibile, poi, creare oggetti misti, cioè che comprendono bonus da diverse arti. Come prerequisito c'è il solo possedere le arti necessarie (ed i materiali) utili a crearli e che siano oggetti permanenti.

*Esempio: voglio creare un pugnale di ottima fattura: lo posso fare creando un pugnale di buona fattura (1 punto), intarsiato d'argento che lo rende evocativo (1 punto). La somma di questi due bonus, dati uno da arte del fabbro e uno da arti lussuose, mi darà un oggetto di ottima fattura, ma dovrò soddisfare i requisiti per creare un oggetto ottimo in entrambe le arti..*

### **Nota sul livello di fattura**

Il livello di fattura è una caratteristica primariamente degli oggetti artigianali, non viene riportato per gli oggetti magici o per medicinali e ritrovati alchemici.

Per "ricorrenza di stile" anche nel caso degli oggetti magici e dei ritualiviene fatto riferimento alla fattura, ma questa non viene riportata su oggetti e rituali.

### **Incantare gli oggetti**

E' sempre possibile incantare gli oggetti artigianali con poteri magici, non è mai possibile però migliorare un oggetto artigianale, oppure incantare con nuovi effetti un oggetto magico.

## ***Creazioni Alchemiche e Medicinali***

Sia l'alchimia che la medicina si basano sui reagenti, ossia oggetti che contengono quella che viene definita "l'essenza". Questi vengono trattati in vari modi per estrarre l'essenza e distillarla, farla fermentare, alterare, sublimare in modo da ottenere il prodotto desiderato.

I medici possono usare come reagenti soltanto le erbe. Cose come lo zolfo o il mercurio risultano inutili ai medici. Un medico-alchimista può fare medicinali con tutti i tipi di reagenti senza problemi

Esistono dei reagenti che contengono un tipo di essenza più pura, stagionata, definita quintessenza. Il talento sublimatore consente di usarli come 5 reagenti essenza.

Come per gli oggetti artigianali, bisogna anzitutto soddisfare i requisiti presenti nella scheda a pag. [?]

**Assuefazione:** alcune sostanze alchemiche o medicinali causano lo svantaggio assuefazione in modo permanente e al contempo ne bloccano gli effetti fino all'alba successiva.

## ***Creazione di Oggetti Magici***

**La fattura degli oggetti magici non viene riportata sui cartellini, MAI, se l' oggetto non ha una fattura artigianale non viene riportata alcuna fattura e si considera che sia un oggetto mediocre a livello mondano.**

A differenza degli altri tipi di artigianato la varietà degli oggetti magici è infinita, ma ci sono anche infinite tecniche per crearli. La magia è una via In questo capitolo esporremo le regole per creare gli oggetti più comuni.

Per creare gli oggetti più rari e particolari è necessario ottenere le conoscenze necessarie sviluppandole in gioco o leggendo pergame o grazie a privilegi di compagnia/fazione/organizzazione.

Tutti gli oggetti magici creati con cerimonialista sono tali perché vi è vincolato uno spirito, quindi tutti anno D.C.A. legata a una sfera e richiedono un certo livello magico per essere controllati (per dirla in termini emplici c'è una creaturina dentro tutti gli oggetti magici che vanno "convinti" a collaborare come solo un mago sa fare).

Gli oggetti magici creati con artefice sono meno potenti ma più controllabili di quelli creati con cerimonialista, le loro caratteristiche sono tali da consentire all'incantatore di manipolare in modo alternativo le energie magiche.

I bonus degli oggetti magici possono essere posti su oggetti artigianali senza problemi, la fattura riportata sarà sempre quella dell' oggetto artigianale.

Gli oggetti magici devono sempre essere approvati (poché potenzialmente sempre diversi) quindi è bene mandare con adeguato anticipo la richiesta di creazione.

## Capitolo 2 - La Ricerca

La ricerca è l'atto di poter sperimentare e scoprire nuove forme di cerimoniali, nuovi oggetti artigianali, cure per le malattie e altro ancora.

Il primo punto per poter compiere la propria ricerca in un ambito (artigianale, magico, medico, ecc.) è soddisfare i requisiti. I talenti di requisito per poter compiere una ricerca sono:

- **Artista:** consente di poter ricercare oggetti di fattura superba o superiore con i talenti di arte che conosci;
- **Ritualista:** consente di poter ricercare in campo rituale, cerimoniale e ricercare nuovi oggetti magici;
- **Sublimatore:** consente di poter fare ricerche in campo alchemico;
- **Artefice:** consente di poter ricercare nuovi oggetti magici, costruiti e (se previste) nuove strutture magiche;
- **Medicina II:** consente di poter ricercare nuove cure alle malattie.

Non servono tutti i requisiti per poter fare una ricerca ma solo i talenti di requisito adatti al proprio ambito interessato.

Contattate poi lo staff il quale, in base alla vostra idea, potrà consentirvi o meno di intraprendere la data ricerca e, nel caso positivo, vi dirà come fare.

La ricerca sarà definita in "passi" ossia la successione delle cose da fare per completarla.

Il numero base di passi è 3 i quali, in base alla difficoltà della ricerca, potrebbero variare.

Ci sono diversi modi per poter ridurre i passi da fare per completare la ricerca.

Esempi di passi:

- Ottenere l'aiuto di un'amanuense per scrivere una pergamena e ottenere il materiale per scriverla;
- Tentare di fare ciò che si desidera e fallire platealmente;
- Far usare a qualcuno una versione difettata dell'oggetto da ricercare, seguendone le vicende;
- Studiare un qualche materiale "distruggendolo";
- Investire un certo ammontare di monete (non altro) nella ricerca a fondo perduto
- Sperimentare assieme ad alcuni assistenti sapendo che si subiranno sfortune casuali;
- Cercare il nome segreto di una creatura magica;
- Trovare i resti di un'antica arma.

Compiuta la ricerca verrà dato un riconoscimento al personaggio. Questo può essere una pergamena, un privilegio che si aggiunge a quelli di un gruppo a scelta di un ricercatore o un "segno" registrato sulla scheda del personaggio.

La prima pergamena della ricerca viene data al personaggio anche se non ha Arte dell'Amanuense. Se il personaggio volesse duplicare la ricetta della ricerca deve farla copiare ad un amanuense.

# Capitolo 3 - Costi di Mercato

## Valore di Mercato e Rarità

Un piccolo trattato di economia virtuale.

Le risorse hanno un valore fisso, è una semplificazione dovuta al fatto che il mondo di gioco... non esiste e servono dei punti di riferimento o non si sa dare un valore a cose che per i personaggi dovrebbero avere un valore ovvio. Cosa rappresenta questo valore? Rappresenta il valore minimo a cui viene venduta una data merce a un professionista. L'alchimista che paga una vecchina perché gli porti regolarmente alcune erbe, il fabbro che ha un accordo con un mercante o una miniera di ferro e così via. Un reagente essenza vale 2? La vecchina tendenzialmente riceverà 2 Pr a erba e il mercante 4 pr a pepita di ferro di buona qualità.

Ovviamente l'alchimista potrebbe sottopagare la vecchina (che tanto trova le erbe andando a funghi) e pagarla solo 1 pr, oppure il fabbro potrebbe andare direttamente dai minatori a rifornirsi di metallo evitando ogni intermediario.

Allo stesso modo, se qualcuno compra un reagente in un mercato al dettaglio o del sale da uno speciale al dettaglio, la spesa sarà superiore a quella del professionista che si premura di avere costanti rifornimenti al miglior prezzo (garantendo al contempo un reddito fisso ai fornitori).

I valori dei prodotti sono ottenuti moltiplicando il valore delle risorse per la fattura e le difficoltà implicite nel creare l'oggetto. Questo valore è pensato per i casi in cui un PNG vende un oggetto, per evitare che (non avendo avuto alcuna difficoltà a ottenere l'oggetto) questi faccia concorrenza sleale ai PG. I valori ottenuti sono relativamente alti, ma va bene, perché avvantaggiano i personaggi che creano rispetto ai PNG.

Moltiplicatori:

- Talenti richiesti +1

-Complicazioni: +1 se è un oggetto a quantitativo prodotto limitato (superba o più) o altre complicazioni "non troppo impegnative", +10 se le complicazioni sono certe (non un rischio, ma c'è una garanzia di problemi, ad esempio nel caso della spada delle ere lucenti).

Questo serve solo per i PNG (che ricevendo gli oggetti dai master senza problemi non hanno indici pratici per valutare quanto deve valere un oggetto), i PG possono ignorare e vendere al prezzo che preferiscono.



# Capitolo 4 - Schede Oggetti per Arte

## Arte dell'Amanuense

### Livelli di Fattura:

**Buona Fattura:** Arte dell'Amanuense

**Ottima Fattura:** Arte dell'Amanuense + Maestro

**Superba Fattura:** Arte dell'Amanuense + Maestro + Artista

**Eccelsa Fattura:** Arte dell'Amanuense + Maestro + Artista + Apoteosi Artigianale

L'arte dell'amanuense è l'arte che consente di riprodurre tutto ciò che è scritto e di creare nuove composizioni. Può comprendere anche il disegno.

### Copiatura:

**Arte dell' amanuense:** L'amanuense può copiare qualsiasi testo riesca a leggere, ignorandone la fattura.

**Arte dell' amanuense + maestro:** L'amanuense può copiare anche testi che non è in grado di leggere se ha il contributo di chi può leggerli.

**Arte dell' amanuense + maestro + artista:** L'amanuense può copiare anche testi che non è in grado di leggere.

**Arte dell' amanuense + maestro + artista + apoteosi creazione:** Puoi creare nuovi testi che danno accesso a talenti tuoi o di contributori, puoi copiare testi di qualunque genere ignorando eventuali requisiti

### Creazione nuovi testi:

**Arte dell' amanuense:** l'amanuense può creare oggetti di Buona fattura

**Arte dell' amanuense + maestro:** l'amanuense può creare oggetti di Ottima fattura

**Arte dell' amanuense + maestro + artista:** l'amanuense può creare oggetti di Superba fattura

**Arte dell' amanuense + maestro + artista + apoteosi creazione:** l'amanuense può creare oggetti di Eccelsa fattura

**Ricorda:** Almeno 50% delle Risorse usate con quest'arte devono essere cuoio o tessuti.

Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Pergamena cerimoniale	Buona	1 Risorsa rara	
Pergamena rituale	Buona	2 Risorse rare	
Pergamena con benefici in gioco ( es. Ricetta cucina medicinale, segreti di creazione arma magica o altro)	[speciale] Deve essere in grado di fare la ricerca chi ti fa creare la pergamena.	2 Risorse rare	Per crearla devi aver fatto la plot di ricerca apposita o collaborare con qualcuno che l'ha fatta.
Pergamena generica	Buona	1 cuoio o tessuto	
Trivio illustrato	Ottima	2 Risorse comuni	
Summa dell'erborista	Ottima	6 Risorse comuni	Per crearlo serve l'assistenza di qualcuno con erboristeria o avere erboristeria.
Appunti di ricerca	Ottima	3 Risorse comuni	
Glossario [razza + cultura]	Superba	8 Risorse comuni	Avere accesso alle conoscenze della relativa razza/cultura (tipicamente l'aiuto di un membro della tal razza/cultura).
Opera artistica	Superba	Per creare: numero variabile di Risorse cuoio, pelli e inchistri rare. Per copiare, come di consueto.	Richiede una plot di ricerca per trovare l'ispirazione o il materiale da trattare nel componimento.
Manuale (tomo che da accesso a talenti)	Ottima	Talento base: 6 Risorse, talento non base raro: 8 Risorse, talento raro: 15 . Tipo Risorse: cuoio, pelli o olio nero	L'amanuense deve possedere i talenti
Compendio (da accesso e consente di dare accesso ai talenti)	Superba	Talento base: 8 Risorse, talento non base raro 16 Risorse , talento raro: 25 Risorse. Tipo Risorse cuoio, pelli o olio nero	L'amanuense può trascrivere talenti di contributori dotati di Maestro.

## Arte Culinaria

Pietanze e Bevande creati con Arte Culinaria danno per la giornata un bonus sulla gloria pari al livello di fattura, quindi:

**Livelli di Fattura:**

**Buon Cibo (Arte Culinaria): +1 Gloria**

**Ottimo cibo (Arte Culinaria + Erboristeria): +2 Gloria**

**Superbo cibo (Arte Culinaria + Erboristeria + Artigianato + Maestro): +3 Gloria**

**Eccelso Cibo (Arte Culinaria + Erboristeria + Artigianato + Maestro + Apoteosi Artigianato): +4 Gloria**

**I Cibi Leggendarî richiedono ingredienti rari in ogni caso**

Pietanze e Bevande			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Pietanze e Bevande	Qualsiasi	3 ingredienti di cui almeno 1 pari o superiore alla fattura del piatto. Gli altri al massimo di 1 fattura inferiore al piatto	Vengono fatti tutti infra-live
Cucina Medica	Superba o più	Serve Ricetta apposita	<i>Speciale:</i> serve Ricetta apposita Concedono benefici assimilabili a pozioni e medicinali
Cucina da Campo	Superba o più	Serve Ricetta apposita	<i>Speciale:</i> serve Ricetta apposita Possono essere fatte in gioco chiamando un master

# Arti Lussuose

## Livelli di Fattura:

**Buona Fattura:** Arti Lussuose

**Ottima Fattura:** Arti Lussuose + Maestro

**Superba Fattura:** Arti Lussuose + Maestro + Artista

**Eccelsa Fattura:** Arti Lussuose + Maestro + Artista + Apoteosi Artigianale

Armi			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Arma piccola d'argento	Buona	1 pepita d'argento + 1 legno	
Ornamenti			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Ornamento Buono	Buona	1 gemma oppure 1 pepita d'oro	
Ornamento Ottimo	Ottima	1 gemma + 1 pepita d'oro oppure 6 tessuti pregiati	La gemma deve essere di valore minimo di 5 MO
Ornamento Superbo	Superba	2 pepite d'oro oppure 2 tessuti pregiati e 1 zaffiro oppure 2 trofei leggendari	<i>Rifinitura:</i> a piacere
Ornamento Eccelso	Eccelsa	1 diamante oppure 3 trofei leggendari e 4 pepite d'oro oppure 6 tessuti pregiati	<i>Rifinitura:</i> a piacere
Oggetti d'argento puro			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Oggetto d'argento puro buono	Buona	1 pepita d'argento + 1 legno	
Oggetto d'argento puro ottimo	Ottima	3 pepite d'argento + 1 Risorsa comune	
Oggetto d'argento puro superbo	Superba	3 pepite d'argento + 1 legno + 1 gemma	La gemma deve essere di valore minimo di 10 MO <i>Rifinitura:</i> a piacere
Oggetto d'argento puro eccelso	Eccelsa	3 pepite d'argento + 1 legno + 1 zaffiro	<i>Rifinitura:</i> a piacere
Oggetti Simbolici			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Oggetto Simbolico o Stendardo Reliquia	Superba	24 Risorse rare adeguate	<i>Rifinitura:</i> cerimonia pubblica dove tutti i partecipanti devono rientrare nelle categorie scritte nell'oggetto

## Arte Sacra

### Livelli di Fattura:

**Buona Fattura:** Arte Sacra

**Ottima Fattura:** Arte Sacra

**Superba Fattura:** Arte Sacra + Maestro

**Eccelsa Fattura:** Arte Sacra + Maestro

L'artista sacro non può creare oggetti superiori alla qualità Eccelsa.

Eccelle però nella capacità di creare alcuni distillati alchemici particolari, amuleti e talismani.

Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Acqua d'argento	Buona	1 pepita d'argento per 5 dosi da pugnale oppure per 2 dosi per arma ad una mano	
Olio Consacrato	Buona	5 Reagenti e una stilla (oppure oggetto equivalente) per 1 dose da pugnale, + 1 fiore arcano per 1 dose per arma ad una mano	
Amuleto	Ottima	2 Risorse comuni + 1 reagente	
Talismano	Ottima	6 Risorse comuni + 3 Reagenti	
Amuleto	Superba	1 argento oppure 1 piombo purpureo	Segnare con quale dei due materiali è fatto l'amuleto
Talismano	Superba	4 Risorse rare + 1 Reagente quintessenza	

# Arte Silvana

## Livelli di Fattura:

**Buona Fattura:** Arte Silvana

**Ottima Fattura:** Arte Silvana + Maestro

**Superba Fattura:** Arte Silvana + Maestro + Artista

**Eccelsa Fattura:** Arte Silvana + Maestro + Artista + Apoteosi Artigianale

**Ricorda:** tutti gli oggetti creati con Arte Silvana devono contenere almeno il 50% tra legno e cuoio.

Armi			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Arma doppia	Buona	9 Risorse	
Arco	Buona	2 Risorse	
Arma doppia	Ottima	12 Risorse	
Arco	Ottima	3 Risorse	
Arco "Preciso"	Superba	12 Risorse di cui 50% legni rari (salicepiuma, querciascura o noce lunare), almeno 1 tra seta, tela di ragno o pelle di bestia mitica, il resto legno oppure ossa possenti	<i>Rifinitura:</i> Deve essere rifinito in una radura alberata
Arco "Implacabile"	Eccelsa	12 Risorse rare di cui almeno 50% legni rari (salicepiuma, querciascura o noce lunare) + 1 pelle di bestia mitica + 8 Reagenti	<i>Rifinitura:</i> Deve essere creato in una zona rituale legata alla natura o all'egomanzia
Armature			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Armatura di Cuoio	Buona	4 Risorse	
Armatura Composita	Buona	6 Risorse	
Armatura di Cuoio	Ottima	8 Risorse	
Armatura Composita	Ottima	12 Risorse	
Scudi			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Buon Scudo	Buona	5 Risorse	
Ottimo Scudo	Ottima	12 Risorse	
Scudo "Scaglia di Drago"	Superba	6 Risorse rare adeguate + 2 olii ignifughi	<i>Rifinitura:</i> a piacere
Scudo ""Manto del Nord"	Superba	6 Risorse rare adeguate + 2 olii antigelo	<i>Rifinitura:</i> a piacere
Scudo "Eterno"	Superba	40 Risorse di cui almeno 50% arcanite o acciaio damascato	<i>Rifinitura:</i> a piacere
Scudo del Gorgo	Eccelsa	3 fiori arcani + 2 pepite d'argento + 25 Risorse rare	<i>Rifinitura:</i> a piacere
Attrezzi			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Cote (Attrezzo monouso)	Buona	1 Risorsa	Va fatto interamente con Risorsa pietra
Corda con Rampino (Attrezzo permanente)	Ottima	4 Risorse	
Medicamenti d'emergenza (Attrezzo permanente)	Ottima	4 Risorse	

<b>Vesti Silvane</b>			
<b>Nome Oggetto</b>	<b>Fattura</b>	<b>Costo</b>	<b>Note</b>
Guanti della Salda Presa	Ottima	6 Risorse	
Ottimi Stivali	Ottima	6 Risorse	
Veste "mimetica"	Superba	3 tessuti rari o pelli rare + 6 olii neri	<i>Rifinitura</i> : a piacere
Stivali da Montagna	Superba	12 Risorse di cui almeno 1 pelle di bestia Leggendaria	<i>Rifinitura</i> : a piacere
Guanti da Duello	Superba	12 Risorse di cui almeno 1 pelle di bestia Leggendaria	<i>Rifinitura</i> : a piacere
Vesti "Impregnate"	Superba	3 tessuti rari adeguati + 10 Reagenti	<i>Rifinitura</i> : a piacere
Mantello d'Ombra	Eccelsa	5 tessuti rari + 3 mandragore	<i>Rifinitura</i> : a piacere

# Arte del Fabbro

## Livelli di Fattura:

**Buona Fattura:** Arte del Fabbro

**Ottima Fattura:** Arte del Fabbro + Maestro

**Superba Fattura:** Arte del Fabbro + Maestro + Artista

**Eccelsa Fattura:** Arte del Fabbro + Maestro + Artista + Apoteosi Artigianale

**Ricorda:** Tutti gli oggetti fatti con Arte del Fabbro devono contenere almeno il 50% di metallo.

Armi			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Arma piccola d'argento	Buona	1 pepita d'argento + 1 legno	
Arma da corpo a corpo piccola	Buona	2 Risorse	
Arma ad una mano	Buona	6 Risorse	
Arma grande/doppia	Buona	9 Risorse	
Armi da lancio	Buona	2 Risorse	
Arma da corpo a corpo piccola	Ottima	3 Risorse	
Arma ad una mano	Ottima	9 Risorse	
Arma grande/doppia	Ottima	12 Risorse	
Armi da lancio	Ottima	5 Risorse	
Misericordia	Superba	2 pepite di arcanite e deve essere temprato nel bacio di dama nera o nel succo di 2 mandragore	<u>Rifinitura:</u> deve essere temprato nel bacio di dama nera o nel succo delle 2 mandragore in gioco
Scure da Carnefice	Superba	20 Risorse di cui 50% devono essere Risorse rare	<u>Rifinitura:</u> deve essere temprata in un luogo di morte
Arma "Argentea"	Superba	Costa quanto le Risorse di un'arma di Ottima fattura divise così: 2/4 di acciaio damascato + 1/4 di pepite d'argento + 1/4 di zaffiro oppure stellargento oppure giada + 1 corno incantato (le armi non possono contenere piombo purpureo)	Le armi piccole hanno almeno 5 Risorse. <u>Rifinitura:</u> L'arma deve essere temprata nel sangue dell'artigiano e di un guaritore o sacerdote che prende parte alla cerimonia. Entrambi si ritroveranno sfiniti fino all'alba successiva.
Armi in piombo purpureo	Superba	Costa quanto le Risorse di un'arma di Ottima fattura di cui almeno 50% piombo purpureo (non è possibile usare stellargento)	<u>Rifinitura:</u> in gioco deve essere interpretato l'atto di purificazione del piombo purpureo in modo solenne o si rischia di diventare mutanti o folli
Arma "Pesante"	Superba	Doppie Risorse rispetto un'arma di Ottima fattura (non si può usare stellargento)	<u>Rifinitura:</u> a piacere
Arma "Titanica"	Superba	20 pezzi di arcanite o querciascura	Solo arma grande o doppia. <u>Rifinitura:</u> a piacere
Arma "Invernale"	Superba	Risorse rare quanto un'arma di Ottima fattura + 2 pietre arcane + 4 Reagenti tra loto nero e occhio acuto + 1 zaffiro	<u>Rifinitura:</u> va rifinita al tramonto
Arma "dell'Alba Rovente"	Superba	Risorse rare quanto un'arma di Ottima fattura + 2 pietre arcane + 4 Reagenti tra salnitro e interiora di troll + 2 rubini	<u>Rifinitura:</u> va rifinita in gioco quando il sole risplende
Armi in piombo purpureo	Eccelsa	Risorse quanto un'arma di Ottima fattura divise così: 50% Risorse rare + 50% piombo purpureo	<u>Rifinitura:</u> in gioco deve essere interpretato l'atto di purificazione del piombo purpureo in modo solenne (non ci sono gli svantaggi come nella fattura Superba)
Arma da taglio "Lacerante"	Eccelsa	Risorse quanto un'arma di Ottima fattura così composte: 1 diamante + arcanite e/o stellargento	<u>Rifinitura:</u> deve essere temprata con martellate da qualcuno con forza straordinaria o spaccapietre
Arma "Spaccacrani"	Eccelsa	20 pepite di arcanite oppure querciascura + 1 diamante	<u>Rifinitura:</u> deve essere temprata con martellate da qualcuno con forza straordinaria o spaccapietre
Arma "della Forgia"	Eccelsa	Risorse come un'arma di Ottima fattura + 3	<u>Rifinitura:</u> il fabbro temprava l'arma con il suo

		trofei leggendarî oppure corpi di nemici sconfitti in giornata (nel caso va bene il sangue di 3 nemici)	sangue, con quello del guerriero a cui è destinata e dei nemici sconfitti. Forgiata l'arma i due resteranno sfiniti fino a fine live
Arma delle Ere Lucenti	Eccelsa	Viene forgiata in una lega fatta in parti uguali di arcanite e pietre arcane. Ci vanno incastonate al suo interno 3 gemme: 1 diamante + 1 zaffiro + 1 rubino. Nella forgiatura vengono bruciati 4 legni rari + 6 Reagenti. Nella creazione 1 attrezzo da fabbro superbo verrà distrutto	<u>Rifinitura</u> : il fabbro forgia l'arma temprandola con il proprio sangue e quello di un sacerdote ed enumerando un'infinita lista di nomi di valorosi morti nella Guerra delle Ere alla fine un sacerdote di Lex, di Gaia, di Wulfen o del Dio Sole la benedice affinché sia implacabile contro le razze corrotte. Finito il procedimento sia il sacerdote che il fabbro vanno in coma per una settimana
Arma delle Ere Oscure	Eccelsa	Viene forgiata in una lega formata al 50% da piombo purpureo e 50% arcanite. Servono 10 Reagenti tra: mandragora (1 è indispensabile), ossa possenti, polvere di morto e corno incantato in dosi variabili. Vanno incastonate al suo interno 8 gemme di almeno 3 tipi diversi. Nella creazione 1 attrezzo da fabbro superbo verrà distrutto	<u>Rifinitura</u> : Viene temprata con sangue di demone o di fomori che morirà nel processo di forgiatura (se evocato il demone non sarà rievocabile nell'evento e l'evocatore si ritroverà con zero livelli in demonologia per lo stesso periodo). Il forgiatore deve avere il caos in sé (mutato, fomori, demone o demonologo) e recitare formule oscure mentre la forgia
Armature			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Armatura Composita	Buona	6 Risorse	
Armatura di Metallo	Buona	6 Risorse	
Armatura Composita	Ottima	12 Risorse	
Armatura di Metallo	Ottima	12 Risorse	
Armatura "Argentea"	Superba	4 pepite d'argento + 10 metalli rari	<u>Rifinitura</u> : l'armatura viene forgiata con capelli di donna pura e acqua consacrata da un sacerdote che, presente, benedica l'acqua. La donna dovrà truccarsi da "pelata" per il resto dell'evento
Armatura in Piombo Purpureo	Superba	12 Risorse di cui almeno 50% piombo purpureo (non è possibile usare stellargento)	<u>Rifinitura</u> : in gioco deve essere interpretato l'atto di purificazione del piombo purpureo in modo solenne o si rischia di diventare mutanti o folli
Armatura Granitica	Eccelsa	15 pepite d'arcanite	<u>Rifinitura</u> : a piacere
Armatura in Piombo Purpureo	Eccelsa	12 Risorse di cui almeno 50% piombo purpureo (non è possibile usare stellargento)	<u>Rifinitura</u> : in gioco deve essere interpretato l'atto di purificazione del piombo purpureo in modo solenne (non ci sono gli svantaggi come nella fattura Superba)
Scudi			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Buon Scudo	Buona	5 Risorse	
Ottimo Scudo	Ottima	12 Risorse	
Scudo "Scaglia di Drago"	Superba	6 Risorse adeguate + 2 olii ignifughi	<u>Rifinitura</u> : a piacere
Scudo ""Manto del Nord"	Superba	6 Risorse adeguate + 2 olii antigelo	<u>Rifinitura</u> : a piacere
Scudo "Eterno"	Superba	40 Risorse di cui almeno 50% arcanite o acciaio damascato	<u>Rifinitura</u> : a piacere
Scudo del Gorgo	Eccelsa	3 fiori arcani + 2 pepite d'argento + 25 Risorse rare	<u>Rifinitura</u> : a piacere
Attrezzi			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Attrezzo monouso	Buona	1 Risorsa	
Attrezzo permanente	Buona	2 Risorse	
Attrezzo monouso	Ottima	4 Risorse	
Attrezzo permanente	Ottima	4 Risorse	
Attrezzo monouso	Superba	2 Risorse rare	<u>Rifinitura</u> : a piacere



Attrezzo permanente	Superba	3 Risorse rare	<i>Rifinitura</i> : a piacere
Attrezzo monouso	Eccelsa	5 Risorse rare	<i>Rifinitura</i> : a piacere
Attrezzo permanente	Eccelsa	6 Risorse rare	<i>Rifinitura</i> : a piacere
Attrezzo permanente	Leggendaria	10 Risorse rare	<i>Rifinitura</i> : a piacere

## Ingegneria

L'ingegnere può usare un'arma avanzata (come la balestra) se ha i giusti talenti. Anche se l'ingegnere potrebbe usarne più d'una, a ogni evento può usarne una sola.

### Livelli di Fattura:

**Buona Fattura:** Ingegneria

**Ottima Fattura:** Ingegneria + Maestro

**Superba Fattura:** Ingegnere + Maestro+ Arte del Fabbro oppure Arte Silvana

**Eccelsa Fattura:** Ingegneria + Maestro + Arte del Fabbro oppure Arte Silvana + Artista

**Leggendaria Fattura:** Ingegneria + Maestro + Arte del Fabbro oppure Arte Silvana + Artista + Apoteosi Artigianale

Attrezzi di precisione, sonda, attrezzi da scasso, chiave universale.

Attrezzi			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Attrezzo monouso	Buona	1 Risorsa comune	
Attrezzo permanente		2 Risorsa comune	
Attrezzo monouso	Ottima	4 Risorsa comune	
Attrezzo permanente		4 Risorsa comune	
Attrezzo monouso	Superba	2 Risorse rare	
Attrezzo permanente		3 Risorse rare	
Attrezzo monouso	Eccelsa	5 risorse rare	
Attrezzo permanente		6 Risorse rare	
Attrezzo permanente	Leggendaria	10 Risorse rare	

La fattura da riportare è quella dello scrigno/porta e basta, non è necessario riportare la fattura delle trappole.

Trappole, Serrature, Porte e Scrigni			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Serratura mediocre	Media	Nulla	<i>Speciale:</i> non costa nulla, tutte le serrature devono essere abbinata a una porta o uno scrigno
Serratura	Buona	1 metallo	<i>Speciale:</i> tutte le serrature devono essere abbinata a una porta o uno scrigno
Serratura	Ottima	2 metallo	<i>Speciale:</i> tutte le serrature devono essere abbinata a una porta o uno scrigno
Serratura	Superba	1 metallo raro	<i>Speciale:</i> tutte le serrature devono essere abbinata a una porta o uno scrigno
Serratura	Eccelsa	2 metalli rari +1 Risorsa qualsiasi rara	<i>Speciale:</i> tutte le serrature devono essere abbinata a una porta o uno scrigno
Serratura	Leggendaria	5 Risorse rare	<i>Speciale:</i> tutte le serrature devono essere abbinata a una porta o uno scrigno
Porta o scrigno	Media	2 Risorse	
Porta o scrigno	Buona	3 Risorse	
Porta o scrigno	Ottima	5 Risorse	
Porta o scrigno	Eccelsa	4 Risorse rare metallo o legno.	
Porta o scrigno	Superba	6 Risorse querciascura e arcanite.	
Porta o scrigno	Leggendaria	10 Risorse querciascura e arcanite e materiali mitici o leggendari.	
Scrigno o porta in piombo purpureo	+1 fattura	+2 pepite piombo purpureo	
Scrigno o porta d'argento e corno incantato	+1 fattura	+2 argento e 2 corno incantato	
Scrigno o porta in acciaio damascato	+1 fattura	+4 acciaio damascato	

Scrigno o porta in stellargento o salicepiuma	+1 fattura	+2 stellargento o salicepiuma	
Rinforzato	+1 fattura	+2 Arcanite o querciascura	
Trappola a scatto	Media	1	
Zona di trappole (Monouso)	Media	1 x area	
Trappola a scatto	Buona	2	
Zona di trappole (Monouso)	Buona	2 x area	
Trappola a scatto	Ottima	6	
Zona di trappole (Monouso)		6 x area	
Trappola a scatto	Superba	2 rare	
Zona di trappole (Monouso)		2 rare x area	
Trappola a scatto	Eccelsa	4 rare	
Zona di trappole (Monouso)		4 rare x area	
Trappola a scatto	Leggendaria	10 rare	
Zona di trappole (Monouso)		10 rare x area	

<b>Area zone di trappole</b>	<b>Moltiplicatore costo</b>
Passaggio: una porta o un varco obbligato	x1
Mura d'accampamento	x4
Stanza: i cartelli vanno messi su ogni singola entrata della stanza	x2
Corridoio: i cartelli vanno messi su ogni accesso al corridoio	+50%
Radura	x3
Area quadrata di 10x10 metri	x3
Foresta intera: Va fatto prima dell'inizio del live, ed è accettabile solo se si è possessori del territorio dell'evento.	Va fatta una richiesta allo staff

## Alchimia e Specializzazioni

Medicina I o Ammaliatore			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Unguento Lenitivo		1 Reagente	Creabile con solo Medicina I
Sali		1 Reagente	
Calmanti		1 Reagente	
Svegliamente		1 Reagente	
Antidolorifici		1 Reagente	
Droghe Leggere		1 Reagenti	
Droghe Pesanti		4 Reagenti	
Stimolanti		4 Reagenti	

Alchimia			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Infuso Depurante		2 Reagenti	
Olio della Guarigione		2 Reagenti	
Pozione della Curiosità		3 Reagenti	
Succo di Fiore Arcano		1 fiore arcano	
Vino da Battaglia		3 Reagenti	
Unguento da Lottatore		3 Reagenti	
Elisir del Caos		4 Reagenti	
Elisir da Battaglia		5 Reagenti	
Pozione di Lucidità Mentale		3 Reagenti	
Infuso di Fiore Arcano		2 fiori arcani + 1 pietra arcana + 5 Reagenti	

Alchimia + Tossine			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Bacio di Dama Nera		7 Reagenti per dose da pugnale, 14 Reagenti per dose da arma ad una mano	
Sangue dell'Ubbriaco		5 Reagenti per dose da pugnale, 10 Reagenti per dose da arma ad una mano	
Lama del Baro		7 Reagenti per dose da pugnale, 14 Reagenti per dose da arma ad una mano	
Polvere Soporifera		8 Reagenti	
Pozione della Mutazione		1 pietra arcana + 4 Reagenti di cui almeno 1 Reagente legato al caos, alla demonologia o ai fomori	
Polvere del Mercante		8 Reagenti	
Giudizio di Damocle [Nome Ricetta]		5 Reagenti + l'ingrediente per l'antidoto	<i>Speciale:</i> è sempre da ricetta perché esiste in numerose versioni. NON è inodore e insapore
Bitume Verde		6 Reagenti	
Bitume Bianco		8 Reagenti	

Alchimia + Elementalista			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Pozione di Robustezza		8 Reagenti	
Olio del [Elemento]		4 Reagenti	Dose da pugnale

Unguento Ignifugo		8 Reagenti	
Unguento Antigelo		8 Reagenti	
Unguento Basico		8 Reagenti	
Unguento Isolante		8 Reagenti	
Bitume Rosso		4 Reagenti	
Vetriolo Supremo		6 Reagenti	

Alchimia + Ammaliatore			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Pozione di Chiarezza Mentale		8 Reagenti	
Pozione d'Amore Minore		8 Reagenti	
Pozione del Valore		6 Reagenti	
Pozione dell'Insana Follia		6 Reagenti	
Balsamo Domabestie		4 Reagenti	

Distillazione e Infusione			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Infuso Arcano		2 pietre arcane + 5 Reagenti	
Estratto Arcano		1 pietra arcana + Reagente leggendario oppure parte di bestia mitica	
Oggetto Catalizzatore		1 parte di bestia mitica + 3 Reagenti + 2 agglomerati arcani	
Balsamo Miracoloso		8 Reagenti	
Gessetto dell'Evocazione		1 pietra arcana + 5 Reagenti	

Alchimia da Apoteosi			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Pozione "Frullato di Troll"		15 Reagenti di cui almeno 1 interiore di troll	
Pozione d'Amore Maggiore		15 Reagenti di cui almeno 1 cuore di qualsiasi tipo	
Pozione del Potere Infuso		10 Reagenti + parte corporea di bestia mitica	
Pozione di Illuminazione Mentale		15 Reagenti di cui almeno 1 incenso	
Pietra Filosofale		3 pietre arcane o stille + 1 corno incantato + 1 mandragora + 1 fiore arcano + 1 mercurio + 1 salnitro + 1 ossa possenti + 1 giada + 1 piombo purpureo	<i>Speciale:</i> per produrla serve un rituale e l'uso di una fonte di energia magica per ogni sfera magica (con l'invocazione della sfera in questione nel rituale)

## Artefice e Cerimonialista

Il cerimonialista crea oggetti magici vincolando gli spiriti agli oggetti o creando degli effetti magici simili a spiriti vincolati. Apprendendo il talento ritualista gli oggetti vincolati migliorano di qualità, perdendo difetti.

L'artefice, esperto nel creare costrutti animati magicamente sa creare alcuni oggetti minori, il suo metodo di creazione è più controllato ma meno potente e flessibile di quello del cerimonialista a parità di costo.

Essendo la magia un'arte molto varia e instabile non è dato conoscere come creare con esattezza gli oggetti superiori, occorre ottenere in gioco l'accesso a tali conoscenze o ricercarle. Si narra che certi artefici (soprattutto animanti e taumaturghi) riescano a creare oggetti magici viventi.

La fattura non degli oggetti magici non viene riportata sui cartellini (se ve n'è riportata una, è quella dell'oggetto artigianale che è stato incantato).

Oggetti Magici del Cerimonialista/Ritualista			
Nome Oggetto	Fattura (non riportare sul cartellino)	Costo	Note
Oggetto minore	Scarsa (cerimonialista)	3 stille	Non puoi sommare le fatture
Oggetto medio	Media (ritualista)	4 tra stille o pietre arcane o risorsa equivalente, una pepita d'oro e una gemma qualsiasi	Non puoi sommare le fatture
Oggetto del vincolo	variabile	Variabile, ma non costoso (di solito 1-16 pr).	Serve cerimoniale o rituale
Oggetto buono	buona (ritualista)	8 tra stille o pietre arcane o risorsa equivalente più una gemma da almeno 5 mo o un reagente leggendario	Non puoi sommare le fatture
Altri oggetti magici	Da ottima in su		Prevede pergamena o privilegio o ricerca e <b>rituale fatto in gioco di livello superiore alla fattura dell'oggetto.</b>

Nota: Tutti gli Oggetti Magici dell'Artefice sono fatti con sfera universale, anche se l'artefice non la possiede.

Oggetti Magici dell'Artefice			
Nome Oggetto	Fattura (non riportare sul cartellino)	Costo	Note
Bacchetta incantata	Scarsa	1 risorsa rara	Non puoi sommare le fatture
Bastone del flusso	media		Non puoi sommare le fatture
Bastone del potere	media		Non puoi sommare le fatture
Altri oggetti magici (non sono universali)	Da buona in su		Prevede pergamena o privilegio o ricerca
Nucleo del costrutto	variabile	Variabile	Serve accesso al progetto

# Capitolo 5 - Le Risorse

## Risorse Base

### MONETE

I valori in questo gioco medievaleggiante non devono essere precisi, il sapere i valori precisi può togliere gusto alla contrattazione, al mercanteggiare. Ma gestire certi aspetti organizzativi richiede che gli oggetti abbiano un valore univoco.

Il valore minimo nel regolamento è 1 moneta di rame piccola (detta Marinaro o soldo dell' elemosina)

Le 7 tipologie di monete sotto riportate sono basate sullo standard atlantideo di valutazione numismatica, nessun popolo usa tutti e sette i tipi e sono in ogni caso una semplificazione.

### MONETE

Non è possibile la loro creazione, non ingombrano

(GO)**Grosso d'Oro**: una moneta d'oro da 20 grammi, con uno di questi una persona ci campa tranquillamente 1 anno in modo dignitoso

(MO)**Moneta d'oro**: una moneta d'oro da 10 grammi, mantieni 1 anno a fatica 1 persona

(GA)**Grosso d'Argento**: una moneta d'argento da 20 grammi

(MA)**Moneta d'Argento**: una moneta d'argento da 10 grammi, 1 mese 1 persona

(GR) **Grosso di Rame**: moneta di rame da 20 grammi mantieni decentemente una persona 1 settimana

(MR)**Moneta di rame**: moneta di rame da 10 grammi, sufficiente per campare bene 1 giorno,

(PR)**Piccolo di rame**: moneta di rame da 5 grammi, sufficiente per un misero pasto/un boccale di birra/un quartino di vino/una zuppetta/una piccola bistecca e così via

	GO	MO	GA	MA	GR	MR	PR
GO	1	2	10	20	125	500	1000
MO		1	5	10	63	250	500
GA			1	2	13	50	100
MA				1		25	50
GR					1	4	8
MR						1	2
PR							1

### RISORSE GREZZE

Cosa sono le risorse grezze?

Per quanto concerne il mondo di Arcana Domine le risorse grezze sono tutte quelle risorse trovabili in gioco ed acquisibili solamente tramite appositi talenti.

Come posso recuperare le risorse grezze in gioco?

Per recuperare le risorse grezze è necessario possedere il talento riportato nel cartellino o la combinazione di più talenti e un po' di tempo di lavoro.

Requisiti e tempi di lavoro sono tutti riportati nel cartellino o nella segnalazione apposita.

Possibili esempi sono:

- Le vene minerarie che, solo con il talento "Lavoro Duro: Spaccapietre" possono essere estratte dalla roccia (ricavando quindi cartellini di buon metallo);
- Sostanze esotiche legate agli elementi che solamente avendo il talento "Elementalista" sono trattabili ed usabili;
- Strani ciuffi di erbe che solo con il talento "Erboristeria" sono raccogliibili, altrimenti se prese senza il talento possono far subire strani effetti sul malaugurato;
- Un dipinto rovinato dal tempo che solo con la combinazione di talenti "Arti Lussuose" e "Artista" è possibile risistemare oppure con le combinazioni di "Arte dell'Amanuense" e "Artista" è possibile ricopiare.

Ovviamente molteplici possono essere le combinazioni dei talenti richiesti in gioco per poter recuperare le risorse.

## GEMME

Da gemme grezze con Arti lussuose si ottengono le gemme col valore scritto sul cartellino

**Ossidiana: 1 MO**  
**Opale/Giada 2-4 MO**  
**Ametista: 5 -10 MO**  
**Smeraldo: 11-20 MO**  
**Rubino: 21-30 MO**  
**Zaffiro: 31-40 MO**  
**Diamante: 41-50 MO**

Le gemme hanno un valore variabile in base a taglio, purezza e dimensione, e hanno tutte particolari proprietà che le rendono desiderate da incantatori e artigiani

## MERCI

Non è possibile la loro creazione, valgono 4 schegge al pezzo, servono per creare oggetti di ogni tipo. Rappresentano materiali comuni ma di qualità.

**Buon Metallo**

**Legno Pregiato**

**Buon Cuoio e Pelli**

**Olio nero**

**Pietra (che comprende il quarzo e altre pietre non preziose)**

Possono esistere versioni da 5 risorse (barra di ferro, fascina di legname, rotolo di cuoio o pelli, otre di olio nero, masso di pietra), danno ingombro 1 ma le risorse da cui sono composti vanno usate subito. Il valore di questi oggetti ben compatti è di 25-30 pr.

## MERCI FARLOCHE

**Pirite:** Se leggi il cartellino e non possiedi Arti in grado di utilizzare l'oro, artigianato o mercato nero subisci "Veritas inganno", sei convinto sia oro zecchino" Non può essere usata per creare nulla.

**Quarzite colorata o vetro colorato:** come la pirite ma per le gemme. Non può essere usata per creare nulla.

**Erbacce esotiche:** come la pirite ma per le gemme. Ma per le erbe. Non può essere usata per creare nulla.

## MERCI RARE

**Stellargento (metallo):** un lucente e leggero metallo che si narra venga dal cielo, gli oggetti in stellargento non danno ingombro (500 pr)

**Pelle a scaglie (cuoio):** per le armature in cuoio o cuoio borchiato da una ferita ulteriore (sommabile ad "arte silvana") (500 pr)

**Argento Puro:** Un metallo grigio, particolarmente lucente, Gli oggetti fatti con questo metallo possono usare il potenziamento "domine", essendo fragile però si può usare solo per armi piccole senza usare tecniche particolari od incantare l'oggetto in questione magici

Valore medio di una pepita: 2 MA/100 pr

**Oro Zecchino:** Un metallo giallo, particolarmente lucente, Gli oggetti fatti con questo nobile metallo possono dare bonus di gloria, ed è ottimo per fare oggetti arcani, ma è inutile per armi e armature, salvo al massimo, pregevoli decorazioni

Valore medio di una pepita 2 MO (1000 pr)

**Arcanite:** un metallo scuro e pesante, che una volta forgiato diviene indistruttibile (1000 pr)

**Piombo Purpureo:** Uno strano metallo scuro con disgustose venature violacee che sembrano mutare leggermente da un secondo all'altro, Gli oggetti anche non magici forgiati con questo metallo presentano imprevedibili caratteristiche, e possono rendere il possessore un mutante o modificarne la personalità. Rifinitura: chi lavora il piombo purpureo deve compiere un rituale di forgiatura, per purificare un minimo il piombo o rischia di diventare Mutante e Folle (PL con pesanti tare mentali, tipo odio verso la sua stessa razza o rifiuto di forgiare armi), Negli oggetti previsti nell'arte del fabbro tale purificazione è già prevista durante la rifinitura. Potrebbero esistere forgiatori che la evitano per qualche motivo, a loro rischio (500 p)

**Salicepiuma:** un legno durevole, leggero e incredibilmente elastico, gli oggetti di salicepiuma non danno ingombro (250 schegge)

**Querciascura:** una quercia il cui legno scurissimo è più duro del ferro (1000 schegge)

**Noce lunare:** un raro nocciolo bianco dalle foglie argentee che fruttifica una volta ogni 10 anni, gli oggetti fatti con questo noce danno il talento temporaneo duro a morire quando vengono portati (500 schegge)

**Acciaio Damascato:** una risorsa di acciaio damascato viene creata con 10 risorse metallo può essere usato per oggetti superbi ed eccelsi, ma aumenta i requisiti con una tra: +1 ingombro, forza straordinaria, portatore, robustezza 1 e spezzacatene, se l'arma già di suo ne richiederebbe uno, aggiungete uno dei malus. (50 schegge)

**Pelle di bestia leggendaria:** la pelle di un animale particolarmente grande e che forse aveva proprietà magiche (500 schegge)

**Pelle di bestia mitica:** la pelle di un unicorno o un'altra bestia mitica che non si è istantaneamente deteriorata al momento della morte perché è restata una parte dell'essenza della creatura all'interno. Ha sempre una qualità particolare che si somma ad altre possedute dall'oggetto. (1000 schegge)

**Tela di ragno leggendario, seta** (500 schegge)

**Trofeo leggendario:** parte rilevante del corpo di un potente avversario, tipicamente la testa di bestia potente o un grande guerriero (1000 schegge)

## INGREDIENTI

Per creare un piatto servono 3 ingredienti, tra cui almeno un ingrediente di livello equivalente al piatto che si va a fare.

**Ingrediente buono: vale 1 pr: (cereali, verdura)**

**Ingrediente ottimo: vale 2 pr (frutta e latticini, carne di capra o maiale)**

**Ingrediente superbo: vale 3 pr (mandorle, frutta candita, zucchero, carne di bovino o cavallo)**

**Ingrediente eccelso: vale 5 pr (sale, miele,)**

**Ingrediente leggendario: vale 30 pr (noce moscata, carni di animali unici o allevati in modo particolare )**

**STILLE** (non esiste mercato ma viene usato come punto di riferimento)

**Stilla d'animo: 200 pr**

**Stilla di una sfera: 150 pr**

## REAGENTI:

**Reagente essenza: vale 2 Pr**

**Reagente quintessenza : 25 Pr**



**Mercurio, salnitro:** valgono 1 reagente essenza . 2 pr

**Pietra arcana:** può essere usata da chi ha occultismo come stilla d'animo. vale 500 pr

**Componente infuso:** (equivale a una pietra arcana per un solo tipo di sfera): vale 250 pr

**Conglomerato infuso:** (equivale a 3 stille d'animo o di una sfera, se usato, quelle in eccesso vengono perse): vale 4000 pr

**Componente leggendario:** Oggetto praticamente unico indispensabile per alcuni rituali molto particolari.

#### **ERBE**

**Erbe curative:** stabilizzano il soggetto su cui sono usate e dopo 5 minuti gli fanno recuperare 1 Pf sulla locazione in cui sono state applicate

**Erba diavola:** se mangiata da duro a morire per tutto il giorno

**Erba pia:** lercio non ha effetto per tutto il giorno

**Erba digestiva:** hai il talento stomacaccio per tutto il giorno

**Erba del fato:** se la ingerisci appena vai in coma subisci un fatale, l'effetto dura fino alla fine del prossimo combattimento (si avete letto bene, serve per non farsi prendere prigionieri)

**Ortica feroce:** se spalmata su un arma da mischia i danni fisici diventano infetti e solo quelli

**Erba della veglia:** se mangiata per un giorno rende resistenti a sonno

**Menta argentea, incenso, fiore di rocca, loto nero, occhio acuto:** valgono 1 reagente essenza

**Oppio:** conta come 6 reagenti durante i rituali ma vale come un reagente normale per le pozioni

**Fiore arcano o tarassaco di zaffiro:** il fiore arcano, detto anche "tarassaco di zaffiro" ha proprietà legate all'assorbimento di energia magica che lo rendono dannoso in rituali magici che non riguardino l'egomanzia o l'aeromanzia

**Radice da Guerra:** Strappa il cartellino a inizio combattimento, puoi fare danno spacca. Ma finito il combattimento, perdi questa capacità e subisci un "sonno n" con effetto variabile tra 3 e 9 cambiante da pianta a pianta.

**Mandragora:** contano come tre reagenti per fare rituali e pozioni

#### **PARTI CORPOREE**

**Interiora di troll, ossa possenti, occhio acuto:** reagenti essenza liv.I.

**Corno incantato, icore del caos:** contano come tre reagenti essenza per fare rituali e pozioni

Polvere di stregone, polvere purificata di corno incantato: reagenti quintessenza liv.I

**Ghiandole velenifere:** vale 3 reagenti essenza per chi ha il talento Tossine.

#### **RISORSE RARE LOCALI**

Si narra da qualche parte esista un giacimento di stellargento corrotto da magia maligna, nero come la notte con cui si forgiavano armi capaci di uccidere le creature magiche, si narra che nelle terre governate da un qualche clan orchesco tramite alcuni strani funghi si possa produrre una droga potente e che non da assuefazione. Si narra perfino di giacimenti oscuri in cui poveri disperati estraggono una polvere mortifera. Si narra di piante dalle più strane proprietà..... leggende, racconti, favole o forse no?

# Capitolo 6 - Gli Oggetti Mondani

## **CIBI E ALCOLICI**

Cibi e bevande creati con arte culinaria danno per la giornata un bonus su gloria pari al livello di qualità.

Possedendo particolari ricette è possibile produrre alcolici e cibi con proprietà equivalenti a ritrovati alchemici benefici (ricette medicali).

Sempre possedendo adeguate ricette è possibile fare cucina da campo, ossia ricette che vengono fatte durante il gioco.

## **OGGETTI FALSI**

Non possono essere normalmente prodotti dai PG, causano Veritas inganno a chi ne legge il cartellino, convincendo la vittima che sono altro. Chi ha l'arte adatta, artista o mercato nero riconosce gli oggetti falsi per quello che sono.

## **ARMI**

### **Buona fattura**

**Arma piccola d'argento:** concede il potenziamento "Domine"

Per fare il pugnale d'argento serve una pepita d'argento e un legno.

**Armi da corpo a corpo:** fanno "colpo intenso", il potenziamento NON è sommabile a danni speciali di colui che usa l'arma

**Arco:** danno *perforante!*

### **Ottima fattura**

**Armi da corpo a corpo:** aggiungono il potenziamento "intenso" a qualunque danno o effetto non numerico il PG infligga in corpo a corpo.

**Arco:** resistenza a *Goffaggine!* Quando viene incoccata la freccia

### **Superba fattura**

**Misericordia:** Pugnale che causa "Fatale" per usarlo serve avere l'abilità "pronto soccorso"

**Scure da carnefice:** un ascia a due mani che fa fatale

**Arma "argentea":** un arma trafilata d'argento sui bordi, consente di usare il potenziamento "domine" o "intenso"

Per usarla non devi subire alcuna conseguenza da esorcismo o domine.

**Armi in piombo purpureo:** gli oggetti in piombo purpureo devono essere rossi, verdi, neri, viola in qualunque combinazione, hanno la capacità di infliggere uno dei seguenti effetti, a caso: acido, confusione, possessione, dolore o di aggiungere il potenziamento infetto su qualunque danno (potere 4), è possibile che alcune manifestino altri effetti a caso.

Il carattere delle persone viene influenzato da queste armi, l'effetto viene scelto dai master

**Se l'arma viene forgiata come arma eccelsa quest'ultimo svantaggio non appare**

**Arma "Pesante":** fa effetto aggiuntivo "urto" requisiti due livelli di vigore e/o robustezza

**Arma "Titanica":** arma sempre a due mani, utilizzabile solo con il talento "forza straordinaria", infligge danno "spacca"

**Arma "invernale":** quest'arma è stata infusa di sottili energie magiche glaciali tenute sotto controllo da rune e dalla struttura stessa dell'arma, chi la usa deve essere resistente o immune a *Gelo!* per poterla usare, oppure avere un valore di gloria superiore 5.

Causa danno *Gelo!*

**Arma "dell'alba rovente":** quest'arma è stata infusa di sottili energie magiche infuocate tenute sotto controllo da rune e dalla struttura stessa dell'arma, chi la usa deve essere resistente o immune a *Fuoco!* per poterla usare, oppure avere un valore di gloria superiore 5. Causa danno *Fuoco.*

**Arco "preciso":** quando la freccia è incoccata sei immune a *goffaggine*

**Da i suoi bonus solo a chi possiede vista acuta I**

### **Eccelsa fattura**

**Armi in piombo purpureo:** come l'equivalente superbo, ma senza svantaggio.

**Arma da taglio "lacerante"** se usata da una persona qualunque potenza con "intenso" qualunque danno causi normalmente l'usufruttore *\*oppure\**

Se il proprietario è "esperto con l'arma in questione, sempre da taglio" la spada fa danno "perforante"

**Arma "spaccacrani"** *Creature senza "forza straordinaria" non riescono a usare quest'arma, per loro sbilanciata, poiché ha il peso di un arma a due mani, le creature in possesso di tale talento con quest'arma causano "spacca",*

**Arma "della forgia":** questa lama forgiata con particolari rituali se usata da un esperto con tale arma può infliggere danno fuoco

**Arma "delle ere lucenti":** fa danno *magico!* e può concedere il potenziamento *domine!*

*Può essere usata solo da mortali non corrotti e che non possiedono livelli in negromanzia o demonologia*

**Arma "delle ere oscure":** fa danno *magico!* e concede accesso ai tratti inumani e immunità agli svantaggi ambientali (zone di terrore, città, foresta, zone di trappole, giorno, notte e così via, eccetto le zone pericolose, che bloccano sempre duro a morire)

*Può essere usata solo da chi ha il caos dentro di se o è non morto o conosce negromanzia*

**Arco "implacabile":** quando la freccia è incoccata l'arciere è immune a urto, goffaggine, e agli effetti mentali.

Concede i bonus solo a chi ha vista acuta II

## **ATTREZZI**

### **buona fattura**

**(attrezzo monouso) Cote:** una pietra che usi per affilare la tua arma, strappa il cartellino a inizio combattimento e farai "colpo intenso" fino alla fine dello stesso. Va fatta in pietra

**Attrezzo da tortura buona fattura:** consente con 30 secondi di contatto di infliggere *dolore 4!*

**Attrezzo da scasso di buona fattura:** ottieni l'abilità "lesto" per scassinare serrature, col tuo bonus gloria non modificato da altri oggetti

**Attrezzi da scavo:** danno i bonus di spaccapietre quando estrai risorse e solo in quel caso

**Attrezzi da falegname:** danno i bonus di taglialegna quando estrai risorse e solo in quel caso

**Chiave meccanica universale: + 4 scassinare (ma non disattivare trappole) con ingegnere o lesto**

**Attrezzi di precisione di buona fattura: Consentono di effettuare riparazioni come un ingegnere.**

**Chive comune [descrittore univoco relativo alla serratura che apre]:** Si tratta di cartellini oggetto dati assieme a porte o scrigni, portano lo stesso nome dell'oggetto che aprono e recano scritto "consente di aprire [nome porta o scrigno]". Eventuali repliche di chiavi costano 1 metallo, può crearle chiunque con arte del fabbro o arti lussuose e necessitano di avere accesso alla chiave originale.

(Attrezzo) corda con rampino: da l'abilità di scalare in 30 secondi le pareti simulate, se non si indossano armature medie o pesanti.

### **Ottima fattura**

**Sacca erborista:** Consente di mettere gli oggetti "erba" in un sacco portatutto considerandoli a ingombro zero.

**(attrezzo)Medicamenti d'emergenza: ottieni l'abilità "pronto soccorso" per stabilizzare le persone**

**Attrezzo da scasso di Buona fattura:** quando cerchi di scassinare o disattivare trappole con la tua abilità lesto la tua gloria vale +4, bonus non cumulabile con altri oggetti, se non hai "lesto" non sei in grado di usare quest'oggetto

**Chiave meccanica universale: + 6 scassinare (ma non disattivare trappole) con ingegnere o lesto**

**Attrezzi di precisione ottimi: Se possiedi in talento ingegnere** aumentano la gloria per scassinare di +1 e disattivare trappole di +4 scassinare. Dimezzano i tempi per effettuare riparazioni.

**Sonda:** Può essere usata da chi ha lesto o ingegnere, consente con un minuto di lavoro di vedere le difficoltà delle trappole senza essere obbligati a disattivarle o subirne gli effetti. Se si viene interrotti la trappola scatta automaticamente.

### **Superba fattura**

**Attrezzo da scasso di Buona fattura:** quando cerchi di scassinare o disattivare trappole con la tua abilità lesto la tua gloria vale +8, bonus non cumulabile con altri oggetti, se non hai "lesto" non sei in grado di usare quest'oggetto

**Chiave meccanica universale: + 10 scassinare (ma non disattivare trappole) con ingegnere o lesto**

**Attrezzi di precisione superba: Se possiedi in talento ingegnere** aumentano la gloria per scassinare di +3 e disattivare trappole di +8 scassinare. Dimezzano i tempi per effettuare riparazioni.

### **Eccelsa fattura**

**Chiave meccanica universale: + 16 scassinare (ma non disattivare trappole) con ingegnere o lesto**

**Attrezzo da scasso di eccelsa fattura:** quando cerchi di scassinare o disattivare trappole con la tua abilità lesto la tua gloria vale +12, bonus non

cumulabile con altri oggetti, se non hai "lesto" non sei in grado di usare quest'oggetto

**Attrezzi di precisione eccelsi: Se possiedi in talento ingegnere** aumentano la gloria per scassinare di +6 e disattivare trappole di +20 scassinare. Dimezzano i tempi per effettuare riparazioni e consentono di utilizzare (portare in gioco) un'arma avanzata in più

#### **Leggendaria fattura**

**Chiave meccanica universale: + 20 scassinare (ma non disattivare trappole) con ingegnere o lesto**

**Attrezzo da scasso di leggendaria fattura:** quando cerchi di scassinare o disattivare trappole con la tua abilità lesto la tua gloria vale +16, bonus non cumulabile con altri oggetti, se non hai "lesto" non sei in grado di usare quest'oggetto

**Attrezzi di precisione eccelsi: Se possiedi in talento ingegnere** aumentano la gloria per scassinare di +12 e disattivare trappole di +30 scassinare . Riducono a un quarto i tempi per effettuare riparazioni e consentono di utilizzare (portare in gioco) un'arma avanzata in più.

*Nota: la difficoltà massima delle trappole è 23, quindi de facto con questi oggetti un ingegnere disattiva qualsiasi trappola.*

## **TOMI E PERGAMENE**

**Manuale:** Da accesso a chi ha istruzione a uno o più talenti.

**Compendio:** Da accesso a chi ha istruzione uno o più talenti, e consente a chi ha istruzione di dare accesso a tali talenti (N.d.)

**Pergamena generica:** 1 cuoio o tessuto per pergamene mondane non legate alla magia e non previste tra gli scritti (mappe ad esempio).

**Per le pergamene cerimoniali serve almeno una risorsa rara sensata (tessuti e inchiostri)**

**Per le pergamene rituali comuni servono due risorse rare sensate (tessuti e inchiostri)**

**Trivio illustrato:** da accesso a istruzione chi non lo possiede. (ex Abecedario).

**Summa dell'erborista:** Consente di raccogliere/identificare come se si avesse erboristeria (ma non di trattarle in qualche modo). Consente anche di riempire un sacco portatutto di sole erbe e considerarlo con capienza infinita grazie al perfetto ordine con cui vengono stoccate.

**Glossario [razza + cultura]:** consente di leggere un testo come se si facesse parte della razza in questione (Ex paroliere)

**Appunti di ricerca:** riducono di 1 passo le ricerche in una data area. Possono essere prodotti solo col supporto di chi sta affrontando o ha affrontato una ricerca.

**Ricetta cucina medicinale:** contiene una ricetta di arte culinaria che ha gli effetti equivalenti a una pozione.

**Opera artistica:** Leggendo questo componimento le persone subiscono un effetto "veritas ispirazione"

## **ARMATURE**

**Armatura di buona fattura:** concede +1 ferita nelle locazioni protette, il bonus non è cumulabile con le abilità "fabbro" o "arte silvana"

**Armature di ottima fattura:** danno resistenza a certi danni, ma solo se proteggono almeno 5 locazioni

*Cuoio: folgore e acido,*

*Cuoio borchiato o composita: folgore e singolo*

*Piastre o anelli: perforante e colpo*

#### **Superba fattura**

**Armatura "argentea"** L'armatura rende immuni a "possessione" e "infetto" e da i bonus di arte del fabbro o arte silvana per i PA

Requisiti: non puoi essere appartenente a una razza corrotta, né creatura arcana.

**Armature in piombo purpureo** gli oggetti in piombo purpureo devono essere rossi, verdi, neri, viola in qualunque combinazione, hanno la capacità di infliggere o sono resistenti a un effetto mentale a caso e un danno o effetto non mentale a caso

Chi usa queste armature ottiene automaticamente e gratis mutante che lo voglia o no.

Se l'armatura viene forgiata come oggetto eccelso quest'ultimo svantaggio non appare

**Oggetto "Scaglia di drago":** quest'oggetto rende resistenti al fuoco (armature o vesti) o immuni dagli effetti ad area o distanza che infliggono danni da fuoco se si tratta di uno scudo.

**Oggetto "Manto del nord":** quest'oggetto rende resistenti al gelo (armature o vesti) o se è uno scudo immuni dagli effetti ad area o distanza che infliggono danni da gelo

#### **Eccelsa fattura**

**Armatura "Granitica":** creata in origine nel regno teutonico, quest'armatura rende immuni a colpo e perforante se protegge tutte le locazioni per un 80%, per usarla serve "forza straordinaria"

**Armature in piombo purpureo:** come l'equivalente superbo, ma nessun svantaggio.

## **SCUDI**

#### **Buona fattura**

**Scudo di buona fattura:** lo scudo, ma non il possessore è resistente a "urto"

#### **Ottima fattura**

**Scudo di ottima fattura:** lo scudo e non il suo portatore è resistente a "spacca" e "urto"

#### **Superba fattura**

**Scudo "eterno":** lo scudo è immune a qualunque danno inflitto con armi ma non all'effetto artiglieria Requisiti per l'uso. Presa salda I

**Oggetto "Scaglia di drago":** quest'oggetto rende resistenti al fuoco (armature o vesti) o immuni dagli effetti ad area o distanza che infliggono danni da fuoco se si tratta di uno scudo.

**Oggetto "Manto del nord":** quest'oggetto rende resistenti al gelo (armature o vesti) o se è uno scudo immuni dagli effetti ad area o distanza che infliggono danni da gelo

Eccelsa fattura

**Scudo del gorgo :** Non usabile da chi ha livelli di magia. Consente di dichiarare "disperdincanti" a volontà verso incanti che coinvolgono il portatore dello scudo (Nota:Il personaggio evita l'effetto degli incanti ma non protegge eventuali altri bersagli).

## **VESTI SILVANE**

#### **Ottima fattura**

**Guanti della salda Presa (ottima fattura)** Chi indossa questi guanti è "resistente" a "goffaggine"

**Ottimi Stivali:** Chi indossa questi guanti è "resistente" a "urto"

#### **Superba fattura**

**Stivali da Montagna:** immunità a Urto

**Guanti da Duello:** immunità a goffaggine

**Oggetto "impregnato":** vesti, armature di cuoio o mantelli impregnate di essenze che proteggono la mente, concedono a chi le indossa un immunità mentale.

**Oggetto "mimetico":** Vesti o mantello, se non indossi armature da l'abilità nascondersi

**Oggetto "Scaglia di drago":** quest'oggetto rende resistenti al fuoco (armature o vesti) o immuni dagli effetti ad area o distanza che infliggono danni da fuoco se si tratta di uno scudo.

**Oggetto "Manto del nord":** quest'oggetto rende resistenti al gelo (armature o vesti) o se è uno scudo immuni dagli effetti ad area o distanza che infliggono danni da gelo

#### **Eccelsa fattura**

**Mantello d'Ombra:** se chi le indossa possiede l'abilità "nascondersi" l'effetto della stessa diventa "occultamento intenso", queste vesti non hanno utilità per chi non possiede "nascondersi"

## **OGGETTI LUSSUOSI**

### **Buona fattura**

**Ornamenti buoni:** oggetti particolarmente belli ed evocativi che danno +1 gloria a chi ne indossa uno, il bonus non è sommabile a bonus dati da altri oggetti valore, è possibile farli in modo tale che diano +2 a una determinata etnia o razza e +1 alle altre

**Oggetto “d’argento puro”** (arti lussuose)

Buono: 3 gloria imm modificabile

### **Ottima fattura**

**Ornamenti ottimi:** +2 gloria a chi ne indossa uno, il bonus non è sommabile ad altri oggetti, per oggetti di valore di ottima fattura serve una gemma con un valore minimo di 5 MO e una pepita d’oro

Per le vesti servono sei risorse-tessuto e arte silvana o lussuose

E’ possibile farli perché diano +3 a una o più categorie di creature e +2 alle altre

**Oggetto “d’argento puro”** (arti lussuose)

Ottimo 4 gloria imm modificabile resistenza possessione

### **Superba fattura**

**Ornamenti superbi:** +3 gloria a chi ne indossa uno, il bonus non è sommabile ad altri oggetti, +5 a chi ha determinate caratteristiche, +2 tutti gli altri

**Oggetto “d’argento puro”** (arti lussuose)

Superbo 5 gloria imm modificabile resistenza possessione e infetto (3 argenti 1 legno 1 ossidiana)

**Oggetto “simbolico”:** concede all’ utilizzatore se è la persona rientra in determinate caratteristiche la capacità di usare l’abilità “rincurare” (ad esempio deve essere un nobile celta o un sacerdote di lex).

Va creato in una cerimonia pubblica in cui vengono usate 24 risorse non comuni ritenute adeguate dai master tutti i partecipanti devono rientrare nelle categorie che poi potranno usare l’ oggetto

### **Eccelsa fattura**

**Ornamenti eccelsi:** +4 gloria a chi ne indossa uno, il bonus non è sommabile ad altri oggetti, o in alternativa danno +3 a tutti e +6 a una determinata razza o cultura

**Oggetto “d’argento puro”** (arti lussuose)

Eccelso 6 gloria imm modificabile, immunità possessione e infetto

## **MEDICINALI**

Nota: Con Medicina I puoi usare come reagenti solo “erbe”

**Unguento lenitivo:** se applicato su una locazione dopo 1 minuto cura guarigione.

**Droghe pesanti:** danno immunità a un effetto mentale o resistenza a due, l’ uso rende soggetti allo svantaggio “assuefazione” permanentemente, avvisate un master

Speciale: il loro uso blocca assuefazione

**Stimolanti:** aumentano di due livelli un abilità, oppure di un livello e di +2 gloria (sommabili come fossero cartellini), causano “assuefazione” avvisare un master

Speciale: il loro uso blocca assuefazione

**Droghe leggere:** non danno bonus, il loro uso blocca assuefazione

**Sali:** disperdisonno

**Calmante:** disperditerrone

**Svegliante:** disperdipossessione

**Antidolorifico:** disperdidolore

## RITROVATI ALCHEMICI DI BASE

**Infuso depurante:** “dispersione veleni”

**Olio della guarigione:** fa "guarigione" sulla locazione in cui viene applicato

**Pozione della curiosità:** *Se bevuta donerà per tutto il giorno* l'abilità "esploratore" a chi l' ha bevuta  
scrivi la data del giorno in cui la bevi, finito il giorno diviene inutile. Viene dispersa da "disperdicibo"

**Succo di fiore arcano:** se bevuto da un mago ne blocca le capacità magiche fino alla mezzanotte successiva (“dispersione devastante sfere magiche”)

**Vino da battaglia:** dona l’abilità “berseker I” e per tutto il giorno. Viene dispersa da "disperdicibo"

**Unguento da lottatore:** dona “forza straordinaria” per un giorno. Viene dispersa da "disperdicibo"

**Elisir del caos:** dona il talento “mutante” a chi la beve. Viene dispersa da "disperdicibo" (nel senso che se viene usato disperdicibo lo stesso evento in cui si è bevuta, rimuove il marchio).

**Elisir da battaglia:** dona l’abilità “berseker I” è +2 gloria non cumulabile con altri bonus da sostanze e per tutto il giorno. Viene dispersa da "disperdicibo"

**Pozione di lucidità mentale:** *Se bevuta donerà per tutto il giorno* un valore fisso e non cumulabile "gloria 4" a chi l' ha bevuta  
scrivi la data di quando lo applichi, finito il giorno diviene inutile. Viene dispersa da "disperdicibo"

**Infuso di fiore arcano:** chi lo tiene in mano e possiede “occultismo” può fare a contatto “ti vincolo rivela le tue sfere magiche” e/o “ti vincolo, rivela la tua stirpe di creatura arcana” dopo 30 secondi di contatto tra la boccetta e una creatura poiché l’ infuso cambia colore in base alle magie conosciute dalla creatura

Se bevuto infligge un “ammazzaincantatori “ammazzacreaturearcano”

## VELENI

**Bacio di dama nera, dose da pugnale o arma 1 mano:** se applicato su un'arma da max 50cm questa potrà causare *Fatale!* o *Acido!* per tutto il giorno

scrivi la data di quando lo applichi, finito il giorno diviene inutile

**Sangue dell' ubriaco, dose pugnale o arma a una mano:** confusione 4

**Lama del baro dose pugnale o arma a una mano:** sonno 3

**Polvere soporifera:** una volta aperto il contenitore dura fino alla mezzanotte del giorno successivo, quando qualcuno beve da un contenitore che avete tenuto in mano subisce istantaneamente “sonno intenso da veleno”

**Pozione della mutazione:** regala tratto inumano non adeguato alla razza più mutante.

**Polvere del mercante:** se applicato sulle tue vesti, ti rende sensibile a sonno. Se qualcuno ti perquisisce subisce ravvicinato, sonno 6

**Giudizio di damocle [nome ricetta]: ingestione, monouso,** Causa: Veritas alchemico: alla fine dell'evento morirai sigillo: se ha effetto il veleno non può essere rimosso senza aver accesso alla ricetta.

**Bitume verde:** dura fino all'alba successiva, consente di usare le frecce verdi.

**Bitume bianco:** dura fino all'alba successiva, consente di usare le frecce verdi.

## RITROVATI ALCHEMICI ELEMENTALI

Resistenza a effetti elementari o capacità di infliggerli

**Pozione di Robustezza:** *Se bevuta donerà per tutto il giorno* l'abilità "resistente a colpo" a chi l' ha bevuta  
scrivi la data di quando lo applichi, finito il giorno diviene inutile. Viene dispersa da "disperdicibo"

**Olio del [elemento] dose da pugnale o arma a 1 mano:** Se applicato su un'arma da max 50cm questa causerà danno *elementare!* per tutto il giorno,  
Notare che l’olio del fuoco è il più economico  
scrivi la data di quando lo applichi, finito il giorno diviene inutile

**Unguento ignifugo:** Se applicato su sul corpo di una creatura questa diverrà resistente a *fuoco!* per tutto il giorno  
scrivi la data di quando lo applichi, finito il giorno diviene inutile

**Unguento antigelo:** Se applicato su sul corpo di una creatura questa diverrà resistente a *gelo!* per tutto il giorno  
scrivi la data di quando lo applichi, finito il giorno diviene inutile

**Unguento basico:** Se applicato su sul corpo di una creatura questa diverrà resistente ad *acido!* per tutto il giorno  
scrivi la data di quando lo applichi, finito il giorno diviene inutile

**Unguento isolante:** Se applicato su sul corpo di una creatura questa diverrà resistente a *folgore!* per tutto il giorno

scrivi la data di quando lo applichi, finito il giorno diviene inutile.

Intruglio rosso:

**Bitume rosso:** dura fino all'alba successiva, consente di usare le frecce rosse.

**Vetriolo supremo:** monouso, richiede un minuto per essere applicato su bersaglio immobile e causa disintegrazione intenso, se si viene interrotti, si subisce disintegrazione intensa e l'oggetto va in ogni caso strappato

## **RITROVATI ALCHEMICI DI AMMALIAMENTO**

**Chi sa fare questi ritrovati riesce a fare tutti i medicinali**

**Pozione di chiarezza mentale:** *Se bevuta donerà per tutto il giorno un valore fisso e non cumulabile "gloria 6" a chi l'ha bevuta* scrivi la data di quando lo applichi, finito il giorno diviene inutile. Viene dispersa da "disperdicibo"

**Pozione d'amore minore:** chi la beve subisce possessione devastante verso la prima persona che vede

**Pozione del valore:** immunità al terrore scrivi la data di quando lo applichi, finito il giorno diviene inutile. Viene dispersa da "disperdicibo".

**Pozione dell'insana follia:** sei soggetto a uno svantaggio che varia da pozione a pozione per tutto il giorno, ma anche immune a tutti gli effetti mentali. Viene dispersa da "disperdicibo".

**Balsamo domabestie:** Monouso, da "Cavaliere" fino al giorno successivo.

## **INFUSI E DISTILLATI MISTICI**

Questi oggetti alchemici possono essere creati solo possedendo la sfera adeguata o avendo un contributore con una determinata sfera, ad esempio senza un piromante non è possibile creare un estratto arcano per piromanti.

**Infuso arcano:** consente di mettere un abilità arcana in un fluido, chi lo beve possiederà l'abilità per un giorno, allo stesso livello dell'incantatore da cui è stata presa, l'abilità può essere dell'alchimista o di un donatore volontario (contributore).

**Estratto arcano:** aumenta di 1 per un giorno i livelli in una determinata scuola di magia

**Oggetto catalizzatore:** aumenta le capacità magiche di soggetti con determinate abilità magiche di due punti per il controllo arcano

**Balsamo Miracoloso:** Fa "Taumaturgia" sulla locazione su cui viene applicato (taumaturgia)

**Gessetto dell'evocazione:** crea una zona rituale di 10 m di raggio valida per un uso o fino al momento in cui chi ha usato il gessetto esce dalla zona.

**Acqua santa:** veleno da lama, monouso, da il potenziamento opzionale domine a un'arma da mischia fino all'alba successiva

**Olio santo:** veleno da lama, monouso, da il potenziamento opzionale annienta a un'arma da mischia fino all'alba successiva

## **AMULETI E TALISMANI**

Amuleti e talismani sono oggetti artigianali creati per proteggere le persone dagli spiriti maligni

*Ottima fattura*

**Amuleto ottimo:** respinge spiriti con descrittore [scelto alla creazione, molto specifico, ad esempio lupo, maiale, quercia].

**Talismano ottimo:** Consentono di sentire se in qualcuno c'è uno spirito (ma non il tipo) e con 10 minuti di lavoro in zona consacrata a un culto o una zona rituale scaccia lo spirito come un mago universale di I livello e CCA illimitata. Se si possiede il talento predicatore è possibile scacciare a interi gruppi.

*Superba fattura*

**Amuleto superbo:** respinge spiriti con descrittore [scelto alla creazione, ampio: una sfera, tutti gli spiriti animali ecc.]

**Talismano superbo:** Consentono di sentire se in qualcuno c'è uno spirito (ma non il tipo) e con 10 minuti di lavoro in zona consacrata a un culto o una zona rituale scaccia lo spirito come un mago universale di III livello e CCA illimitata. Se si possiede il talento predicatore è possibile scacciare a interi gruppi.



## **POZIONI DA APOTEOSI**

**Pozione “frullato di troll”** (rigenerazione, sensibilità al fuoco)

**Pozione d’amore maggiore:** “ti vincolo innamorati di e sii gelosa/o della prima persona che vedi”

**Pozione del potere infuso:** per un giorno il livello dell’ incantatore aumenta di uno

**Pozione di illuminazione mentale:** gloria 10 immodificabile

**Pietra Filosofale: La pietra filosofale può essere usata successivamente per un singolo uso tra:**

*Trasformare un qualunque quantitativo di una mistura fusa di metallo e piombo purpureo in oro*

*Consentire a un taumaturgo di riportare in vita un morto, morto da meno di tre giorni con un semplice rituale*

*Consentire a un negromante di diventare vampiro o lich (molto + potente del vampiro, ma più brutto e non può filiare) con un rituale specifico*

*Consentire a un negromante di creare un esercito di non morti tramite specifici rituali.*

*Forgiare oggetti magici unici utilizzabili da chiunque (artefatti) Fornire per un rituale l’equivalente dei sacrifici di 10 mortali in un rituale.*

*Consentire a un elfo di ottenere l’immortalità.*

*Consentire di fare un rituale come se venissero usati 50 reagenti alchemici e 10 cartellini volontà*

*Consentire di creare una zona rituale della durata di 1 giorno*

*Consentire a un mortale la lunga vita (e l’immunità a veleni e malattie )*

## **TRAPPOLE, CHIAVI, SERRATURE E SCRIGNI**

### **Chiavi:**

Si tratta di cartellini oggetto dati assieme a porte o scrigni, portano lo stesso nome e recano scritto “consente di aprire [nome porta o scrigno]”. Ad esempio per aprire la porta delle prigioni di Borgo Quattrostrate servirà la chiave di Borgo Quattrostrate.

Eventuali repliche di chiavisono considerate attrezzi di buona fattura, può crearle chiunque con ingegnere, arte del fabbro o arti lussuose e necessitano di avere accesso alla chiave originale.

### **Serrature, porte e scrigni:**

**I lucchetti fanno sempre parte di una porta o uno scrigno** Non si crea mai solo il lucchetto, ma assieme l’intera struttura che lo ospiterà. La struttura (porta o scrigno) avrà un certo grado di resistenza ai danni. A livello di regolamento scrigni e porte hanno lo stesso costo, e si suppone che nessuno crei una serratura speciale in preziosa arcanite per difendere una fragile porta di legno marcio.

Gli scrigni e le porte hanno sempre e solo 1 Pf, se viene inflitto un danno si considerano distrutti (il cartellino o cartello andrà consegnato a un master). Sui cartelli NON viene riportata la fattura del lucchetto ma solo quella di porta/scrigno.

Gli scrigni “cartellinati” equivalgono a un sacco portatutto.

Le Porte/scrigni hanno queste statistiche. Una volta rotti sono distrutti e l’eventuale contenuto disponibile se non si è usato disintegrazione.

Qualità porta/scrigno

Mediocre: Si rompe con qualsiasi danno intenso, acido, fuoco, spacca e disintegrazione 2.

Buono: Si rompe con qualsiasi danno devastante, acido, fuoco, spacca e disintegrazione 4.

Ottimo: Si rompe con qualsiasi danno devastante, spacca intenso e disintegrazione 8.

Superbo: Si rompe con spacca devastante, magico devastante, disintegrazione intenso.

Eccelso: Si rompe con magico devastante, disintegrazione devastante.

Leggendario: Si rompe solo con magico devastante

Incremento fattura: è possibile migliorare di un livello la fattura dell’oggetto porta/scrigno con una miglioria tra quelle sotto riportate:

-Piombo purpureo: lo scrigno può contenere stille come fossero oggetti. Lo scrigno o porta può contenere e fermare emanazioni di energia di qualsiasi tipo (Attirando e bloccando ogni effetto rituale o magico).

-Argento e corno incantato: Lo scrigno causa esorcismo intenso al tocco

- Acciaio damascato: per aprire o spostare l'oggetto serve forza straordinaria.
- Stellargento e salicepiuma: Il baule può contenere 15 oggetti in più. La porta se trasportata non da ingombro.
- Rinforzato: per rompere il baule occorre in ogni caso un lavoro continuato di 10 minuti.

### **Trappole**

Le trappole sono speciali oggetti che vanno inseriti in un contesto particolare e funzionano solo in certe condizioni. Ogni trappola va puntualmente segnalata da un cartellino, e in certi casi serve anche una rappresentazione fisica.

Nota di game design sulla magia e le trappole o simili: a livello regole non esistono trappole ibride magico-mondane. O una trappola è mondana o è stata creata magicamente e un requisito del rituale era il supporto di un ingegnere.

Tutte le trappole mondane sono spiegabili con meccanismi e reazioni alchemiche, anche se magari un po' romanzate.

Trappole a scatto (difficoltà per disattivarle)

Mediocri: basta avere lesto o ingegnere per disattivarle

Buone: lesto o ingegnere con disattivare trappole 1-4

Ottime lesto o ingegnere con disattivare trappole 4- 8

Superbe: lesto o ingegnere con disattivare trappole 9-15

Eccelse: lesto o ingegnere con disattivare trappole 16-19

Leggendarie: lesto o ingegnere con disattivare trappole 20-23

Le trappole base disponibili usano sempre il valore minimo di difficoltà(1, 4, 9, 16, 20), è possibile ottenere progetti di trappole migliori.

### **Tipi di trappole a scatto**

**Trappola a scatto attiva:** si pone il cartellino rovesciato attaccato con dello scotch sull'oggetto che si vuol proteggere. Quando viene aperto l'oggetto viene rivelato il cartellino che ha effetto su chi lo rivela. Se chi rivela è in grado di disinnescare la trappola, questa diviene innocua e disabilitata, altrimenti viene subito il pieno effetto.

Quando il cartellino non è attaccato a un'apertura è disabilitato.

**Scrigno/trappola:** Nella base dello scrigno è presente un foglio permanente con gli effetti della trappola ben descritti. La trappola si attiva su chi la apre.

Quando lo scrigno è aperto la trappola è disabilitata.

**Scrigni/porte autodistruttivi:** Le trappole di questi particolari oggetti si attivano se vengono distrutti, distruggendo il contenuto e causando effetti su chi è nelle immediate vicinanze.

La trappola è palese e non è disattivabile, l'unica è scassinare la serratura.

**Trappole in sequenza:** Sono rappresentate da cartelli in buste. Hanno effetto su chiunque le possa leggere. Promemoria: è obbligatorio leggere i cartelli "fuori gioco" se ci si passa vicino.

Se il cartello è girato in modo che la scritta non è visibile si considera la trappola disattivata.

### **Ripristino**

Tutte queste trappole sono considerate inesauribili. Una volta attivate infatti, rimangono in questo stato oppure si ricaricano pronte ad attaccare una vittima che voglia riprovare ad affrontarla. Tuttavia è possibile aumentare la potenza della trappola in cambio di questa abilità di auto-ripristino.

In questo caso infatti potete scegliere di costruire una trappola di un livello superiore, ma che funzionerà una sola volta. Il costo resta quello della fattura inferiore

#### **trappole a scatto:**

medie: causano effetti lievi e solo fastidiosi

buone: fanno danni o effetti mentali discreti

ottime: possono fare infetto o effetti mentali intensi, o effetti mortali lievi, possono causare danni artiglieria

superbe: possono causare esplosioni ad area, o effetti mortali discreti

eccelse: esplosione di fuoco devastante, ciao sei morto di brutto. La gente non deve poter fare il discorso "se ho un guaritore mi becco la trappola in relax"

## **TRAPPOLE A SCATTO**

### **Trappole di Fattura Media**

**Lama nascosta:** causa dolore 2 quando viene fatta scattare

### **Trappole di Fattura Buona**

**Meccanismo:** causa un danno al braccio quando viene fatta scattare [il creatore sceglie tra fuoco, acido, colpo o perforante]

### **Trappole di Fattura Ottima**

**Freccia a scatto: causa dardo perforante quando viene attivata**

Può essere avvelenato con un veleno d'arma aggiunto al momento della fabbricazione che fa sì che l'ama causi dardo perforante infetto se il veleno è bacio di dama nera la trappola causa dardo mortale 4

-Trappola a serbatoio: se l'oggetto viene distrutto causa un'esplosione acido devastante. Eventuali oggetti al suo interno vengono distrutti. (Solo ingegnere)

-Trappola incendiaria: se l'oggetto viene distrutto causa un'esplosione fuoco devastante. Eventuali oggetti al suo interno vengono distrutti. (Solo ingegnere)

NOTA: se le trappole non potessero fare danni mortali relativamente presto per aprirle basterebbe un po' di spirito di sacrificio e un buon guaritore dietro

**Spruzzo:** causa fuoco o acido artiglieria su chi la attiva

### **Trappole di Fattura Superba**

**Esplosiva:** causa da attivata esplosione di fuoco artiglieria

**Gas sulfurei:** causa da attivata esplosione di acido infetto

**Dardo mortale:** dardo mortale 8

### **Trappole di Fattura Eccelsa**

**Dardo mortale:** dardo mortale intenso

**Colpo infuocato:** esplosione di fuoco devastante

## **ZONE DI TRAPPOLE**

Le Zone di trappole non possono essere disinnescate. Sono considerate insidie ambientali.

Le zone di trappole vengono create a inizio live o con mezz'ora di lavoro. I cartelli sono a carico del creatore che consegnerà allo staff quanto dovuto (se fatte in gioco sta al creatore farsi i conti visto che lo staff non può avere il prezzario sempre dietro).

-Zone di trappole: Sono aree ben segnalate strapiene di trappole, tanto intricate che non ha senso cercare di disattivarle. Nella maggior parte dei casi è possibile entrarvi col talento esploratore e sono considerate un'insidia ambientale.

E' possibile impostarle in modo che colpiscano solo certi tipi di creature e non altre.

Le zone di trappole sono monouso. Richiedono un'azione inter-sessione per essere preparate.

### **Zone di trappole**

Vengono posizionate a inizio live o con mezz'ora di lavoro

Scala di potere:

medie: effetti mentali scarsi, ci entri con lesto o esploratore o ingegnere

buone: ci entri con esploratore

ottime: ci entri con esploratore

**superbe ed eccelse: ci entri con esploratore se anche qualcos' altro**

## **TIPI DI ZONE DI TRAPPOLE**

### ZONA DI TERRORE

Media: Terrore 1

Buona: Terrore 2

Ottima: Terrore 4

Superba: Terrore 9

Eccelsa: Terrore devastante

Leggendaria: Terrore devastante, Esploratore non basta per entrare.

Speciale: +2 terrore (che rende la superba “intensa”) se il bersaglio è solo un definito gruppo di persone o gruppi collegati.

### ZONA DI LAME ACCUMINATE (triboli, lame a scatto ecc.)

Media: Dolore 2

Buona: Dolore 6

Ottima: Perforante Dolore 9

Superba: Perforante Dolore intenso

Eccelsa: Perforante dolore devastante

Leggendaria: Perforante dolore devastante, Esploratore non basta per entrare

### ZONA DI TRAPPOLE A DANNO

Per ogni passo in quest’area subisci:

Media: Urto!

Buona: Colpo!

Ottima: Un danno elementare! O colpo intenso!

Superba: Un danno dei precedenti devastante!

Eccelsa: Un danno dei precedenti devastante! Esploratore non basta per entrare nell’area.

Leggendaria: Due dei danni precedenti devastanti! Esploratore non basta per entrare nell’area.

### ZONA DI FRECCHE E DARDI

Per ogni passo in quest’area subisci:

Media: Dardo urto!

Buona: Dardo Perforante!

Ottima: Dardo perforante intenso! Oppure Infetto! Oppure Domine!

Superba: Dardo Perforante devastante!

Eccelsa: Dardo Perforante devastante! Esploratore non basta per entrare.

Leggendaria: Dardo Perforante Mortale devastante! Esploratore non basta per entrare.

### ZONA DI ARIA MEFITICA

Per ogni passo in quest’area subisci:

Media: Sonno 1

Buona: Sonno 4

Ottima: Acido infetto

Superba: Acido infetto! Assieme a Mortale 4!

Eccelsa: Acido mortale intenso!

Leggendaria: Acido mortale devastante! Esploratore non basta per entrare.

### ZONA DI BOTOLE E NASCONDIGLI

Consente a determinate creature di usare il talento nascondersi anche se dotate di armature.

### PASSAGGIO SEGRETO/TUNNEL

Fa da zona di fuga o consente di spostarsi da un punto A a un punto B in off game.

Alternativamente chi entra viene “scaraventato” in zona di fuga.

## **STENDARDO RELIQUIA**

Queste non sono regole, ma linee guida.

Potenzialmente tutti possono fare come standardi svariati oggetti, oggetti di valore e alcuni di livello superbo, inoltre nulla vieta di creare standardi magici. Quindi per chiarezza parleremo degli "standardi reliquia" riferendoci a questi oggetti.

Gli standardi reliquia non sono magici, sono considerati di fattura superba o eccelsa, anche se non necessariamente sono stati creati, uno stendardo è qualcosa che da bonus per valore emotivo, perché per il gruppo rappresenta qualcosa. Probabilmente saranno antichissime insegne, venerate da generazioni. E' potenzialmente possibile anche crearli.

Come funzionano:

Anzitutto sono oggetti completamente IG, come i sacchi portatutto, i cartellini non sono rimuovibili dallo stendardo fino a fine partita. Sullo stendardo sono attaccati:

Cartello/oggetto

Regole sugli standardi reliquia

Cartello con scritto "IN GIOCO [nome proprietario] equivale a un sacco portatutto"

Tutti questi componenti vanno posti sul retro dello stendardo.

Gli standardi reliquia hanno effetti compatibili con una forte presa emotiva (Veritas ispirazione) ad esempio rafforzare giuramenti ecco tre esempi:

Giuramento d'arme: L'alfiere esalta le qualità dello stendardo, mentre il resto della compagnia è inchinato davanti, per almeno due minuti, poi spiega bene come funziona il giuramento e urla qualcosa (a scelta) e tutti quelli in ginocchio rispondono.

I bonus dello stendardo verranno ottenuti fino al prossimo combattimento.

Se qualcuno della compagnia arriva dopo, inchinandosi e baciando lo stendardo ottiene i bonus (prima del combattimento).

Per ottenere i bonus i PG devono essere in presenza dello stendardo, un esploratore isolato non ne beneficia ad esempio, e anche un combattimento contro un goblin zoppo è un combattimento (quindi il bonus viene usato e per riottenerlo va fatto il giuramento)

Voto di Fedeltà: Come rituale (in presenza di master e presentando lista scritta di chi vuole ottenere gli effetti) dei PG in presenza dello stendardo ricordano le cose che per loro simboleggia lo stendardo, se la partita finisce e lo stendardo è stato perso i PG subiscono tutti uno svantaggio mentale permanente. Tutti i PG che fanno il voto ottengono per tutta la partita i bonus della partita.

Voto di rancore: Come rituale (in presenza di master e presentando lista scritta di chi vuole ottenere gli effetti) dei PG in presenza dello stendardo ricordano i loro nemici giurati, da quel momento per tutta la partita sono soggetti a "odio" verso i nemici giurati, e ottengono per lo stesso periodo le capacità dello stendardo, queste resteranno anche in assenza dello stendardo.

Ispirazione di valori tradizionali: da accesso a talenti oppure tramite giuramento concede dei talenti temporanei.

Essendo considerati "sacchi portatutto" sono rubabili.

### **CREAZIONE STENDARDO SUPERBO**

Non serve avere una pergamena esplicativa su come costruirli, come nel caso delle armi, ma devono essere voluti da un gruppo riconosciuto, una compagnia, una fazione, una organizzazione o un culto.

Il gruppo basandosi sul BG manda con adeguato anticipo allo staff l'idea dello stendardo.

Fare lo stendardo costerà, andrà creato in un rito "artigianale" solenne, oltre a questo lo staff potrebbe porre ulteriori condizioni.

### **CREAZIONE STENDARDO ECCELSE**

Sono previste due possibilità:

Servono come risorse (in senso lato) almeno due standardi conquistati in battaglia, da usare come componenti. Il nuovo stendardo è la somma di tutte le capacità che davano gli standardi conquistati, e può essere usato da chi lo fa e dalle culture a cui sono stati sottratti gli standardi originali e dai conquistatori.

Alternativamente uno stendardo che è sopravvissuto a mille battaglie potrebbe passare di fattura perché il suo "valore simbolico" è aumentato.

Ovviamente come tutte le ricerche lo staff potrebbe non approvare la creazione di oggetti basati su linee guida come questi.

## Capitolo 7 - Gli Oggetti Magici

### OGGETTI DI ARTEFICE

	Descrizione
Bacchetta incantata	La bacchetta ha 1 o più tra i seguenti bonus: a inizio combattimento consente di causare (ravvicinato), dolore 1 o confusione 1 o terrore 2, oppure spendendo una stilla consente di causare guarigione artiglieria,
Bastone o staffa del flusso	Le capacità "a tocco" possono essere usate tramite il bastone, Questo oggetto non fa mai danno.
Bastone del potere infido	Consente durante il live di accumulare +10 stille (da eliminare entro la fine dell'evento), Se lasci il bastone anche per un secondo e sei in eccesso di stille, muori e il tuo corpo viene fatto a pezzi.
Altri oggetti magici (non sono universali, alcuni potrebbero avere un prezzo per l'uso diverso dalla CCA)	<p>Di solito gli oggetti di artefice influenzano le energie in modo particolare o consentono di percepire meglio vari fenomeni. Gli artefici di alcune sfere possono creare oggetti viventi o particolari aggeggi. Si narra che esistano artefici capaci di creare oggetti che emulano i talenti "Patto misterico".</p> <p>Esempi di oggetti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Pietra runica che da l'equivalente di duro a morire all'interno di zone rituali o nodi arcani. Richiede CCA 0 e liv. In una sfera specifica a uno.</li> <li>-Nucleo verde: se innestato in un cadavere lo rende un non-morto animantico.</li> <li>-Convertitore cristallino: consente di assorbire le stille di una specifica sfera.</li> <li>- Occhio del creatore: DCA I Taumaturgia I Equivalente fisico: Un occhio color oro incastonato nel corpo Effetto: Occorre un medico che incastoni l'occhio (se questo è in stellargento, 0 ingombro) nel corpo del mago. Se il mago controlla l'occhio le chimere ottengono 2 talenti in più alla creazione, anche se sono stabili (PG)</li> </ul> <p>Linee guida: non dovrebbero in ogni caso prevedere oggetti magici che sostituiscano le equivalenti versioni mondane senza un qualche prezzo per l'uso.</p>
Nucleo del costruito	Oggetto che innestato in un costruito (non da ingombro una volta innestato) da allo stesso caratteristiche particolari. Può trattarsi del nucleo organico di una chimera superiore o di una pergamena incantata di un golem di ferro o altro.

### OGGETTI VINCOLO CERIMONIALE

La fattura degli oggetti magici non viene riportata sui cartellini, MAI, se l' oggetto non ha una fattura artigianale non viene riportata alcuna fattura e si considera che sia un oggetto mediocre a livello mondano.

A differenza degli altri tipi di artigianato la varietà degli oggetti magici è infinita, ma ci sono anche infinite tecniche per crearli.

In questo capitolo esporremo le regole per creare gli oggetti più comuni.

Per creare gli oggetti più rari e particolari è necessario ottenere le conoscenze necessarie sviluppandole in gioco o leggendo pergamene o grazie a privilegi di compagnia/fazione/organizzazione.

- Tutti gli oggetti magici sono tali perché vi è vincolato uno spirito, quindi tutti hanno D.C.A. legata a una sfera e richiedono un certo livello magico per essere controllati (per dirla in termini semplici c'è una creaturina dentro tutti gli oggetti magici che vanno "convinti" a collaborare come solo un mago sa fare).
- I bonus degli oggetti magici possono essere posti su oggetti artigianali senza problemi, la fattura riportata sarà sempre quella dell'oggetto artigianale.
- Gli oggetti magici devono sempre essere approvati (poiché potenzialmente sempre diversi) quindi è bene mandare con adeguato anticipo la richiesta di creazione.

Oggetto	Descrizione
Oggetto minore	<p>L'oggetto da un talento parziale, ossia da capacità inferiori a quelle di un normale talento. I talenti selezionabili sono quelli senza requisiti (non rari) o abilità arcane della sfera del mago a patto che siano ottenibili col 1° livello.</p> <p>Gli oggetti così creati hanno DCA 1 e Livello 1, sono affini alla sfera del mago incantatore</p> <p>Ad esempio, un oggetto che da "marinaio" solo per l'andata, un oggetto che da danno fuoco solo di giorno, un oggetto che consente di evocare creature molto deboli.</p> <p><b>Con mezzo talento si intende che il talento viene usato in modo incompleto oppure che l'oggetto ha un difetto che ne limita la possibilità d'uso. Se i master non ritengono soddisfacente la limitazione, la cambieranno arbitrariamente.</b></p> <p><b>Non sono accettabili limitazioni come: usabile solo da gente del mio casato o della mia razza o altre limitazioni de facto vantaggiose</b></p>
Oggetto medio	<p>L'oggetto da l'equivalente di un talento. I talenti selezionabili sono quelli senza requisiti non rari e quelli della sfera del mago (che sarà anche quella a cui sarà legato l'oggetto), a patto che siano ottenibili col 1° livello.</p> <p>Gli oggetti così creati hanno DCA 1 e Livello 1, sono affini a tutte le sfere possedute dal mago incantatore</p>
Oggetto del vincolo	<p>Consente di evocare creature diverse da quelle basilari.</p>
Oggetto buono	<p>L'oggetto da l'equivalente di 2 talenti. I talenti selezionabili sono quelli senza requisiti non rari e quelli della sfera del mago (che sarà anche quella a cui sarà legato l'oggetto), a patto che siano ottenibili col 1° livello.</p> <p>In alternativa si può selezionare un singolo talento della sfera di II liv. o un talento mondano col suo talento di requisito.</p> <p>Gli oggetti così creati hanno DCA 1 e Livello 2, sono affini a tutte le sfere possedute dal mago incantatore</p>
Altri oggetti magici	<p>Prevede pergamena o privilegio o ricerca e <b>rituale fatto in gioco di livello superiore alla fattura dell'oggetto.</b></p>

**Esempi:**

Mazza dell'esplosione caustica

Sfere: Negromanzia II o geomanzia II, DCA 2.

Equivlente fisico: Una mazza

Effetto: In mischia devi causare acido spacca

Lancia della caccia infuita

Sfere: Animanzia II DCA II

Equivlente fisico: una lancia

Effetto: da immunità a occultamento e causa danno magico.

Chiave degli Spiriti

Sfere: qualsiasi DCA 3 Liv. 3

Equivlente fisico: Una chiave

Effetto: Consende di fare gratis un effetto rituale su una gabbia oscurata in qualche modo (occorre mettere un cartello): [descrizione inquietante che fa intuire il contenuto] veritas arcano: finché alla gabbia non viene tolta la copertura può contenere infiniti spiriti, se qualcuno toglie la copertura assorbe tutti gli spiriti.

Pentolaccia macabra

Sfere: qualsiasi DCA II livello III

Equivlente fisico: un calderone di qualsiasi dimensione

Effetto: E' possibile sacrificare spiriti usandoli come stille per i rituali o i cerimoniali.

Coppa lucente

Sfere: Egomanzia DCA 2 Egomanzia III (si fa usare anche se non controllata perché più viene usata più favorisce i suoi obiettivi).

Effetto: chiunque beve da quella coppa ottiene gloria 10 e odio verso i corrotti (fomori, mutanti al 100%, per il resto a discriminare del PG) fino alla fine del prossimo combattimento. Se qualcuno usa la coppa senza controllarla viene pervaso da un fanatismo assoluto verso l'Argenteo.



# Capitolo 8 - Equipaggiamenti da Ingegnere e Artigliere

## **Macchine da Guerra**

Le macchine da guerra non possono sparare se ci sono combattimenti entro tre metri

Le armi devono essere sicure a imprescindibile giudizio dei master, consiglio di proporre il progetto prima.

Ad esempio una catapulta a contrappeso con un peso di ferro da 30 chili che si alza e si abbassa liberamente non verrà mai accettata.

Devono essere le macchine da guerra a sparare, non è accettabile una macchina finta con un tipo che lancia sassi di gommapiuma.

La difficoltà di costruzione, trasporto e uso fa sì che anche per queste armi basta avere i talenti, nonostante i danni che causano.

Un PG a partita può utilizzare/portare solo uno di questi oggetti

### **Equipaggio e Proiettili Speciali**

L'Equipaggio è diviso in 3 Ruoli: Capo Artigliere, Addetto alle Munizioni e Servente.

Di questi l'unico veramente essenziale è il Capo Artigliere. Egli infatti deve possedere i Talent da Costruzione, che servono per progettare la macchina. Egli ne è a tutti gli effetti il possessore e colui che la manovra.

L'Addetto alle Munizioni è facoltativo e può anche coincidere con il Capo Ingegnere. Se presente con i Talent giusti può fornire nuovi tipi di munizione alla Macchina da Guerra. In gioco dovrebbe caricare lui la macchina.

Il Servente è un qualsiasi personaggio che aiuta a manovrare la macchina in caso serva. Non ha funzioni se non quella di aiutare in gioco il caricamento e/o le manovre.

### **Catapulta**

**Talent da Costruzione:** Artigliere, istruzione

La catapulta è una macchina da guerra che sfrutta un braccio per scagliare oggetti con tiro arcato. E' conosciuta anche con il nome di Onagro nel caso al posto del cucchiaino possiedano una fionda.

La macchina scaglia massi di gommapiuma.

#### **MUNIZIONI**

Le munizioni delle catapulte sono sempre di diametro minimo di 10 cm dove non diversamente specificato, puoi caricare la catapulta con tutte le munizioni che riesci a farci stare

**Piccola Pietre:** Nessun Talento Richiesto.

Una palla in gommapiuma dalla dimensione che va dai 10 ai 20 cm di diametro. Il colore è grigio pietra. Possono esserne caricate in numero maggiore nel caso la catapulta lo permetta.

Il danno è Spacca! Urto! Intenso! Urto!

**Grossa Pietra:** Forza Straordinaria

Una grossa palla in gommapiuma, dalla dimensione che può variare dai 30 ai 50 cm e di colore grigio.

Il danno è Spacca! Devastante! Artiglieria!

**Palla Incendiaria:** Alchimia

Una grossa palla in gommapiuma dalla dimensione che può variare dai 30 ai 50 cm di diametro, di colore rosso.

Il danno è Fuoco! Devastante! Artiglieria!

**Carne Malata:** Stomacaccio o non morto

Un grosso pezzo di carne malata, spesso di mucca lasciata qualche giorno a deperire e fare larve oppure addirittura resti umani. Ci vuole un bel coraggio a caricarle sulla macchina.

La munizione deve avere la forma di carne o di un teschio di bue, oppure teste umane... ma sempre morbida come gommapiuma.

Se colpisce causa spacca infetto

Serve un master presente per usare queste munizione durante un assedio, per ogni brano di almeno un 50 cm di lunghezza lanciato in un accampamento questo diventa zona di terrore 1 tranne per chi ha stomacaccio, ad esempio se vengono tirati tre "pezzi di mucca" diventa zona di terrore 3.

### **Balista**

**Talenti da Costruzione:** Artigliere , Armi da tiro

Una grande macchina che viene usata per scagliare proiettili che vanno da pietre a dardi e giavellotti.

#### **MUNIZIONI**

**Dardo Semplice:** Il dardo è un semplice giavellotto. Non pretende una grandissima potenza. Il giavellotto deve essere lungo 70 cm e completamente imbottito, di colore legno o grigio.

Il danno è Perforante! Artiglieria

**Dardo Pesante:** Ingegnere

Il dardo è simile ad un giavellotto ma studiato per essere aerodinamico e più appuntito e perforante. Il giavellotto deve essere lungo 70 cm, completamente imbottito e di colore nero.

Il danno è Perforante! Devastante! Artiglieria!

### **Ariete**

**Talenti da Costruzione:** Artigliere

L'Ariete veniva utilizzata per sfondare le porte di accesso delle fortezze e dei castelli, o le mura, quando non erano particolarmente spesse, praticandovi delle brecce. L'ariete è costituito essenzialmente da una grossa trave, solitamente ricavata dal fusto di un albero, con una estremità rinforzata da una calotta di metallo. La calotta spesso aveva la forma di una testa di ariete. L'ariete veniva quindi spinto con forza e ripetutamente contro il bersaglio fino a distruggerlo.

A differenza delle altre macchine da guerra, ci vogliono 4 persone per usarlo.

#### **MUNIZIONI**

**Testa a Punta:** Nessun Talento Richiesto

La testa è grezza e ricavata semplicemente lavorando velocemente un tronco. Non è molto potente ma abbastanza per sfondare i portoni più leggeri e le mura di legna.

Ogni colpo portato con la punta causa ad un muro o ad una porta Spacca!

**Testa ad Ariete:** Arte del Fabbro

La testa è rinforzata con metallo e lavorata ad arte per riuscire a sfondare le porte più resistenti e i muri in pietra.

Ogni colpo portato causa ad un muro o una porta Spacca! Intenso!

### **Multibalista**

**Talenti da Costruzione:** Artigliere, Ingegneria, Armi da Tiro

Simile ad una Balista ma consente di scagliare più dardi contemporaneamente.

#### **MUNIZIONI**

**Dardo Semplice:** Il dardo è un semplice giavellotto. Non pretende una grandissima potenza. Il giavellotto deve essere lungo 70 cm e completamente imbottito, di colore legno o grigio.

Il danno è Perforante! Devastante! Artiglieria!

### **Porcospino**

**Talenti da Costruzione:** Artigliere, Ingegneria Armi da Tiro

Una macchina che consente di sparare una serie indefinita di dardi. Può avere molte forme e dimensioni.

#### **MUNIZIONI**

**Freccia:** perforante!

**Freccia Buona:** Arte del fabbro causi perforante intenso!

Il loro colore è nero

## ***Equipaggiamento Avanzato***

L'equipaggiamento si differenzia dalle Macchine da Guerra perché non ha componenti che possono fornire potenziamenti. L'equipaggiamento è personale, come lo è una qualsiasi arma. Tuttavia ci sono equipaggiamenti che sono potenziabili possedendo talenti adeguati.

### **Ariete Portatile**

**Talenti da Costruzione:** Artigliere, forza straordinaria

L'ariete portatile è simile ad un Ariete da Assedio, ma è più piccolo e quindi lo si può portare addosso e utilizzarlo anche da solo.

Deve essere lungo più di 110 cm. e può essere usato anche come Arma Grande se rientra nelle regole di sicurezza relative

Questa è la versione potenziata dell'ariete. E' molto pesante e richiede una grande forza per essere usato.  
Contro porte e muri causa Spacca!

### **Mantelletto**

**Talenti da Costruzione:** Artiglieria  
Essenzialmente uno scudo su ruote, simile al Pavese

### **EVOLUZIONI**

Questo oggetto non ha versioni. Ignora tutti i danni

### **Fiasca Incendiaria**

**Talenti da Costruzione:** Artigliere, Alchimia, Armi da Lancio, Elementalista  
Apparentemente una normale ed innocua fiasca di ceramica, contiene in realtà al suo interno una miscela altamente infiammabile, che brucia al contatto con l'aria.  
Per utilizzarla bisogna avere a disposizione fiasche di gommapiuma.

### **EVOLUZIONI**

**Olio di fuoco:** Nessun Talento Extra Richiesto  
Questo è il modello base di questa arma. Causa danno Fuoco! Artiglieria!  
**Fuoco Inestinguibile:** Ingegneria o freccia incendiaria o figlio del deserto  
Chiamato fuoco salman o fuoco elleno è più vischioso del normale olio del fuoco e causa atroci ustioni  
Causa Fuoco! Artiglieria! Dolore 3!  
Viene contraddistinta da del rosso sulla fiasca.

### **Balestra**

**Talenti da Costruzione:** Armi da Tiro, Ingegneria  
La balestra segue le stesse regole degli archi, come potenza dell'arco e norme di sicurezza, la tecnologia a livello prototipi è abbastanza diffusa, ma è ancora inaffidabile, basta un aumento dell'umidità o un cambio di temperatura perché sia necessario rirregolarla facendo complessi calcoli

### **EVOLUZIONI**

**Balestra:** Nessun Talento Extra Richiesto  
Modello di balestra semplice.  
Causa Perforante! Intenso!. Il dardo è di colore giallo.

### **Arma da Fuoco**

**Talenti da Costruzione:** Armi da Tiro, Alchimia, Ingegnere, artigliere, +speciale: conseguenze delle sperimentazioni  
Le Armi a Fuoco sono una grossa categoria che racchiude avveniristici ritrovati della scienza sperimentali e assolutamente inaffidabili, spesso si formano crepe che causano esplosioni

**Conseguenze delle sperimentazioni:** a causa degli incidenti di sperimentazione per poter usare le armi da fuoco devi farti dare dai master uno svantaggio legato agli inevitabili incidenti che vengono subiti da chi osa dove altri non osano, tipicamente una mano in meno esplosa a causa di un prototipo impreciso

La prima arma da fuoco a polvere nera. E' poco più che un tubo riempito di polvere, instabile e poco preciso.  
Causa Perforante! Urto! Intenso.  
Il fuciliere subisce a sua volta Urto!

Nota, per il mondo di AD (anno mille) lo Schioppo è tecnologicamente almeno 600 anni avanti.

## Capitolo 8 - Laboratorio alchemico del Sublimatore

Qualunque personaggio con il talento sublimatore può realizzare velocemente alcune versioni estremamente eteree e instabili dei prodotti alchemici o dei medicinali che normalmente potrebbe creare.

Il laboratorio per funzionare deve comprendere come minimo:

- **Oggetti fisici:** un contenitore per l'acqua, un pestello, alcune boccette colorate.
- **Cartellini:** almeno 5 reagenti di qualsiasi tipo che non verranno consumati nel processo.

Il sublimatore per ottenere gli effetti sotto riportati, per minimo un minuto deve manipolare almeno una volta tutti gli oggetti che sono parte del suo laboratorio. A questo punto l'acqua ottiene le caratteristiche da sublimato.

**Creare subrimati:** da all'acqua per un secondo e un uso le caratteristiche di un prodotto alchemico che potrebbe creare e di cui ha a disposizione il cartellino (ad esempio può replicare l'uso di un infuso purificante da lui posseduto).

Se un sublimato ha un tempo minimo di applicazione superiore al secondo (es. Il solvente universale), una volta applicato durerà abbastanza per causare l'effetto minimo.

# Capitolo 9 - Le Malattie

## Linee guida sulle malattie

Queste sono linee guida e non regole, ossia, servono per dare un quadro a giocatori e master di come è stato pensato un pezzo del regolamento e dare ai master del materiale pronto all'uso.

Le malattie mescolano concetti moderni e alto medievali (non lamentatevi dell'eventuale assurdità scientifica, è consapevole). Per tale motivo il confine tra "disfunzioni", "intossicazioni" e "malattie vere e proprie" è inesistente.

### Descrittori:

Livello: il livello di difficoltà nel curare la malattia, da I a III.

Rarità: il livello di rarità della malattia, distinto in comuni e rare. Per le malattie rare II e III è sempre necessario disporre della cura.

### Modo di contagio:

Una malattia si può diffondere in molti modi, riportiamo quelli più comuni, di solito le malattie vengono trasmesse come bigliettini bianchi off game. Un modus operandi può essere di dare all'ammalato zero un pacchetto di "contagi" da passare di volta in volta a chi soddisfa i requisiti del modo di contagio.

-Contatto fluidi corporei: se un soggetto ferisce, cura o ha rapporti intimi col contaminato può venire contaminato.

-Pulci: Se qualcuno sta in presenza del contaminato più di 10 minuti, viene contaminato. Se il contaminato ha leccato, basta un minuto.

-Aereo: se qualcuno parla col contaminato stando entro 5 metri, viene contaminato. Se qualcuno bacia il contaminato viene contaminato.

-Squilibrio emotivo: forse c'è una logica per il contagio ma... cambia con luogo, stagione e allineamento astrale.

-Aria viziata: Quando sei tra i primi a entrare in un posto chiuso da anni.

-Aria matta: trovarsi a lungo in zone dove sono stati fatti molti rituali o dove è permanentemente presente un qualche effetto magico persistente.

Intossicazione: Se qualcuno mangia o beve una data sostanza viene contagiato.

Nota staff: opzione sul contagio: Un possibile per gestire il contagio dare tot cartellini al contaminato alpha dicendogli di dare metà dei cartellini a ogni nuovo contaminato, in questo modo l'epidemia si diffonde a macchia d'olio per poi esaurirsi (come nel mondo reale). Più cartellini vengono dati al contaminato alpha più virulenta sarà la malattia.

### Alcuni esempi di malattia

#### Squilibrio di Bile nera (Comune I)

Contagio: squilibrio emotivo o aria viziata

Il malato diventa malinconico e il suo valore complessivo di gloria diventa zero.

A fine evento guarisce e deve tornare il cartellino-contagio a un master

#### Squilibrio di bile gialla (Comune I)

Contagio: squilibrio emotivo o aria viziata

Il malato diventa collerico, se qualcuno infastidisce o contraddice il malato, questi deve avere una manifesta reazione violenta verbale o verso cose o persone.

A fine evento guarisce e deve tornare il cartellino-contagio a un master

#### Squilibrio di Flegma (Comune I)

Contagio: squilibrio emotivo o aria viziata

Il contagiato diventa flemmatico, non può più dare ordini a nessuno o insistere, in ogni contrasto si arrende subito.

A fine evento guarisce e deve tornare il cartellino-contagio a un master

**Squilibrio sanguigno (Comune I)**

Contagio: squilibrio emotivo o aria viziata

Hai un terrificante bisogno di affetto, amore e sesso, per averli farai qualsiasi cosa non implichi danni permanenti o probabile morte.

A fine evento guarisce e deve tornare il cartellino-contagio a un master

**Eccesso di sangue (comune II)**

Hai un terrificante mal di testa che ti impedisce di usare la magia e di utilizzare talenti che richiedono tempo per essere usati

A fine evento guarisce e deve tornare il cartellino-contagio a un master

**Eccesse di Flegma (comune II)**

Manchi di fiato, non puoi correre e dopo ogni combattimento a cui partecipi vai in stato "stordito" ignorando totalmente eventuali tue resistenze.

A fine evento guarisce e deve tornare il cartellino-contagio a un master

**Eccesso di bile gialla (comune II)**

Contagio: squilibrio emotivo o aria viziata

Il malato diventa collerico, se qualcuno infastidisce o contraddice il malato, questi deve picchiare a sangue qualcuno o spaccare qualcosa

A fine evento guarisce e deve tornare il cartellino-contagio a un master

**Eccesso di bile nera (comune II)**

Il malato diventa malinconico e il suo valore complessivo di gloria diventa zero. Quando subisce la chiamata Terrore n deve sedersi in preda alla depressione fino a fine combattimento.

A fine evento guarisce e deve tornare il cartellino-contagio a un master

**Marcescenza del sangue (comune III)**

Forza straordinaria, duro a morire, immortale e rigenerazione non hanno più effetto.

A fine evento guarisci, torna il cartellino a un master

**Marcescenza della Flegma (comune III)**

Il malato non è in grado di combattere ne con capacità magiche ne con armi ne con poteri innati

A fine evento guarisce e deve tornare il cartellino-contagio a un master

**Marcescenza della bile gialla (comune III)**

Il malato ha un terribile mal di testa quando sente la gente parlare normalmente. Se sente qualcuno urlare il malato deve fuggire finché non trova silenzio.

A fine evento guarisce e deve tornare il cartellino-contagio a un master

**Marcescenza della bile nera (comune III)**

Il malato a causa dei gas che emette causa esplosione confusione 4 ogni volta che è rilassato

A fine evento guarisce e deve tornare il cartellino-contagio a un master

**Fuoco degli ardenti (Comune III)**

Contagio: intossicazione

Il contaminato ha allucinazioni (che rendono inutili vista acuta I-II e virtù del segugio) e dolore alle articolazioni (quando fa uno sforzo o una corsa subisce dolore intenso).

A fine evento guarisci ma una delle tue mani va in cancrena e va rimossa o in ogni caso non è più utilizzabile per sempre (svantaggio fisico)

Può essere guarita come se fosse un veleno (disperdiveleni rimuove)..

**Anatema della strega [tipo] (Rara II)**

Contagio: aria pazza

Ogni volta che usi o senti una formula magica subisci dolore 4, se ti trovi in presenza di un rituale o di un effetto magico permanente subisci dolore intenso. Non puoi mai dichiarare vincolo percezione a causa di varie allucinazioni che ti colpiscono. In particolare vedi [creatura legata a una sfera] un po'ovunque.

Se subisci un veritas arcano o ricevi un incantamento muori; tutte le tue vene assieme al tuo cuore esplodono e non ci sono resistenze che tengano. Se sopravvivi alla malattia hai accesso a occultismo o a una sfera di magia adatta al tipo di anatema della strega che ti ha colpito.

Nota: esistono molti tipi di Anatema della strega, eventuali icure devono essere fatte per un tipo specifico.

### **Febbre pirobubbonica (Rara III)**

Contagio: Aereo o fluidi infetti.

Il contaminato diventa sensibile a fuoco. Ha febbre e si sente indebolito.

Dopo ogni evento contatta il master [nome master] per sapere se muori.

## ***MALATTIE PARTICOLARI***

**Degenerazione del caos(mutante):** esiste in molte varianti, il contaminato istantaneamente o dopo un periodo di incubazione ottiene il segno "mutante". Rimuovere la malattia una volta che il malato ha il segno è molto difficile da curare e la cura è estremamente costosa, spesso ha controindicazioni ed è difficoltosa da applicare. Se il malato acquisisce una mutazione diventa assolutamente incurabile, il morbo si è diffuso in tutto il corpo ed eventuali interventi medici saranno al massimo palliativi.

La malattia può avere innumerevoli complicazioni: mutazioni bonus (quindi il malato è già condannato), alterazioni caratteriali e altri problemi fisici. E' una malattia molto temuta ma solitamente abbastanza rara salvo in aree ricche di piombo purpureo o pesantemente contaminate da energia magica. La malattia viene trasmessa a eventuali figli, il cui descrittore razziale potrebbe cambiare in fomoro rinnegato.

**Morbo del ghou!** Presente in numerose varianti, è normalmente una malattia leggera e facilmente ignorabile. Il contagiato prova un leggero malessere e nausea oltre a essere attratto da carne e sangue impuri (carne della sua razza di topi o insetti), cruda o marcescente. In un paio di settimane se il contaminato segue una dieta sana, e non cede ai suoi istinti, passa tutto. Se il malato cede alle voglie perverse dovute alla malattia, gradualmente cambia. Al primo stadio il malato inizia a diventare esangue o grottesco, se non entrambi e la sua fame diventa famelica. A questo punto la cura diventa estremamente difficoltosa. Se la malattia passa agli stadi successivi la mente del malato inizia a degenerare, e sia le unghie che i denti si rafforzano. A partire da questo secondo stadio la cura del malato è considerata impossibile. E' una malattia endemica di varie aree molto popolate.

# Capitolo 10 - Le Apoteosi

Le apoteosi sono un fatto epocale, chi le impara in un determinato campo supera i limiti dei comuni mortali e quelli di molte creature arcane. Chi ottiene le apoteosi ottiene un bonus fisso di 4 alla Gloria, ma non può ottenere ulteriori talenti. Questi sono solo alcuni esempi di apoteosi, è plausibile ne esistano altre.

**Attacco.** Puoi potenziare i danni delle armi con cui hai maestria con devastante, puoi fare fatale

**Requisiti:** Stile d'Arme o Berseker III

**Difesa:** quando porti uno scudo dichiara Elusione a tutte le proiezioni tranne trasmissione di potere

**Requisiti:** Presa salda II, uso scudi

**Resistenza:** diventi resistente a tutti i danni tranne magico, le tue resistenze ai danni diventano immunità

**Requisiti.** Robustezza II o Vigore II o Scorza Dura

**Catene spirituali:** il personaggio può a inizio combattimento causare "dardo paralisi devastante" e a volontà al tocco causare "disperdiparalisi"

**Requisiti:** Estasiato di Alara/Hexarcus o Egomante di IV livello.

**Trascendenza:** l'elfo ottiene le caratteristiche della creatura arcana a cui è più affine (diviene semi-arcano) e immortale se non per cause violente, comprende i principi del cosmo e sente le voci di alcune creature arcane, inoltre per i rituali legati alla sfera verso cui è trasceso il suo corpo genera una zona rituale ed egli stesso è pari a 3 reagenti alchemici .

**Requisiti:** a giudizio dei master profonda abnegazione verso un ideale, serve via del prescelto, solo elfi

**Creazione:** il personaggio può fare oggetti di eccelsa fattura nelle arti in cui potrebbe creare oggetti superbi, in un'arte può chiedere di creare oggetti leggendari.

**Requisiti:** Aver fatto almeno un oggetto di superba fattura.

**Creazione suprema:** il personaggio può fare oggetti di eccelsa fattura nelle arti in cui potrebbe creare oggetti superbi, in tutte le arti può chiedere di creare oggetti leggendari.

**Requisiti:** Aver fatto almeno un oggetto di superba fattura artigianale e avere il IV livello in una sfera.

**Furia Leggendaria:** Il personaggio può causare fatale, il personaggio diviene resistente agli effetti mentali, fa danno spacca con tutte le armi a una o due mani, e spacca intenso con le asce a una o due mani, qualsiasi capacità di causare paura aumenta di due punti (o diviene intenso se supera il 10).

*Svantaggi: Se offeso deve pestare o mandare in coma chi osa farlo, se colpito a tradimento deve ammazzare chi ha osato farlo, non può mai lasciare un combattimento, se qualcuno si intromette nel combattimento (anche attaccando alle spalle il suo avversario) deve mandarlo in coma*

**Requisiti:** Berseker II\* Urlo di Guerra I, Scaramanzia I, forza devastante

Si non ho messo il tre, il berseker in armatura ci può stare

**Onniscienza mistica:** In gioco il personaggio ha compreso TUTTE le vere leggi dell' universo, è oltre le puerili supposizioni, egli le sente, le ha viste in azione tramite il suo corpo astrale.

Conosce tutti gli incantesimi e le abilità arcane di tutte le sfere che abbiano come requisito il solo primo livello.

Le sue sfere di magia si fondono divenendo "magia suprema" e può usarla per tutte le sfere per difficoltà controllo o simili (tipo, un negromante può usare attacco arcano come usasse piromanzia o idromanzia, e avere anche il sesto livello di magia suprema).

Genera una zona rituale spontaneamente attorno a se, e la sua sola presenza equivale all' uso di sei reagenti e due aiutanti.

Diviene resistente agli effetti energetici e mentali.

**Requisiti:** ritualista, maestro, IV livello in una sfera, studioso arcano, seguire via del prescelto ottenendo la conoscenza del rito necessario per ottenere l' onniscienza e degli ingredienti (solitamente tre ingredienti-oggetti quest tipo reliquie antichissime, parti corporee di draghi o creature arcane leggendarie, magari ottenibili solo in altri piani e simili)

**Meditativa:** immunità a tutti gli effetti mentali,



**Requisiti:** Forza di volontà II, Gloria III

**Alchemica:** può fare creazioni alchemiche leggendarie (formule alternative per la pietra filosofale, pozioni che ridanno la vita, che rendono vampiri o fare artefatti, vere pozioni d'amore, dare apoteosi di stirpe a certe creature)

**Requisiti:** alchimia, elementarista, ammaliatore,

**Misticismo:** la capacità di controllo arcano dell'incantatore raddoppia

**Messia dell'ordine:** l'ultimo ad apparire è stato Lazarius dei Drachetingi, si narra ne appaia uno ogni mille anni.

E' come se il personaggio avesse tutte le virtù egomantiche al 4° livello, possiede rigenerazione ed è resistente a tutto tranne magico. Notare che non ha sensibilità a danni o effetti.

Non potrà più avere figli, e di fronte al caos una volta iniziato lo scontro non conosce tregua.

Requisito: essere scelti dall'argenteo per un compito disumanamente difficile e magari anche dal Guercio e dal signore delle catene. Un simile intervento diretto è foriero di caos, e le divinità dell'ordine lo faranno solo se è l'unica soluzione possibile.

#### *Apoteosi di Nomor*

*“Da sempre la banda delle due maschere aveva venerato sia Nomor che Ector, il loro rifugio, delle caverne nel folto di una foresta montana era sempre stato introvabile, la banda era composta da mutanti fomori e di recente da un gruppo di amazzoni rinnegate, guidate da una marchiata di nome Lithil.*

*Spesso i fedeli a uno o all'altro dio venivano alle mani, cosa che non era scoraggiata, c'era un'arena scavata, colorata dai succhi degli sconfitti ai cui estremi opposti erano stati messi gli altari delle due divinità e tra i due un trono.*

*Ma non fu un fedele di Ector a sfidare Sarin la salman serpente che tre mesi prima aveva colmato di veleno l'incauto Boris il lottatore, che l'aveva fatalmente sottovalutato.*

*La sfida venne lanciata da Lithil, che si era devota al dio del piacere, ma era stufo di poltrire in quello che invece di una banda era diventato un bordello di periferia.*

*Lithil nuda prese la sua spada, e con un pensiero estatico richiamò una nebbiolina purpurea che l'avvolse e si condensò, fino a formare l'armatura che il suo dolce dio le aveva donato.*

*Sarin prese la lancia forgiata secoli prima da un artigiano abilissimo, dopo tanto tempo ancora non perdeva il filo e aveva trapassato la sua prima vittima, suo padre come se le sue ossa fossero burro.*

*Le due avversarie combatterono bene, cercando di causarsi reciprocamente la massima sofferenza possibile, strappandosi capelli, squarciandosi le carni, tirandosi colpi dalla scorrettezza più assoluta.*

*Ma mentre le due erano avvinghiate in una lotta serrata e Sarin era concentrata nell'infilare un dito artigliato nell'occhio dell'avversaria, questa estrasse un pugnale nascosto e le aprì la pancia come quella di un pesce.*

*Mentre Sarin era intenta a tenersi le interiora, con una forza straordinaria Lithil la sollevò su se stessa e urlando la scaraventò sul suo ginocchio, spezzandole la spina dorsale.*

*Sarin allora con il suo ultimo respiro disse “hai vinto” Lithil impietosa rispose “quasi” e la decapitò, quindi baciò la testa decapitata come fosse una tenera amante, il corpo di Sarin si disseccò, una nebbiolina lasciò il corpo della salman e venne assorbita da Lithil, la cui pelle divenne chiara come quella della ceramica, i capelli e le iridi viola come l'ametista.*

*la prescelta di Nomor urlò “si saccheggiaaaaa!” e tutti i suoi seguaci urlarono in segno di approvazione”*

# Capitolo 11 - Bestiario Servitori Magici

Procedura off game per convocare un servitore magico in breve:

- Trova una persona che interpreterà la tua creatura.
- Assicurati che abbia un costume adeguato alla creatura
- Consegna alla creatura una nota off game con le statistiche della creatura e il suo nome (comprese eventuali opzioni scelte).
- Ricordati che una volta evocata sottrae CCA al tuo personaggio fino all'alba successiva in ogni caso.
- Solo se la creatura era già evocata può entrare in game con te, in qualsiasi altro caso devi evocarla od attivarla come descritto.

**Agli stati dei personaggi presenti nel manuale base vanno aggiunti questi:**

**BANDITA:** quando la creatura evocata si ritrova con i punti ferita di una locazione vitale azzerati, di norma può scegliere se essere bandita appena la suddetta locazione vitale viene azzerata. In ogni caso la creatura evocata, dopo 5 minuti di coma, viene bandita automaticamente. Le creature bandite che non riescono ad essere rievocate entro l'alba successiva a livello regolistico sono considerate annientate. Una creatura arcana bandita sta in fuori-gioco, ma può essere percepita e richiamata dal suo evocatore. Si trova nel velo eterico, ma in ogni caso non può interagire con altre creature nel velo eterico.

**ANNIENTATA:** Una creatura magica la cui locazione vitale viene azzerata da un danno in grado di ferirla abbinato ad annienta o che subisce effetti di morte istantanea viene annientata, cessa di esistere in modo definitivo. Il cadavere della creatura svanisce come se fosse stata bandita oppure resta dove si trova per un po', a discrezione di chi interpreta la creatura. In ogni caso l'essenza della creatura è stata distrutta in modo definitivo.

## Note importanti:

Le creature arcane vengono giocate quando un incantatore le evoca.

Sono proibiti i talenti: Maestro, Scaramanzia, Ingegnere, Artigliere, Evocatore, Artefice, Sfere di Magia a livello superiore all'evocatore, Volontà I o raccattasoldi.

Quando qualcuno interpreta un servitore magico deve ricevere off game dal mago una nota con le statistiche della creatura e il suo nome proprio. Le statistiche comprendono le scelte di eventuali opzioni.

## EVOCATORE

Un personaggio può, tramite il talento Evocazione, chiamare sul piano una serie di Creature Arcane. Evocare una Creatura Arcana è un processo istantaneo che però deve essere svolto all'interno di una Zona Rituale e chiede unicamente la spesa di CCA da parte del personaggio. Una volta spesa, la CCA necessaria a mantenere una Creatura Arcana non viene nuovamente guadagnata fino all'alba successiva, anche se si congela la Creatura o questa viene uccisa definitivamente. Una stessa Creatura Arcana non può essere mantenuta per più giorni od addirittura tra un evento e l'altro, a meno che non sia consentito nella sua descrizione; in quel caso la CCA resta spesa.

Le creature possono essere rievocate dal loro evocatore in una zona rituale o ai limiti dell'area di gioco (l'evocatore deve interpretare un rituale, autogestito, anche senza la presenza dei Master).

A suo piacimento, un Evocatore può decidere di congedare una Creatura Arcana. Questa deve andare immediatamente in Fuori Gioco e non può più essere rievocata. Se l'Evocatore muore o va in Fuori Gioco mentre una propria Creatura Arcana è Esiliata questa è congedata automaticamente. Se invece questo accade mentre la Creatura è nel Velo Materiale, potrà restare in gioco fino a quando non cade in coma o fino all'alba successiva; a quel punto viene congedata automaticamente.

Il Giocatore DEVE obbligatoriamente avere un altro giocatore che acconsenta ad interpretare la Creatura. Non è mai possibile chiedere allo Staff di fornire persone per impersonare Creature Evocate (a meno di grosse esigenze di Trama).

**Oggetti del vincolo:** Solo le creature evocate dagli oggetti possono avere un'apoteosi adeguata alla tipologia (es. le salamandre grandi forgiatrici possono avere apoteosi artigianato). In certi casi tali creature possono avere anche alcuni dei talenti proibiti.

## ARTEFICE

Un personaggio può, tramite il talento Artefice, animare una serie di costrutti completamente asserviti ai suoi ordini ed alla sua volontà. Animare un Costrutto è un processo istantaneo che però deve essere svolto all'interno di una Zona Rituale e chiede unicamente la spesa di CCA da parte del personaggio. Una volta spesa, la CCA necessaria a mantenere un Costrutto non viene nuovamente guadagnata fino all'alba successiva, anche se si disattiva il Costrutto o questo viene ucciso definitivamente. Uno stesso Costrutto può essere mantenuto per più giorni od addirittura tra un evento e l'altro, ma in quel caso la CCA resta spesa.

A suo piacimento, un artefice può decidere di disattivare un costruito. Questo cade immediatamente in coma e, passati 15 minuti, deve recarsi in Fuori Gioco; un Costrutto disattivato non può più essere riattivato. Se l'artefice muore o va in Fuori Gioco mentre un proprio costruito è in coma, questo è disattivato automaticamente. Se invece questo accade mentre il Costrutto è attivo, potrà restare in gioco fino a quando non cade in coma o fino all'alba successiva; a quel punto viene disattivato automaticamente.

I costrutti composti da materia vivente sono chiamati chimere.

**Nucleo:** Un artefice può creare un nucleo particolare che darà caratteristiche superiori ai suoi costrutti. Un nucleo può essere un cuore vivente, una pergamena da inserire in un golem, un nucleo cristallino od altro.

### TRATTI DELLE CREATURE ARCANE EVOCATE

Le Creature Arcane non possono possedere i talenti: Artefice, Maestro, Scaramanzia, Ingegnere, Artigliere, Evocatore, e Sfere di Magia a livello superiore all'evocatore, Volontà I o raccattasoldi, salvo non sia descritto diversamente nella creatura.

**Le Creature Arcane possono essere curate dalla magia ma non da medicina ed ignorano i benefici di pozioni e/o cibi; inoltre si ricorda che le Creature Arcane non possono MAI mentire (salvo creature specifiche), ma al massimo omettere.**

Le creature arcane non possono essere uccise normalmente; tuttavia possono essere bandite: se le loro locazioni vitali vengono azzerate le creature arcane possono istantaneamente svanire (stato: bandite, in questo caso non possono subire fatale) oppure restare a terra 5 minuti di coma per poi svanire se non curate. Le creature bandite possono venire rievocate dopo 1 ora presso una zona rituale.

Quando una creatura arcana viene bandita lascia a terra tutti gli oggetti che possedeva.

Il corpo resta definitivamente nel nostro piano solo in casi rari come la morte definitiva della creatura arcana: in questa situazione rimane a terra esattamente come i mortali (stato: annientata). Dovrà girare per il luogo segnalando il suo essere in Fuori Gioco. In questo stato solo il suo Evocatore può vederla. Potrà essere richiamata nel Velo Materiale unicamente dopo il trascorrere di almeno un'ora, o tramite l'incantesimo Richiamo Arcano (non è necessario trovarsi in una Zona Rituale in questo caso) (ripetizione); a quel punto essa può riutilizzare qualsiasi abilità da "inizio combattimento". Una Creatura Arcana viene annientata se subisce Annienta!, Mortale N! o Disintegrazione N!; in tal caso la stessa creatura non potrà più essere richiamata in alcun modo: la sua essenza è stata completamente distrutta.

### TRATTI DEI COSTRUTTI

Non possono possedere i talenti: Artefice, Maestro, Scaramanzia, Ingegnere, Artigliere, Evocatore, e Sfere di Magia a livello superiore all'evocatore, Volontà I o raccattasoldi. Salvo non sia descritto diversamente nella creatura.

A differenza delle Creature Arcane, un costruito può considerarsi "nativo" del Velo Materiale, in quanto si tratta di esseri composti da parti meccaniche, ammassi di materie prime quali rocce o terra, ferro o pezzi di carne umana. A questi esseri poi un personaggio che utilizzi il talento Artefice può infondere movimento ed una parvenza di intelligenza tramite la propria energia magica. Come le Creature Arcane però, i Costrutti non possiedono Anima.

I Costrutti non possono essere curati (salvo casi eccezionali) ed ignorano gli effetti con beneficio di pozioni e/o cibi; inoltre si ricorda che i Costrutti non possono MAI mentire (salvo creature specifiche), ma al massimo omettere.

Se un Costrutto viene mandato in coma potrà essere riattivato dal proprio Artefice con un cerimoniale di 15 minuti, o rimesso in sesto da chiunque possieda l'abilità Riparazione (non è necessario trovarsi in una Zona Rituale in questi casi); a quel punto essa può riutilizzare qualsiasi abilità da "inizio combattimento". Un Costrutto possiede un tempo di Coma da Dissanguamento infinito, ma può comunque morire se subisce Fatale!, Annienta!, Mortale N! o Disintegrazione N!; in tal caso lo stesso Costrutto non potrà più essere rianimato. (Non è comunque cortese abbandonare il proprio Costrutto in giro anche se possiede un tempo di coma infinito. Se il giocatore che interpreta il Costrutto lo desidera, può recarsi in Fuori Gioco dopo 15 minuti in cui è stato ignorato. In tal caso il Costrutto si considera morto.)

### TRATTI DELLE CHIMERE (COSTRUTTI VIVENTI)

Non possono possedere i talenti: Artefice, Maestro, Scaramanzia, Ingegnere, Artigliere, Evocatore, e Sfere di Magia a livello superiore all'evocatore, Volontà I o raccattasoldi. Salvo non sia descritto diversamente nella creatura.

Le chimere sono costrutti creati con materia vivente, possono essere curate come un qualsiasi mortale, possono mentire e come i mortali dopo 5 minuti di coma da dissanguamento muoiono.

Al posto dell'anima hanno energia magica fornita dal mago che le sostiene, l'assenza di tale energia le porta a sopirsi o, alla lunga, a morire. Inoltre l'origine delle chimere è artificiale.

## BESTIARIO CREATURE ARCANE EVOCABILI

Un personaggio che voglia utilizzare Evocazione può scegliere tra il seguente bestiario quale Creatura Arcana convocare nel Velo Materiale. Le seguenti sono creature base e chiedono tutte 1 livello nella Sfera appropriata per essere evocate e controllate e 1 CCA per essere mantenute. Altre Creature sono evocabili tramite appositi Cerimoniali o Rituali. Una Creatura Arcana, salvo diversamente indicato, deve sempre indossare una maschera del colore della Sfera con cui è stata Evocata, o bianca, che copra almeno i tre quarti del volto; questa maschera non può mai essere tolta ed

è considerata parte del "corpo" della Creatura.

### **Incarnato**

*Sfere:* tutte

*Razza:* Incarnato, [sfera di evocazione], creatura arcana.

*Mentalità:* Non può mentire, ha una caratteristica caratteriale tra:

-Iroso: se vede un combattimento vi prende parte fino alla sua fine (in caso scegliendo a caso chi supportare) salvo ordini diretti dell'evocatore.

-Calmo: non attacca mai senza ordini espliciti dell'evocatore

-Curioso: quando non ha altri ordini da parte dell' evocatore va in giro a curiosare

-Anarchico: sfotte e disubbidisce a chiunque non sia il suo evocatore

-Sadico: tortura e maltratta sempre tutti quelli che può salvo ordini diretti dell' evocatore.

-Pietoso: aiuta sempre tutti salvo ordini diretti dell' evocatore

Quando si attiva il carattere dell' incarnato tutti gli ordini precedenti vengono dimenticati/ignorati, non è quindi possibile dire all' incarnato iroso

"ignora tutti i combattimenti oggi" ma gli va detto ogni singola volta che esso vede un combattimento.

**Statistiche:** sei talenti scelti tra quelli della razza base dell' evocatore più gratis un tratto inumano o un' abilità arcana o un incanto minore della sfera con cui è stato evocato che funzionerà come se l' incarnato fosse incantatore di I livello.

Nota che nel caso di negromanzia l' incarnato NON è un non-morto ma un' ombra

**Aspetto:** una creatura vestita con i colori della sfera con cui è stato evocata, in quanto composta da pura energia magica a cui è stata data forma fisica dall'Evocatore.

Le creature di animanzia possono non essere verdi ma avere caratteristiche bestiali o vegetali nell' aspetto esteriore palesi.

Le creature della demonologia possono non essere viola ma devono essere palesemente mostruose o bizzarre e non confondibili con un comune mortale.

**Cos'è un incarnato:** un incarnato è composto da energia magica di una sfera e parti di energia mentale del mago. Praticamente è una creatura arcana "artificiale".

E' di solito la prima creatura a venir evocata dagli apprendisti evocatori

### **Furia ardente**

*Sfere:* Piromanzia

*Razza:* Creatura Arcana, Elementale, Piromanzia

*Mentalità:* Iroso, cercherà sempre lo scontro fisico. Odia l'inattività e la diplomazia e se riconosce qualcuno come nemico del suo Evocatore si lancerà sempre all'attacco, dimenticando ordini precedenti. Ordini successivi al riconoscimento lo bloccano.

*Aspetto:* Indossa vesti di colore prevalentemente rosso, o neutre (nere o marroni) ma con visibili simboli di fiamme rosse (minimo 4), il volto può essere rosso o ricordare fiamme (trucco) o essere coperto da una maschera che rappresenta il volto.

*Capacità:*

-Può impugnare qualsiasi arma da mischia

-Possiede Ambidestria II

-Ha 2 Punti Ferita Corporei

-Causa in Mischia Colpo! Intenso! o Fuoco! Intenso!

-Dichiara Immune! a Fuoco!

### **Custode del ghiaccio**

*Sfere:* Idromanzia

*Razza:* Creatura Arcana, Elementale, Idromanzia

*Mentalità:* Per sua natura solitario, odia la compagnia e le folle. Si irrita se prima di ogni azione non viene esaminata ogni singola possibilità o alternativa.

*Aspetto:* Indossa vesti di colore prevalentemente blu scuro, o neutre (nere o marroni) ma con visibili simboli di gocce d'acqua o cristalli di ghiaccio (minimo 4), il volto ha colori legati all'ambiente marino.

*Capacità:*

-Può impugnare le Armi Comuni, ma non possiede Ambidestria

-Possiede 3 Punti Ferita corporei

-Causa Colpo! o Gelo! in mischia

- Può dichiarare Guarigione! Disperdicibi! Tramite formula magica
- Dichiara Immune! a Gelo!

### **Paziente saggio**

*Sfere:* Geomanzia

*Razza:* Creatura Arcana, Elementale, geomanzia

*Mentalità:* calma e pacata, odia la fretta e l'avventatezza. Non può correre.

*Aspetto:* indossa vesti di colore prevalentemente marrone o nere, con visibili simboli di gemme o montagne (minimo 4)

*Capacità:*

-Ha istruzione

-Può impugnare le Armi Comuni, ma non possiede Ambidestria

-Possiede 3 Punti Ferita corporei

-Causa Colpo! in mischia

-Può utilizzare gli incantesimi Pelle d'Acciaio e Pelle di Dragone come se avesse Geomanzia I

-Dichiara Resisto! a Colpo! e Perforante! e Immune! a Acido!

### **Folletto susurrante**

*Sfere:* Aeromanzia

*Razza:* Creatura Arcana, Elementale

*Mentalità:* Non sta mai fermo, possiede continuamente il desiderio di esplorare e vagabondare. Non entra mai in luoghi chiusi od accampamenti (ma può attraversare gallerie). Se entra in un luogo chiuso od in un accampamento viene automaticamente Esiliato.

*Aspetto:* indossa vesti di colore prevalentemente celeste od ocra, o di colore neutro (marrone o nere) con visibili simboli soffi d'aria o lampi (minimo 4)

*Capacità:*

-Non può impugnare armi

-Possiede 3 Punti Ferita Corporei

-Si trova permanentemente in stato Etereo!, come se stesse utilizzando il relativo incantesimo maggiore con Aeromanzia II

-Può utilizzare gli incantesimi Atterrare e Goffaggine come se avesse Aeromanzia II

### **Guardavia berciante**

*Sfere:* Animanzia

*Razza:* Creatura Arcana, Fauno

*Mentalità:* deve sempre agire per proteggere la natura e l'ambiente in cui si trova. Non può mai entrare in luoghi chiusi od accampamenti se non per combattere. Se entra in luoghi chiusi od accampamenti deve obbligatoriamente attaccare qualcuno finchè non esce, anche ignorando gli ordini dell'Evocatore. Può mentire.

*Aspetto:* veste in marrone o verde, e possiede almeno due corna. Gli arti inferiori devono essere coperti da pelliccia.

*Capacità:*

-Può impugnare le Armi Comuni, ma non possiede Ambidestria

-Può impugnare scudi grandi fino a 150x80 cm

-Ha 3 Punti Ferita Corporei

-Causa in mischia Colpo! Intenso!

-Può utilizzare Armi da Tiro con cui se usa frecce gialle causa Perforante! Intenso!

-Possiede uno a scelta tra Bestiale I, Corna gloriose I I, Pelliccia; la scelta va fatta alla creazione e non è modificabile.

### **Sussurro della selva**

*Sfere:* Animanzia

*Razza:* Creatura Arcana, Silvano

*Mentalità:* se possibile, non esce mai dalla foresta. Se non calpesta un terreno erboso per più di 10 minuti viene esiliato automaticamente. Si opporrà sempre ad azioni che danneggino le piante, salvo ordini dall'Evocatore.

*Aspetto:* veste in colore prevalentemente verde, o neutro (nero o marrone). Il corpo è sempre addobbato di foglie e rami.

*Capacità:*

-Può impugnare le Armi Corte

-Possiede Ambidestria I

-Ha 3 Punti Ferita corporei e 1 Punto Armatura

-Causa in mischia Colpo! Intenso! e/o Sonno 3!

- Può utilizzare l'abilità Passo Silvestre
- Sarà sempre Sensibile a Fuoco!

### **Specchio della Battaglia**

*Sfere:* Egomanzia

*Razza:* Creatura Arcana, Creatura Ideale, Egomanzia

*Mentalità:* non ammette che si pronuncino menzogne in sua presenza, e questo comportamento ha la precedenza su qualsiasi ordine dell'Evocatore. Se il proprio Evocatore mente e lo Specchio ne è a conoscenza attacca l'evocatore e ne denuncia l'infamia al mondo.

*Aspetto:* veste in argento, bianco, od altri colori scintillanti. Anche se non può utilizzare armature, le può indossare per valore estetico, il volto è una maschera color metallo inespressiva.

*Capacità:*

- Può impugnare la Armi Comuni, ma non possiede Ambidestria I
- Può impugnare Scudi grandi fino a 70x70 cm
- Possiede 1 Punto Ferita corporeo che non può in nessun modo essere aumentato.
- Causa in mischia un danno a scelta tra Colpo!, Fuoco!, Gelo! Acido!, Folgore! e ne è Sensibile. La scelta va fatta alla creazione e non è modificabile.
- Alla creazione ha queste immunità: Immunità: Colpo!, Perforante!, Fuoco!, Gelo!, Acido!, Folgore!, Terrore N!, Sonno N!. Ovviamente una verrà persa e diventerà una sensibilità.

**Nota: Rispetto alla vecchia versione è stato indebolito!**

## **BESTIARIO COSTRUTTI**

Un personaggio che voglia utilizzare Artefice può scegliere tra il seguente bestiario quale Costrutto creare e comandare. I seguenti sono Costrutti base e chiedono tutti 1 livello nella Sfera appropriata per essere animati e controllati e 1 CCA per essere mantenuti. Altri Costrutti sono creabili tramite appositi Cerimoniali o Rituali. Il Giocatore DEVE obbligatoriamente avere un altro giocatore che acconsenta ad interpretare il proprio Costrutto. Non è mai possibile chiedere allo Staff di fornire persone per impersonare Costrutti (a meno di grosse esigenze di Trama). Un Costrutto, salvo diversamente indicato, deve sempre indossare una maschera di colore marrone o grigio, che copra i tre quarti del volto; questa maschera non può mai essere tolta ed è considerata parte del "corpo" del Costrutto.

**Servo Costrutto** (*tutte le sfere tranne animanzia e taumaturgia*)

Un essere meccanico mosso da incantesimi e rituali complessi.

**Riparabile:** i Costrutti non hanno tempo di coma limitato, il loro creatore o chiunque possieda riparare può con 5 minuti di lavoro riportarli a piena funzionalità.

Un costrutto cessa di esistere solo se il suo corpo viene integralmente distrutto, nel qual caso la CCA spesa per mantenere il costrutto attivo resta investita fino al giorno successivo.

I costrutti non possono essere guariti con medicina o magia di guarigione, né avere benefici da cibi e pozioni.

**Talenti:** Il Servo Costrutto ha diritto a 6 talenti presi dalle liste base, robustezza, forza. Non può avere occultismo. Può avere tratti inumani a patto che siano ben evidenti e adattati alla natura del costrutto.

Con Arte atlantidea i talenti sono sempre presi dalle stesse liste.

I servo costrutti non possono proporre idee e non hanno alcuna inventiva. Sono immuni agli effetti mentali.

**Custode arcano minore**

*Sfere:* Tutte

*Razza:* Costrutto

*Mentalità:* Iperprotettivo, non può parlare.

*Aspetto:* veste abiti di colore neutro (marrone o nero).

*Capacità:*

- Può impugnare le Armi Comuni, ma non possiede Ambidestria
- Può impugnare uno Scudo grande 70x70 cm
- Causa in mischia Colpo!
- Ha 4 Punti Ferita Corporei
- Dichiara Immune! a Perforante!, Confusione N!, Possessione N, Terrore N!, Dolore N! e Comando!

-Dichiara Resisto a Spacca!

Speciale: esistono costrutti di questo tipo sintonizzati su vari luoghi di potere (nodi arcani o zone rituali permanenti) alimentati da queste e posti a guardia delle stesse senza spesa di CCA. Servono conoscenze segrete per fare ciò.

### **Guardiano putrido**

*Sfere:* Negromanzia

*Razza:* Costrutto, Non Morto

*Mentalità:* non ha inventiva o iniziativa, si esprime per versi e non si allontana mai dall'Artefice se può evitarlo.

*Aspetto:* un essere creato da parti di cadavere, veste normalmente e non deve portare una maschera, ma ogni parte di pelle visibile è decorata con cicatrici e cuciture ed ha un colore pallido o verdognolo.

*Capacità:*

- Può impugnare qualsiasi Arma da Mischia
- Possiede Ambidestria I
- Ha 4 Punti Ferita Corporei
- Causa in mischia Colpo! Infetto!
- Possiede il tratto razziale Non Morto

### **Mostro**

*Sfere:* Taumaturgia

*Razza:* Chimera, costruito vivente

*Mentalità:* è conscio della sua esistenza come creatura imperfetta, ed al contempo ama ed odia l'Artefice per avergli dato la "vita". Cercherà la morte in ogni modo possibile a meno di ordini diretti dall'Artefice. Può mentire.

*Aspetto:* veste in colori neutri (marrone o nero) ed ha l'aspetto di un mortale di qualsiasi razza, ma deforme. Non necessita di maschera se le deformità sono evidenti (Due teste o tre braccia).

*Capacità:*

- Può utilizzare qualsiasi Arma
- Possiede Ambidestria II
- Ha 4 Punti Ferita Corporei
- Causa in mischia Colpo!
- Dichiara Immune! a Confusione N!, Possessione N, Terrore N!, Dolore N! e Comando!
- Dichiara Resisto! a Colpo! e Perforante!
- Speciale: Può essere curato da un Medico.

### **Spauracchio**

*Sfere:* negromanzia, animanzia

*Razza:* Costrutto, Non-morto

*Mentalità:* Se può inquietare qualcuno, lo farà.

*Aspetto:* Una creatura di materiali che un tempo furono vivi, paglia, cuoio, legno, ossa a volte addirittura frutta (es. zucche).

*Capacità:*

- Artigli I-II
- Fuori combattimento in ravvicinato può causa terrore 2
- 2 Pf corporei
- Nascondersi
- Lesto I
- Non-morto
- Sensibile a fuoco