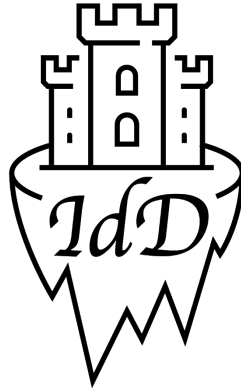


L'isola dei dannati

Accademia delle Arti e delle Scienze
(A.d.A.e.S.)
“Compendio”



Introduzione	3
Artefium	5
Tasso di Resa dei Progetti	5
Brevetti Certificati	5
Progetti Sperimentali	5
Realizzazione dei Progetti d'Artefium	6
Livelli di Difficoltà	6
I materiali	6
Componenti strutturali	7
Componenti di controllo	7
I materiali perfetti	7
Componenti speciali	7
Prodotti finali	8
Dispositivi	8
Prototipi	8
Realizzazione sperimentale	8
Alchimia	9
Le meccaniche dell'alchimia	9
Pozioni e Veleni	9
Composti Alchemici	10
Risorse e le loro Proprietà	10
Prodotti finali	10
L'Arte medica	11
L'Arte Armoreria (Armorium)	13
Le Tecniche Armorerie	13
Lo Stato di Usura e meccanica delle Riparazioni	14
Talenti	14
Primo anno Artefici	14
Primo anno Alchimisti	15
Primo anno Medici	15
Primo anno Armoreri	16
Secondo anno Artefici	17
Secondo anno Alchimisti	18
Secondo anno Medici	19
Secondo anno Armoreri	19
Terzo anno Artefici	20
Terzo anno Alchimisti	21
Terzo anno Medici	22
Terzo anno Armoreri	23



Introduzione

In questo tomo verrà spiegato il funzionamento delle abilità, comunemente chiamati mestieri, che permettono di creare e costruire oggetti utili nel mondo di Isola dei Dannati.

Si parlerà di Artefici, Alchimisti, Medici ed Armoreri, in grado singolarmente di realizzare Artifici, Composti, Operazioni o Recuperi, caratteristici della propria mansione.

Ricordiamo che la lettura di questo Tomo è essenziale soprattutto per chi vuole intraprendere i percorsi delle arti sopra citate, pertanto se non disponete di queste arti non siete tenuti a sapere il funzionamento delle loro abilità di creazione.

L'attuale Accademia delle Arti e Scienze (A.d.A.e.S.) è l'insieme delle 4 grandi Scuole che l'isola ricordi:

- L'Alta Scuola Kondresiana d'Arteficcium
- La Congrega degli Alambicchi di Hara
- Il Conclave degli Armoreri di Frona
- L'Istituto Sanitario di Sedrak

L'insieme delle varie conoscenze derivanti da queste istituzioni crea l'attuale A.d.A.e.S..

Attualmente **l'A.d.A.e.S. è una delle accademie della Fortezza** e, come tale, forgia nuovi talenti nelle sue arti.

Nata quasi in concomitanza alla creazione delle Fortezza, L'A.d.A.e.S. è stata messa davanti alla necessità di creare nuovi ponti, anche letteralmente, per unire le menti più eccelse dell'artigianato, dell'economia e delle scienze che l'isola potesse concedere.

Nell'arco degli anni molti luminari e aspiranti tali si sono presentati alle porte dell'accademia per poter fornire il loro supporto e le proprie conoscenze, ma non sempre l'avvento di nuovi elementi ha portato migliorie nelle tecniche o nelle teorie; difatti non è raro vedere qualcuno cacciato per ciarlataneria o millanteria.

L'accademia forgia, in tutti i sensi, la mente e il corpo di coloro che vogliono trovare vie alternative a quelle canoniche, nuovi orizzonti e nuove possibilità.

La gerarchia all'interno dell'accademia si rifà al sistema scolastico usuale, con gli studenti dei vari corsi (primo, secondo e terzo), i maestri, chiamati Didatti, ed i Responsabili di Corso (Primario, Rigattiere, Farmacista, Forgiatore) da cui emerge il Preside, detto Factotum, che amministra l'accademia sotto le dirette dipendenze di Sonny, il Comandante della Fortezza.

L'attuale Factotum è stato nominato congiuntamente dal consiglio dei Rappresentanti e dei Didatti, che hanno eletto, fino alla sua dipartita, l'allora Farmacista.

Scendendo maggiormente nel dettaglio, gli **Artefici** sono coloro in grado di costruire oggetti, dai più comuni attrezzi ai più tecnologicamente avanzati marchingegni, utilizzando la logica e le leggi della meccanica.

Gli **Alchimisti** creano pozioni e veleni, unguenti e balsami, utilizzando componenti, erbe e polveri per donargli le più svariate proprietà.

I **Medici** invece eseguono operazioni volte a salvare la vita dei propri pazienti o addirittura a migliorarne la condizione fisica.

Gli **Armoreri** riparano tutto ciò che è rotto, e recuperano i materiali di quegli oggetti ormai inutilizzabili per gli altri, perché o irrecuperabili o consumati fino, quasi, alla fine.

Corsi di studio

Per poter accedere all'A.d.A.e.S bisogna superare un test d'ingresso che varia a seconda dell'esaminatore: l'aspirante studente dovrà quindi presentarsi ad uno dei Didatti o Rappresentanti, chiedere ufficialmente l'ingresso in Accademia, e ricevere quindi il suo test. Superatolo, l'aspirante riceverà i moduli d'iscrizione per poter pagare la retta scolastica, che varia in base all'anno a cui ci si iscrive:

- 1° Anno - 1 Cristallo giallo o 10 bianchi
- 2° Anno - 2 Cristalli gialli o 20 bianchi
- 3° Anno - 4 cristalli gialli o 40 bianchi



Gli anni, così definiti, sono i corsi di studio che permettono l'accesso alle classi di specializzazione dei mestieri e delle scienze. Per poter accedere all'anno successivo, l'iter è il medesimo, con però crescente difficoltà nella prova d'esame.

NB: Nel gioco di ruolo dal vivo l'**interpretazione** è la componente più importante di tutte. Invitiamo quanti vogliono dedicarsi alla creazionistica a dare quindi un peso interpretativo alle proprie abilità, inscenando a seconda del proprio mestiere (e naturalmente delle abilità impiegate) operazioni, procedimenti di costruzione o di mescolta, magari anche utilizzando strumenti come pestelli, fiale, pentoloni, ecc. ecc..

Da parte nostra cercheremo, durante gli eventi che lo renderanno possibile, di allestire aree dedicate con una strumentazione base a disposizione di tutti i personaggi (nelle modalità che scoprirete in gioco).

D'altra parte, una giusta scenicità non aggiunge solo al lato interpretativo, ma in determinati casi potrebbe fare la differenza tra la riuscita o meno di un progetto, se non addirittura portare a risultati assolutamente inaspettati.



Artefificium

L'Artefificium è la scienza che studia il funzionamento della natura allo scopo di imitarne le meccaniche per il progresso dell'uomo.

Gli Artefici sono individui dotati generalmente di un intelletto superiore alla media, pieni di curiosità verso il mondo e la natura, il cui principale scopo nella vita è trovare una soluzione ad ogni problema.

Le loro opere, frutto di ricerche e sperimentazioni, sono definite **prodigi della tecnica**.

Le maggiori scuole di Artefificium del mondo conosciuto sono nate a Kondreas, la cui cultura fortemente improntata sull'avanzamento tecnologico guarda con molto favore il lavoro degli Artefici, che grazie a queste condizioni culturali hanno prodotto nel corso dei secoli alcune delle macchine belliche più terrificanti che la storia ricordi.

Un Artefice, in definitiva, è un "eroe" moderno, che dedica la propria esistenza al miglioramento delle condizioni di vita dell'uomo.

Passiamo ora alle meccaniche di funzionamento delle abilità d'Artefificium.

Tasso di Resa dei Progetti

Tutti i progetti di Artefificium si dividono in **due categorie** a seconda della natura stessa del progetto: quelli la cui realizzazione è **sicura** e quelli in cui è **incerta**.

Ben diversi infatti sono i progetti replicati più e più volte, dagli esperimenti abbozzati da qualche ricercatore i cui appunti non sono magari totalmente comprensibili.

Il tasso di resa è la probabilità percentuale di successo nella realizzazione di un progetto.

Brevetti Certificati

Vengono definiti comunemente Brevetti Certificati, tutti i progetti che sono **certificati dall'Accademia delle Arti e delle Scienze**, riconosciuta anche nel resto del mondo come l'autorità indiscussa in campo di costruzione.

Questi progetti sono stati replicati e controllati più e più volte dagli esperti dell'Accademia delle Arti e delle Scienze, e sono quindi progetti ben conosciuti, di sicura e facile realizzazione.

Sono Brevetti Certificati, per intenderci, le principali strumentazioni meccaniche in uso nel mondo (argani, mulini, armi da assedio, ecc. ecc.).

La caratteristica principale di un Brevetto Certificato è che non nasconde alcuna sorpresa: le note e le procedure in esso descritte, affinate nel corso degli anni, sono chiare e comprensibili agli esperti del settore.

Per costruire un Brevetto Certificato bisogna solo recuperare i materiali in esso elencati e disporre del giusto grado di conoscenze e competenze necessarie per realizzarne il dispositivo.

NB: In gioco, i Brevetti Certificati hanno un tasso di resa del 100% e sono identificati dalla dicitura "Brevetto Certificato".

Progetti Sperimentali

Di natura ben diversa dai Brevetti sono i Progetti sperimentali.

Questi progetti sono generalmente degli schizzi, delle idee, ipotizzate da Artefici esperti o meno che non hanno ancora passato (e spesso non passeranno mai) le severe richieste dell'Accademia delle Arti e delle Scienze.

Folli, visionari, ciarlatani o incomparabili geni possono essere gli autori di queste sfide tecnologiche.

Un Progetto Sperimentale potrebbe realizzare la più mirabolante delle creazioni tecnologiche o finire con il più grande disastro mai avvenuto.

In campo sperimentale, non ci sono certezze sul prodotto finale: persino una corretta realizzazione non garantisce che, in futuro, il Progetto Sperimentale sia più facile da eseguire per l'Artefice.

Le istruzioni riportate, generalmente piuttosto vaghe, le condizioni ambientali, ed i sottili equilibri delle forze in gioco rendono la sperimentazione dell'Artefice spesso e volentieri fallace.

I Progetti Sperimentali sono una vera e propria sfida alle capacità (e alla fortuna) del costruttore.



NB: i Progetti Sperimentali hanno un tasso di resa inferiore al 100%, sono identificati dalla dicitura “Progetto Sperimentale”.

Realizzazione dei Progetti d'Artefium

L'abilità principale di un Artefice è quella di poter realizzare oggetti piuttosto complessi e avveniristici.

Esistono progetti più semplici e più complessi, progetti di sicura o insicura resa.

In “Isola dei Dannati”, un progetto di Artefium è descritto da un **Foglio di Progetto**, di dimensione A5, in cui sono riportati il *livello di difficoltà*, la *categoria del progetto* (Brevetto Certificato oppure Progetto Sperimentale), il *titolo del Progetto*, i *materiali comuni e speciali* necessari alla sua realizzazione, una *descrizione* di cosa sarà possibile costruire seguendo il progetto, e il tasso di realizzazione.

Per realizzare un progetto bisogna avvisare la Carovana almeno 30 minuti prima di quando si intende procedere con la costruzione, disporre del foglio del progetto stesso, dei materiali in esso elencati e di possedere l'abilità necessaria alla sua realizzazione.

Se state realizzando un progetto con tasso di resa inferiore al 100% il master, dopo aver visionato eventuali materiali perfetti e talenti che aumentano il tasso di resa e valutato l'interpretazione dell'atto di artefium, vi farà lanciare i dadi percentuali, se il risultato del lancio sarà inferiore al tasso di resa finale, il progetto sarà realizzato, altrimenti avrete sprecato i materiali impiegati senza ottenere alcun risultato finale.

Questo rappresenta l'incertezza nella realizzazione di un progetto sperimentale, piuttosto che di un Brevetto Certificato.

Livelli di Difficoltà

La difficoltà di un progetto è identificata dall'Abilità scritta nel Requisito: per ordine di difficoltà si parte da “Artefice I”, per poi passare ad “Artefice II” e infine ad “Artefice III”.

Un personaggio che intraprende la carriera d'Artefice potrà, nel corso della sua avventura, imparare le conoscenze e le competenze tecniche necessarie alla realizzazione di Brevetti Certificati e Progetti Sperimentali sempre più complessi.

I progetti d'Artefium si dividono nei **tre livelli di difficoltà**, ognuno realizzabile acquistando l'apposita abilità:

- Brevetti Certificati e Progetti Sperimentali di **livello 1**, sono i progetti più semplici, che richiedono meno conoscenze e sono alla portata di un apprendista Artefice. Sono realizzabili con l'abilità **Artefice I**.
- Brevetti Certificati e Progetti Sperimentali di **livello 2**, sono i progetti più diffusi e richiedono competenze e conoscenze di buon livello. Gli apprendisti non sono ancora in grado di comprenderli appieno e quindi potranno essere realizzati solo con l'abilità **Artefice II**.
- Brevetti Certificati e Progetti Sperimentali di **livello 3**, sono i progetti più complessi e richiedono competenze e conoscenze di alto livello. Solamente coloro che hanno raggiunto la maestria d'Artefium possono provare a cimentarsi in tali opere. Sono realizzabili con l'abilità **Artefice III**

Oltre a questi progetti, potrebbe capitare di incontrarne altri, totalmente incomprensibili, frutto di ricerche cadute nel dimenticatoio o residuo di tecnologie perse da tempo.

I materiali

Poiché lo scopo di ogni progetto di Artefium è la costituzione di un prodotto solido e tangibile, saranno necessari i materiali descritti sul foglio del progetto.

Vediamo quindi le varie tipologie di materiale che potrebbero essere richieste.



Componenti strutturali

I Componenti Strutturali rappresentano tutti quei materiali che servono a costruire il **corpo fisico del dispositivo** o del prototipo.

A livello interpretativo sono Componenti strutturali barre, lastre, tondini, tavole, viti, bulloni, tubi, putrelle, e materiali più comuni come legno, acciaio, ferro, rame ecc. ecc..

Su ogni progetto, sia esso Brevetto o Progetto Sperimentale, è indicata esattamente la quantità di Componenti Strutturali necessari alla realizzazione del prodotto finale.

Componenti di controllo

I Componenti di Controllo rappresentano tutti quei meccanismi che servono a **controllare il corpo fisico del dispositivo** o del prototipo.

A livello interpretativo sono Componenti di controllo ingranaggi, tiranti, leve, ruote, manopole, valvole, sensori, ecc.ecc..

Su ogni foglio, sia esso Brevetto, per la creazione di dispositivi, o Progetto Sperimentale, per la creazione di prototipi, è indicata esattamente la quantità di Componenti di Controllo necessari alla realizzazione del prodotto finale.

I materiali perfetti

Esistono **rari esemplari di Componenti Strutturali o di Controllo con caratteristiche superiori**.

Semplicemente, sono Componenti identici a quelli comuni, la cui qualità costruttiva è migliore della norma: tali componenti vengono definiti Perfetti.

I Componenti Perfetti hanno la peculiarità di permettere una più precisa realizzazione del progetto.

Utilizzare un Componente Perfetto in un Brevetto Certificato è inutile: questi progetti sono stati affinati in modo tale da essere realizzabili con i materiali più comuni.

Sono coloro che realizzano Progetti Sperimentali a cercare fortemente questi componenti, infatti è spesso possibile che un fallimento nella realizzazione di un Progetto Sperimentale possa essere evitato da una barra d'acciaio particolarmente tenace oppure da un ingranaggio più resistente alla torsione.

In termini di gioco un Componente Perfetto è identificato in gioco da un cartellino identico a quello dei Componenti Comuni, tuttavia reca con sé la dicitura *Perfetto* e un valore numerico che indica il grado di perfezione.

E' possibile utilizzare Componenti Perfetti, al posto di quelli comuni, per aumentare il tasso di resa di un Progetto Sperimentale.

Ogni Componente Perfetto, utilizzato al posto di uno comune, innalza del suo Grado di Perfezione il tasso di resa del Progetto Sperimentale, di un valore percentuale variabile.

Poiché il tasso di resa di un Brevetto Certificato è sempre pari al 100%, l'utilizzo di un Componente Perfetto al posto di uno comune è possibile, ma non apporta alcun beneficio.

Componenti speciali

La maggior parte dei progetti necessitano, per il loro funzionamento, di altri dispositivi, Composti Alchemici, o componenti specifici: questi vengono identificati come Componenti Speciali.

E' possibile, ad esempio, che un Artefice necessiti di uno speciale componente infiammabile prodotto da un Alchimista, oppure un dispositivo o un prototipo frutto di un Brevetto Certificato o di un Progetto Sperimentale.

In generale è possibile identificare dal foglio del progetto che cosa è necessario oltre ai componenti comuni, tuttavia non vi è alcuna indicazione su come reperire tali Componenti Speciali: potrebbero persino essere altri progetti di cui non si ha alcuna informazione.

Sarà cura dell'Artefice recuperare informazioni da Artefici più esperti o da Alchimisti in merito a come ottenere quel Componente Speciale.



Prodotti finali

Se il processo di realizzazione sarà riuscito, si disporrà infine del prodotto finale.

I prodotti finali dei Progetti sono identificati da un cartellino specifico recante tutte le informazioni necessarie per l'utilizzo. A seconda della natura del progetto realizzato, i prodotti finali saranno Dispositivi o Prototipi.

Dispositivi

Un Dispositivo è il prodotto finale della realizzazione di un Brevetto Certificato.

Ogni volta che si realizza un Dispositivo, questo sarà **identico a qualsiasi altra realizzazione dello stesso eseguita in precedenza**.

Questa peculiarità è tipica dei Brevetti Certificati: si realizzano sempre oggetti "in serie".

Prototipi

Un Prototipo invece è il prodotto finale di un Progetto Sperimentale.

Questi prototipi **possono avere caratteristiche leggermente diverse anche partendo dal medesimo progetto**.

Ad esempio, un Prototipo potrebbe avere una longevità diversa ogni volta che si realizza o avere effetti leggermente differenti.

Anche la presenza di Componenti Perfetti potrebbe influire in maniera imprevista sulle caratteristiche del Prototipo risultante.

Realizzazione sperimentale

Artefici di ogni livello possono tentare di **creare propri progetti**.

Questi progetti saranno sempre Progetti Sperimentali.

L'Artefice dovrà portare la propria proposta ai Master, che ne valuteranno la realizzazione definendone costi, livello di difficoltà e tasso di resa

Vogliamo che questa possibilità sia utilizzata dai giocatori in maniera molto "aperta e libera" dando fondo a tutta la loro creatività.

Innanzitutto, un Artefice può tentare un progetto di sua invenzione una sola volta ad evento.

In generale possiamo definire i seguenti canoni che verranno applicati per visionare la vostra proposta:

- E' concessa massima libertà nella proposta. Gli oggetti della proposta tuttavia devono essere attinenti con quanto trattato dall'Arteficio e non da altri mestieri.
- L'Artefice non può richiedere che i Master inventino per lui un Progetto Sperimentale. Inoltre, idee concrete su cosa deve realizzare il progetto avranno dei tassi di realizzazione migliori rispetto a idee più vaghe o generali.
- Inventare ex-novo un progetto è un'impresa decisamente ardua. Possedere, conoscere e aver realizzato progetti con punti di contatto con quanto desiderato aiuta l'Artefice a rafforzare il tasso di realizzazione, poiché modificare un progetto esistente per migliorarlo o creare una cosa nuova, ma simile ad una già esistente è decisamente più semplice
- Potersi appoggiare a progetti attualmente in gioco aiuta l'Artefice a disegnare qualcosa di verosimile e in linea con la disciplina Arteficio e l'ambientazione.
- Non è necessario che il progetto sia unico o non esista già. E' verosimile che gli Artefici "creatori" non siano a conoscenza di tutti i progetti che circolano. Se qualcuno ha pensato allo stesso progetto prima di lui non è detto che si realizzi alla stessa maniera.
- Materiali e livello di difficoltà verranno decisi solamente dei master, in funzione della "potenza" dell'oggetto finale e dalle similitudini con altri progetti esistenti.



Alchimia

L'attuale scuola d'alchimia presente in accademia prende fondamento dalle profonde conoscenze derivanti dalla celeberrima Hara.

L'alchimia è la scienza che studia e razionalizza le proprietà e la struttura della materia.

Un alchimista, con i dovuti approfonditi studi, è in grado di trasformare le proprietà di piante, minerali e altri elementi per creare i più disparati **Pozioni e Veleni**, ma anche cure miracolose o famigerati **Composti Alchemici**, il cui funzionamento rimane un mistero per chiunque non conosca l'arte.

L'alchimia è una scienza esatta: conoscendone a fondo le nozioni, un alchimista può ottenere quasi ogni effetto immaginabile dai propri composti.

Però nell'Isola dei Dannati non esiste una ricetta univoca per ottenere determinati risultati da pozioni e veleni, così come non esiste un vero elenco completo di componenti standard con le relative proprietà.

Ogni alchimista, sperimentando in gioco, potrà acquisire quell'esperienza che fa la differenza.

In generale, possiamo dire che ogni componente è descritto da 4 parametri:

- il Nome
- la Tipologia (per esempio erba, fungo, minerale ecc.)
- 6 Proprietà
- eventuali Proprietà Speciali (opzionali)

Le meccaniche dell'alchimia

Il meccanismo di creazione dei composti è semplice: ogni risorsa, una volta analizzata in Carovana, avrà delle coordinate precise, inserite in un sistema a 3 assi, con i valori che potranno variare da -5 a +5, in merito alle proprietà principali, che sono qui di seguito elencate:

Asse di riferimento	Valore Positivo	Valore Negativo
X	Curative	Tossiche
Y	Analgesiche	Allucinogene
Z	Catalizzatori	Diluenti

Per ottenere una data pozione, veleno o composto alchemico, sarà necessario raggiungere il giusto valore in ognuno dei tre assi, mesciando assieme almeno 2 risorse.

Per scoprire il valore delle coordinate, l'alchimista dovrà recarsi in carovana per analizzare le sue risorse, quindi annotare personalmente le sue scoperte, e in caso mescerle per ottenere un prodotto alchemico.

Attenzione però, non sempre è meglio abbondare a volte basta eccedere anche di poco e con il valore di uno degli assi inesatto l'effetto potrà cambiare drasticamente.

Ai personaggi che acquistano l'abilità **Alchimia I** è consegnata una **ricetta di livello 1** che corrisponde a una "miscela di risorse" andata a buon fine, e di realizzazione abbastanza semplice.

Di queste ricette conosceranno solo quali sono gli ingredienti, non quali punteggi raggiungono nelle proprietà.

Si consiglia di prestare molta attenzione quando si creano pozioni perché a seconda dei punteggi degli ingredienti si possono ottenere fino ad un effetto per ogni asse, di intensità variabile.

Pozioni e Veleni

Un alchimista che sta per creare una pozione o un veleno, deve recarsi alla Carovana con i componenti che vuole utilizzare e consegnarli al master preposto.



Lo staff valuterà il valore totale nelle singole proprietà e consegnerà al giocatore un cartellino Pozione o Veleno adeguato ai punteggi raggiunti.

Per ottenere effetti molto specifici (Lenire! ad esempio) il personaggio deve stare molto attento a quali componenti utilizza, poiché alcune proprietà dei componenti potrebbero inficiare la riuscita della pozione.

Composti Alchemici

I Composti Alchemici funzionano diversamente rispetto a pozioni e veleni poiché sono creazioni di tutt'altra natura.

Richiedono l'abilità Alchimia III per essere realizzati ed hanno una ricetta precisa che non concede deroghe o modifiche. Anche in questo caso il giocatore deve andare alla Carovana con i componenti che vuole utilizzare e lo staff in cambio gli consegnerà il prodotto finito.

Altre ricette possono essere trovate in gioco o sperimentate dai giocatori stessi.

Risorse e le loro Proprietà

Come già accennato in precedenza, ogni risorsa utilizzabile in alchimia ha dei valori, variabili da -5 a +5, su tre differenti assi.

Inizialmente, un personaggio che sceglie di intraprendere la carriera dell'alchimista conoscerà solo la proprietà principale dei componenti più diffusi, mentre **andando avanti nel tempo ed acquistando i vari avanzamenti delle abilità d'Alchimia, può arrivare a conoscere tutte le proprietà anche di componenti meno diffusi.**

Conoscere i valori nelle proprietà, però, è solo l'inizio: il gioco dell'alchimista è molto improntato, anche ad alti livelli, sulla sperimentazione.

Analizziamo ora più nel dettaglio le varie proprietà dei componenti alchemici:

- **Curative:** permettono di ottenere effetti di cura (es. "Lenire!")
- **Tossiche:** questa proprietà è indispensabile per realizzare potenti veleni in grado di colpire il fisico o addirittura uccidere un personaggio (Es. "Taglio!" o "Dolore!")
- **Analgesiche:** alti valori in questa proprietà permettono la realizzazione di antidolorifici o di intontire il personaggio (es. "Sonno!", "Rimuovi! Dolore!")
- **Allucinogene:** questa proprietà attacca direttamente la mente del personaggio (es. "Confusione!", "Amnesia!")
- **Diluenti:** raggiungendo un adeguato punteggio in questa proprietà, le dosi prodotte aumentano.
- **Catalizzatori:** raggiungendo un adeguato punteggio in questa proprietà, la pozione aumenta di efficacia (potrebbe disperdersi in forma aerea).

Prodotti finali

Ovviamente agli inizi sarà complesso ottenere quello che si desidera.

Chi intraprende la carriera da alchimista, però, deve tenere a mente queste semplici regole: **più il valore nella proprietà è alto, più è probabile ottenere un effetto potente, nel bene o nel male.**

E' anche vero che per saper maneggiare e rendere stabili determinati prodotti finali serve possedere la giusta esperienza.

In questo modo ci aspettiamo che i giocatori più intraprendenti otterranno i risultati desiderati, e anche di più.



L'Arte medica

La medicina è la scienza che si occupa dello studio delle persone, dell'ambiente e degli esseri viventi, in particolare riguardo alla definizione, prevenzione e cura delle malattie, e alle diverse modalità per alleviare le pene dei pazienti. È collegata ad altre discipline quali, ad esempio, l'Alchimia e l'Artefium generando la farmacologia al fine di sviluppare ed incrementare le potenzialità della medicina stessa.

Non è raro inoltre, come accade a Sedrak, trovare medici (definiti forensi o legali) che si occupano della determinazione dei tempi e delle cause dei decessi coadiuvando le indagini delle forze dell'ordine.

In sostanza, un Medico è colui che attraverso i suoi studi, la sua dedizione, la sua esperienza e il suo sangue freddo, salva la vita dei suoi pazienti, si prende cura delle loro patologie e lenisce le loro sofferenze.

Esistono poi medici, definiti accademici, che dedicano i loro sforzi e studi al progresso della scienza sperimentando nuovi farmaci e pratiche mediche tra polverosi tomi e complicati apparecchi da laboratorio.

Le tipologie di interventi medici

Gli interventi medici si suddividono in tre grandi tipologie:

- Medicina di Base
- Chirurgia
- Medicina Sperimentale

Gli interventi di Medicina di Base sono tutte quelle operazioni che un medico compie nel curare ferite, condizioni lievi e traumi che comportino l'utilizzo di suture, rimozione del veleno o di malattie semplici, o nella rianimazione immediatamente successiva alla perdita di coscienza del paziente.

Tali pratiche, per la loro natura elementare, non presentano alcun Coefficiente di Successo, ma si considerano in ogni caso riuscite.

NB: si consiglia comunque di interpretare tali pratiche al meglio delle proprie possibilità.

Gli interventi di Chirurgia sono tutte quelle pratiche atte alla guarigione del paziente da condizioni gravi, che richiedono un intervento chirurgico. La natura complessa della materia rende necessari alcuni studi e fattori esterni al fine della buona riuscita dell'intervento. Queste pratiche sono soggette ad un Coefficiente di Successo.

Gli interventi di Medicina Sperimentale sono tutte quelle pratiche ad altissimo livello di difficoltà che individuano settori ancora poco esplorati o del tutto inesplorati della medicina.

Sono appannaggio di luminari e dei loro rari tirocinanti che dedicano la propria esistenza allo studio di queste pratiche, spesso fondendole con conoscenze accessorie di Alchimia o Artefium.

Gli studi clinici

Gli studi clinici sono il frutto dello studio e della sperimentazione di medici e chirurghi che forniscono indicazioni dettagliate e precise circa un intervento (Base, Chirurgico o Sperimentale), come testimoniato dai timbri apposti dall'Accademia delle Arti e delle Scienze.

Esistono tre tipi di studi clinici in base alla complessità:

- Studi clinici di base.
- Studi clinici avanzati.
- Studi clinici sperimentali.

Ogni medico ha la capacità di leggere uno studio clinico, rispettando i prerequisiti, è in grado di riprodurre l'intervento al meglio delle sue possibilità.



Studio clinico base

Sono studi rodati e già conosciuti su interventi semplici, non sottostanno infatti al Coefficiente di Successo per la loro riuscita. Si tratta prevalentemente di cure di malattie comuni e conosciute o interventi per miglorie fisiche semplici o indagini brevi e limitate su sangue e liquidi organici.

Nulla vieta di proporre uno studio per migliorare tali studi in Carovana.

Studio clinico avanzato

Sono studi conosciuti e già sperimentati, ma che mantengono, per difficoltà e complessità, un certo numero di complicazioni o effetti indesiderati che possono intercorrere durante la sua realizzazione. Con gli studi clinici avanzati si effettuano prevalentemente trattamenti di malattie aggressive e invalidanti a probabile esito infausto oppure miglorie fisiche avanzate, anche su operazioni precedentemente effettuate, oppure possibili cure alle pietrificazioni.

Data la difficoltà sono sottoposti al Coefficiente di Successo, vengono quindi eseguiti sotto la supervisione del master di riferimento.

Nulla vieta di proporre uno studio per migliorare tali studi in Carovana.

Studio clinico sperimentale

Sono studi di cui esistono degli appunti fumosi e contraddittori, spesso tentati non più di una o due volte nell'arco dell'intera storia dell'Isola, da medici luminari o folli, il cui risultato non è certo.

Non è detto che siano vidimati dall'Accademia delle Arti e delle Scienze.

Trattano prevalentemente studi di malattie rare, tendenzialmente mortali e interventi di miglorie fisiche fin oltre a dove la mente possa arrivare.

Un personaggio che voglia intraprendere la realizzazione di un tale studio per la cura di una malattia dovrà presentarlo in Carovana, studiarlo per almeno una notte e informare che il giorno successivo vorrà effettuare l'intervento.

Mentre un Medico che voglia effettuare una migloria fisica sperimentale, sempre in possesso dello studio clinico, potrà metterlo in atto solo dopo aver trascorso un lungo periodo di studio o tirocinio presso il proprio mentore (dovrà avvertire lo staff entro due settimane dall'evento in cui vuole effettuare l'intervento per eventuali delucidazioni).

Nulla vieta di proporre uno studio per migliorare tali studi in Carovana.

Il personaggio che vorrà effettuare un intervento di qualsiasi genere non essendo in possesso o non conoscendo il corrispondente studio clinico avrà una penalità definita dalla tipologia dell'intervento e dal suo livello di abilità, di cui sarà ovviamente all'oscuro.

Il Coefficiente di successo

Le meccaniche di un intervento (di Chirurgia o Medicina Sperimentale) sono abbastanza semplici: ogni intervento sarà contraddistinto da un Coefficiente di Successo (C.d.S.), ovvero un valore da -2 a +2 che determinerà la riuscita dell'intervento e le eventuali conseguenze sul paziente.

Gli elementi che influiranno su tale valore, oltre alla difficoltà della pratica, sono:

- Abilità: i differenti gradi di abilità acquistati dal pg che danno punti in più.
- Studi Clinici: l'essere o meno in possesso delle Studi Clinici adeguati all'intervento.
- Materiale: cartellini (risorse o altro) necessari per l'intervento.
- Interpretazione: giocata del giocatore ed utilizzo di attrezzatura adeguata.
- Assistente: presenza di un assistente (ogni intervento definisce se è necessario un assistente e che livello di abilità ha bisogno l'assistente).
- Extra: fattori extra che possono aumentare o diminuire il punteggio.

Un intervento si definisce riuscito o meno dai seguenti valori:

-2 Paziente Morto



- 1 Complicazioni
- 0 Nessun cambiamento
- +1 Miglioramento
- +2 Paziente Guarito

Questi valori portano quindi alla possibile risoluzione della problematica per cui si è reso necessario intervenire chirurgicamente, maggiore è il punteggio ottenuto minori sono le conseguenze per il paziente.

L'Arte Armoriera (Armorium)

L'Arte Armoriera (detta da alcuni Froniani Armorium come sberleffo all'Artefium Kondresiano) è la tecnica che si occupa del recupero dei materiali, delle erbe, di armi, armature, e tutto ciò che permette di fare economia e tesoro di quanto si ha con sé.

La Scuola Armoriera nasce dai rigattieri di Frona, e dalla loro necessità di riutilizzare roba vecchia e recuperare armi e armature in tempo di guerra, dato che le possibilità di acquistare o forgiare erano minime.

E' collegata ad altre discipline quali l'Alchimia e l'Artefium, generando l'arte del Riciclaggio e del Recupero.

In sostanza un Armoriere è colui che attraverso i suoi contatti, la sua dedizione, il suo occhio svelto e i riflessi pronti, può riparare qualsiasi cosa (i più smargiassi tra loro millantano di poter riparare Artifici ridotti in briciole), recuperare finanze, e trovare risorse dalle immondizie.

Le Tecniche Armoriere

Le Tecniche si suddividono in tre grandi tipologie:

- Riparazione
- Recupero
- Riciclaggio

Gli interventi di **Riparazione** sono tutte quelle operazioni che un Armoriere compie nel riparare armi, armature e scudi dalle varie ammaccature subite durante l'uso, riassemblearne i pezzi, riportare ad uno stato minimo di utilità mezzi e oggetti altrimenti da buttare. Questo vale per tutti quegli **oggetti comuni non cartellinati**.

Tali pratiche, per la loro natura basilare, non presentano alcuno Stato di Usura, ma si considerano in ogni caso efficaci.

NB: si consiglia comunque di interpretare tali pratiche al meglio delle proprie possibilità.

Nel caso si tratti di Artificio (oggetto cartellinato), la natura complessa della materia rende necessari alcuni studi e fattori esterni al fine della buona riuscita dell'intervento. L'oggetto cartellinato si definisce soggetto a Stato di Usura.

Operazioni di **Recupero**, sono così definite tutte quelle azioni atte al commercio: un semplice baratto, un accordo commerciale di fornitura per un gruppo militare, o il ritrovamento di determinate risorse, composti alchemici o addirittura Artifici, che normalmente non si riescono a trovare in giro. Oltre ai canali commerciali legali ed illegali, vi possono essere collezioni private o serre esclusive dove manufatti e risorse sono più accessibili, e per accedervi bisogna avere i contatti giusti, o le giuste ubicazioni. Queste operazioni vengono svolte molto spesso in concomitanza dell'Occhio di Lince, per la capacità dei suoi appartenenti di muoversi agilmente in territori ostili e impervi.

Le Tecniche di **Riciclaggio** sono tutte quelle attività di smantellamento di Artifici, rotti o meno, per il riutilizzo delle risorse senza doverne acquistare altre. Nel corso degli anni questa pratica è stata affinata dai rigattieri di Frona per capire le meccaniche che compongono le armi d'assedio di Kondreas, durante la guerra d'Indipendenza. E' quindi possibile carpire Progetti d'Artefium solo scomponendo oggetti integri, in caso di oggetti rotti è possibile solo estrarne i materiali integri.

Avendo il giusto progetto, l'Armoriere può aumentare la percentuale di materiali riciclati nel processo.



Lo Stato di Usura e meccanica delle Riparazioni

Gli Artifici non hanno vita infinita, per quanto un Armoriere possa ripararli, con il passare del tempo (variabile a seconda dell'Arteficio) gli Artifici "scadono", e diventano inutilizzabili. Per un Armoriere è possibile però, al costo della metà dei componenti utilizzati per costruire l'Arteficio, donargli nuova vita, prorogando il tempo di utilizzo. Questa operazione influisce sullo **Stato di Usura** (S.d.U.) dell'Arteficio stesso; questo valore, contraddistinto da "buchi" sul cartellino, indica quante volte è scaduto l'oggetto.

Ogni oggetto cartellinato ha un massimale di rinnovi pari a un determinato valore variabile a seconda dell'Arteficio, che vanno a rappresentare la resistenza strutturale massima dell'oggetto. Solo gli Armoreri più esperti possono riparare oggetti che abbiano già subito precedenti rinnovi.

Per poter attuare questa operazione l'Armoriere dovrà presentarsi in Carovana per venire a conoscenza dei componenti necessari.

Il costo di rinnovo si riduce di 1 componente strutturale per ogni livello di riparazione conosciuto dall'Armoriere, questa riduzione non si applica su componenti speciali richiesti.

Talenti

Primo anno Artefici

Artefice 2

Prerequisito: Artefice 1

Costo: 30

Il personaggio può eseguire Progetti da Artefice di livello 2.

All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al personaggio un Foglio di Progetto per un Brevetto di Livello 2, da Artefice.

L'unico modo per ottenere ulteriori progetti è trovarli in gioco.

Recuperare componenti 1

Prerequisito: Riparatore 1, Artefice 1

Costo: 10

Il personaggio può recuperare la metà dei componenti strutturali e la metà dei componenti di controllo se fallisce nell'assemblaggio di un Progetto Sperimentale d'Artefice.

Non può recuperare i componenti speciali.

Nuovo progetto

Prerequisito: Artefice 1

Costo: 30

Il personaggio acquisisce un nuovo progetto per ogni livello di Arteficio in suo possesso o acquisito in seguito.

Arteficio Inverso 1

Prerequisito: Riparatore 2, Artefice 2

Costo: 20

Il personaggio può ricreare il Foglio di Progetto di un Dispositivo o un Prototipo di Livello 1 smantellandolo in carovana con un lavoro di 30 minuti.

All'inizio del raduno successivo il personaggio riceverà il Foglio di progetto relativo.

Mercante d'Artifici

Prerequisito: Fonte di reddito 1, Artefice 1

Costo: 40



Il personaggio riceve in busta all'inizio di ogni raduno un Artificio randomico per ogni livello di Fonte di reddito che ha.

Primo anno Alchimisti

Alchimia 2

Prerequisito: Alchimia 1

Costo: 20

L'alchimista è in grado di utilizzare le formule di secondo livello di alchimia. All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al personaggio una formula che richieda come requisito Alchimia 2. L'unico modo per ottenere ulteriori formule è trovarle in gioco, o scoprirle sperimentando. All'acquisto di questo talento sceglie ulteriori 2 delle 6 proprietà alchemiche esistenti, che saprà sempre riconoscere nelle risorse durante l'analisi in Carovana.

Coltivazione intensiva

Prerequisito: Alchimia 1

Costo: 30

Il personaggio riceve in busta, ad ogni evento, 2 erbe per ogni rango di Alchimia che ha raggiunto.

Tocco alchemico

Prerequisito: Alchimia 1

Costo: 40

Il personaggio può, strappando un cartellino pozione o veleno mimando di berlo, fare la chiamata della pozione toccando il bersaglio, senza subirne gli effetti.

Un personaggio non può utilizzarla associata all'abilità "Centellinare".

Bomba alchemica

Prerequisito: Armi da lancio, Alchimia 1

Costo: 40

Il personaggio può, strappando un cartellino pozione o veleno o composto alchemico, fare la chiamata della pozione lanciando un'ampolla contro il bersaglio.

Un personaggio non può utilizzarla associata all'abilità "Centellinare".

L'ampolla segue le normali regole di sicurezza delle armi da lancio.

Ricetta alchemica

Prerequisito: Alchimia 1

Costo: 30

Il personaggio guadagna la conoscenza di una ricetta alchemica estratta a caso e guadagna una nuova ricetta al rango di alchimia 2 e alchimia 3.

Mercante di droghe

Prerequisito: Fonte di reddito 1, Alchimia 1

Costo: 40

Il personaggio riceve in busta all'inizio di ogni raduno, un numero di pozioni o veleni in base al suo livello di Fonte di Reddito.

Ne riceverà 1 al primo livello più 1 aggiuntivo ogni livello di Fonte di Reddito.

Primo anno Medici

Medicina 2

Prerequisito: Medicina 1

Costo: 20

Come medicina 1, in aggiunta può dichiarare dopo 10 secondi dall'inizio delle cure RIMUOVI VELENO!

Se il conteggio viene interrotto, deve ricominciare da capo.



Ospedale da campo

Prerequisito: Medicina 1

Costo: 30

Il personaggio può costituire un ospedale da campo, può quindi utilizzare i talenti di medicina su più personaggi allo stesso tempo nel raggio di un metro.

Solidarietà tra i colleghi

Prerequisito: Primo soccorso

Costo: 10

Il personaggio, quando assiste un altro medico intento a soccorrere un terzo personaggio, permette al medico stesso di dimezzare il tempo necessario a portare a compimento il processo di cura.

Erboristeria

Prerequisito: Estrattore, Primo Soccorso

Costo: 30

Il personaggio strappando un cartellino erba dichiara la chiamata LENIRE! su una locazione toccata.

Pratica sui cadaveri

Prerequisito: Medicina 2

Costo: 30

Il personaggio ha avuto modo di fare pratica su un cadavere.

Il personaggio acquisisce un nuovo Studio Clinico Base o Avanzato correlato ai livelli di medicina in suo possesso e poi acquisito in seguito.

Medico forense 1

Prerequisito: Medicina 3

Costo: 20

Analizzando un corpo vivo o morto per 30 secondi, puoi dichiarare OMNIA! Rivelami l'ultima chiamata ricevuta.

Primo anno Armoreri

Riparatore 2

Prerequisito: Riparatore 1

Costo: 10

Il personaggio ora può riparare anche scudi e armature ad anelli e di piastre.

Funziona come l'abilità Riparatore 1.

Migliorare armature 1

Prerequisito: Artefice 1, Riparatore 1

Costo: 20

Il personaggio può, utilizzando un cartellino "Metallo" appropriato, migliorare un'armatura non cartellinata affinché doni un punto armatura aggiuntivo.

Il cartellino "Armatura Migliorata" potrà essere ritirato in carovana previo avviso di almeno 30 minuti, dovrà quindi essere riconsegnato sempre in carovana al termine dell'evento.

Migliorare armi 1

Prerequisito: Artefice 1, Riparatore 2

Costo: 30

Il personaggio può, utilizzando un cartellino "Metallo" appropriato, potenziare un'arma affinché permetta di dichiarare "Diretto!" a chi la impugna.

Il cartellino "Arma migliorata" potrà essere ritirato in carovana previo avviso di almeno 30 minuti, dovrà quindi essere riconsegnato sempre in carovana al termine dell'evento.

Rigattiere



Prerequisito: Artefice 1, Riparatore 1

Costo: 20

Il personaggio può tentare di smontare un Dispositivo, un Prototipo di cui possiede il Foglio di Progetto.

Recandosi in carovana potrà ottenere la metà (arrotondata per difetto) dei Componenti Strutturali e di Controllo con cui l'oggetto è stato assemblato.

Non ottiene in alcun modo gli eventuali Componenti Speciali.

Fonte di reddito 1

Prerequisito: Istruzione

Costo: 10

Il personaggio riceve in busta all'inizio di ogni raduno 2 cristalli in più, come rendita del suo lavoro.

Gode dei vantaggi dati dalla Fonte di reddito più alta che ha.

Fonte di reddito 2

Prerequisito: Fonte di reddito 1

Costo: 20

Il personaggio riceve in busta all'inizio di ogni raduno 4 cristalli in più, come rendita del suo lavoro.

Gode dei vantaggi della Fonte di Reddito più alta che ha.

Mercante di Risorse

Prerequisito: Fonte di reddito 1, Estrattore

Costo: 40

Il personaggio riceve in busta all'inizio di ogni raduno, un numero di risorse in base alla fonte di reddito che ha.

Ne riceverà 3 al primo livello più 3 aggiuntivi ogni livello di Fonte di Reddito.

Secondo anno Artefici

Artefice 3

Prerequisito: Artefice 2

Costo: 40

Il personaggio può eseguire Progetti da Artefice di livello 3.

All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al personaggio un Foglio di Progetto per un Brevetto di Livello 3, da Artefice.

L'unico modo per ottenere ulteriori progetti è trovarli in gioco.

Recuperare componenti 2

Prerequisito: Recuperare componenti 1, Riparatore 4

Costo: 10

Il personaggio può recuperare la metà dei componenti strutturali e la metà dei componenti di controllo se fallisce nell'assemblaggio di un Progetto Sperimentale d'Artefice.

Recupera anche tutti i componenti speciali.

Produzione rapida

Prerequisito: Artefice 2

Costo: 40

Il personaggio può produrre i progetti di Artificium con componenti in meno.

Se è Artefice 2 produce quelli di livello 1 con $\frac{1}{4}$ in meno di componenti di controllo

Se è Artefice 3 produce quelli di livello 2 con $\frac{1}{4}$ in meno di componenti di controllo e quelli di livello 1 con $\frac{1}{2}$ di componenti di controllo in meno.

Abile artigiano

Prerequisito: Artefice 2

Costo: 10

Il personaggio ha un +10% al tasso di resa nella realizzazione dei progetti sperimentali.



Arteficiu Inverso 2

Prerequisito: Arteficiu Inverso 1, Riparatore 4

Costo: 20

L'abilità Arteficiu Inverso 1 viene estesa anche ai Dispositivi e Prototipi di livello 2.

Secondo anno Alchimisti

Alchimia 3

Prerequisito: Alchimia 2

Costo: 40

L'alchimista è in grado di utilizzare le formule di terzo livello di alchimia. All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al personaggio una formula di livello 3. L'unico modo per ottenere ulteriori formule è trovarle in gioco, o scoprirle sperimentando. All'acquisto di questo talento sceglie le ultime 2 delle 6 proprietà alchemiche esistenti, che saprà sempre riconoscere nelle risorse durante l'analisi in Carovana. Nella sezione dedicata all'Alchimia è spiegato il funzionamento preciso della creazione dei composti alchemici.

Sgargatubo

Prerequisito: Alchimia 2

Costo: 40

Il personaggio può dichiarare RIMUOVI VELENO! su se stesso bevendo una qualsiasi pozione, subendone i normali effetti.

Mischiare pozioni

Prerequisito: Sgargatubo

Costo: 40

Il personaggio può unire in uno unico più cartellini pozione o veleno associandone quindi gli effetti.

Il personaggio dovrà recarsi in carovana e fornire i cartellini pozione da miscelare, i quali saranno pinzati assieme al cartellino Pozione Raffinata.

Se il sovracartellino viene rimosso anche erroneamente, le pozioni sono considerate consumate e dovranno essere consegnate in carovana senza poterne usufruire.

Non è possibile mischiare pozioni raffinate.

Sputo alchemico

Prerequisito: Sgargatubo

Costo: 40

Il personaggio può, strappando un cartellino pozione o veleno o composto alchemico e mimando di berlo e sputarlo, fare la chiamata della pozione a distanza di 2 metri senza subirne gli effetti.

Un personaggio non può utilizzarla associata all'abilità "Centellinare".

Raffinare componenti

Prerequisito: Alchimia 2, Rigattiere

Costo: 40

Il personaggio può, a fine raduno, consegnare allo staff un massimo di 5 cartellini risorsa, che gli verranno riconsegnati al live successivo in quantità doppia con l'aggiunta di "Raffinato" nel nome del componente.

Non può essere utilizzata su componenti già raffinati.

Centellinare

Prerequisito: Alchimia 2, Medicina 2

Costo: 30

Il personaggio può bere una pozione senza strappare il cartellino.

Lo può fare una volta al rango di alchimia 2 e una volta in più di alchimia 3 per ogni giornata di gioco.

Per indicare di aver bevuto in parte la pozione, è necessario scrivere sul retro del cartellino la data di assunzione; e aggiungere al nome della pozione la dicitura "Raffinato".



Non funziona su Pozioni o Veleni raffinati.

Ricerca droghe

Prerequisito: Mercante di droghe, Fonte di Reddito 3

Costo: 40

Il personaggio può, al termine di un evento, consegnare allo staff un quantitativo di cristalli e specificare le Droghe (pozione, veleni e composti alchemici) che vuole ricercare.

All'inizio del live successivo lo staff consegnerà al giocatore uno o più oggetti il cui valore sarà sempre inferiore a quanto consegnato dal giocatore, a causa delle spese di ricerca.

Secondo anno Medici

Medicina 3

Prerequisito: Medicina 2

Costo: 30

Come Medicina 2, ma il tempo di cure si riduce a 30 secondi.

Medicina 4

Prerequisito: Medicina 3

Costo: 40

Come Medicina 3, in aggiunta, strappando un cartellino erba può dichiarare a scelta RIMUOVI! AGONIA! o PARALISI! o CONFUSIONE! o SONNO!

Farsi scudo con il cadavere

Prerequisito: Primo soccorso, Forza Extra

Costo: 40

Il personaggio può dichiarare "IMMUNE!" agli effetti offensivi (non status), mentre regge un corpo incosciente.

Voci di corsia

Prerequisito: Medicina 1

Costo: 10

Il personaggio riceve in busta ad ogni raduno informazioni su una malattia riscontrata durante le missioni.

Appunti di chirurgia

Prerequisito: Medicina 3

Costo: 50

Al suo primo evento dopo l'acquisto del talento, il personaggio ottiene uno Studio Clinico Sperimentale come risultato della pratica che ha fatto. Con talento Artefice può essere concordato con lo staff uno Studio Clinico Sperimentale sulle migliori fisiche.

Concentrazione medica

Prerequisito: Medicina 4

Costo: 30

Il personaggio può dichiarare "Immune!" alla prima chiamata di effetto mentale (TERRORRE; CONFUSIONE; SONNO; FASCINO; AMNESIA; VINCOLO) mentre è impegnato in una cura.

Secondo anno Armoreri

Riparatore 3

Prerequisito: Riparatore 2

Costo: 20

Come Riparatore 2, ma il tempo si riduce a 30 secondi.

Riparatore 4



Prerequisito: Riparatore 3

Costo: 20

Come Riparatore 3, in aggiunta sa riparare armi e oggetti spezzati.

Migliorare armature 2

Prerequisito: Artefice 2, Riparatore 3, Migliorare armature 1

Costo: 30

Il personaggio può, utilizzando un cartellino "Metallo" appropriato, potenziare un'armatura (non cartellinata) affinché permetta di dichiarare "Immune" a "Diretto!" a chi la indossa.

Il cartellino "Armatura Migliorata" potrà essere ritirato in carovana previo avviso di almeno 30 minuti, dovrà quindi essere riconsegnato sempre in carovana al termine dell'evento.

Migliorare armi 2

Prerequisito: Artefice 2, Riparatore 4, Migliorare armi 1

Costo: 30

Il personaggio può, utilizzando un cartellino "Metallo" appropriato, potenziare un'arma (non cartellinata) affinché permetta di aggiungere "Doppio!" ai danni portati con l'arma migliorata.

Il cartellino "Arma migliorata" potrà essere ritirato in carovana previo avviso di almeno 30 minuti, dovrà quindi essere riconsegnato sempre in carovana al termine dell'evento.

Fonte di reddito 3

Prerequisito: Fonte di reddito 2

Costo: 30

Il personaggio riceve in busta all'inizio di ogni raduno 6 cristalli in più, come rendita del suo lavoro.

Gode dei vantaggi della Fonte di Reddito più alta che ha.

Fonte di reddito 4

Prerequisito: Fonte di reddito 3

Costo: 40

Il personaggio riceve in busta all'inizio di ogni raduno 8 cristalli in più, come rendita del suo lavoro.

Gode dei vantaggi della Fonte di Reddito più alta che ha.

Doppio fondo

Prerequisito: Borsa delle Meraviglie

Costo: 30

Il personaggio se perquisito può decidere di non consegnare fino ad un massimo di 5 cartellini di qualsiasi tipologia.

Ricerca risorse

Prerequisito: Mercante di risorse, Fonte di reddito 3

Costo: 40

Il personaggio può, una volta a evento, consegnare alla carovana un quantitativo di cristalli e specificare le risorse (qualsiasi materiale o erba, ancora non lavorato) che vuole ricercare.

All'inizio del live successivo la carovana consegnerà al giocatore uno o più oggetti il cui valore sarà sempre inferiore a quanto consegnato dal giocatore, a causa delle spese di ricerca.

Terzo anno Artefici

Abile progettista

Prerequisito: Abile Artigiano, artefice 2

Costo: 20

Il personaggio ottiene un ulteriore +10% al tasso di resa nella realizzazione di un progetto sperimentale.

Arteficio Inverso 3

Prerequisito: Arteficio Inverso 2, Artefice 3



Costo: 20

L'abilità *Artificium Inverso 1* viene estesa anche ai *Dispositivi e Prototipi* di livello 3.

Ricerca Artifici

Prerequisito: Mercante d'Artifici, Fonte di reddito 3

Costo: 40

Il personaggio può, al termine di un raduno, consegnare allo staff un quantitativo di cristalli e specificare gli Artifici (qualsiasi oggetto di *Artificium*) che vuole ricercare.

All'inizio del live successivo lo staff consegnerà al giocatore uno o più oggetti il cui valore sarà sempre inferiore a quanto consegnato dal giocatore, a causa delle spese di ricerca.

Ricerca stranezze

Prerequisito: Ricercare risorse o Ricercare droghe o Ricercare artificium o Ricercare oggetti arcani

Costo: 60

Il personaggio può, al termine di un raduno, consegnare allo staff un quantitativo di cristalli e specificare la tipologia di oggetti che vuole ricercare (può ricercare qualsiasi cosa non sia contemplata nella quattro abilità di Ricerca precedenti).

All'inizio del live successivo lo staff consegnerà al giocatore uno o più oggetti il cui valore sarà variabile.

Terzo anno Alchimisti

Distillare essenza

Prerequisito: Alchimia 3

Costo: 60

Il personaggio una volta a evento può, recandosi alla Carovana, estrarre le proprietà di una risorsa, sintetizzandole.

Gli verrà consegnato un cartellino "Essenza <nome proprietà>" con segnato il punteggio relativo, per ogni proprietà che ha estratto.

Questi cartellini possono essere utilizzati come normali componenti per pozioni o veleni.

Assimilare pozioni

Prerequisito: Mischiare Pozioni

Costo: 60

Il personaggio può, bevendo una pozione, acquisire un potere temporaneo in base alla pozione stessa.

Il potere viene deciso dallo staff e comunicato al giocatore.

Le pozioni assimilate valgono fino a fine evento.

Il personaggio riduce di uno il suo massimale dei punti ferita del tronco ad ogni uso di questo talento fino al prossimo evento.

Sostentamento a pozioni

Prerequisito: Sgargatubo, Medicina 2

Costo: 50

Il personaggio ogni volta che beve una pozione o un veleno subisce la chiamata "Guarigione!" oltre agli effetti della pozione stessa, che il personaggio sia ad essi immune o meno.

Analizzare componenti

Prerequisito: Alchimia 3

Costo: 60

Il personaggio può consegnare un composto alchemico in carovana a fine raduno.

Al raduno successivo gli verrà consegnata la ricetta di quel composto alchemico.

Non funziona su Pozioni raffinate.

Il composto alchemico viene sprecato.

Soffio alchemico

Prerequisito: Sputo alchemico, Alchimia 3

Costo: 60



Il personaggio può, strappando un cartellino pozione o veleno o composto alchemico e mimando di berlo e sputarlo, dichiarare la chiamata della pozione come "Onda!".

Un personaggio non può utilizzarla associata all'abilità "Centellinare".

Raffinare pozioni e veleni

Prerequisito: Centellinare

Costo: 60

Il personaggio può, a fine raduno o tra un giorno e l'altro di gioco, consegnare allo staff fino a 3 cartellini pozione o veleno.

Il raduno successivo al personaggio saranno consegnati due cartellini, con l'aggiunta della dicitura "Raffinato" su entrambi i nomi delle pozioni, per ogni pozione che ha consegnato.

Questa abilità non può essere utilizzata su pozioni o veleni già raffinati.

Resistenza al veleno

Prerequisito: Assimilare pozioni, Alchimia 3

Costo: 60

Il personaggio può dichiarare "Immune!" a "Veleno!" ed agli effetti di pozioni e veleni.

Pozione permanente

Prerequisito: Resistenza al veleno

Costo: 100

Questa abilità funziona nello stesso modo e con gli stessi criteri di Assimilare Pozione, ma i suoi effetti sono permanenti.

Il massimale dei punti ferita del tronco diminuito per assimilare la pozione non potrà mai più essere recuperato.

Alchimista provetto

Prerequisito: Alchimia 3

Costo: 60

Il personaggio può aggiungere o togliere fino a +5 o -5 nel valore finale di una qualsiasi proprietà.

Può essere utilizzato per una sola proprietà a composto.

Terzo anno Medici

Medicina 5

Prerequisito: Medicina 4

Costo: 50

Come Medicina 4, ma il tempo di cure si riduce a 10 secondi.

Chirurgia applicata

Prerequisito: Medicina 3, Armi corte, Estrattore

Costo: 40

Il personaggio può dichiarare "DIRETTO! AGONIA!" con armi corte.

Farmacista

Prerequisito: Medicina 2, Alchimia 1

Costo: 40

Nella composizione di composti alchemici, puoi alterare di un punto uno dei valori del composto. I punti alterabili aumentano di uno per ogni livello di alchimia o medicina aggiuntivo.

Medico forense 2

Prerequisito: Medico forense 1, Alchimia 1

Costo: 30

Analizzando un corpo vivo o morto per 1 minuto puoi dichiarare OMNIA! Rivelami le ultime 5 chiamate subite e da che fonte.



Terzo anno Armoreri

Riparatore 5

Prerequisito: Riparatore 4

Costo: 20

Come riparatore 4, ma il tempo si riduce a 10 secondi.

Rigattiere navigato

Prerequisito: Rigattiere, artefice 3

Costo: 70

Il personaggio può tentare di smontare un Dispositivo o un Prototipo di cui possiede il Foglio di Progetto.

Recandosi in carovana potrà ottenere la metà (arrotondata per difetto) dei Componenti Strutturali e di Controllo e tutti i Componenti Speciali con cui l'oggetto è stato assemblato.

Fonte di reddito 5

Prerequisito: Fonte di reddito 4

Costo: 50

Il personaggio riceve in busta all'inizio di ogni raduno 10 cristalli in più, come rendita del suo lavoro.

Gode dei vantaggi della Fonte di Reddito più alta che ha.

Affari d'oro

Prerequisito: Mercante di Risorse o Mercante d'Artifici o Mercante di Droghe

Costo: 40

Il personaggio al momento della conclusione di una trattativa che coinvolge dei soldi può, dichiarando "Omnia: richiedo il 20% in più/in meno come pagamento."

Se entrambi possiedono l'abilità, la stessa non ha effetto.

Ricerca oggetti arcani

Prerequisito: Fonte di reddito 3

Costo: 50px

Il personaggio può, al termine di un raduno, consegnare allo staff un quantitativo di cristalli e specificare gli Oggetti arcani (pergamene, rune, rituali, ecc) che vuole ricercare.

All'inizio del live successivo lo staff consegnerà al giocatore uno o più oggetti il cui valore sarà sempre inferiore a quanto consegnato dal giocatore, a causa delle spese di ricerca.

Immunità alla perquisizione

Prerequisito: Doppio fondo

Costo: 60

Il personaggio quando viene perquisito può decidere di consegnare quello che vuole lui, o anche nulla di ciò che possiede.

Bustarelle

Costo: 50

Il personaggio può al termine di un raduno, consegnare allo staff un quantitativo di cristalli e specificare in che ambito o su quale persona vuole delle informazioni.

All'inizio del live successivo lo staff consegnerà al giocatore le informazioni da lui richieste in base a quanto ha pagato; per alcune informazioni lo staff si prende la libertà di effettuare in gioco la ricerca e la consegna delle stesse.

Desiderio del mercante

Prerequisito: Fonte di reddito 5

Costo: 100

Il personaggio può richiedere, una ed una sola volta, un oggetto concordandolo con lo staff. Questo gli sarà consegnato gratuitamente al raduno successivo.

