

PREMESSA DRAMMATICA AL SOMMO COMPENDIO

In questa guida trovate tutto quello che serve per gestire tutti i tipi di cartellino del regolamento di Arcana Domine.

Il compendio è diviso in 2 parti: l'Enciclopedia e la Guida dell'artigiano.

La prima parte è l'Enciclopedia, raccoglie al suo interno gli oggetti comuni, ovvero tanto le merci trovabili in gioco quanto gli oggetti effettivamente producibili dagli artigiani. I master potrebbero mettere in gioco altri oggetti non previsti in questa guida, ad esempio piante sconosciute, nuovi reagenti e così via.

La seconda parte è la Guida dell'artigiano che spiega cosa si può produrre con ciascun talento di artigianato. Chiaramente è dedicata ai PG con tali competenze.

PREMESSA DRAMMATICA AL SOMMO COMPENDIO	1
INTRODUZIONE: VALORE DI MERCATO E RARITÀ	6
ENCICLOPEDIA	7
MONETE	7
GEMME	8
MERCÌ	8
MERCÌ FARLOCCHÈ	8
MERCÌ RARE	9
INGREDIENTI	10
STILLE	10
REAGENTI	10
ERBE	11
PARTI CORPOREE	11
ARMI DA MISCHIA	12
Buona fattura	12
Ottima fattura	12
Pregevole fattura	12
Superba fattura	12
Eccelsa fattura	13
ARMI DA TIRO	14
Buona fattura	14
Ottima fattura	14
Pregevole fattura	14
Superba fattura	14

Eccelsa fattura	14
SCUDI	15
Buona fattura	15
Ottima fattura	15
Pregevole fattura	15
Superba fattura	15
Eccelsa fattura	15
ARMATURE	15
Buona fattura	15
Ottima fattura	16
Pregevole fattura	16
Superba fattura	16
Eccelsa fattura	16
VESTI E ORNAMENTI	16
Buona Fattura	16
Ottima fattura	17
Pregevole Fattura	17
Superba fattura	17
Eccelsa fattura	18
CIBI	18
Pietanze	18
Cucina medicinale	18
Cucina da campo	18
ATTREZZI	19
Buona fattura	19
Ottima fattura	20
Pregevole fattura	20
Superba fattura	20
Eccelsa fattura	21
Legendaria fattura	21
PORTE E SCRIGNI	21
Porte	21
Scrigni	21
Chiavi	22
Incremento fattura	23
TRAPPOLE A SCATTO	23
Mediocre fattura	23
Buona fattura	23
Ottima fattura	23
Pregevole fattura	24
Superba fattura	24

Eccelsa fattura	24
Leggendaria fattura	24
MEDICINALI	24
VELENI	25
RITROVATI ALCHEMICI DI BASE	25
RITROVATI ALCHEMICI ELEMENTALI	26
RITROVATI ALCHEMICI DI AMMALIAMENTO	27
DISTILLATI MISTICI	27
POZIONI DA APOTEOSI	28
ZONE SPECIALI / ZONE DI TRAPPOLE	28
Zona di Terrore	28
Zona di Botole e Nascondigli	29
Passaggio Segreto / Tunnel	29
OGGETTI MAGICI ARTEFATTO	29
OGGETTI MAGICI DI VINCOLO	30
Oggetto magico minore	30
Oggetto magico medio	30
Emblema del vincolo	31
Oggetto magico superiore	31
TOMI E PERGAMENE	32
Fattura variabile	32
Buona Fattura	32
Ottima Fattura	32
Pregevole Fattura	33
Superba fattura	33
Eccelsa fattura	33
Leggendaria Fattura	33
EQUIPAGGIAMENTI DA ARTIGLIERE E INGEGNERE	33
Macchine da Guerra	33
Catapulta	34
MUNIZIONI	34
Balista	35
MUNIZIONI	35
Ariete	35
MUNIZIONI	35
Multibalista	35
MUNIZIONI	36
Porcospino	36
MUNIZIONI	36
Equipaggiamento Avanzato	36
Ariete Portatile	36

Mantelletto	36
EVOLUZIONI	36
Fiasca Incendiaria	37
EVOLUZIONI	37
Balestra	37
EVOLUZIONI	37
Arma da Fuoco	37
GUIDA DELL'ARTIGIANO	38
ARTI LUSSUOSE	38
Requisiti per Fattura	38
Armi	38
Ornamenti	38
Oggetti d'argento puro	39
Oggetti Simbolici	39
ARTE DELL'AMANUENSE	40
Requisiti per Fattura	40
Copiatura	40
Materiali	40
Scritture	40
ARTE CULINARIA	42
Requisiti per Fattura	42
Cibi	42
ALCHIMIA, RAFFINAZIONE, INFUSIONE, MEDICINA	43
Alchimia, Medicina I e Specializzazioni	43
Medicina I	43
Alchimia	44
Tossine	44
Elementalista	45
Ammaliatore	46
Distillazione e Infusione	46
Apoteosi alchimia	47
ARTE DEL FABBRO	48
Requisiti per Fattura	48
Materiali	48
Armi	48
Armature	51
Scudi	52
Attrezzi	53
ARTE SILVANA	54
Requisiti per Fattura	54
Materiali	54

Armi	54
Armature	55
Scudi	56
Attrezzi	56
Vesti	57
INGEGNERIA	58
Attrezzi	58
Trappole, Serrature, Porte e Scrigni	59
CERIMONIALISTA	61
Oggetti magici	61
Oggetti del Vincolo	62
ARTEFICE	64
Oggetti Magici dell'Artefice	64
ARTE SACRA	65
Amuleti e Talismani	65

INTRODUZIONE: VALORE DI MERCATO E RARITÀ

Le risorse nel Sommo Compendio hanno un valore fisso, ma questa è una semplificazione dovuta al fatto che è un mondo di gioco e non una economia reale. Servono infatti 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, mentre questi ultimi hanno il vantaggio effettivo di avere gli oggetti senza doverli cercare o pagare.

Infine il mondo di AD è un mondo medievale, dove il baratto è ancora fortemente usato, spesso i salari non sono pagati completamente in monete ma anche in merci di equivalente lavoro. Se ad esempio la ricompensa per il lavoro è 1 Moneta d'argento, difficilmente ci sarà una moneta intera, più verosimilmente sarà una manciata di monete di rame più qualcosa vicino per arrivare a quella cifra.

Il problema delle monete di alto valore è che vanno cambiate, ed è il motivo per cui vengono usate solo per grandi compravendite tra nobili, mercanti o stati; l'uomo comune difficilmente usa qualcosa di più grande della moneta d'argento, e anche in quel caso è facile che usi l'argento solo per beni di grande valore.

ENCICLOPEDIA

MONETE

Non è possibile la loro creazione, non ingombrano.

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 (PR)

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.

(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. A volte vengono fatti sul posto e sono letteralmente dei gettoni senza valore fuori dal paesino o dal locale dove vengono emessi. Questa è l'unica moneta che non verrà mai messa in gioco e serve solo come valore base per le altre.

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

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

(MA) **Moneta d'Argento:** una moneta d'argento da 10 grammi, lo stipendio mensile di una persona comune, mantiene una persona e famiglia.

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

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

(GO) **Grosso d'Oro:** una moneta d'oro da 20 grammi di oro piuttosto puro, con uno di questi una persona e la sua famiglia vivono tranquillamente 1 anno in modo dignitoso.

Tutte le monete riportano sul retro il loro valore in PR.

	PR	MR	GR	MA	GA	MO	GO
valore in PR	1	2	8	50	100	500	1000

GEMME

Da gemme grezze (oggetto senza valore) con Arti lussuose si ottengono le gemme col valore scritto sul cartellino. 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

Ossidiana: 2 MA-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

MERCI

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

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 se usati in artigianato vanno usate subito, non viene dato un resto. Il valore di questi oggetti ben compatti è di 25-30 PR.

Buon Metallo

Legno Pregiato

Buon Cuoio e Pelli

Olio nero

Pietra (comprende il quarzo e altre pietre non preziose)

MERCI FARLOCICHE

Pirite: Effetto: 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: Se leggi il cartellino e non possiedi Arti in grado di utilizzare le gemme, artigianato o mercato nero subisci "Veritas inganno", sei convinto sia una gemma preziosa". Non può essere usata per creare nulla.

Erbacce esotiche: Se leggi il cartellino e non possiedi Arti in grado di utilizzare le erbe, artigianato o mercato nero subisci "Veritas inganno", sei convinto sia una erba medicinale". 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)

Argento Puro (metallo): 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 (metallo): 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 (metallo): un metallo scuro e pesante, che una volta forgiato diviene indistruttibile (1000 PR)

Piombo Purpureo (metallo): 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; 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 PR)

Acciaio Damascato (metallo): 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 l e spezzacatene, se l'arma già di suo ne richiederebbe uno, aggiungete uno dei malus. (50 PR)

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

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

Noce lunare (legno): 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 PR)

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

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

Pelle di bestia mitica (cuoio): 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 PR)

Tela di ragno leggendario (tessuto): (500 PR)

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

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 pregevole: vale 3 PR (mandorle, frutta candita)

Ingrediente superbo: vale 5 PR (zucchero, carne di bovino o cavallo)

Ingrediente eccelso: vale 10 PR (sale, miele, crostacei)

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

STILLE

Non esiste un mercato ma viene usato come punto di riferimento

Stilla d'animo: 200 PR

Stilla di una sfera: 150 PR

REAGENTI

Reagente essenza: 2 PR

Reagente quintessenza: 25 PR

Pietra arcana: può essere usata da chi ha occultismo come stilla d'animo. Vale 500 PR

Componente infuso [sfera]: equivale a una pietra arcana per un solo tipo di sfera. Vale 250 PR

Conglomerato infuso [sfera]: equivale a 3 stille d'animo o di una sfera, se usato, quelle in eccesso vengono perse. Vale 4000 PR

Conglomerato infuso universale: equivale a 3 stille d'animo, se usato, quelle in eccesso vengono perse. Vale 8000 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. Vale 2 PR

Erba diavola: se mangiata da duro a morire per tutto il giorno Vale 4 PR

Erba pia: "Infetto" non ha effetto per tutto il giorno. Vale 2 PR

Erba digestiva: hai il talento Stomacaccio per tutto il giorno Vale 4 PR

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) Vale 10 PR

Ortica feroce: se spalmata su un arma da mischia i danni fisici diventano infetti e solo quelli Vale 10 PR

Erba della veglia: se mangiata per un giorno rende resistenti a sonno Vale 20 pr

Menta argentea, incenso, fiore di rocca, loto nero, occhio acuto: valgono 1 reagente essenza Vale 2 PR

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

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 Vale 200 PR

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. Vale 100 PR

Mandragora: contano come tre reagenti per fare rituali e pozioni Vale 10 PR

PARTI CORPOREE

Interiora di troll, ossa possenti, occhio acuto: reagenti essenza liv.1 Vale 2 PR

Corno incantato, icore del caos: contano come tre reagenti essenza per fare rituali e pozioni. Vale 8 PR

Polvere di stregone, polvere purificata di corno incantato: reagenti quintessenza liv.1 Vale 25 PR

Ghiandole velenifere: vale 3 reagenti essenza per chi ha il talento Tossine. Vale 4 PR

ARMI DA MISCHIA

Buona fattura

[Arma piccola] d'argento: arma da massimo 50 cm che concede il potenziamento "Domine" ai danni

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

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.

Pregevole fattura

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

[Arma] del pazzo: Arma in piombo purpureo che causa a scelta dell'utilizzatore uno o due effetti tra Terrore 4, fuoco o acido . La sensazione di fastidio nel maneggiarla è palese. Chiunque la usi ottiene gli svantaggi: assuefazione, mutante e mentalità lineare (Non passano lasciando la spada, vanno curati) e a fine combattimento colpo infetto.

[Lama] d'argento: Un'arma da taglio da 110 cm massimo. I danni inferti con quest'arma possono essere potenziati con "Domine".
Al termine di ogni combattimento diventa inusabile finchè non viene riparata da un Fabbro con 5 minuti di lavoro o attraverso l'abilità riparare.

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".

Bastone Fortunato: Arma doppia. Dà al suo utilizzatore Duro a morire ed Esploratore. Deve essere l'unica arma usata (può essere una staffa dell'umile).

Superba fattura

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

[Arma] Splendente: 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 o dall'argento in sè

[Arma] 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, scelto a caso dallo staff: acido, confusione, possessione, dolore o di aggiungere il potenziamento infetto su qualunque danno (potere 4), è possibile che alcune manifestino altri effetti.

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] 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 a 5. Causa danno *Fuoco!*

Eccelsa fattura

[Arma] 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, scelto a caso dallo staff: acido, confusione, possessione, dolore o di aggiungere il potenziamento infetto su qualunque danno (potere 4), è possibile che alcune manifestino altri effetti.

[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 senza alterazioni nel corpo o nell'anima (es. Un mutante non può usarlo, o qualcuno di potenziato con droghe) 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 sé o è non morto o conosce negromanzia o demonologia.

ARMI DA TIRO

Buona fattura

Arco: danno *perforante*!

Ottima fattura

Lame da lancio ottima fattura: consentono di usare armi da lancio nere (causano danno perforante)

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

Pregevole fattura

Scuri maneggevoli da lancio: Requisito: Armi da lancio. Consentono di usare l'equivalente del talento Francisca.

Arco preciso: quando la freccia è incoccata sei immune a goffaggine **Da i suoi bonus solo a chi possiede vista acuta I**

Superba fattura

Lame Tossiche: Queste armi da tiro causano confusione 6 .

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

[Monouso] Fiasche incendiarie: Puoi lanciare dei proiettili non rossi a forma di bottiglia o fiasca che causano fuoco artiglieria. Scrivete la data d'uso sul cartellino. L'oggetto dura fino all'alba successiva.

Eccelsa fattura

Arco Cacciaspiriti. Il portatore è immune alle possessioni spirituali e può usare frecce argento e frecce verdi con questo arco.

Requisito per usarlo: Arciere esperto II.

[Monouso] Fiasche al fuoco alchemico: Puoi lanciare dei proiettili rossi a forma di bottiglia o fiasca che causano fuoco artiglieria dolore 3. Scrivete la data d'uso sul cartellino. L'oggetto dura fino all'alba successiva.

Arco dell'Orso: consente di usare frecce oro. A fine combattimento l'utilizzatore è Esausto per 5 minuti.

Requisito per usarlo: Arciere esperto I, Forza straordinaria

**Non esistono armi da lancio di buona fattura.*

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"

Pregevole fattura

Scudo "Scaglia di drago": questo oggetto permette di dichiarare elusione alle chiamate che fanno danno fuoco!

Scudo "Manto del nord": questo oggetto permette di dichiarare elusione alle chiamate che fanno danno gelo!

Superba fattura

Scudo "eterno": lo scudo è immune a qualunque danno o effetto inflitto con armi, e dichiara elusione dardi e le onde ma non all'effetto artiglieria. Lo scudo ha effetto anche sul portatore solo se lo scudo è frapposto tra la causa dell'effetto e il suo portatore. Requisiti per l'uso. Presa salda I

Eccelsa fattura

Scudo del gorgo : Non usabile da chi ha livelli di magia. Consente di dichiarare "Disperdi! Incanti!" a volontà con bersaglio il portatore dello scudo e lo scudo stesso.

ARMATURE

Buona fattura

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

Ottima fattura

Armature di ottima fattura: danno resistenza a certi danni, ma solo se proteggono torso e arti.

- Cuoio: folgore e acido.
- Cuoio borchiato o composita: folgore e colpo
- Piastre o anelli: perforante e colpo

Pregevole fattura

Armatura “Scaglia di drago”: questo oggetto rende resistenti al fuoco.

Armatura “Manto del nord”: questo oggetto rende resistenti al gelo.

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 essere creatura arcana o un costrutto, anche solo parzialmente.

Armatura in piombo purpureo pregevole 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

Superba fattura

Non ve ne sono tra le armature presenti nel Sommo Compendio, ma possono essere ricercati in gioco.

Eccelsa fattura

Armatura “Granitica”: creata in origine nel regno teutonico, questa armatura rende immuni a spacca, colpo e perforante se protegge tutte le locazioni, per usarla serve “forza straordinaria”

Armature in piombo purpureo eccelsa 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

VESTI E ORNAMENTI

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. È

possibile farli in modo tale che diano +2 a una determinata etnia o razza e +1 alle altre

Oggetto d'argento puro: 3 gloria imm modificabile (Non puoi sommarlo ad altri, puoi non usarlo)

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"

Ornamenti ottimi: +2 gloria a chi ne indossa uno, il bonus non è sommabile ad altri oggetti. E' possibile farli tali che diano +3 a una o più categorie di creature e +2 alle altre

Oggetto d'argento puro: Gloria 4 imm modificabile e resistenza possessione

Pregevole Fattura

Stivali da Montagna: immunità a Urto.

Guanti da Duello: immunità a goffaggine.

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

Oggetto "Scaglia di drago": questo oggetto rende resistenti al fuoco.

Oggetto "Manto del nord": questo oggetto rende resistenti al gelo.

Ornamenti pregevoli : +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: Gloria imm modificabile 6, resistenza possessione e infetto (3 argenti 1 legno 1 ossidiana)

Superba fattura

Oggetto "simbolico": concede all'utilizzatore, se è la persona rientra in determinate caratteristiche, l'uso dell'abilità "rincuorare" (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

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

Ornamenti superbi: +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: gloria 6 immodificabile, immunità possessione e infetto

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"

Ornamenti eccelsi: +5 gloria a chi ne indossa uno, il bonus non è sommabile ad altri oggetti, o in alternativa danno +4 a tutti e +7 a una determinata razza o cultura

CIBI

Pietanze

Le pietanze di base danno +N Gloria fino all'alba successiva e vengono rimosse da "Disperdi! Cibi!"

Le pietanze possono anche essere bevande (birra, idromele, succo di frutta).

Il valore di gloria è proporzionale alla fattura: +1 buona fattura, +2 ottima fattura +3 pregevole fattura, +4 superba fattura, +5 superba fattura.

Tutti i cuochi sono in grado di produrle se hanno accesso al livello di fattura adeguato.

I cibi leggendari ed eventuali cibi particolari richiedono ricette specifiche.

Cucina medicinale

E' una tipologia particolare di pietanze che necessita di apposita ricetta per essere creata. Può avere effetti diversi dalle normali pietanze.

Esempi di cucina medicinale:

Brodo di pollo perfetto (superba fattura): appena mangiato fa ignorare un aspetto della malattia a scelta di chi lo mangia fino all'alba successiva. Se mangiato a fine evento fa sparire ogni malattia di livello 1. "Disperdi! Cibi!" rimuove tutti gli effetti del brodo.

Infuso perfetto di miele, propoli e scorza di melograno (superba fattura): Causa "Disperdi! Veleni!" e consente di ignorare gli effetti del potenziamento infetto fino all'alba successiva. Viene rimosso con "Disperdi! Cibi!".

Cucina da campo

E' una particolare tipologia di pietanza che necessita di un'apposita ricetta per

essere creata. La pietanza deve essere creata in gioco e la sua particolarità è che può influenzare più persone contemporaneamente.

Esempi di Cucina da campo:

Pentolaccia di sbobba di gallina e spezie piccanti (superba fattura): il cuoco avvisa un master e mette gli ingredienti nel pentolone, mescolando per un po', Può darne un po' a chiunque lo desideri causando l'effetto "Veritas alchemico Con questo cibo guarirai da tutte le malattie livello I tra 3 giorni" Non viene creato cibo cartellinato, l'effetto viene ottenuto mangiando il brodo (o mimando di farlo) dal pentolone per un numero illimitato di persone. Dopo circa 15 minuti il brodo in ogni caso perde le sue proprietà restando solo un buon brodo.

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 Valore di scassinare 0 come se avessi Lesto.

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 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.

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

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

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

Ottima fattura

Attrezzo da scasso di ottima 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 questo oggetto

Medicamenti d'emergenza: ottieni l'abilità "pronto soccorso" per stabilizzare le persone

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

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 questo oggetto

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

Attrezzi di precisione ottimi: Se possiedi il talento ingegneria 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 ingegneria, 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.

Pregevole fattura

Attrezzo da scasso di pregevole fattura: Quando cerchi di scassinare o disattivare trappole il tuo valore ottiene +6, bonus non cumulabile con altri oggetti, se non hai "lesto" non sei in grado di usare questo oggetto

Chiave meccanica universale: + 8 scassinare (ma non disattivare trappole) con ingegneria o lesto

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

Superba fattura

Chiave meccanica universale: + 14 scassinare (ma non disattivare trappole) con ingegneria o lesto

Attrezzo da scasso di superba fattura: Quando cerchi di scassinare o disattivare trappole il tuo valore ottiene +10, bonus non cumulabile con altri oggetti, se non hai "lesto" non sei in grado di usare questo oggetto.

Attrezzi di precisione eccelsi: Se possiedi il talento ingegneria aumentano la gloria per scassinare di +6 e disattivare trappole di +16. Dimezzano i tempi per effettuare

riparazioni.

Eccelsa fattura

Chiave meccanica universale: + 18 scassinare (ma non disattivare trappole) con ingegneria o lesto.

Attrezzo da scasso di superba fattura: Quando cerchi di scassinare o disattivare trappole il tuo valore ottiene +14', bonus non cumulabile con altri oggetti, se non hai "lesto" non sei in grado di usare questo oggetto

Attrezzi di precisione eccelsi: Se possiedi il talento ingegneria aumentano il tuo valore 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.

Leggendaria fattura

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

Attrezzo da scasso di leggendaria fattura: Quando cerchi di scassinare o disattivare trappole il tuo valore ottiene +16, bonus non cumulabile con altri oggetti, se non hai "lesto" non sei in grado di usare questo oggetto

Attrezzi di precisione leggendari: Se possiedi il talento ingegneria aumentano il tuo valore scassinare e disattivare trappole a infinito . Riducono a un quarto i tempi per effettuare riparazioni.

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

PORTE E SCRIGNI

Porte

Le porte molto banalmente sono... porte. Nel mondo di gioco hanno delle statistiche e possono essere scassinate o distrutte senza distruggere la prop. Le porte sono rappresentate da... Porte!

Semplicemente la porta reale non può essere chiusa a chiave né distrutta. La porta prop avrà su di sé un cartello con le statistiche della porta nel mondo di gioco. Si suppone che le porte si chiudano automaticamente a chiave appena vengono chiuse.

Scrigni

Gli scrigni ricevono un cartello simile a quello di un sacco portatutto e non un

cartellino solitamente. Gli scrigni “cartellinati” equivalgono a un sacco portatutto.

Come per le porte, se uno scrigno viene chiuso, il lucchetto scatta automaticamente e serve la chiave per aprirlo.

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 Quattrotrade servirà la chiave di Borgo Quattrotrade. Eventuali repliche di chiavi sono considerate attrezzi di buona fattura, può crearle chiunque con ingegneria, arte del fabbro o arti lussuose e necessitano di avere accesso alla chiave originale.

Le serrature fanno sempre parte di una porta o uno scrigno Non si crea mai solo il lucchetto, ma assieme l'intera struttura che lo ospiterà. 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. Questo viene precisato perché uno scrigno potrebbe diventare oggetto composito, aumentando la sua fattura, ad esempio venendo decorato con ornamenti da un artigiano con arti lussuose.

Le Porte/scrigni hanno queste statistiche. Una volta rotti sono distrutti e l'eventuale contenuto disponibile se non si è usato disintegrazione. Se si usa disintegrazione il contenuto subisce l'effetto a sua volta.

	Difficoltà Scassinare	Colpo per distruggere porta/scrigno
Mediocre	0 (progetti 0-1)	Qualsiasi danno Intenso!, Acido!, Fuoco!, Spacca! e Disintegrazione 2!.
Buona	2 (Progetti tra 1-4)	qualsiasi danno Devastante!, Acido!, Fuoco!, Spacca! e Disintegrazione 4!.
Ottima	5 (Progetti tra 4 e 9)	
Pregevole	10 (Progetti tra 9 e 16)	Qualsiasi danno Devastante!, Spacca! Intenso! e Disintegrazione 8!.
Superba	17 (progetto tra 16 e 18)	Si rompe con Spacca! Devastante!, Magico! Devastante!, Disintegrazione! Intenso!.
Eccelsa	19 (progetti tra 18 e 22)	Qualsiasi danno Devastante!, Disintegrazione! Devastante!.

Leggendario	23	Magico! Devastante!
-------------	----	---------------------

Incremento fattura

È possibile migliorare di un livello la fattura dell'oggetto porta/scugno con miglorie tra quelle sotto riportate o rendendo lo scugno un oggetto composito:

- **Piombo purpureo:** lo scugno può contenere stille come fossero oggetti. Lo scugno o porta può contenere e fermare emanazioni di energia di qualsiasi tipo (Attrahendo e bloccando ogni effetto rituale o magico), ad esempio in una zona con effetto rituale diffuso, le persone dietro alla porta sarebbero al sicuro.
- **Argento e corno incantato:** Lo scugno 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 dà ingombro.
- **Rinforzato:** per rompere il baule occorre in ogni caso un lavoro continuato di 10 minuti, un singolo danno non è sufficiente.

TRAPPOLE A SCATTO

DDT = Difficoltà Disattivare Trappole

Mediocre fattura

Lama nascosta: (DDT 1) Causa dolore 2 quando viene rivelata.

Meccanismo alchemico [tipo]: (DDT 1) Trappola a scatto:causa un [danno] al braccio quando viene rivelata. Il creatore sceglie tra fuoco, acido, colpo o perforante.

Buona fattura

Freccia a scatto: (DDT 4) causa dardo perforante quando viene rivelata.

Freccia a scatto avvelenata: (DDT 4) causa dardo perforante infetto quando viene rivelata.

Freccia a scatto bacio di dama nera: (DDT 4) causa dardo perforante mortale 4 quando viene rivelata.

Ottima fattura

Spruzzo di [danno]: (DDT 9) Causa [danno] artiglieria. Quando viene creata occorre decidere se causa acido o fuoco.

Pregevole fattura

Esplosiva: (DDT 13) causa esplosione di fuoco artiglieria (Chi rivela deve fare la dichiarazione e subirla a sua volta).

Gas sulfurei: (DDT 13) causa esplosione di acido infetto (Chi rivela deve fare la dichiarazione e subirla a sua volta).

Dardo mortale: (DDT 13) causa mortale 8.

Superba fattura

Da ricercare.

Eccelsa fattura

Punizione finale: (DDT 18) causa mortale intenso.

Colpo infuocato: (DDT 18) causa esplosione di fuoco devastante (Chi rivela deve fare la dichiarazione e subirla a sua volta)

Leggendaria fattura

Spruzzi mortali ritornanti: (DDT 22) causa esplosione di magico fatale (Chi rivela deve fare la dichiarazione e subirla a sua volta). Veritas alchemico: La trappola va rimessa in posizione carica subito dopo aver dichiarato l'effetto.

MEDICINALI

Nota: Con Medicina I puoi usare come reagenti solo "erbe"

Unguento lenitivo: Monouso se applicato su una locazione dopo 1 minuto causa guarigione.

Droghe pesanti: Monouso danno immunità a un effetto mentale o resistenza a due (che vanno scelti in fase di creazione), l'uso rende soggetti allo svantaggio "assuefazione" permanentemente, avvisate un master Speciale: il loro uso blocca assuefazione

Stimolanti del mulo: aumentano di uno le risorse ottenute da attività di raccolta risorse, causano "assuefazione" avvisare un master. Speciale: il loro uso blocca assuefazione fino all'alba successiva

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

Sali: Monouso se assunti causano Disperdi! Sonno!

Calmante: Monouso Disperdi! Terrore!

Svegliamente: Monouso Disperdi! Dominio!

Antidolorifico: Monouso Disperdi! Dolore!

VELENI

Bacio di dama nera, dose da pugnale o arma 1 mano: se applicato su un'arma da max 50cm questa potrà causare Fatale! e/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: se applicato su un'arma causa confusione 4.

Lama del baro dose pugnale o arma a una mano: se applicato su un'arma causa 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 "Veritas Veleno! subisci Sonno! Intenso!".

Pozione della mutazione: se ingerita "Veritas Veleno! Ottieni il talento mutante e un tratto inumano".

Polvere del mercante: se applicato sulle tue vesti, subisci "Veritas Veleno! Sei sensibile a Sonno!". Se qualcuno ti perquisisce dichiaragli "Veritas Veleno! ravvicinato, sonno 6". Funziona fino all'alba successiva.

Giudizio di Damocle [nome ricetta]: ingestione, monouso, Causa: "Veritas veleno! Alla fine dell'evento morirai! Sigillo: assumere Antidoto al Giudizio di Damocle [nome ricetta]". Per ogni tipo di giudizio di damocle c'è un antidoto specifico che ignora la necessità di avere accesso alla ricetta.

Antidoto al Giudizio di Damocle [nome ricetta]: L'antidoto può essere prodotto solo disponendo della ricetta originale.

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 bianche.

RITROVATI ALCHEMICI DI BASE

Infuso depurante: Strappa il cartellino quando bevi l'infuso, subisci "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 "Disperdi! Cibi!"

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 “berserker I” e per tutto il giorno. Viene dispersa da "Disperdi! Cibi!"

Unguento da lottatore: dona “forza straordinaria” per un giorno.

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

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

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 "Disperdi! Cibi!"

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 arcaica” 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 “sventra incantatori” “sventra creature arcane”

RITROVATI ALCHEMICI ELEMENTALI

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 "Disperdi! Cibi!" .*

Olio del [elemento] dose da pugnale o arma a 1 mano: Se applicato su un'arma da max 50cm questa causerà danno *elementale!* 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 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.

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 "Disperdi! Cibi!"*

Pozione d'amore minore: chi la beve subisce "Comando Devastante! Innamorati della prima persona che vedi".

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

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 "Disperdi! Cibi!".

Balsamo doma bestie: Monouso, da "Cavaliere" fino all'alba successiva.

DISTILLATI MISTICI

Questi oggetti alchemici possono essere creati solo possedendo la sfera adeguata o avendo un contribuente 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 arcano in un fluido, chi lo beve otterrà 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). Viene disperso da "Disperdi! Cibi!"

Estratto arcano [sfera]: aumenta di 1 per un giorno i livelli in una determinata sfera di magia. Viene disperso da "Disperdi! Cibi!"

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 d'argento: 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

POZIONI DA APOTEOSI

Pozione "frullato di troll": da rigenerazione a fine combattimento salvo si subiscano danni da fuoco e dà, sensibilità al fuoco. **Non** viene rimosso da "Disperdi! Cibi!"

Pozione d'amore maggiore: "ti vincolo innamorati di e sii gelosa/o della prima persona che vedi" **Non** viene rimosso da "Disperdi! Cibi!"

Pozione del potere infuso: per un giorno il livello dell' incantatore aumenta di uno. **Non** viene rimosso da "Disperdi! Cibi!"

Pozione di illuminazione mentale: gloria 10 immodificabile. **Non** viene rimosso da "Disperdi! Cibi!"

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 liche 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

ZONE SPECIALI / ZONE DI TRAPPOLE

Non sono creabili con i talenti del regolamento, spesso sono ottenute grazie a privilegi di gruppo o del personaggio. Sotto sono presenti degli esempi.

Zona di Terrore

Delle aree che causano la chiamata terrore a chiunque vi entri senza avere il talento Esploratore. Spesso hanno anche la capacità di bloccare il talento Duro a Morire.

Ad esempio:

Luogo Insanguinato:

ZONA TERRORE 5

"Gli avventurieri furono presto travolti dall'odore di ferro e putrefazione, impiegarono alcuni istanti a rendersi conto che era odore di sangue, tanto sangue vecchio"

Chiunque si trovi qui senza avere esploratore, lercio o stomacaccio subisce terrore 5

Zona di Botole e Nascondigli

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

Radura dei cavalieri neri:

"Arrivati nella zona i nostri eroi lessero un avviso, almeno quelli che sapevano leggere: -I Cavalieri neri vi scrutano dall'ombra-"

In questa zona gli appartenenti alla compagnia Cavalieri neri possono emulare il talento nascondersi, anche se portano armature pesanti.

Esploratore: un esploratore si accorge della presenza di numerosi nascondigli nella zona, ma questo non gli dà alcun vantaggio.

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.

OGGETTI MAGICI ARTEFATTO

Gli oggetti creati con artefice.

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.

Esempi di oggetti NON disponibili coi soli talenti:

Pietra runica che dà 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.

Nucleo verde: Una specie di patata creata con taumaturgia o animanzia, se innestata in un cadavere lo rende un non-morto animantico.

Convertitore cristallino: consente di assorbire le stille di una specifica sfera.

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)

Nucleo del costruito Oggetto che innestato in un costruito (non da ingombro una volta innestato) dà 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.

Oggetto runico di inversione: Vari tipi di oggetti DCA 0 che consentono a un incantatore di usare una capacità magica della sfera opposta, ad esempio una bacchetta che consente a un negromante di curare, una spada che consente a un piromante di allontanare il calore, causando danni gelidi e così via.

Sfera di cristallo: usandola con azione intervento un mago può porre tre domande sulle correnti magiche presenti nella campagna (nodi arcani, zone rituali, rituali attivi ecc.), con una stilla durante un evento consente al mago di analizzare effetti magici emulando qualsiasi talento sia necessario, eccetto le apoteosi.

OGGETTI MAGICI DI VINCOLO

Gli oggetti creati con Cerimonialista o Ritualista

Oggetto magico minore

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.

Gli oggetti così creati hanno DCA 1 e Livello 1, sono affini alla sfera del mago incantatore

Ad esempio, un oggetto che da "marinaio" solo per l'andata, un oggetto che dà fuoco solo di giorno, un oggetto che consente di evocare creature molto deboli.

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.

Non sono accettabili limitazioni come: usabile solo da gente del mio casato o della mia razza o altre limitazioni de facto vantaggiose

Oggetto magico medio

L'oggetto dà 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.
Gli oggetti così creati hanno DCA 1 e Livello 1, sono affini a tutte le sfere possedute dal mago incantatore

Emblema del vincolo

Consente di evocare creature diverse da quelle basilari, possono essere di vari tipi, pergamene con istruzioni e segni magici iscritti, emblemi da consegnare alla creatura una volta evocata e così via.

Oggetto magico superiore

L'oggetto dà 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 della sfera.

In alternativa si può selezionare un singolo talento della sfera di II livello o un talento mondano assieme a un talento di requisito.

Gli oggetti così creati hanno DCA 1 e Livello 2, sono affini a tutte le sfere possedute dal mago incantatore

Esempi:

Mazza dell'esplosione caustica:

Sfere: Negromanzia II o geomanzia II, DCA 2.

Equivalente fisico: Una mazza

Effetto: In mischia devi causare acido spacca

Lancia della caccia infinita:

Sfere: Animanzia II DCA II

Equivalente fisico: una lancia

Effetto: da immunità a occultamento e causa danno magico.

Chiave degli Spiriti:

Sfere: qualsiasi DCA 3 Liv. 3

Equivalente fisico: Una chiave

Effetto: Consente 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

Equivalente fisico: un calderone di qualsiasi dimensione

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

TOMI E PERGAMENE

Fattura variabile

Per alcuni oggetti non è riportata la fattura perché possono essere fatti in più modi, vedi scheda di creazione relativa.

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

Pergamena generica: pergamene mondane non legate alla magia e non previste tra gli scritti (mappe ad esempio).

Pergamena con benefici in gioco: es. Ricetta cucina medicinale, segreti di creazione arma magica o altro.

Buona Fattura

Pergamene cerimoniali: Vi è iscritto un cerimoniale.

Trivio illustrato: da accesso a istruzione chi non lo possiede.

Ottima Fattura

Pergamene rituali: Vi è iscritto un rituale.

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.

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.

Pregevole Fattura

Compendio: Da accesso a chi ha istruzione uno o più talenti, e consente a chi ha istruzione di dare accesso a tali talenti

Glossario [stirpe + cultura]: consente di leggere un testo come se si facesse parte della stirpe in questione

Superba fattura

Opera artistica: Leggendo questo componimento o guardando il disegno le persone subiscono un effetto "veritas ispirazione" di qualche genere.

Grimorio: un libro composto da numerose pergamene contenente numerosi benefici.

Eccelsa fattura

Summa: Libro legato a una branca del sapere con la capacità di aprire la mente di chi lo legge.

Leggendaria Fattura

Meraviglia artistica: come opera artistica, ma è qualcosa di talmente meraviglioso da cambiare (con Veritas ispirazione) la vita delle persone.

EQUIPAGGIAMENTI DA ARTIGLIERE E INGEGNERE

Quelli che seguono sono equipaggiamenti senza cartellino utilizzabili con i talenti artiglieria, ingegnere o entrambi. Non sono diversi dalla spada o dallo scudo mediocre
fattura, ma nelle giuste circostanze sono immensamente più potenti.

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.

Un PG può utilizzare **solo uno di questi oggetti per volta**, anche se ha aiutanti, non può fare cambi in pieno combattimento.

Equipaggio e Proiettili Speciali

L'Equipaggio è diviso in 3 Ruoli:

- Capo Artigliere,
- Addetto alle Munizioni
- Servente

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

L'Addetto alle Munizioni è facoltativo e può anche coincidere con il Capo Ingegnere. Se presente con i Talenti 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

Talenti da Costruzione: Artigliere, istruzione

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

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, creando 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 regolarla nuovamente 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, artigiere, + 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 (tecnologicamente ispirato all'anno mille) lo Schioppo è tecnologicamente circa 600 anni avanti. Come un'arma nucleare nel 1350 D.C.

GUIDA DELL'ARTIGIANO

ARTI LUSSUOSE

Requisiti per Fattura

Buona: Arti Lussuose

Ottima: Arti Lussuose + Maestro

Pregevole: Arti Lussuose + Maestro + Artista

Superba: Arti Lussuose + Maestro + Artista + Istruzione

Eccelsa: Arti Lussuose + Maestro + Artista + Istruzione + Conoscenze [Arti Lussuose]

Leggendaria: Raggiungibile solo tramite Apoteosi (NON basta Dedizione)

Armi			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Arma piccola d'argento	Buona	1 pepita d'argento + 1 legno	<u>Arma da mischia</u>

Ornamenti			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Ornamento Buono	Buona	1 gemma oppure 1 pepita d'oro	<u>Ornamento o Veste</u>
Ornamento Ottimo	Ottima	1 gemma + 1 pepita d'oro oppure 3 tessuti rari	La gemma deve essere di valore minimo di 5 MO, <u>Ornamento o veste</u>
Ornamento Pregevole	Pregevole	-2 pepite d'oro oppure 2 tessuti rari -1 rubino oppure 2 trofei leggendari	<u>Ornamento o Veste</u>

Ornamento Superbo	Superba	-2 pepite d'oro oppure 2 tessuti rari -1 zeffiro oppure 4 trofei leggendar	<u>Ornamento o veste</u>
Ornamento Eccelso	Eccelso	1 diamante oppure 3 trofei leggendar e 4 pepite d'oro oppure 6 tessuti pregiati	<u>Ornamento o veste</u>

Oggetti d'argento puro

Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Oggetto d'argento puro buono	Buona	1 pepita d'argento + 1 legno	<u>Ornamento</u>
Oggetto d'argento puro ottimo	Ottima	3 pepite d'argento + 1 Risorsa comune	<u>Ornamento</u>
Oggetto d'argento puro Pregevole	Pregevole	3 pepite d'argento + 1 legno + 1 gemma	La gemma deve essere di valore minimo di 10 MO <u>Ornamento</u>
Oggetto d'argento puro Superbo	Superba	3 pepite d'argento + 1 legno + 1 zaffiro	

Oggetti Simbolici

Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Oggetto Simbolico o Stendardo Reliquia	Pregevole	12 Risorse rare adeguate.	<u>Rifinitura</u> : cerimonia pubblica dove tutti i partecipanti devono rientrare nelle categorie scritte nell'oggetto <u>Ornamento</u>

ARTE DELL'AMANUENSE

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.

Requisiti per Fattura

Buona: Arte dell'Amanuense

Ottima: Arte dell'Amanuense + Maestro

Pregevole: Arte dell'Amanuense + Maestro + Artista

Superba: Arte dell'Amanuense + Maestro + Artista + Istruzione

Eccelsa: Arte dell'Amanuense + Maestro + Artista + Istruzione + Conoscenze [Arte dell'Amanuense]

Leggendaria: Raggiungibile solo tramite Apoteosi (NON basta Dedizione)

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.

Creazione nuovi testi: L'amanuense può sempre creare nuovi testi che danno accesso a talenti dell'amanuense o di contributori (Vedi Manuale e Compendio). Può anche sempre trascrivere appunti di ricerca o cerimoniali/rituali o progetti per conto di chi ha compiuto gli studi. Nota che nel caso della creazione di appunti di ricerca, manuali o compendi l'amanuense crea nuovi oggetti senza necessità di fare ricerca.

Materiali

Almeno 50% delle risorse usate con quest'arte devono essere cuoio o tessuti.

Scritture			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Pergamena cerimoniale	Buona	1 Risorsa rara	<u>Pergamena</u>

Pergamena rituale	Buona	2 Risorse rare	<u>Pergamena</u>
Pergamena con benefici in gioco (es. Ricetta cucina medicinale, segreti di creazione arma magica o altro)	Variabile	2 Risorse rare	Per crearla devi aver fatto la ricerca apposita o collaborare con qualcuno che l'ha fatta. <u>Pergamena</u>
Pergamena generica	Buona	1 cuoio o tessuto	<u>Pergamena</u>
Trivio illustrato	Ottima	2 Risorse comuni	<u>Pergamena o Libro</u>
Summa dell'erborista	Ottima	6 Risorse comuni	Per crearlo serve l'assistenza di qualcuno con erboristeria o avere erboristeria. <u>Pergamena o Libro</u>
Appunti di ricerca	Ottima	3 Risorse comuni	<u>Pergamena</u>
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). <u>Pergamena o Libro.</u>
Opera artistica	Superba	Per creare: numero variabile di Risorse cuoio, pelli e inchiostri rare. Per copiare, come di consueto.	Richiede una plot di ricerca per trovare l'ispirazione o il materiale da trattare nel componimento. <u>Pergamena o Libro.</u>
Manuale (tomo che da accesso a talenti)	Ottima	Talento base: 6 Risorse, talento non base né raro: 8 Risorse, talento raro: 15 . Tipo Risorse: cuoio, pelli o olio nero	L'amanuense deve possedere i talenti. <u>Libro</u>
Compendio (se si ha istruzione accesso e consente di dare accesso ai talenti)	Superba	Talento base: 8 Risorse, talento non base ne raro 16 Risorse , talento raro: 25 Risorse. Tipo Risorse cuoio, pelli o olio nero	L'amanuense può trascrivere talenti di contributori dotati di Maestro. <u>Libro</u>

ARTE CULINARIA

Requisiti per Fattura

Buona: Arte Culinaria

Ottima: Arte Culinaria + Maestro

Pregevole: Arte Culinaria + Maestro + Artista

Superba: Arte Culinaria + Maestro + Artista + Istruzione

Eccelsa: Arte Culinaria + Maestro + Artista + Istruzione + Conoscenze [Arte Culinaria]

Leggendaria: Raggiungibile solo tramite Apoteosi (NON basta Dedizione)

Cibi			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Pietanze e alcolici	qualsiasi	3 ingredienti, almeno uno deve essere pari o superiore alla fattura del piatto.*	<u>Cibi</u>
Cucina medicale	Superba o più*	Serve ricetta apposita	Serve ricetta apposita. <u>Cibi</u>
Cucina da campo	Superba o più*	Serve ricetta apposita	Serve ricetta apposita, viene sempre usata durante l'evento. <u>Cibi</u>

* Un cuoco con 3 ingredienti, di cui uno superbo, farà piatti del suo massimo livello di abilità fino a superbo. I piatti daranno +1 gloria pari alla loro fattura.

ALCHIMIA, RAFFINAZIONE, INFUSIONE, MEDICINA

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.

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

Le conoscenze alchemiche risultano più ramificate delle arti più vili e ignorano i livelli di fattura.

La capacità chiamata raffinazione e infusione è un caso particolare, di base è la capacità di unire magia e alchimia, ma nel caso degli alchimanti, è possibile creare pozioni anche senza conoscenze alchemiche.

Alchimia, Medicina I e Specializzazioni

Medicina I		
Nome Oggetto	Costo	Note
Unguento Lenitivo	1 Reagente	<u>Medicinale</u>
Sali	1 Reagente	<u>Medicinale</u>
Calmanti	1 Reagente	<u>Medicinale</u>
Svegliamente	1 Reagente	<u>Medicinale</u>
Antidolorifici	1 Reagente	<u>Medicinale</u>
Droghe Leggere	1 Reagenti	<u>Medicinale</u>
Droghe Pesanti	4 Reagenti	<u>Medicinale</u>
Stimolanti	2 Reagenti	<u>Medicinale</u>

Cure da ricetta	Vedi ricetta	<u>Medicinale</u>
-----------------	--------------	-------------------

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

Tossine		
Nome Oggetto	Costo	Note
Bacio di Dama Nera	7 Reagenti per dose da pugnale, 14 Reagenti per dose da arma ad una mano	<u>Ritrovato alchemico</u>
Sangue dell'Ubbriaco	5 Reagenti per dose da pugnale,	<u>Ritrovato alchemico</u>

	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	<u>Ritrovato alchemico</u>
Polvere Soporifera	8 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>
Pozione della Mutazione	1 pietra arcana + 4 Reagenti di cui almeno 1 Reagente legato al caos, alla demonologia o ai fomori	<u>Ritrovato alchemico</u>
Polvere del Mercante	8 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>
Giudizio di Damocle [Nome Ricetta]	5 Reagenti + l'ingrediente per l'antidoto	Speciale: richiede sempre ricetta perché esiste in numerose versioni. NON è inodore e insapore e occorre una ricetta specifica. <u>Ritrovato alchemico</u>
Bitume Verde	6 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>
Bitume Bianco	8 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>

Elementalista

Nome Oggetto	Costo	Note
Pozione di Robustezza	8 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>
Olio del [Elemento]	4 Reagenti	Dose da pugnale. <u>Ritrovato alchemico</u>
Unguento Ignifugo	8 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>
Unguento Antigelo	8 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>
Unguento Basico	8 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>
Unguento Isolante	8 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>
Bitume Rosso	4 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>

Vetriolo Supremo	6 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>
------------------	------------	----------------------------

Ammaliatore

Nome Oggetto	Costo	Note
Pozione di Chiarezza Mentale	8 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>
Pozione d'Amore Minore	8 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>
Pozione del Valore	6 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>
Pozione dell'Insana Follia	6 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>
Balsamo Domabestie	4 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>
Sali	1 Reagente	<u>Ritrovato alchemico</u>
Calmanti	1 Reagente	<u>Ritrovato alchemico</u>
Svegliamente	1 Reagente	<u>Ritrovato alchemico</u>
Antidolorifici	1 Reagente	<u>Ritrovato alchemico</u>
Droghe Leggere	1 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>
Droghe Pesanti	4 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>
Stimolanti	2 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>

Distillazione e Infusione

Nome Oggetto	Costo	Note
Infuso Arcano	2 pietre arcane + 5 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>
Estratto Arcano	1 pietra arcana + Reagente leggendario oppure parte di bestia mitica	<u>Ritrovato alchemico</u>
Oggetto Catalizzatore	1 parte di bestia mitica + 3 Reagenti + 2 agglomerati arcani	<u>Ritrovato alchemico</u>
Balsamo Miracoloso	8 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>

Gessetto dell'Evocazione	1 pietra arcana + 5 Reagenti	<u>Ritrovato alchemico</u>
--------------------------	------------------------------	----------------------------

Apoteosi alchimia		
Nome Oggetto	Costo	Note
Pozione "Frullato di Troll"	15 Reagenti di cui almeno 1 interiora di troll	<u>Ritrovato alchemico</u>
Pozione d'Amore Maggiore	15 Reagenti di cui almeno 1 cuore di qualsiasi tipo	<u>Ritrovato alchemico</u>
Pozione del Potere Infuso	10 Reagenti + parte corporea di bestia mitica	<u>Ritrovato alchemico</u>
Pozione di Illuminazione Mentale	15 Reagenti di cui almeno 1 incenso	<u>Ritrovato alchemico</u>
Pietra Filosofale	3 pietre arcane o stille + 1 corno incantato + 1 mandragora + 1 fiore arcana + 1 mercurio + 1 salnitro + 1 ossa possenti + 1 giada + 1 piombo purpureo	Speciale: 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) <u>Ritrovato alchemico</u>

ARTE DEL FABBRO

Requisiti per Fattura

Buona: Arte del Fabbro

Ottima: Arte del Fabbro + Maestro

Pregevole: Arte del Fabbro + Maestro + Artista

Superba: Arte del Fabbro + Maestro + Artista + Istruzione

Eccelsa: Arte del Fabbro + Maestro + Artista + Istruzione + Conoscenze [Arte del Fabbro]

Leggendaria: Raggiungibile solo tramite Apoteosi (NON basta Dedizione)

Materiali

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	<u>Arma da mischia</u>
Arma da corpo a corpo piccola	Buona	2 Risorse	<u>Arma da mischia</u>
Arma ad una mano	Buona	6 Risorse	<u>Arma da mischia</u>
Arma grande/doppia	Buona	9 Risorse	<u>Arma da mischia</u>
Armi da lancio	Buona	2 Risorse	<u>Arma da mischia</u>
Arma da corpo a corpo piccola	Ottima	3 Risorse	<u>Arma da mischia</u>
Arma ad una mano	Ottima	9 Risorse	<u>Arma da mischia</u>
Arma grande/doppia	Ottima	12 Risorse	<u>Arma da mischia</u>
Armi da lancio	Ottima	5 Risorse	<u>Arma da mischia</u>
[Lama] D'argento	Pregevole	3 argento e 3 risorse.	È "Fragile" <u>Arma da mischia</u>

[Arma] Del Pazzo	Pregevole	2 Piombo Purpureo e 4 risorse.	Usarla ha conseguenze terribili <u>Arma da mischia</u>
Scure da Carnefice	Pregevole	20 Risorse di cui 50% devono essere Risorse rare	<u>Rifinitura</u> : deve essere temprata in un luogo di morte <u>Arma da mischia</u>
Arma "Pesante"	Pregevole	Doppie Risorse rispetto un'arma di Ottima fattura (non si può usare stellargento)	<u>Arma da mischia</u>
Arma "Titanica"	Pregevole	20 pezzi di arcanite o querciascura	Solo arma grande o doppia <u>Arma da mischia</u>
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 <u>Arma da mischia</u>
Arma "Splendente"	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. <u>Arma da mischia</u>
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 <u>Arma da mischia</u>

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 <u>Arma da mischia</u>
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 <u>Arma da mischia</u>
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) <u>Arma da mischia</u>
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 <u>Arma da mischia</u>
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 <u>Arma da mischia</u>
Arma "della Forgia"	Eccelsa	Risorse come un'arma di Ottima fattura + 3 trofei leggendari oppure corpi di nemici sconfitti in giornata (nel caso va bene il sangue di 3 nemici)	<u>Rifinitura</u> : il fabbro temprava l'arma con il suo sangue, con quello del guerriero a cui è destinata e dei nemici sconfitti. Forgiata l'arma i due resteranno sfiniti fino a fine live <u>Arma da mischia</u>

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 <u>Arma da mischia</u>
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 <u>Arma da mischia</u>

Armature			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Armatura Composita	Buona	6 Risorse	<u>Armatura</u>
Armatura di Metallo	Buona	6 Risorse	<u>Armatura</u>
Armatura Composita	Ottima	12 Risorse	<u>Armatura</u>

Armatura di Metallo	Ottima	12 Risorse	<u>Armatura</u>
Armatura "Argentea"	Pregevole	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 <u>Armatura</u>
Armatura in Piombo purpureo	Pregevole	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 Indossarla dà il tratto "Mutante" <u>Armatura</u>
Armatura "scaglia di drago"	Pregevole		<u>Armatura</u>
Armatura "Manto del Nord"	Pregevole		<u>Armatura</u>
Armatura Granitica	Eccelsa	15 pepite d'arcanite	<u>Armatura</u>
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 Pregevole) <u>Armatura</u>

Scudi			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Buon Scudo	Buona	5 Risorse	<u>Scudo</u>

Ottimo Scudo	Ottima	12 Risorse	<u>Scudo</u>
Scudo "Scaglia di Drago"	Pregevole	6 Risorse adeguate + 2 olii ignifughi	<u>Scudo</u>
Scudo ""Manto del Nord"	Pregevole	6 Risorse adeguate + 2 olii antigelo	<u>Scudo</u>
Scudo "Eterno"	Superba	40 Risorse di cui almeno 50% arcanite o acciaio damascato	<u>Scudo</u>
Scudo del Gorgo	Eccelsa	3 fiori arcani + 2 pepite d'argento + 25 Risorse rare	<u>Scudo</u>

Attrezzi

Solo attrezzi con componenti in ferro: Cote, Attrezzi da tortura, Attrezzi da scasso, Attrezzi da scavo, Attrezzi da falegname, Chiave comune [copia da originale], Corda con Rampino

Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Attrezzo monouso	Buona	1 Risorsa	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo permanente	Buona	2 Risorse	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo monouso	Ottima	4 Risorse	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo permanente	Ottima	4 Risorse	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo monouso	Pregevole	2 Risorse rare	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo permanente	Pregevole	3 Risorse rare	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo monouso	Superba	5 Risorse rare	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo permanente	Superba	6 Risorse rare	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo monouso	Eccelsa	10 Risorse rare	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo permanente	Eccelsa	Risorse rare pari ai livelli di fattura o da ricetta	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo Permanente	Leggendario	Risorse rare pari ai livelli di fattura o da ricetta	<u>Attrezzo</u>

ARTE SILVANA

Requisiti per Fattura

Buona: Arte Silvana

Ottima: Arte Silvana + Maestro

Pregevole: Arte Silvana + Maestro + Artista

Superba: Arte Silvana + Maestro + Artista + Istruzione

Eccelsa: Arte Silvana + Maestro + Artista + Istruzione + Conoscenze [Arte Silvana]

Leggendaria: Raggiungibile solo tramite Apoteosi (NON basta Dedizione)

Materiali

Tutti gli oggetti creati con Arte Silvana devono contenere almeno il 50% tra legno e cuoio.

Armi			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Arma doppia (Lancia o bastone)	Buona	9 Risorse	<u>Arma da mischia</u>
Arco	Buona	2 Risorse	<u>Arma a distanza</u>
Arma doppia	Ottima	12 Risorse	<u>Arma da mischia</u>
Arco	Ottima	3 Risorse	<u>Arma a distanza</u>
Bastone Fortunato (Arma doppia)	Pregevole	3 Risorse rare	<u>Rifinitura</u> : Deve essere rifinito in un momento socievole e rilassante <u>Arma da mischia</u>
Arco "Preciso"	Pregevole	2 Risorse qualsiasi di cui 2 legni rari (salicepiuma, querciascura o noce lunare), e almeno 1 tra seta, tela di ragno o pelle di bestia mitica, il resto legno oppure ossa possenti	<u>Rifinitura</u> : Deve essere rifinito in una radura alberata <u>Arma a distanza</u>

Arco "Implacabile"	Superbo	4 Risorse rare di cui almeno 50% legni rari (salicepiuma, querciascura o noce lunare) + 1 pelle di bestia mitica + 8 Reagenti	<u>Rifinitura</u> : Deve essere creato in una zona rituale legata alla natura o all'egomanzia <u>Arma a distanza</u>
Arco "Cacciaspiriti"	Eccelso	12 Risorse rare di cui almeno 50% legni rari (salicepiuma, querciascura o noce lunare) + 1 pelle di bestia mitica + 8 Reagenti	<u>Rifinitura</u> : Deve essere creato in una zona rituale legata alla natura o all'egomanzia <u>Arma a distanza</u>
Arco dell'orso	Eccelso		<u>Rifinitura</u> : Deve essere creato dando risalto alla durezza e al peso dei materiali usati, servono 4 aiutanti o una persona con forza straordinaria <u>Arma a distanza</u>

Armature			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Armatura di Cuio	Buona	4 Risorse	<u>Armatura</u>
Armatura Composita	Buona	6 Risorse	<u>Armatura</u>
Armatura di Cuio	Ottima	8 Risorse	<u>Armatura</u>
Armatura Composita	Ottima	12 Risorse	<u>Armatura</u>
Armatura di cuio o composita "Scaglia di Drago"	Pregevole	6 Risorse rare adeguate + 2 olii ignifughi	<u>Armatura</u>
Armatura di cuio o composita ""Manto del Nord"	Pregevole	6 Risorse rare adeguate + 2 olii antigelo	<u>Armatura</u>
Armatura di cuio "mimetica"	Pregevole	3 tessuti rari o pelli rare + 6 olii neri	<u>Armatura</u>

Scudi			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Buon Scudo	Buona	5 Risorse	<u>Scudo</u>
Ottimo Scudo	Ottima	12 Risorse	<u>Scudo</u>
Scudo "Scaglia di Drago"	Pregevole	6 Risorse adeguate + 2 olii ignifughi	<u>Scudo</u>
Scudo ""Manto del Nord"	Pregevole	6 Risorse adeguate + 2 olii antigelo	<u>Scudo</u>
Scudo "Eterno"	Superba	40 Risorse di cui almeno 50% arcanite o acciaio damascato	<u>Scudo</u>
Scudo del Gorgo	Eccelsa	3 fiori arcani + 2 pepite d'argento + 25 Risorse rare	<u>Scudo</u>

Attrezzi			
Solo attrezzi con materiali naturali: Cote, Corda con rampino, Medicamenti d'emergenza, Corde eleganti.			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Attrezzo monouso	Buona	1 Risorsa	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo permanente	Buona	2 Risorse	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo monouso	Ottima	4 Risorse	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo permanente	Ottima	4 Risorse	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo monouso	Pregevole	2 Risorse rare	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo permanente	Pregevole	3 Risorse rare	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo monouso	Superba	5 Risorse rare	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo permanente	Superba	6 Risorse rare	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo monouso	Eccelsa	10 Risorse rare	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo permanente	Eccelsa	Risorse rare pari ai livelli di fattura o da ricetta	<u>Attrezzo</u>

Attrezzo Permanente	Leggendario	Risorse rare pari ai livelli di fattura o da ricetta	<u>Attrezzo</u>
---------------------	-------------	--	-----------------

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

INGEGNERIA

Buona Fattura: Ingegneria

Ottima Fattura: Ingegneria + Maestro

Pregevole Fattura: Ingegneria + Maestro + Artista

Superba Fattura: Ingegneria + Maestro + Artista + Istruzione

Eccelsa Fattura: Ingegneria + Maestro + Artista + Istruzione + Conoscenze
[Ingegneria]

Leggendaria Fattura: Raggiungibile solo tramite Apoteosi (NON basta Dedizione)

Attrezzi

L'ingegnere può costruire qualsiasi attrezzo e solo lui può creare: Attrezzi di precisione, Sonda e Chiave universale

Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Attrezzo monouso	Buona	1 Risorsa	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo permanente	Buona	2 Risorse	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo monouso	Ottima	4 Risorse	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo permanente	Ottima	4 Risorse	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo monouso	Pregevole	2 Risorse rare	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo permanente	Pregevole	3 Risorse rare	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo monouso	Superba	5 Risorse rare	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo permanente	Superba	6 Risorse rare	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo monouso	Eccelsa	10 Risorse rare	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo permanente	Eccelsa	Risorse rare pari ai livelli di fattura o da ricetta	<u>Attrezzo</u>
Attrezzo Permanente	Leggendario	Risorse rare pari ai livelli di fattura o da ricetta	<u>Attrezzo</u>

Trappole, Serrature, Porte e Scrigni

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

Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Serratura e chiave qualsiasi	Qualsiasi	Nulla, è compreso nel costo della porta/scrigno.	Speciale: non costa nulla, tutte le serrature devono essere abbinata a una porta o uno scrigno
Porta o scrigno	Mediocre	4 Risorse	<u>Porta o scrigno</u>
Porta o scrigno	Buona	6 Risorse	<u>Porta o scrigno</u>
Porta o scrigno	Ottima	12 Risorse	<u>Porta o scrigno</u>
Porta o scrigno	Pregevole	5 risorse rare	<u>Porta o scrigno</u>
Porta o scrigno	Superba	10 risorse rare	<u>Porta o scrigno</u>
Porta o scrigno	Eccelsa	20 risorse rare	<u>Porta o scrigno</u>
Porta o scrigno	Leggendaria	30 risorse rare	<u>Porta o scrigno</u>
Scrigno o porta in piombo purpureo	+1 fattura	+2 pepite piombo purpureo	<u>Porta o scrigno</u>
Scrigno o porta d'argento e corno incantato	+1 fattura	+2 argento e 2 corno incantato	<u>Porta o scrigno</u>
Scrigno o porta in acciaio damascato	+1 fattura	+4 acciaio damascato	<u>Porta o scrigno</u>
Scrigno o porta in stellargento o salicepiuma	+1 fattura	+2 stellargento o salicepiuma	<u>Porta o scrigno</u>
Scrigno o porta rinforzato	+1 fattura	+2 Arcanite o querciascura	<u>Porta o scrigno</u>
Trappola a scatto	Mediocre	1 risorsa comune	<u>Trappola a scatto</u>
Trappola a scatto	Buona	2 risorse comuni	<u>Trappola a scatto</u>
Trappola a scatto	Ottima	6 risorse comuni	<u>Trappola a scatto</u>
Trappola a scatto	Pregevole	2 Risorse rare	<u>Trappola a scatto</u>
Trappola a scatto	Superba	4 Risorse rare	<u>Trappola a scatto</u>

Trappola a scatto	Eccelsa	6 Risorse rare	<u>Trappola a scatto</u>
Trappola a scatto	Leggendaria	12 Risorse rare	<u>Trappola a scatto</u>

L'ingegnere può usare un'[arma avanzata](#) (come la balestra) se ha i giusti talenti.

L'ingegnere, possedendo i progetti può creare zone di trappole.

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.

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 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			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Oggetto minore	Scarsa (cerimonialista)	3 stille o risorsa equivalente	Non puoi sommare le fatture <u>Oggetto magico</u>
Oggetto medio	Mediocre (ritualista)	4 tra stille o pietre arcane o risorsa equivalente, una pepita d'oro e una gemma qualsiasi	Non puoi sommare le fatture <u>Oggetto magico</u>
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 <u>Oggetto magico</u>
Oggetti ottimi o superiori	Variabile		Serve rituale o cerimoniale apposito <u>Oggetto magico</u>

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 pergame o grazie a privilegi di

compagnia/fazione/organizzazione.

- Tutti gli oggetti magici sono tali perché vi è vincolato uno spirito (o un effetto rituale di fatto semi consapevole), quindi tutti hanno DCA. 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.

Oggetti del Vincolo		
Oggetto	Fattura	Descrizione
Oggetto minore	Scarsa	<p>L' oggetto da un talento parziale, ossia da capacità inferiori a quelle di un normale talento.</p> <p>I talenti selezionabili sono quelli senza requisiti (non rari) o abilità arcane della sfera del mago a patto che siano ottenibili col 1° livello. 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 dà fuoco solo di giorno, un oggetto che consente di evocare creature molto deboli.</p> <p>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.</p> <p>Non sono accettabili limitazioni come: usabile solo da gente del mio casato o della mia razza o altre limitazioni de facto vantaggiose</p> <p><u>Oggetto magico</u></p>
Oggetto medio	Mediocre	<p>L' oggetto dà 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> <p><u>Oggetto magico</u></p>
Oggetto del vincolo	Variabile	<p>Consente di evocare creature diverse da quelle basilari.</p> <p><u>Oggetto magico</u></p>
Oggetto superiore	Buona	<p>L' oggetto dà 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 Il livello o un talento mondano col suo talento di requisito. Gli oggetti così creati hanno DCA 1 e Livello 2, sono affini a tutte le sfere possedute dal mago incantatore</p> <p><u>Oggetto magico</u></p>

ARTEFICE

Artefice consente di creare oggetti di qualsiasi fattura. Spesso però i singoli oggetti richiedono competenze specifiche

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). Gli oggetti base dell'artefice sono bastoni e bacchette. E' possibile dare proprietà magiche solo a bacchette/staffe e bastoni artigianali. Nota: Tutti gli Oggetti Magici dell'Artefice sono fatti con sfera universale, anche se l'artefice non la possiede.

L'artefice può anche creare anche creare costrutti.

Oggetti Magici dell'Artefice			
Nome Oggetto	Fattura	Costo	Note
Bacchetta incantata	Scarsa	1 risorsa rara	Non puoi sommare le fatture <u>Oggetto magico</u>
Bastone del flusso	Mediocre	1 legno raro e 1 piombo purpureo	Non puoi sommare le fatture <u>Oggetto magico</u>
Bastone del potere	Mediocre	2 gemme e 3 pietre arcane	Non puoi sommare le fatture <u>Oggetto magico</u>
Altri oggetti magici (non sono universali)	Da buona in su	Variabile	Prevede pergamena o privilegio o ricerca <u>Oggetto magico</u>
Nucleo del costrutto	variabile	Variabile	Serve accesso al progetto <u>Oggetto magico</u>

ARTE SACRA

L'arte sacra è basata sul talento **Confessore**, che da solo non consente di fare nulla. Il confessore però se possiede arti può creare ulteriori oggetti presenti nella sua lista e dando indicazioni e collaborando con un creatore dotato delle giuste competenze, può consentire la creazione di oggetti sacri.

Queste conoscenze sono una commistione tra una particolare sensibilità e conoscenze trasmesse di generazione in generazione dai vari culti di Arcana Domine. Ad esempio per fare dei Paramenti Sacri, o un artigiano con le Arti segue le indicazioni di un Sacerdote con Confessore o deve avere Confessore e i voti sacerdotali a sua volta. Un Sacerdote può trascrivere o far trascrivere con Arte dell'Amanuense le indicazioni per fare un oggetto legato al suo culto. Con "dare indicazioni" si intende che il sacerdote ha la possibilità di istruire l'artigiano, non è un'azione inter evento, ma non è fattibile se i due a rigor di logica non potrebbero entrare in contatto tra due eventi.

Amuleti e Talismani				
Amuleti e talismani sono oggetti artigianali creati per proteggere le persone dagli spiriti maligni				
Nome Oggetto	Sinergia	Fattura	Descrizione	Note
Acqua d'argento	Alchimia o arte culinaria	Buona	veleno da lama, monouso, da il potenziamento opzionale domine a un'arma da mischia fino all'alba successiva	<u>Infusi e distillati mistici</u>
Sale purificato	Alchimia o arte culinaria	Buona	se asperso su un corpo animato o no impiegando almeno 30 secondi causa "Sventra! Demoni! Devastante! e Sventra! Non-morti! Devastante!" in modo continuato per sempre (effetto veritas alchemico).	<u>Infusi e distillati mistici</u>
Olio Consacrato	Alchimia o arte culinaria	Buona	veleno da lama, monouso, da il potenziamento opzionale annienta a un'arma da mischia fino all'alba successiva	<u>Infusi e distillati mistici</u>

Feticcio	Alchimia o arte culinaria	Buona	Una fiala di sangue, resti corporei uniti in modo particolare. Se utilizzato durante un rituale che invoca una divinità o una cerimonia religiosa vale come quattro reagenti.	<u>Reagente</u>
Amuleto	Arte silvana, del fabbro o lussuosa	Buona	respinge spiriti con descrittore [scelto alla creazione, molto specifico, ad esempio lupo, maiale, quercia].	
Talismano	Arte silvana, del fabbro o lussuosa	Ottima	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 interi gruppi.	
Amuleto di [Materiale]	Arte silvana, del fabbro o lussuosa	pregevole	respinge spiriti con descrittore [scelto alla creazione, ampio: una sfera, tutti gli spiriti animali ecc.)	Segnare con quale dei due materiali è fatto l'amuleto
Talismano	Arte silvana, del fabbro o lussuosa	Superbo		
Oggetto votivo [tipo]	Arte silvana, del fabbro o lussuosa o amanuense	Buona	Oggetto votivo [descrittori religioni e/o singole divinità maggiori]: Può apparire come una statuetta, un santino, una candela, una collana. Con evidenti riferimenti ad alcuni dei o culti. Descrizione: Se quest' oggetto ti è stato donato o l'hai ereditato puoi spendere 1 stilla per ignorare un	

			contagio da malattia. Fino all'alba successiva o finché non perdi l'oggetto non potrai essere contagiato da quella malattia (Veritas ispirazione). Dopo aver beneficiato dell'oggetto devi donarlo il prima possibile a qualcuno compatibile coi descrittori dell'oggetto.	
Paramenti Sacri	Arte silvana o arti lussuose	Pregevole	consentono a chi ha predicatore, dopo aver organizzato una cerimonia religiosa di causare "Voce veritas ispirazione, i fedeli di [nome religione] sono resistenti a [effetto mentale] fino al prossimo combattimento"	<u>Vestito</u>
Preghiere	Arte amanuense	Buona	Preghiere: testi scritti od oggetti con simboli evocativi che consentono a chi possiede predicatore di dichiarare ulteriori effetti utilizzando voce veritas. Esempi: -Dall'aratro alla spada: Tutti i beneficiari ottengono competenza in armi comuni, armi grandi e armi da tiro. -Eterno riposo: Tutti i partecipanti ottengono "Nemesi Non-morti" fino a che non si allontanano da una qualsiasi minaccia (per scelta o costrizione). -Luogo benedetto: Il sacerdote mette dei cartelli off game, nel luogo i fedeli sono immuni a terrore. Se il sacerdote sacrifica un'acqua d'argento, la zona causa anche esorcismo 4 su chi cerca di entrare, se sacrifica un feticcio la zona causa terrore 4.	<u>Pergamen</u> <u>a</u>

Iconografia sacra	Arte amanuense	Ottima	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 interi gruppi.	<u>Pergamen</u> <u>a</u>
Maschera Solenne	Arte silvana, del fabbro o lussuosa o amanuense	Pregevole	consente in "ravvicinato" a chi possiede almeno confessore di dichiarare "terrore 2" in ravvicinato a una persona che guarda la maschera. Non funziona con combattimenti in corso.	
Arma da Mischia consacrata	Arte silvana, del fabbro	Buona	Causa terrore 2 o esorcismo 4. E' considerata di buona fattura. Ha effetto solo se impugnata da fedeli di culto/divinità. Se viene usata come bonus per oggetto misto eventuali altri bonus si attivano indipendentemente dalla fede del personaggio.	<u>Arma</u>

CREDITS

Questa revisione è stata scritta con amore
dallo staff "Arcana Domine: Le Cronache della Carovana"

Basato sul Sommo Compendio di Arcana Domine - In Sanguine. Le modifiche apportate rispetto all'originale sono da intendersi valide solo per la campagna.

Creative Commons: L'autore di questa guida è lo staff de "Le Cronache della Carovana" e fino alla fine della campagna vale la seguente licenza d'uso. Dopo di questo tutti gli autori della guida avranno pari diritti sull'intero materiale che la compone. Per il materiale di riferimento (Il Gioco Arcana Domine - In Sanguine) fate riferimento alle licenze presenti nel manuale.



Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-ND 4.0)

Potete diffondere liberamente questo documento o parti di esso a patto di mantenere l'attribuzione allo staff della Carovana dell'ass. Arcana Domine, non potete creare opere derivate.

Siete autorizzati a ignorare questa licenza per testi collegati alla campagna "Arcana Domine: Le Cronache della Carovana". Questa licenza è altresì ignorabile nel caso di permessi ottenuti dallo stesso staff-autore.