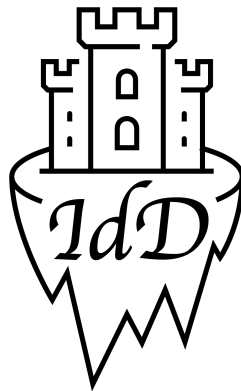


Tomo IV

Accademia delle Arti e delle Scienze



Introduzione	4
Storia dell'A.d.A.e.S.	4
Gerarchia dell'accademia	4
Cosa fa oggi l'Accademia delle Arti e delle Scienze?	4
Corsi di studio	5
Le risorse: cosa sono? come le gestiamo?	5
Arteficcium	6
Le Risorse per L'Arteficcium	6
La sperimentazione nell'Arteficcium	6
Tasso di Resa dei Progetti	6
Progetti Certificati (Brevetti)	7
Progetti Sperimentali	7
Realizzazione dei Progetti d'Arteficcium	8
I Componenti	9
Componenti derivati ed opzionali	9
Prodotti finali	10
Talenti per gli Artefici	11
Primo anno Artefici	11
Secondo anno Artefici	11
Terzo anno Artefici	12
Alchimia	13
Risorse e Sperimentazione Alchemica	13
Pozioni e Veleni	14
Composti Alchemici	14
Prodotti finali	14
Talenti per gli Alchimisti	14
Primo anno Alchimisti	14
Secondo anno Alchimisti	15
Terzo anno Alchimisti	16
L'Arte medica	17
La risorsa essenziale: il paziente.	17
Salute e malattia	18
La quotidianità e l'efficienza	18
Studio clinico conclamato	19
Il nuovo e la sperimentazione	19
Studio clinico sperimentale	19
Composizione del foglio di studio clinico	19
Il Coefficiente di successo	20
Talenti per i Medici	21
Primo anno Medici	21
Secondo anno Medici	21
Terzo anno Medici	22
L'Arte Armoriera (Armorium)	23
Le Risorse per L'Armoriere	23
Le Tecniche Armoriere	23
Riparazione	23



Recupero	24
Riciclaggio	24
Talenti per gli Armoreri	25
Primo anno Armoreri	25
Secondo anno Armoreri	26
Terzo anno Armoreri	27



Introduzione

In questo tomo verrà spiegato il funzionamento delle abilità, comunemente chiamate 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 del proprio mestiere.

Storia dell'A.d.A.e.S.

L'attuale Accademia delle Arti e Scienze (A.d.A.e.S.) è l'insieme delle 4 grandi Scuole Artigiane dell'Isola:

- L'Alta Scuola Kondresiana d'Artefici
- 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.

Gerarchia dell'accademia

La gerarchia all'interno dell'accademia si riconduce ai Collegi qui di seguito descritti:

- Collegio Studentesco: composto da tutto il corpo studentesco dei vari anni di corso da cui si eleggono i Rappresentanti di Corso, uno per categoria
- Collegio Docenti: composto da tutto il corpo docente, i Maestri, da cui vengono nominati i Responsabili di Corso, detti Didatti:
 - Primario
 - Rigattiere
 - Farmacista,
 - Forgiatore

Dal Collegio Docenti viene eletto il Preside, detto Factotum, tra i 4 Rappresentanti di Corso, che amministra l'accademia sotto le dirette dipendenze del Comandante della Fortezza. Alla sua Elezione, il Factotum nomina il suo successore come Rappresentante di Corso nel Collegio Docenti.

Cosa fa oggi l'Accademia delle Arti e delle Scienze?

Scendendo maggiormente nel dettaglio, l'Accademia permette agli **Artefici** di costruire oggetti di qualsiasi tipologia di Arteficio rompendo le normali logiche di costruzione, i più tecnologicamente avanzati marchingegni, utilizzando la logica e stravolgendo le leggi della meccanica.

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



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

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. Superato il quale e, pagata la retta scolastica, riceverà l'attestato che lo identifica come studente, 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

L'accesso a un anno di Corso, permette allo studente di accedere a tutte le lezioni (Talenti) di quell'anno, di tutte e quattro le materie.

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 mescita, magari anche utilizzando strumenti come pestelli, fiale, pentoloni, 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.

Le risorse: cosa sono? come le gestiamo?

Prima di parlare delle 4 branche di cui è composta l'A.d.a.e.s., è più che necessario parlare delle Risorse che compongono il mondo di gioco, ciò che chiamiamo "risorsa" viene sintetizzato in un cartellino che può avere vari colori a seconda del tipo di risorsa / oggetto che vi trovate di fronte (si fa riferimento al Tomo I: regolamento)

Qualora il cartellino che avete tra le mani è una risorsa troverete scritto:

- Nome Risorsa: A ogni Risorsa il suo (può essere un nome unico oppure uno generico)
- Tipologia Risorsa (Minerale, Vegetale, Animale)
- Rarità: Comune, Non Comune, Rara, Leggendaria, Unica
- Una breve Descrizione: che risorsa avete in mano dal punto di vista del gioco
- Un Qr Code, per uso staff
- Un Codice identificativo, sempre per uso staff
- una Data di Scadenza: tutto scade nel nostro mondo di gioco

Parlando di scadenza è giusto far notare che da pochissimo tempo si riscontrano delle anomalie nel normale decorso delle Risorse: se prima le Risorse vegetali e animali scadevano in poco più di un mese e le Risorse Minerali avevano una durabilità pluriennale, da qualche mese si riscontra che tutte le risorse tendono ad avere una scadenza canonica impostata ad un anno circa dalla loro estrazione. Si stanno facendo ancora studi in merito per capirne i motivi. Sono state notate alcune Risorse che esulano da questa canonizzazione, e tendono ad essere della categoria dei Perfetti o di altissima rarità.



Arteficio

Cos'è un Artefice?

Esistono gli Artigiani, coloro i quali, tramite il proprio lavoro, manipolando e trasformando varie risorse, riescono a produrre i più comuni beni di consumo e di servizio che usiamo tutti i giorni.

Di artigiani ne è piena l'isola, ma di Artisti della Costruzione o Inventori, non ve ne sono molti.

L'Arteficio 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 di un intelletto superiore alla media, sanno fare tutto ciò che un normale artigiano può produrre, sono pieni di curiosità verso il mondo e la natura, solitamente il loro principale scopo nella vita è trovare una soluzione ad ogni problema.

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

La più grande scuola di Arteficio dell'isola è nata 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 molto più di un semplice artigiano, il quale si limita a costruire oggetti semplici e non rilevanti: è un "eroe" moderno, che dedica la propria esistenza al miglioramento delle condizioni di vita degli esseri viventi con la costruzione di sempre nuove invenzioni.

NB. Oggetti, risorse, o qualsiasi cosa nel mondo di gioco che non abbiano un'effettiva rilevanza in termini di gioco, possono essere liberamente creati dagli artefici, non avendo rilevanza in termini di effetti o di regolamento non verranno cartellinati.

Le Risorse per L'Arteficio

Ogni Risorsa, per un Artefice, deve rispondere ad alcune domande per essere valutata all'interno di una sperimentazione:

- E' Grande o Piccola?
- E' Pesante o Leggera?
- Resiste alle alte e basse temperature?
- Resiste a urti, tagli o perforazioni?
- Conduce energia (Arcana o Divina?)

Le risposte a queste domande, per quanto riguarda le Risorse note, sono conosciute (dati inseriti nei cartellini Risorsa Comuni, Non comuni e Rari), per quelle Risorse Leggendarie o Uniche, di cui non si hanno informazioni, L'Artefice dovrà analizzare la risorsa nelle Aree Speciali di Costruzione cercando di interpretare al meglio metodi per rispondere alle domande necessarie alla sua completa disamina.

N.B. Il Processo di Analisi non distrugge la risorsa, potrebbe comunque generare eventuali effetti collaterali a colui che analizza la risorsa, se non ben preparato.

La sperimentazione nell'Arteficio

Tasso di Resa dei Progetti

Per costruire, un Artefice ha bisogno di un progetto di arteficio che può essere di una di 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.

Progetti Certificati (Brevetti)

Vengono definiti comunemente Brevetti Certificati, tutti i progetti che sono certificati dall'Accademia delle Arti e delle Scienze, riconosciuta anche nel resto del mondo conosciuto 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".

Artefici di ogni livello possono tentare di creare propri progetti, che saranno sempre: Progetti sperimentali

L'Artefice dovrà portare la propria proposta ai Master, che ne valuteranno la realizzazione definendone il tasso di resa. Vogliamo che questa possibilità sia utilizzata dai giocatori in maniera molto "aperta e libera" dando fondo a tutta la loro creatività.

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

E' concessa massima libertà nella proposta, ovviamente, ogni progetto sperimentale produrrà sempre e solo un arteficio, non è possibile realizzare progetti appartenenti ad 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 Brevetti 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 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.
- La scelta delle risorse impiegate e dei passaggi di produzione faranno variare l'esito del valore di tasso di resa in base ai talenti posseduti da chi costruisce (per esempio Artefice 1,2 e 3)

Dopo che il progetto sperimentale ha dato origine ad un prototipo coerente per tre volte consecutive, diventa a tutti gli effetti un brevetto, ricevendo in busta, all'evento successivo, la copia del progetto creato, conseguendo di fatto, un tasso di resa del 100%.

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 A4, in cui sono riportati:

- I Prerequisiti del progetto
- La Categoria del progetto (Brevetto Certificato oppure Progetto Sperimentale),
- Il Titolo del Progetto,
- Le Risorse necessarie alla sua realizzazione,
- I procedimenti di lavorazione del Progetto
- Una Descrizione di cosa sarà possibile costruire seguendo il progetto,

Per realizzare un progetto bisogna avvisare lo staff 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, vi assegnerà la Percentuale del Tasso di Resa che può variare dallo 0 al 99%.

Da quel momento l'Artefice procede alla costruzione, lo staff valuterà l'interpretazione dell'atto di artefium e 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.

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 Componenti

Poiché lo scopo di ogni progetto di Arteficium è la costituzione di un prodotto solido e tangibile, saranno necessarie le risorse descritte sul foglio del progetto. Queste Risorse potranno essere utilizzate per definire Componenti Strutturali e Componenti di Controllo che il progetto richiede.

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 con le relative risorse con cui si intende definirli.

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, 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 e le relative risorse con cui si intende definirli.

Esistono rari esemplari di Risorse con caratteristiche superiori: Si tratta di Risorse identiche a quelle comuni, la cui qualità costruttiva è migliore della norma: tali Risorse vengono definite Perfette.

Le Risorse Perfette hanno la peculiarità di permettere una più precisa realizzazione del progetto.

Utilizzare una Risorsa perfetta 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 queste Risorse, 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: una Risorsa Perfetta è identificata da un cartellino identico a quello delle Risorse, tuttavia reca con sé la dicitura Perfetto e un valore numerico che indica il grado di perfezione.

E' possibile utilizzare Risorse Perfette, al posto di quelle comuni, per aumentare il tasso di resa di un Progetto Sperimentale.

Ogni Risorsa Perfetta, utilizzata al posto di una comune, innalza del suo Grado di Perfezione il tasso di resa del Progetto Sperimentale, di un valore percentuale variabile a seconda della qualità della risorsa perfetta impiegata.

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

Componenti derivati ed opzionali

La maggior parte dei progetti necessitano, per il loro funzionamento, di altri dispositivi, Composti Alchemici, Incantesimi Arcani o Divini, o Artifici 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 e/o da professionisti di altre branche per 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.

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".

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 imprevedibile sulle caratteristiche del Prototipo risultante.



Talenti per gli Artefici

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.

Il PG è in grado di applicare rune forgiate da un Forgiarune agli oggetti, alle armi e alle armature.

Recuperare componenti 1

Prerequisito: Riparatore 1, Artefice 1

Costo: 10

Il personaggio può recuperare la metà delle Risorse 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 un'Area Speciale di costruzione (Es. Banco Adaes) 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 2

Costo: 40

Il personaggio riceve in busta all'inizio di ogni raduno un Artificio randomico di un livello inferiore rispetto al proprio livello di Artefice per ogni livello di Fonte di reddito che ha. Alla fine di una compravendita di Artifici può dichiarare Omnia: Il prezzo pattuito sale/scende del 20%

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 Risorse richieste

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

Abile artigiano

Prerequisito: Artefice 2

Costo: 10

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

Artificium Inverso 2

Prerequisito: Artificium Inverso 1, Riparatore 4

Costo: 20

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

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.

Artificium Inverso 3

Prerequisito: Artificium 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.



Alchimia

Cos'è un Alchimista?

Chiunque sappia mescolare assieme determinati ingredienti per ottenere un prodotto consumabile, è considerabile alchimista, come gli speziali, i mescitori, i cuochi, e moltissimi altri lavori in giro per l'isola che hanno il preciso scopo di creare cibi e bevande per la clientela più disparata, dalle tisane, ai liquori, ad afrodisiaci, a pasti di ogni sorta.

Ma l'attuale scuola d'alchimia presente in accademia, che prende fondamento dalle profonde conoscenze derivanti dalla celeberrima Congrega degli Alambicchi di Hara, si spinge oltre.

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 le più disparate Pozioni e Veleni, ma anche cure miracolose o famigerati Composti Alchemici, il cui funzionamento rimane un mistero per chiunque non conosca l'arte.

In 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.

Risorse e Sperimentazione Alchemica

Analizziamo ora più nel dettaglio le varie proprietà delle Risorse in Alchimia:

- **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).

Il meccanismo di creazione dei composti è semplice: ogni risorsa ha 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, mescolando assieme almeno 2 risorse.

Per scoprire il valore delle coordinate, l'alchimista vedrà su ogni cartellino risorsa le coordinate alchemiche, e con quelle valutare se usare la risorsa 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 il valore corretto delle assi per raggiungere tale effetto.

Si consiglia di prestare molta attenzione quando si crea 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 in un'Area Speciale di Costruzione (Es. Banco Adaes) con le Risorse che vuole utilizzare e consegnarle 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 II per essere realizzati ed hanno una ricetta precisa che non concede deroghe o modifiche. Anche in questo caso il giocatore deve andare in un'Area Speciale di Costruzione (Es. Banco Adaes) 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.

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.

Talenti per gli Alchimisti

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.

Coltivazione intensiva

Prerequisito: Alchimia 1

Costo: 30

Il personaggio riceve in busta, ad ogni evento, 2 Risorse 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.

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'arma da lancio contro il bersaglio.

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. Alla fine di una compravendita di Pozioni o Veleni può dichiarare Omnia: Il prezzo pattuito sale/scende del 20%

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.

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 Sala Staff, indicare l'Area Speciale di Costruzione dove svolgerà l'atto, fornire i cartellini pozione da miscelare, i quali saranno pinzati assieme a un Cartellino "Miscela Alchemica".

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

Non è possibile mischiare pozioni Riciclate.

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.

Riciclare Componenti



Prerequisito: Alchimia 1, Rigattiere

Costo: 40

Il personaggio può, a fine raduno, consegnare allo staff un massimo di 3 cartellini Verdi scaduti per livello di alchimia posseduto, che gli verranno consegnati al live successivo con la specifica di "Riciclato" nel nome del cartellino.

Non può essere utilizzata su cartellini già riciclati.

Riciclare Composti

Prerequisito: Alchimia 2, Rigattiere

Costo: 30

Il personaggio può, a fine raduno, consegnare allo staff un massimo di 3 cartellini Blu scaduti per livello di alchimia posseduto, che gli verranno consegnati al live successivo con la specifica di "Riciclato" nel nome del cartellino.

Non può essere utilizzata su cartellini già riciclati.

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.

Terzo anno Alchimisti

Distillare essenza

Prerequisito: Alchimia 3

Costo: 60

Il personaggio una volta a evento può, previo avviso di 30 minuti lo Staff indicando l'Area Speciale di Costruzione dove svolgerà l'atto, 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 Risorse per la creazione di Pozioni e 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 cartellino Blu in Sala Staff a fine raduno.

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

Non funziona su Cartellini Riciclati.

Il cartellino 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!".

Diluire pozioni e veleni

Prerequisito: Riciclare Componenti, Riciclare Composti

Costo: 60

Il personaggio può, a fine raduno, consegnare allo staff fino a 3 cartellini Blu.

Il raduno successivo gli verranno consegnati il doppio di quei cartellini, con l'aggiunta della dicitura "Riciclato" su ognuno di essi..

Questa abilità non può essere utilizzata su cartellini già riciclati.

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.

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'Arteficio generando la farmacologia al fine di sviluppare ed incrementare le potenzialità della medicina stessa.

Non è raro inoltre 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.

La risorsa essenziale: il paziente.

Restringere una risorsa così complessa come il paziente è forse la parte più difficile di questo vademecum medico, perché egli è un individuo, ma è anche membro di una famiglia, membro di una comunità che vive in un determinato momento storico. Egli avrà bisogni che variano in base ai problemi, alle circostanze a lui collegate e alla sua esperienza. Ciò che il paziente, o meglio la persona, si aspetta dalla figura medica, è la rapida identificazione di questi bisogni e l'altrettanto celere capacità di farvi fronte.



Per far fronte a questi bisogni di salute il medico si avvale delle risorse presenti nell'Isola, che sfrutta singolarmente, data la sua conoscenza specialistica della flora della nostra signora Valesia, oppure in combinazione alle arti di Artificium e Alchimia per la creazione di oggetti e medicinali che vanno a coadiuvare il lavoro del medico.

Salute e malattia

Viene definita salute il soggettivo stato di benessere fisico, mentale e sociale. Questa definizione seppur semplice è quella universalmente accettata dalla comunità medica di tutta l'Isola, essa quindi non viene solamente intesa come la mera mancanza di malattia, ma un concetto più aperto e completo che raccoglie la persona in tutto il suo insieme.

La malattia viene quindi definita come un fattore che rompe questo stato di benessere, essa può intaccare tutte le sfere della salute fisica, mentale e sociale. Dopo diverse diatribe negli anni tra le varie linee di pensiero medico, le malattie sono state suddivise in Livelli dall'uno al cinque. Questa suddivisione avviene in base all'aggressività della malattia verso il corpo, alla sua rapidità di contagio e alla sua difficoltà di indagine e cura.

In base alla progressione della malattia possiamo trovare diversi Stadi di avanzamento. Gli Stadi di avanzamento si presentano solo dalle malattie di 2 Livello in poi e definiscono spesso la linea d'intervento da attuare per la cura della malattia, i vari sintomi in base alla fase della malattia e le possibilità o meno di intervento per la salvaguardia del paziente.

Il passato e il presente della medicina si intrecciano nell'Istituto Sanitario di Sedrak, istituto di ricerca, diagnosi e cura che nasce senza una data precisa tra la prima e la seconda guerra tra Esra e Sedrak tra il 390 o il 400 sulle rive del Lago del Sangue, che vanta la sua fama per l'esperienza secolare e la presenza dei più antichi luminari dell'Isola.

Un'altra istituzione più recente, ma non meno importante, è l'accademia Leigheasail Panocean di Hara, dove la gioventù si intreccia con l'innovazione dando alle volte risvolti di cura inaspettati.

In entrambi i luoghi tuttavia le malattie vengono studiate, classificate e depositate le possibilità di cura con l'ottica della condivisione e della sempre ferma convinzione che la salute del popolo dell'Isola vada tutelata.

Ora, è il presente a preoccupare, i medici hanno un occhio di buco puntato contro per la scoperta di nuove malattie, o varianti delle esistenti, dopo l'apertura della voragine in centro all'isola; i ricercatori fanno del loro meglio per guadagnare terreno contro le malattie, ma le notizie sono poche e contraddittorie, le poche cose conosciute è che con queste malattie la classificazione in Livelli o la sola definizione di Stadi è fumosa e in costante mutamento rendendo la definizione della linea di cura altrettanto nebulosa e dubbia.

La Fortezza si affianca, ora più che mai, a questa istituzione, fornendo informazioni sul campo, campioni, cavie e informazioni a riguardo.

La quotidianità e l'efficienza

Nella sua eccezione più "semplice" la figura del medico si occupa della cura delle ferite, delle condizioni lievi e traumatiche in qualsiasi età che comportino l'utilizzo di suture, rimozione dei veleni, e nel caso peggiore, della rianimazione immediatamente successiva alla perdita di coscienza del paziente.

Ma nella sua visione più completa la figura del medico trova la sua più alta espressione nella prevenzione e cura delle malattie e nel mantenimento di uno status di salute, seppur alterato da condizioni patologiche croniche o traumatiche. Non meno importante svolge un ruolo imparziale e tecnico nelle perizie mediche in caso di indagini delle forze dell'ordine per delitti confermati o presunti. Attraverso la conoscenza del corpo egli può risalire all'arma del delitto, al suo impiego e, alle volte, persino alla ferocia dell'atto stesso, purchè arrivi in tempo sul luogo del delitto. Il medico forense è un investigatore abile e svelto, percepisce il dettaglio con attenzione più di chiunque altro.

Questo sapere così sconfinato e vasto tuttavia viene riassunto compresso e schematizzato in degli studi clinici, alle volte in raccolte di luminari, alle volte in polverosi ambulatori degli ospedali o alle volte persino in decadenti tende in villaggi sperduti. Gli studi clinici conclamati sono il frutto dello studio e della sperimentazione di medici e chirurghi che forniscono indicazioni dettagliate e precise circa un intervento per la sicura risoluzione di un problema. 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 ottenendo un risultato certo e riproducibile.



Studio clinico conclamato

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 conclamati si effettuano prevalentemente trattamenti di malattie conosciute, ma non per questo da sottovalutare oppure miglie fisiche avanzate, anche su operazioni precedentemente effettuate.

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

Il nuovo e la sperimentazione

Se tutto ciò che è conosciuto è una faccia della medaglia, al suo opposto e altrettanto vasto è ciò che non è ancora conosciuto od estremamente raro.

Gli interventi di medicina sperimentale quindi sono tutte quelle pratiche, con diversi livelli 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 Arteficcium.

Negli ultimi anni, forse complice la spaccatura nel terreno al centro dell'Isola, forse complici gli abomini che imperversano nelle diverse città, forse un connubio tra i due, nuove forme di malattia stanno comparando nell'Isola scuotendo i capisaldi dell'arte medica e ponendo sfide in un campo già arduo di per sé.

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.

Trattano prevalentemente studi di malattie rare, tendenzialmente mortali e interventi di miglie 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 Banco AdAeS, studiarlo per almeno un'ora e informare che, nelle ore successive vorrà effettuare l'intervento.

Mentre un medico che voglia effettuare una miglie fisica sperimentale, sempre in possesso dello studio clinico da presentare in Banco AdAeS, potrà metterlo in atto solo dopo aver trascorso un lungo periodo di studio di almeno un giorno e informare che, il giorno successivo vorrà mettere in atto l'intervento.

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.

Composizione del foglio di studio clinico

Gli studi clinici in "Isola dei Dannati" sono dei fogli di dimensione A4 in cui sono riportati la *categoria dello studio clinico* (conclamato o sperimentale), il *titolo dello studio*, i *materiali* necessari alla sua realizzazione (arteficcium, composti alchemici. ecc...), una *descrizione dettagliata delle azioni* che dovranno essere eseguite per ottenere il risultato e il *risultato* ottenibile o desiderato.

Uno studio clinico sperimentale deve essere portato a termine con successo per tre volte prima di essere trasformato in studio clinico conclamato.



Il Coefficiente di successo

Le meccaniche di un intervento di 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, maggiore è il punteggio ottenuto minori sono le conseguenze per il paziente.



Talenti per i Medici

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 Risorsa Vegetale 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 2

Costo: 20

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

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 Risorsa Vegetale 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 (TERRORE; CONFUSIONE; SONNO; FASCINO; AMNESIA; VINCOLO) mentre è impegnato in una cura.

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.



L'Arte Armoreria (Armorium)

Cos'è un Armoriere?

Che siate Artefici, Alchimisti, Medici, o meno, la capacità di fare economia ed avere cura e parsimonia dei propri averi, siano essi Cristalli, Risorse, Artifici, Composti alchemici o servizi di qualsivoglia tipologia, è insita e presente in ogni lavoratore.

L'Arte Armoreria (Armorium, nome usato da alcuni froniani come sberleffo all'Arteficio Kondresiano) è la tecnica che si occupa del recupero delle risorse, da merci usurate, scadute, o invendute.

La Scuola Armoreria 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'Arteficio, da cui derivano le Tecniche Armoriere.

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 Risorse per L'Armoriere

Se per le altre Arti, le risorse hanno dei valori precisi per la costruzione o la mescolta, per l'Armoriere sono solamente un mezzo per arricchire il proprio portafogli e far girare l'economia, riparando Artefici rotti o usurati, riciclando le stesse risorse scadute, composti alchemici ormai andati a male, recuperare cristalli o avere contatti con varie tratte commerciali.

Quella che in altre branche si definisce Sperimentazione, nell'Armoreria non esiste una vera e propria pratica simile, anche perchè l'Armoreria è un'arte derivativa dall'Arteficio e dall'Alchimia, l'unica vera sperimentazione che un Armoriere deve affrontare si racchiude nell'allacciare rapporti commerciali, nelle abilità oratorie e dialettiche dell'Armoriere di intrattenere accordi per avere merci da riciclare e permettere a se stesso e ai suoi soci di avere sempre qualcosa con cui lavorare.

Le Tecniche Armoriere

Le Tecniche si suddividono in tre grandi tipologie:

- Riparazione
- Recupero
- Riciclaggio

Riparazione

Gli interventi di **Riparazione** sono tutte quelle operazioni che un Armoriere compie nel riparare oggetti 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 che possono subire le chiamate "Spacca" o "Spezza".

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

NB: Durante l'uso dei Talenti di Riparazione si consiglia comunque di interpretare tali pratiche al meglio delle proprie possibilità.

Nel caso si tratti di Artificio (oggetto cartellinato), quando sopraggiunge la data di scadenza, data la natura complessa della materia, si rendono necessari studi e azioni al fine della buona riuscita di un intervento di riparazione. L'oggetto in questione, per essere riportato in funzione, dovrà ricevere il trattamento di riparazione adatto in un'Area Speciale di Costruzione (come per esempio il Banco A.d.a.e.s.) avendone il foglio di progetto, l'armoriere sacrificherà una risorsa adatta (metallo per oggetti in metallo, legno per oggetti in legno e così via) per restaurare l'oggetto da eventuali danni per allungarne la vita. A seconda della complessità dell'oggetto (del suo livello di Arteficio) si richiedono maggiori risorse per riportarlo in funzione (una risorsa per livello di Arteficio dell'oggetto).



Una volta riportato in funzione, l'oggetto tornerà utile per un anno (il cartellino subirà un foro che indicherà il fatto di essere stato riparato, quindi un foro per ogni riparazione ricevuta.).

Un Artificio può essere Riparato in questo modo fino ad un massimo di 5 volte, e per ogni riparazione effettuata, servirà un livello di Riparatore aggiuntivo.

Esempio: La spada Diapason è già stata riportata in funzione 2 volte, quindi il cartellino ha due fori, solo un Armoriere con Riparatore 3 o superiore può manutentarla ulteriormente avendone il foglio di Progetto e le risorse su di esso indicate.

Recupero

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 con l'Occhio di Lince, per la capacità dei suoi appartenenti di muoversi agilmente in territori ostili e impervi.

Riciclaggio

Le Tecniche di **Riciclaggio** sono tutte quelle attività di riciclo di Risorse ormai inutilizzabili per rottura di un Artificio, spreco di un composto alchemico, o di cui i principi attivi affievoliscono. Tramite studi incrociati con le altre materie, l'Armoriere è capace di smantellare un Artificio per recuperare parte delle Risorse in esso contenute, riutilizzare Risorse ormai andate a male tramite abili reazioni alchemiche, o addirittura diluire l'effetto di composti alchemici risparmiando sui costi delle materie prime. Alcuni tra i più abili riciclatori, durante gli esperimenti di alchimia, si dice riescano a "Scovare tesori nel pattume."



Talenti per gli Armoreri

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 una Risorsa, anche scaduta, migliorare un'armatura non cartellinata affinché doni un punto armatura aggiuntivo.

Minerale per armature in metallo, Animale per armature in pelle o cuoio.

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

Migliorare armi 1

Prerequisito: Artefice 1, Riparatore 2

Costo: 30

Il personaggio può, utilizzando una Risorsa, anche scaduta, potenziare un'arma affinché permetta di dichiarare "Diretto!" a chi la impugna.

Minerale per armi da mischia, Vegetale per armi da tiro.

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

Rigattiere

Prerequisito: Artefice 1, Riparatore 1

Costo: 20

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

Previo avviso in sala staff di almeno 30 minuti e indicando l'Area Speciale di Costruzione dove svolgerà l'atto, potrà ottenere la metà (arrotondata per difetto) delle Risorse 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. Alla fine di una compravendita di Risorse può dichiarare Omnia: Il prezzo pattuito sale/scende del 20%

Secondo anno Armoreri

Riparatore 3

Prerequisito: Riparatore 2

Costo: 20

Come Riparatore 2, il tempo si riduce a 30 secondi e sa riparare anche armi.

Riparatore 4

Prerequisito: Riparatore 3

Costo: 20

Come Riparatore 3, in aggiunta sa riparare oggetti spezzati.

Migliorare armature 2

Prerequisito: Artefice 2, Riparatore 3, Migliorare armature 1

Costo: 30

Il personaggio può, utilizzando cartellini Risorsa, anche scaduti, potenziare un'armatura (non cartellinata) affinché permetta di dichiarare "Immune" a "Diretto!" a chi la indossa.

1 Minerale + 1 Animale: per armature in metallo.

1 Animale + 1 Vegetale per armature in pelle o cuoio.

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

Migliorare armi 2

Prerequisito: Artefice 2, Riparatore 4, Migliorare armi 1

Costo: 30

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

1 Minerale + 1 Vegetale: armi da mischia.

1 Vegetale + 1 Animale: armi da tiro.

Il cartellino "Arma migliorata" potrà essere ritirato in Sala Staff previo avviso di almeno 30 minuti, dovrà quindi essere riconsegnato sempre in Sala Staff 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, a fine evento consegnare in Sala Staff un quantitativo di cristalli e specificare le risorse (qualsiasi materiale o erba, ancora non lavorato) che vuole ricercare.

All'inizio del live successivo il giocatore troverà nella sua busta PG uno o più oggetti il cui valore sarà sempre inferiore a quanto consegnato dal giocatore, a causa delle spese di ricerca.

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.

Previo avviso in sala staff di almeno 30 minuti e indicando l'Area Speciale di Costruzione dove svolgerà l'atto, potrà ottenere la metà (arrotondata per difetto) delle Risorse 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 dichiarare "Omnia: il prezzo pattuito sale/scende della metà." (sostituisce l'Omnia dei talenti Mercante di X)

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.

