SOMMO COMPENDIO:
BOZZA DEFINITIVA per la 6 ed.

I druidi celti ritengono che Gaia sia la patrona di erboristi e alchimisti, e suo marito Wulfen degli armaioli

INTRODUZIONE
MONETE
GEMME
RISORSE
RISORSE RARE
ARTE CULINARIA
ARTI LUSSUOSE
ARTI SILVANE
ARTE DEL FABBRO
ALCHIMIA
OGGETTI MISTI
ALCUNI OGGETTI MAGICI
ARTIGLIERE E INGEGNERE: Macchine d'assedio e oggetti avanzati
BESTIARIO CREATURE ARCANE PER EVOCATORI

APOTEOSI

LINEE GUIDA PER I RITUALI

INTRODUZIONE

La creazione degli oggetti va sempre da evento a evento, eccetto quelli che richiedono un rituale in gioco!

Creare oggetti di buona e ottima fattura
Prendete le risorse e consegnatele a master responsabile del database nei momenti prescritti alla creazione degli oggetti, all'evento successivo avrete l' oggetto.
Alternativamente informate l' organizzazione prima dell'evento e consegnate le risorse necessarie a inizio partita

Creare oggetti di superba o eccelsa fattura
Potete creare un solo oggetto si fattura superba o superiore per evento
Dovrete crearlo in gioco, facendo un rito di creazione Avvisate l' organizzazione prima dell' evento e avrete l' oggetto subito dopo il rito di creazione
Se decidete di fare il rito durante la partita avrete l' oggetto al live successivo.

Creare oggetti misti
Ogni livello di fattura vale un punto, è possibile creare oggetti riunendo diversi bonus, avranno una fattura pari alla somma dei punti fattura degli stessi.
Ad esempio se creo una spada di ottima fattura con i bonus di un oggetto di valore di buona fattura creerò una spada di superba fattura, e mi serviranno per crearla arte del fabbro, arti lussuose, artigianato e maestro.

Incantare oggetti: è sempre possibile incantare un oggetto artigianale, non è mai possibile migliorare un oggetto artigianale o incantare con nuovi effetti un oggetto magico

Creare oggetti leggendari
Per creare un oggetto leggendario serve un componente leggendario per ogni punto fattura superiore a eccelsa.
Possono essere creati solo da personaggi con 4 livelli in una sfera magica, ritualista e apoteosi artigianale.
Chiunque sappia creare oggetti leggendari conosce istintivamente la verità sulla realtà e sui piani e i segreti delle 10 rune magiche e delle loro infinite varianti.

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

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

Arte silvana: tutti gli oggetti devono essere fatti per almeno un 50% in legno o cuoio (o relative versioni rare)
I bonus dati da oggetti non si sommano mai, si usa sempre e solo il migliore

MONETE

I valori in questo gioco medievaleggiante non devono essere precisi, il sapere i valori precisi può togliere gusto alla contrattazione, al mercanteggiare.
Ma gestire certi aspetti organizzativi richiede che gli oggetti abbiano un valore univoco, così è nata la "scheggia", la più piccola unità di valore di Arcana Domine, termine assolutamente fuori gioco.
1 Scheggia equivale a 1 moneta di rame piccola (detta Marinaro o soldo dell' elemosina, moneta che non verrà mai messa in gioco)
Le 7 tipologie di monete sotto riportate sono basate sullo standard atlantideo di valutazione numismatica, nessun popolo usa tutti e sette i tipi e sono in ogni caso una semplificazione.

MONETE
Non è possibile la loro creazione, non ingombrano
(GO)**Grosso d'Oro**: una moneta d'oro da 20 grammi, con uno di questi una persona ci campa tranquillamente 1 anno in modo dignitoso **vale: 1000**
(MO)**Moneta d'oro**: una moneta d'oro da 10 grammi, mantieni 1 anno a fatica 1 persona **vale: 1**
(GA)**Grosso d'Argento:** una moneta d'argento da 20 grammi **vale: 500**
(MA)**Moneta d' Argento**: un moneta d'argento da 10 grammi, 1 mese 1 persona **vale: 100**
(GR) **Grosso di Rame**:moneta di rame da 20 grammi mantieni decentemente una persona 1 settimana **vale: 50**
(MR)**Moneta di rame**: moneta di rame da 10 grammi, sufficiente per campare bene 1 giorno, **vale: 2**
(PR)**Piccolo di rame**: moneta di rame da 5 grammi, sufficiente per un misero pasto/un boccale di birra/un quartino di vino/una zuppetta/una piccola bistecca e così via **vale: 1**

	GO	MO	GA	MA	GR	MR	PR
GO	1	2	10	20	100	500	1000
MO		1	5	10	50	250	500
GA			1	2	10	50	100
MA				1	5	25	50
GR					1	5	10
MR						1	2
PR							1

GEMME
Da gemme grezze con Artigiano + Arti preziose si ottengono le gemme col valore scritto sul cartellino

Ossidiana: 1-3 MA
Opale/Giada 1-2 MO
Ametista: 3-5 MO
Smeraldo: 5-10 MO
Rubino: 10-15 MO
Zaffiro: 15-20 MO
Diamante: 20-30 MO

Le gemme hanno un valore variabile, e hanno tutte particolari proprietà che le rendono desiderate da incantatori e artigiani

RISORSE

MERCI
Non è possibile la loro creazione, valgono 4 schegge al pezzo, servono per creare oggetti di ogni tipo
Buon Metallo
Legno Pregiato
Buon Cuoio e Pelli
Olio nero
Pietra

RISORSE RARE

gli oggetti fatti con queste merci sommano il loro bonus ordinario a un ulteriore capacità, per essere efficaci devono essere metà delle merci impiegate

Stellargento (metallo): un lucente e leggero metallo che si narra venga dal cielo, gli oggetti in stellargento non danno ingombro (250 schegge)
Pelle a scaglie (cuoio): per le armature in cuoio o cuoio borchiato da una ferita ulteriore (sommabile ad "arte silvana") (100 schegge)
Argento Puro: Un metallo grigio, particolarmente lucente, Gli oggetti fatti con questo metallo possono usare il potenziamento "domine", essendo fragile però si può usare solo per armi piccole senza usare tecniche particolari od incantare l'oggetto in questione magici
Valore medio di una pepita: 2 MA/100 schegge
Oro Zecchino: Un metallo giallo, particolarmente lucente, Gli oggetti fatti con questo nobile metallo possono dare bonus di gloria, ed è ottimo per fare oggetti arcani, ma è inutile per armi e armature, salvo al massimo, pregevoli decorazioni
Valore medio di una pepita 2 MO (1000 schegge)
Arcanite: un metallo scuro e pesante, che una volta forgiato diviene indistruttibile (ex eternhium) (1000 schegge)
Piombo Purpureo: Uno strano metallo scuro con disgustose venature violacee che sembrano mutare leggermente da un secondo all'altro, Gli oggetti anche non magici forgiati con questo metallo presentano imprevedibili caratteristiche, e possono rendere il possessore un mutante o modificarne la personalità (500 schegge)
Salicepiuma: un legno durevole, leggero e incredibilmente elastico, gli oggetti di salicepiuma non danno ingombro (250 schegge)
Querciascura: una quercia il cui legno scurissimo è più duro del ferro (1000 schegge)
Noce lunare: un raro nocciolo bianco dalle foglie argentee che fruttifica una volta ogni 10 anni (500 schegge)
Acciaio Damascato: una risorsa di acciaio damascato viene creata con 10 risorse metallo può essere usato per oggetti superbi ed eccelsi, ma aumenta i requisiti con una tra: forza straordinaria, portatore, robustezza I e spezzacatene, se l'arma già di suo ne richiederebbe uno, aggiungete uno dei malus. (50 schegge)
Pelle di bestia leggendaria: la pelle di un animale particolarmente grande e che forse aveva proprietà magiche (500 schegge)
Pelle di bestia mitica: la pelle di un unicorno o un altra bestia mitica che non si è istantaneamente deteriorata al momento della morte perché è restata una parte dell'essenza della creatura all' interno. (1000 schegge)
Tela di ragno leggendario (500 schegge)
Seta: un tessuto preziosissimo (100 schegge)
Trofeo leggendario: parte rilevante del corpo di un potente avversario, tipicamente la testa di bestia potente o un grande guerriero (1000 schegge)

ARTE CULINARIA

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

Buon Cibo (Arte Culinaria): +1 Gloria
Ottimo cibo (Arte Culinaria + Erboristeria): +2 Gloria
Superbo cibo (Arte Culinaria + Erboristeria + Artigianato + Maestro): +3 Gloria
Eccelso Cibo (Arte Culinaria + Erboristeria + Artigianato + Maestro + Apoteosi Artigianato): +4 gloria
I Cibi Leggendari richiedono ingredienti rari in ogni caso

Ogni cuoco però può avere le sue ricette, oppure gli ingredienti possono variare, quindi in base al tema culinario è possibile togliere bonus al cibo per sostituirli con abilità che varranno per il giorno.
Tali bonus non sono cumulabili a quelli dati da altri oggetti

ALCOLICI: resistenza a dolore, terrore, goffaggine

SELVAGGINA: aumenta di un livello berseker, ottieni scorza dura, ottieni coraggio, aumenti di un livello robustezza o vigore se possibile, fai danno "infetto".

DOLCI: immunità a confusione, immunità a sonno, duro a morire,

PESCE: da accesso alle abilità di intelligenza per il live corrente

RENDITE CHE PRODUCONO CIBI
Vengono prodotti a scelta del "cuoco" 2 di buona qualità o uno di ottima se il cuoco è in grado di fare cibi ottimi. Altrimenti viene prodotto solo un cibo ottimo

Vigneti: producono vino (alcolici)
Distilleria: Produce acquavite o idromele (alcolici)
Zona di Caccia: produce carne (selvaggina)
Frutteto: produce dolci o sidro (alcolico)
Campo di zucche: produce dolci
Peschereccio: produce pesce

Normalmente producono roba ordinaria che deve passare per le mani di qualcuno con arte culinaria perché venga dato un cartellino.

Esistono dei cartellini in gioco "ingrediente" fatti a "fantasia" dei master, se messi assieme in numero sufficiente (almeno tre) e paiono sensati è possibile produrre un cibo o una bevanda (vedi sopra per le abilità).
Di solito gli ingredienti sono spezie o altre cose che si conservano facilmente per ragioni puramente estetiche (che un pesce passi di mano in mano per mesi è poco credibile).

ARTI LUSSUOSE

Buona fattura: arti lussuose
Ottima fattura: arti lussuose + artigianato
Superba fattura: arti lussuose + artigianato + maestro
Eccelsa fattura: arti lussuose + artigianato + maestro + apoteosi artigianato

OGGETTI DI BUONA FATTURA

Arma piccola d'argento: concede il potenziamento "Domine**"**
Per fare il pugnale d'argento serve una pepita d'argento e un legno.
Ornamenti buoni: oggetti particolarmente belli ed evocativi che danno + 1 gloria a chi ne indossa uno, il bonus non è sommabile a bonus dati da altri oggetti valore, è possibile farli in modo tale che diano +2 a una determinata etnia o razza e +1 alle altre
Per farli serve una gemma o una pepita d'oro
Oggetto "d'argento puro" (arti lussuose)
Buono: 3 gloria immodificabile (1 argento 1 legno)

OGGETTI DI OTTIMA FATTURA

Ornamenti ottimi: +2 gloria a chi ne indossa uno, il bonus non è sommabile ad altri oggetti, per oggetti di valore di ottima fattura serve una gemma con un valore minimo di 5 MO e una pepita d' oro
Per le vesti servono sei risorse-tessuto e arte silvana o lussuose
E' possibile farli perché diano +3 a una o più categorie di creature e +2 alle altre
Oggetto "d'argento puro" (arti lussuose)
Ottimo 4 gloria immodificabile resistenza possessione (3 argenti 1 legno)

OGGETTI DI SUPERBA FATTURA

Ornamenti superbi: +3 gloria a chi ne indossa uno, il bonus non è sommabile ad altri oggetti, +5 a chi ha determinate caratteristiche, +2 tutti gli altri
Per farli servono 2 pepite d'oro o 2 tessuti pregiati e uno zaffiro o due trofei leggendari
Oggetto "d'argento puro" (arti lussuose)
Superbo 5 gloria immodificabile resistenza possessione e infetto (3 argenti 1 legno 1 ossidiana)
Oggetto "simbolico": concede all' utilizzatore se è la persona rientra in determinate caratteristiche la capacità di usare l'abilità "rincuorare" (ad esempio deve essere un nobile celta o un sacerdote di lex).
Va creato in una cerimonia pubblica in cui vengono usate 24 risorse non comuni ritenute adeguate dai master tutti i partecipanti devono rientrare nelle categorie che poi potranno usare l' oggetto

OGGETTI DI ECCELSA FATTURA
Ornamenti eccelsi: +4 gloria a chi ne indossa uno, il bonus non è sommabile ad altri oggetti, o in alternativa danno +3 a tutti e +6 a una determinata razza o cultura
Per farli servono un diamante o tre trofei leggendari e quattro pepite d'oro o sei tessuti pregiati
Oggetto "d'argento puro" (arti lussuose)
Eccelso 6 gloria immodificabile immunità possessione e infetto (3 argenti 1 legno uno zaffiro)

ARTE SILVANA

OGGETTO	F.Buona	F.Ottima	F.Superba	F.Eccelsa
Arma doppia (bastone)	9	18	-	-
Arco	2	5	vds	vds
Attrezzo	2	7	8*	10*
Armatura cuoio	9	16	Vds	Vds
Arm. Composita	12	30	No	No
Scudo	12	40	Vds	Vds
Guanti	m	6	Vds	Vds
Stivali	m	6	vds	vds

m = irrilevanti ai fini del gioco
vds = vedi sotto

Buona fattura: arte silvana
Ottima fattura: arte silvana + artigianato
Superba fattura: arte silvana + artigianato + maestro
Eccelsa fattura: arte silvana + artigianato + maestro + apoteosi creazione

OGGETTI DI BUONA FATTURA

Armi da corpo a corpo: fanno "colpo intenso", il potenziamento NON è sommabile a danni speciali di colui che usa l'arma
Armatura di buona fattura: concede +1 ferita nelle locazioni protette, il bonus non è cumulabile con le abilità "fabbro" o "arte silvana"
Scudo di buona fattura: lo scudo, ma non il possessore è resistente a "urto"
(attrezzo monouso) Cote: una pietra che usi per affilare la tua arma, strappa il cartellino a inizio combattimento e farai "colpo intenso" fino alla fine dello stesso.
Va fatta in pietra
Arco: danno *perforante*!

OGGETTI DI OTTIMA FATTURA
Armi da corpo a corpo: aggiungono il potenziamento "intenso" a qualunque danno o effetto non numerico il PG infligga in corpo a corpo.
(Attrezzo) corda con rampino: da l' abilità di scalare in 30 secondi le pareti simulate, se non si indossano armature medie o pesanti.
Guanti della salda Presa (ottima fattura) Chi indossa questi guanti è "resistente" a "goffaggine″
Ottimi Stivali: Chi indossa questi guanti è "resistente" a "urto″
(attrezzo)Medicamenti d'emergenza: ottieni l' abilità "pronto soccorso" per stabilizzare le persone
Armature di ottima fattura: danno resistenza a certi danni, ma solo se proteggono almeno 5 locazioni
Cuoio: folgore e acido,
Cuoio borchiato o composita: folgore e singolo
Scudo di ottima fattura: lo scudo e non il suo portatore è resistente a "spacca" e "urto"
Arco: resistenza a *Goffaggine*! Quando viene incoccata la freccia

OGGETTI DI SUPERBA FATTURA
Oggetto "mimetico": se non indossi armature da l'abilità nascondersi
Vesti o mantello fatte con 3 tessuti rari o pelli e 6 olii neri
Oggetto "Scaglia di drago": quest'oggetto rende resistenti al fuoco (armature o vesti) o immuni dagli effetti ad area o distanza che infliggono danni da fuoco se si tratta di uno scudo.
6 risorse rare adeguate (tessuti per vesti e mantelli, pelli per armature, legni e metalli per gli scudi) + 2 olii ignifughi
Oggetto "Manto del nord": quest'oggetto rende resistenti al gelo (armature o vesti) o se è uno scudo immuni dagli effetti ad area o distanza che infliggono danni da gelo
6 risorse rare adeguate (tessuti per vesti e mantelli, pelli per armature, legni e metalli per gli scudi) + 2 olii antigelo

Arco "preciso": quando la freccia è incoccata sei immune a goffaggine
Da i suoi bonus solo a chi possiede vista acuta I
12 risorse, almeno 50% legni rari (salicepiuma, querciascura o noce lunare), almeno 1 seta, tela di ragno leggendario o pelle di bestia mitica, il resto legno o ossa possenti
Deve essere creato in una radura alberata
Stivali da Montagna: immunità a Urto
12 risorse (di cui almeno una pelle di bestia leggendaria)
Guanti da Duello: immunità a goffaggine
12 risorse (di cui almeno una pelle di bestia leggendaria)
Oggetto "impregnato": vesti, armature di cuoio o mantelli impregnate di essenze che proteggono la mente, concedono a chi le indossa un immunità mentale.
Per farlo servono 3 tessuti rari adeguati e 10 reagenti

OGGETTI DI ECCELSA FATTURA

Mantello d'Ombra: se chi le indossa possiede l'abilità "nascondersi" l'effetto della stessa diventa "occultamento intenso", queste vesti non hanno utilità per chi non possiede "nascondersi"
Vesti fatte con 5 tessuti rari e 3 mandragore
Arco "implacabile": quando la freccia è incoccata l'arciere è immune a urto, goffaggine, e agli effetti mentali.
Concede i bonus solo a chi ha vista acuta II
12 risorse rare, almeno 50% legni rari (salicepiuma, querciascura o noce lunare), 1 pelle di bestia mitica, e 20 reagenti
Deve essere creato in una zona rituale legata alla natura o all'egomanzia.

ARTE DELL' AMANUENSE

Arte dell' amanuense: puoi copiare pergamene cerimoniali e copiare testi che insegnano talenti senza requisiti
Arte dell' amanuense + artigianato: puoi copiare pergamene rituali normali e copiare qualunque testo che da accesso a talenti
Arte dell' amanuense + artigianato + maestro: Puoi creare nuovi testi che danno accesso a talenti conosciuti da te e puoi copiare tutto tranne testi con requisiti speciali
Arte dell' amanuense + artigianato + maestro + apoteosi creazione: Puoi creare nuovi testi che danno accesso a talenti tuoi o di contributori, puoi copiare testi di qualunque genere ignorando eventuali requisiti

Almeno 50% delle risorse devono essere cuoio o tessuti

Costi di creazione:
5 risorse per talento da imparare 20 per le apoteosi
1 cuoio o tessuto per pergamene mondane non previste

Per le pergamenne cerimoniali serve almeno una risorsa rara sensata
Per le pergamene rituali comuni servono due risorse rare sensate
Per le pergamene rituali speciali (ad esempio di fattura superiore) servono quattro risorse rare sensate

ARTE DEL FABBRO

OGGETTO	F.Buona	F.Ottima
Arma piccola	2	3
Arma 1M	6	9
Arma doppia	9	18
Arma Grande	15	30
Armi da lancio	5	9
Attrezzo	2	7
Arm.anelli o piastre	25	40
Scudo	12	40

*pepita d'argento e un legno

Buona fattura: arte del fabbro
Ottima fattura: arte del fabbro + artigianato
Superba fattura: arte del fabbro + artigianato + maestro
Eccelsa fattura: arte del fabbro + artigianato + maestro + apoteosi creazione

OGGETTI DI BUONA FATTURA

Armi da corpo a corpo: fanno "colpo intenso", il potenziamento NON è sommabile a danni speciali di colui che usa l'arma
Armatura di buona fattura: concede +1 ferita nelle locazioni protette, il bonus non è cumulabile con le abilità "fabbro" o "arte silvana"
Scudo di buona fattura: lo scudo, ma non il possessore è resistente a "urto"
Arma piccola d'argento: concede il potenziamento "Domine"
Attrezzo da tortura buona fattura: consente con 30 secondi di contatto di infliggere *dolore 4!*
Attrezzo da scasso di buona fattura: ottieni l' abilità "lesto" per scassinare serrature, col tuo bonus gloria non modificato da altri oggetti
Attrezzi da scavo: danno i bonus di spaccapietre quando estrai risorse e solo in quel caso
Attrezzi da falegname: danno i bonus di taglialegna quando estrai risorse e solo in quel caso

OGGETTI DI OTTIMA FATTURA
Armi da corpo a corpo: aggiungono il potenziamento "intenso" a qualunque danno o effetto non numerico il PG infligga in corpo a corpo.
Attrezzo da scasso di Buona fattura: quando cerchi di scassinare con la tua abilità lesto la tua gloria vale +3, bonus non cumulabile con altri oggetti, se non hai "lesto" non sei in grado di usare quest'oggetto
Armature di ottima fattura: danno resistenza a certi danni, ma solo se proteggono almeno 5 locazioni
Cuoio borchiato o composita: folgore e singolo
Piastre o anelli: perforante e singolo
Scudo di ottima fattura: lo scudo e non il suo portatore è resistente a "spacca" e "urto"
(Attrezzo) corda con rampino: da l' abilità di scalare in 30 secondi le pareti simulate, se non si indossano armature medie o pesanti.

OGGETTI DI SUPERBA FATTURA

Armi in piombo purpureo: chi lavora il piombo purpureo deve compiere un rituale di forgiatura, per purificare un minimo il piombo o rischia di diventare Mutante e Folle (*PL con pesanti tare mentali, tipo odio verso la sua stessa razza o rifiuto di forgiare armi*), gli oggetti in piombo purpureo devono essere rossi, verdi, neri, viola in qualunque combinazione, hanno la capacità di infliggere uno dei seguenti effetti, a caso: acido, confusione, possessione, dolore o di aggiungere il potenziamento infetto su qualunque danno (potere 4), è possibile che alcune manifestino altri effetti a caso.
Per forgiare l'arma servono le risorse di un' arma di ottima fattura, almeno un 50% di piombo purpureo, non è possibile usare stellargento.
Il carattere delle persone viene influenzato da queste armi, l'effetto viene scelto dai master

Se l'arma viene forgiata come arma eccelsa quest'ultimo svantaggio non appare
Armature in piombo purpureo chi lavora questo metallo deve compiere un rituale di forgiatura, per purificare un minimo il piombo o rischia di diventare Mutante e Folle (*PL con pesanti tare mentali, tipo odio verso la sua stessa razza o rifiuto di forgiare armi*), gli oggetti in piombo purpureo devono essere rossi, verdi, neri, viola in qualunque combinazione, hanno la capacità di infliggere o sono resistenti a un effetto mentale a caso e un danno o effetto non mentale a caso
Per forgiare l'armatura servono le risorse di un' armatura di ottima fattura, almeno un 50% di piombo purpureo, non è possibile usare stellargento.
Chi usa queste armature ottiene automaticamente e gratis mutante che lo voglia o no.
Se l'armatura viene forgiata come oggetto eccelso quest'ultimo svantaggio non appare
Oggetto "Scaglia di drago": quest'oggetto rende resistenti al fuoco (armature) o immuni dagli effetti ad area o distanza che infliggono danni da fuoco se si tratta di uno scudo.
6 risorse rare adeguate + 2 olii ignifughi
Oggetto "Manto del nord": quest'oggetto rende resistenti al gelo (armature) o se è uno scudo immuni dagli effetti ad area o distanza che infliggono danni da gelo
6 risorse rare adeguate + 2 olii antigelo
Scudo "eterno": lo scudo è immune a qualunque danno inflitto con armi ma non all'effetto artiglieria Requisiti per l' uso. Presa salda I
40 risorse, di cui il 50% deve essere o arcanite e/o acciaio damascato
Attrezzi da scasso superbi: quando cerchi di scassinare con la tua abilità lesto la tua gloria vale +6, bonus non cumulabile con altri oggetti.
Misericordia: Pugnale che causa "Fatale" per usarlo serve avere l'abilità "pronto soccorso"
Per crearlo servono 2 pepite arcanite o acciaio damascato, deve essere temprato nel bacio di dama nera o nel succo di due mandragore.
Scure da carnefice: un ascia a due mani che fa fatale
30 risorse di cui 50% almeno rare, deve essere forgiata in un luogo di morte
Arma "argentea": un arma di ottima fattura, trafilata d'argento sui bordi, consente di usare i potenziamenti "domine" o "intenso"
Per usarla non devi subire alcuna conseguenza da esorcismo o domine.
Richiede le risorse di un arma di ottima fattrura, e non può contenere piombo purpureo
Deve essere fatta 2/4 acciaio damascato o stellargento o arcanite, ¼ argento, ¼ corno incantato o zaffiro o stellargento o giada (armi piccole almeno 4 risorse)
L'arma deve essere temprata nel sangue dell'artigiano, di un guaritore o di un sacerdote, che si ritroverà in coma per il giorno corrente e senza abilità per i restanti giorni dell'evento.
Armatura "argentea" L'armatura rende immuni a "possessione" e "infetto" e da i bonus di arte del fabbro o arte silvana per i PA
Requisiti: non puoi essere appartenente a una razza corrotta, ne creatura arcana.
Forgiatura: : un armatura placcata d'argento forgiata con capelli di donna pura e acqua consacrata.
La donna dovrà truccarsi da " pelata" per il resto dell'evento, servirà anche un sacerdote che invochi una divinità maggiore nel benedire l'acqua
Deve essere fatta con quattro pepite d'argento e 20 metalli rari
Arma"Pesante": fa effetto aggiuntivo "urto" requisiti due livelli di vigore e/o robustezza
Doppie risorse rispetto a un'arma di ottima fattura (no stellargento)
Arma "Titanica": arma sempre a due mani, utilizzabile solo con il talento "forza straordinaria", infligge danno "spacca"
30 pezzi di arcanite o querciascura o acciaio damascato

Arma "invernale": quest'arma è stata infusa di sottili energie magiche glaciali tenute sotto controllo da rune e dalla struttura stessa dell' arma, chi la usa deve essere resistente o immune a *Gelo!* per poterla usare, oppure avere un valore di gloria superiore 5.
Causa danno *Gelo!*
Può essere forgiata solo d' inverno in montagna, servono oltre alle risorse base per l'arma scelta tre pietre arcane, quattro reagenti tra loto nero e occhio acuto, uno zaffiro e 2 pepite d'oro.
Il forgiatore deve avere quattro livelli magici tra idromanzia o animanzia o egomanzia tra i propri e quelli di eventuali contributori
Arma "dell'alba rovente": quest'arma è stata infusa di sottili energie magiche infuocate tenute sotto controllo da rune e dalla struttura stessa dell' arma, chi la usa deve essere resistente o immune a *Fuoco!* per poterla usare, oppure avere un valore di gloria superiore 5.
Causa danno Fuoco
Può essere forgiata solo d'estate in pianura, servono oltre alle risorse base per l'arma scelta tre pietre arcane, quattro reagenti tra salnitro o interiora di troll, due rubini e 2 pepite d'oro.
Il forgiatore deve avere quattro livelli magici tra piromanzia o demonologia o egomanzia egomanzia tra i propri e quelli di eventuali contributori

OGGETTI DI ECCELSA FATTURA

Arma da taglio "lacerante" se usata da una persona qualunque potenzia con "intenso" qualunque danno causi normalmente l'usufruitore *oppure* Se il proprietario è "esperto con l'arma in questione, sempre da taglio" la spada fa danno "perforante"
1 diamante, deve essere fatta o arcanite, acciaio damascato e stellargento, deve essere temprata con martellate da qualcuno con forza straordinaria o spaccapietre
Arma "spaccacrani" *Creature senza "forza straordinaria" non riescono a usare quest'arma, per loro sbilanciatissima, poiché ha il peso di un arma a due mani, le creature in possesso di tale talento con quest'arma causano "spacca",*
30 pezzi di arcanite o querciascura e due diamanti

Armatura "Granitica": creata in origine nel regno teutonico, quest' armatura rende immuni a singolo e perforante se protegge tutte le locazioni per un 80%, per usarla serve "forza straordinaria"
Per crearla servono 25 pepite di arcanite
Arma "della forgia": questa lama forgiata con particolari rituali se usata da un esperto con tale arma può infliggere danno fuoco come danno aggiuntivo o sostitutivo del danno base.
Tante risorse rare come un'arma ottima, più tre trofei leggendari o nemici sconfitti in giornata, il fabbro tempra la spada col sangue suo, del guerriero a cui è destinata e dei nemici uccisi.
Forgiata l'arma per il resto del live fabbro e guerriero sono incapaci di usare qualunque abilità a causa del dissanguamento.
Arma "delle ere lucenti": fa danno *magico!* e può concedere il potenziamento *domine!*
Può essere usata solo da mortali non corrotti e che non possiedono livelli in negromanzia o demonologia
Viene forgiata in una lega fatta in parti eguali di arcanite e pietrarcana, il fabbro la forgia temprandola col proprio sangue e quello di un sacerdote ed enumerando un'infinita lista di valorosi morti nella guerra delle ere, alla fine un sacerdote di Lex/Uranus, Gaia/Drago dei monti, Wulfen/Wothan o del dio Sole la benedice affinché sia implacabile sulle razze corrotte.
Finito il procedimento sia il sacerdote che l'artigiano vanno in coma una settimana
Vanno incastonate al suo interno tre gemme: un diamante, uno zaffiro e un rubino.
Nella forgiatura vanno bruciati solo legni rari (10) e reagenti (20), prima della forgiatura deve venire creata con 20 metalli rari un incudine e un martello eccelsi, che si distruggeranno a forgiatura finita.

Arma "delle ere oscure": fa danno *magico!* e concede accesso ai tratti inumani e immunità agli svantaggi ambientali (zone di terrore, città, foresta, zone di trappole, giorno, notte e così via, eccetto le zone pericolose, che bloccano sempre duro a morire)
Può essere usata solo da chi ha il caos dentro di se o è non morto o conosce negromanzia
Viene forgiata in una lega al 50% di piombo purpureo e 50% mandragora, ossa possenti, polvere di morto e corno incantato in dosi variabili (ma almeno una mandragora è indispensabile).
Viene temprata con sangue di demone o di fomori che morirà nel processo di forgiatura (se evocato il demone non sarò rievocabile nell'evento e l'evocatore si ritroverà con zero livelli in demonologia per lo stesso periodo).
Il forgiatore deve avere il caos in se (mutato, fomori, demone o demonologo) e recitare formule oscure mentre la forgia
Vanno incastonate al suo interno otto gemme di almeno tre tipi diversi
Nella forgiatura vanno bruciati solo legni rari (10) e reagenti (20), prima della forgiatura in metalli rari deve venire creata con 20 metalli rari un incudine e un martello eccelsi, che si distruggeranno a forgiatura finita

ALCHIMIA
Gli studi alchemici degli ultimi anni hanno stabilito che la materia e l' immateriale sono formati dalle stesse energie che i mistici invocano nei loro incantesimi.
Tale verità non è pienamente accettata da quasi nessuno che non abbia **apoteosi alchemica o alchimia + occultismo.** L'alchimista medio sa passivamente quali ingredienti usare e sperimenta e migliora in modo abbastanza casuale.
Nella maggioranza delle culture queste idee fanno magari discutere o più spesso sono ritenute folli o eretiche.

	vita (1)	aria (2)	ordine (3)	fuoco (4)	Terra (5)	Acqua (6)	morte (7)	caos (8)
erbe (animanzia 9)	menta argentea* 1	Fiore Arcano #* 2	incenso* 3	radice da guerra 4	fiore di rocca*5	loto nero* 6	mandragola*^	oppio*^ 8
bestie (animanzia 9)	corno incantato* ^ 9	dita agili* 10	pelle a scaglie 11	interiora di troll* 12	ossa possenti* 13	Occhio acuto*14	polvere di stregone*^	icore del caos*^ 16
sublime materia (alchimanzia 10)	oro 17	diamante 18	Ethernium 19	rubino 20	smeraldo 21	zaffiro 22	argento 23	piombo purpureo 24
Vile materia (alchimanzia 10)	legno 25	stellargento 26	mercurio * 27	salnitro* 28	metallo 29	giada 30	olio nero/catrame 31	pietra arcana32

*Oggetti utilizzabili come reagenti alchemici
^ Oggetti alchemici particolarmente potenti (tutti contano come 3 reagenti alchemici, tranne l'oppio che conta come 6 durante i rituali ma vale come un reagente normale per le pozioni)
# il fiore arcano, detto anche "tarassaco di zaffiro" ha proprietà legare all'assorbimento di energia magica che lo rendono dannoso in rituali magici che non riguardino l'egomanzia o l'aeromanzia

Assuefazione: alcune sostanze causano questo svantaggio in modo permanente

ERBORISTERIA

Erbe curative: stabilizzano il soggetto su cui sono usate e dopo 5 minuti gli fanno recuperare 1 Pf sulla locazione in cui sono state applicate
Erba diavola: se mangiata da duro a morire per tutto il giorno
Erba pia: lercio non ha effetto per tutto il giorno
Erba digestiva: hai il talento stomacaccio per tutto il giorno
Erba del fato: se la ingerisci appena vai in coma subisci un fatale, l'effetto dura fino alla fine del prossimo combattimento (si avete letto bene, serve per non farsi prendere prigionieri)
Ortica feroce: se spalmata su un arma da mischia i danni fisici diventano infetti e solo quelli
Erba della veglia: se mangiata per un giorno rende resistenti a sonno

REAGENTI

Menta argentea, incenso, mercurio, interiora di troll, salnitro, fiore di rocca, ossa possenti, loto nero, occhio acuto: sono reagenti, necessari per la creazione di pozioni e l'attivazione di rituali
Oppio: conta come 6 reagenti durante i rituali ma vale come un reagente normale per le pozioni
Corno incantato, mandragora, polvere di stregone, icore del caos: contano come tre reagenti per fare rituali e pozioni
Fiore arcano: inutile se non dannoso in rituali non di egomanzia o aeromanzia, serve in particolari pozioni antimagia
Pietra Arcana: può essere usata come "cartellino volontà"
Radice da Guerra: Strappa il cartellino a inizio combattimento, puoi fare danno spacca. Ma finito il combattimento, perdi questa capacità e subisci un "sonno n" con effetto variabile tra 3 e 9 cambiante da pianta a pianta.

MEDICINA I
Puoi usare come reagenti solo "erbe"

Unguento lenitivo: se applicato su una locazione dopo 2 minuti cura tante ferite quan'è il livello del medico che l' ha realizzato solo sulla locazione (minimo 1)
Droghe pesanti: danno immunità a un effetto mentale o resistenza a due, l' uso rende soggetti allo svantaggio "assuefazione" permanentemente, avvisate un master
Speciale: il loro uso blocca assuefazione

Stimolanti: aumentano di due livelli un abilità, oppure di un livello e di +2 gloria (sommabili come fossero cartellini), causano "assuefazione" avvisare un master
Speciale: il loro uso blocca assuefazione
Droghe leggere: non danno bonus, il loro uso blocca assuefazione
Sali: disperdisonno
Calmante: disperditerrore
Svegliamente: disperdipossessione
Antidolorifico: disperdidolore

ALCHIMIA

Infuso depurante: "dispersione veleni"
Olio della guarigione: fa "guarigione" sulla locazione in cui viene applicato
Pozione della curiosità: *Se bevuta donerà per tutto il giorno* l'abilità "esploratore" a chi l' ha bevuta
scrivi la data del giorno in cui la bevi, finito il giorno diviene inutile
Succo di fiore arcano: se bevuto da un mago ne blocca le capacità magiche fino alla mezzanotte successiva ("dispersione devastante sfere magiche")
Vino da battaglia: dona l'abilità "berseker I" e per tutto il giorno
Unguento da lottatore: dona "forza straordinaria" per un giorno
Elisir del caos: dona il talento "mutante" a chi la beve
Elisir da battaglia: dona l'abilità "berseker I" è +2 gloria non cumulabile con altri bonus da sostanze e per tutto il giorno
Pozione di lucidità mentale: *Se bevuta donerà per tutto il giorno* un valore fisso e non cumulabile "gloria 4" a chi l' ha bevuta
scrivi la data di quando lo applichi, finito il giorno diviene inutile
Infuso di fiore arcano: chi lo tiene in mano e possiede "occultismo" può fare a contatto "ti vincolo rivela le tue sfere magiche" e/o "ti vincolo, rivela la tua stirpe di creatura arcana" dopo 30 secondi di contatto tra la boccetta e una creatura poiché l' infuso cambia colore in base alle magie conosciute dalla creatura
Se bevuto infligge un "ammazzaincantatori "ammazzacreaturearcane"

TOSSINE
Bacio di dama nera, dose da pugnale o arma 1 mano: se applicato su un'arma da max 50cm questa potrà causare *Fatale!e/ o Acido!* per tutto il giorno
scrivi la data di quando lo applichi, finito il giorno diviene inutile
Sangue dell' ubriaco,dose pugnale o arma a una mano: confusione 4
Lama del baro dose pugnale o arma a una mano: sonno 3
Polvere soporifera: una volta aperto il contenitore dura fino alla mezzanotte del giorno successivo, quando qualcuno beve da un contenitore che avete tenuto in mano subisce istantaneamente "sonno intenso da veleno"
Pozione della mutazione :regala tratto inumano non adeguato alla razza più mutante.

ELEMENTARISTA
Resistenza a effetti elementari o capacità di infliggerli

Pozione di Robustezza: *Se bevuta donerà per tutto il giorno* l'abilità "resistente a colpo" a chi l' ha bevuta
scrivi la data di quando lo applichi, finito il giorno diviene inutile
Olio del [elemento] dose da pugnale o arma a 1 mano: Se applicato su un'arma da max 50cm questa causerà danno *elementare!* per tutto il giorno, Notare che l'olio del fuoco è il più economico
scrivi la data di quando lo applichi, finito il giorno diviene inutile
Unguento ignifugo: Se applicato su sul corpo di una creatura questa diverrà resistente a *fuoco!* per tutto il giorno
scrivi la data di quando lo applichi, finito il giorno diviene inutile
Unguento antigelo: Se applicato su sul corpo di una creatura questa diverrà resistente a *gelo!* per tutto il giorno
scrivi la data di quando lo applichi, finito il giorno diviene inutile
Unguento basico: Se applicato su sul corpo di una creatura questa diverrà resistente ad *acido!* per tutto il giorno
scrivi la data di quando lo applichi, finito il giorno diviene inutile
Unguento isolante: Se applicato su sul corpo di una creatura questa diverrà resistente a *folgore!* per tutto il giorno
scrivi la data di quando lo applichi, finito il giorno diviene inutile

AMMALIATORE
Pozione di chiarezza mentale: *Se bevuta donerà per tutto il giorno* un valore fisso e non cumulabile "gloria 6" a chi l' ha bevuta
scrivi la data di quando lo applichi, finito il giorno diviene inutile
Pozione d'amore minore: chi la beve subisce possessione devastante verso la prima persona che vede
Pozione del valore: immunità al terrore scrivi la data di quando lo applichi, finito il giorno diviene inutile
Pozione dell'insana follia: sei soggetto a uno svantaggio che varia da pozione a pozione per tutto il giorno, ma anche immune a tutti gli effetti mentali

DISTILLAZIONE E INFUSIONE
Questi oggetti alchemici possono essere creati solo possedendo la sfera adeguata o avendo un contribuitore con una determinata sfera, ad esempio senza un piromante non è possibile creare un estratto arcano per piromanti.
Infuso arcano: consente di mettere un abilità arcana in un fluido, chi lo beve possiederà l'abilità per un giorno, allo stesso livello dell' incantatore da cui è stata presa, l'abilità può essere dell'alchimista o di un donatore volontario (contribuitore).
Estratto arcano: aumenta di 1 per un giorno i livelli in una determinata scuola di magia

Oggetto catalizzatore: aumenta le capacità magiche di soggetti con determinate abilità magiche di due punti per il controllo arcano
Balsamo Miracoloso: Fa "Taumaturgia" sulla locazione su cui viene applicato (taumaturgia)

POZIONI DA APOTEOSI
Pozione "frullato di troll" (rigenerazione, sensibilità al fuoco)
Pozione d'amore maggiore: "ti vincolo innamorati di e sii gelosa/o della prima persona che vedi"
Pozione del potere infuso: per un giorno il livello dell' incantatore aumenta di uno
Pozione di illuminazione mentale: gloria 10 immodificabile
Pietra Filosofale: per produrla serve un rituale e l' uso di una fonte di energia magica per ogni sfera (e invocazione alla sfera in questione durante il rituale.
Come ingredienti servono Corno incantato, mandragora, fiore arcano, mercurio, salnitro, ossa possenti, giada piombo purpureo e tre pietre arcane o cartellini volontà
La pietra filosofale può essere usata successivamente per un singolo uso tra:
Trasformare un qualunque quantitativo di una mistura fusa di metallo e piombo purpureo in oro
Consentire a un taumaturgo di riportare in vita un morto, morto da meno di tre giorni con un semplice rituale
Consentire a un negromante di diventare vampiro o lich (molto + potente del vampiro, ma più brutto e non può filiare) con un rituale specifico
Consentire a un negromante di creare un esercito di non morti tramite specifici rituali.
Forgiare oggetti magici unici utilizzabili da chiunque (artefatti) Fornire per un rituale l'equivalente dei sacrifici di 10 mortali in un rituale.
Consentire a un elfo di ottenere l'immortalità.
Consentire di fare un rituale come se venissero usati 50 reagenti alchemici e 10 cartellini volontà
Consentire di creare una zona rituale della durata di 1 giorno
Consentire a un mortale la lunga vita (e l'immunità a veleni e malattie)

RITROVATI ALCHEMICI COMUNI (solo reagenti necessari)

Ritrovato alchemico	**Dose (da pugnale)**	**dose da arma 1M**
Unguento lenitivo, svegliamente, Sali, calmante	1	
Droghe pesanti (nome)	4	
Droghe leggere (nome)	1	
Stimolanti	5	
Succo di fiore arcano	1 fiore arcano	
Vino da battaglia	3	
Elisir del caos	1 pietra arcana e 3	
Elisir da battaglia	5	
Estratto arcano	1 pietra arcana + 1 fiore arcano + 3	
Pozione d'amore minore	15	
Infuso arcano	1 pietra arcana + 3	
Oggetto catalizzatore	1 risorsa 3 pietre arcane 5 reagenti	
Pozione di illuminazione mentale	20	
Pozione del potere infuso	16	
Infuso depurante	2	
Pietra filosofale	Vedi descrizione	
Olio della guarigione	2	
Pozione della curiosità	3	
Unguento da lottatore	3	
Pozione di lucidità mentale	3	
Bacio di dama nera	15	30
Sangue dell' ubriaco	8	16
Lama del baro	10	20
POZIONE DI ROBUSTEZZA	10	
Olio del fuoco	5	10
Olio del gelo/folgore	10	20
Unguento ignifugo	8	
Unguento antigelo	8	
Unguento basico	8	
Unguento isolante	8	
Balsamo Miracoloso	10	
Polvere soporifera	8	
Pozione del valore	8	
Pozione dell'insana follia	12	
Pozione di chiarezza mentale	12	

CREARE OGGETTI MAGICI

Inferiore fattura: Sfera di magia I + Cerimonialista
Media fattura: Sfera di magia I + Cerimonialista
Buona fattura: Sfera di magia I + Cerimonialista + Ritualista

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

A differenza degli altri tipi di artigianato la varietà degli oggetti magici è infinita, ma ci sono anche infinite tecniche per crearli.
In questo capitolo esporremo le regole per creare gli oggetti più comuni.
Per creare gli oggetti più rari e particolari è necessario ottenere le conoscenze necessarie sviluppandole in gioco o leggendo pergame o grazie a privilegi di compagnia/fazione/organizzazione.

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

Oggetto di inferiore fattura
L' oggetto da un talento parziale, ossia da capacità inferiori a quelle di un normale talento.
I talenti selezionabili sono quelli senza requisiti (non rari) o abilità arcane della sfera del mago a patto che siano ottenibili col 1° livello.

Ad esempio, un oggetto che da "marinaio" solo per l' andata, un oggetto che da danno fuoco solo di giorno, un oggetto che consente di evocare creature molto deboli.
Gli oggetti così creati hanno DCA 1 e Livello 1, sono affini alla sfera del mago incantatore

Risorse necessarie: 2 tra stille o pietre arcane o risorsa equivalente.
Opzionale: con un lingotto d' oro o una risorsa leggendaria è possibile rendere l' oggetto utilizzabile con solo occultismo e senza D.C.A.

Oggetto di media fattura
L' oggetto da l'equivalente di un talento. I talenti selezionabili sono quelli senza requisiti non rari e quelli della sfera del mago (che sarà anche quella a cui sarà legato l' oggetto), a patto che siano ottenibili col 1° livello.
Gli oggetti così creati hanno DCA 1 e Livello 1, sono affini a tutte le sfere possedute dal mago incantatore

Risorse necessarie: 4 tra stille o pietre arcane o risorsa equivalente.

Oggetto di buona fattura
L' oggetto da l'equivalente di 2 talenti. I talenti selezionabili sono quelli senza requisiti non rari e quelli della sfera del mago (che sarà anche quella a cui sarà legato l' oggetto), a patto che siano ottenibili col 1° livello.
In alternativa si può selezionare un singolo talento della sfera di II liv. o un talento mondano col suo talento di requisito.
Gli oggetti così creati hanno DCA 1 e Livello 2, sono affini a tutte le sfere possedute dal mago incantatore

Risorse necessarie: 4 tra stille o pietre arcane o risorsa equivalente più una gemma o un lingotto d'oro o una risorsa leggendaria.

STRUTTURE

Salvo i nobili nessuno può possedere e gestire più di un feudo o una struttura

Strutture alimentari: vigneti, allevamenti, e altre strutture legate ad arte culinaria, producono in base all' abilità arte culinaria del proprietario, si suppone che la persona gestendo la struttura riesca a scegliere i prodotti migliori e tra quintali di prodotti mediocri e scadenti e sublimarne la qualità tramite la propria abilità di preparazione dei prodotti alimentari.
Ad esempio un vino buono prodotto da una struttura vigneto è una selezione di uve di cui fanno parte solo i grappoli migliori, quello ottimo è una selezione ulteriore del mosto da cui è escluso quello di prima spremitura (troppo acquoso) e quello di ultima spremitura, troppo pieno di tannini.
Si arriva così al vino di qualità eccelsa, di cui vengono prodotte solo dieci bottiglie l'anno.
Ovviamente le regole sono un astrazione, non è pensabile fare regole per ogni tipo di cibo.
Il valore di una struttura alimentare è di 200 pr

Strutture che producono risorse: Le strutture di produzione producono l'equivalente in risorse della rendita stabilità per la partita, inoltre c'è una possibilità % conosciuta dai master che vengano prodotte risorse rare.
Le strutture non possono mai essere create, ma sono già presenti nell'ambientazione in numeri stabiliti dai master.
Possedendo le giuste abilità è possibile raddoppiare la rendita:
Spaccapietre: legno e pietra
Taglialegna: legna
Erborista: erbe
Lercio: olio nero
Il valore minimo di una struttura di produzione è di 2000 pr circa.

Possedimenti: Fortezze, feudi e quartieri: Il valore di un feudo o quartiere è incalcolabile, se non in termini di centinaia di monete d'oro, si parla del controllo diretto di alcune miglia di individui e di tutte le risorse presenti in zona.
Il primo pregio del dominare un feudo/quartiere è il poter bloccare ogni struttura presente su tale territorio (la cosa viene poi gestita con bunsenso dai master nel caso il nobile sia militarmente debole, ma nel dubbio la vince il proprietario).
L' ottenimento di un possedimento è innanzi tutto un fatto sociale, un nobile senza alcun seguace difficilmente avrà il controllo di un territorio popoloso pieno di risorse, difficilmente potrebbe mantenerne il controllo, e la cosa sarebbe facilmente evidente a qualunque regnante.
Ogni feudo ha regole sue

Ranghi fargan/celti e possedimenti
1 castellano
2-4 baronia
4-6 contea
8-11 marchesato

ARTIGLIERE E INGEGNERE
Macchine da Guerra

Le macchine da guerra non possono sparare se ci sono combattimenti entro tre metri
Le armi devono essere sicure a imprescindibile giudizio dei master, consiglio di proporre il progetto prima.
Ad esempio una catapulta a contrappeso con un peso di ferro da 30 chili che si alza e si abbassa liberamente non verrà mai accettata.

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

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

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

Equipaggio e Proiettili Speciali
L'Equipaggio è diviso in 3 Ruoli: Capo Artigliere, Addetto alle Munizioni e Servente.
Di questi l'unico veramente essenziale è il Capo Artigliere. Egli infatti deve possedere i Talenti da Costruzione, che servono per progettare la macchina. Egli ne è a tutti gli effetti il possessore e colui che la manovra.
L'Addetto alle Munizioni è facoltativo e può anche coincidere con il Capo Ingegnere. Se presente con i Talenti giusti può fornire nuovi tipi di munizione alla Macchina da Guerra. In gioco dovrebbe caricare lui la macchina.
Il Servente è un qualsiasi personaggio che aiuta a manovrare la macchina in caso serva. Non ha funzioni se non quella di aiutare in gioco il caricamento e/o le manovre.

Catapulta

Talenti da Costruzione: Artigliere, istruzione
La catapulta è una macchina da guerra che sfrutta un braccio per scagliare oggetti con tiro arcato. E' conosciuta anche con il nome di Onagro nel caso al posto del cucchiaio possiedano una fionda.
La macchina scaglia massi di gommapiuma.

MUNIZIONI
Le munizioni delle catapulte sono sempre di diametro minimo di 10 cm dove non diversamente specificato, puoi caricare la catapulta con tutte le munizioni che riesci a farci stare
Piccola Pietre: Nessun Talento Richiesto.
Una palla in gommapiuma dalla dimensione che va dai 10 ai 20 cm di diametro. Il colore è grigio pietra. Possono esserne caricate in numero maggiore nel caso la catapulta lo permetta.
Il danno è Spacca! Urto! Intenso! Urto!
Grossa Pietra: Forza Straordinaria
Una grossa palla in gommapiuma, dalla dimensione che può variare dai 30 ai 50 cm e di colore grigio.
Il danno è Spacca! Devastante! Artiglieria!
Palla Incendiaria: Alchimia
Una grossa palla in gommapiuma dalla dimensione che può variare dai 30 ai 50 cm di diametro, di colore rosso.
Il danno è Fuoco! Devastante! Artiglieria!
Carne Malata: Stomacaccio o non morto
Un grosso pezzo di carne malata, spesso di mucca lasciata qualche giorno a deperire e fare larve oppure addirittura resti umani. Ci vuole un bel coraggio a caricarle sulla macchina.
La munizione deve avere la forma di carne o di un teschio di bue, oppure teste umane… ma sempre morbida come gommapiuma.
Se colpisce causa spacca infetto
Serve un master presente per usare queste munizione durante un assedio, per ogni brano di almeno un 50 cm di lunghezza lanciato in un accampamento questo diventa zona di terrore 1 tranne per chi ha stomacaccio, ad esempio se vengono tirati tre "pezzi di mucca" diventa zona di terrore 3.

Balista

Talenti da Costruzione: Artigliere , Armi da tiro
Una grande macchina che viene usata per scagliare proiettili che vanno da pietre a dardi e giavellotti.
MUNIZIONI
Dardo Semplice: Il dardo è un semplice giavellotto. Non pretende una grandissima potenza. Il giavellotto deve essere lungo 70 cm e completamente imbottito, di colore legno o grigio.
Il danno è Perforante! Artiglieria
Dardo Pesante: Ingegnere
Il dardo è simile ad un giavellotto ma studiato per essere aerodinamico e più appuntito e perforante. Il giavellotto deve essere lungo 70 cm, completamente imbottito e di colore nero.
Il danno è Perforante! Devastante! Artiglieria!

Ariete

Talenti da Costruzione: Artigliere
L'Ariete veniva utilizzata per sfondare le porte di accesso delle fortezze e dei castelli, o le mura, quando non erano particolarmente spesse, praticandovi delle brecce. L'ariete è costituito essenzialmente da una grossa trave, solitamente ricavata dal fusto di un albero, con una estremità rinforzata da una calotta di metallo. La calotta spesso aveva la forma di una testa di ariete. L'ariete veniva quindi spinto con forza e ripetutamente contro il bersaglio fino a distruggerlo.
A differenza delle altre macchine da guerra, ci vogliono 4 persone per usarlo.
MUNIZIONI
Testa a Punta: Nessun Talento Richiesto
La testa è grezza e ricavata semplicemente lavorando velocemente un tronco. Non è molto potente ma abbastanza per sfondare i portoni più leggeri e le mura di legna.
Ogni colpo portato con la punta causa ad un muro o ad una porta Spacca!
Testa ad Ariete: Arte del Fabbro
La testa è rinforzata con metallo e lavorata ad arte per riuscire a sfondare le porte più resistenti e i muri in pietra.
Ogni colpo portato causa ad un muro o una porta Spacca! Intenso!

Multibalista
Talenti da Costruzione: Artigliere, Ingegneria, Armi da Tiro
Simile ad una Balista ma consente di scagliare più dardi contemporaneamente.
MUNIZIONI
Dardo Semplice: Il dardo è un semplice giavellotto. Non pretende una grandissima potenza. Il giavellotto deve essere lungo 70 cm e completamente imbottito, di colore legno o grigio.
Il danno è Perforante! Devastante! Artiglieria!

Porcospino

Talenti da Costruzione: Artigliere, Ingegneria Armi da Tiro
Una macchina che consente di sparare una serie indefinita di dardi. Può avere molte forme e dimensioni.
MUNIZIONI
Freccia: perforante!
Freccia Buona: Arte del fabbro causi perforante intenso!
Il loro colore è nero

Equipaggiamento Avanzato

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

Ariete Portatile

Talenti da Costruzione: Artigliere, forza straordinaria
L'ariete portatile è simile ad un Ariete da Assedio, ma è più piccolo e quindi lo si può portare addosso e utilizzarlo anche da solo.
Deve essere lungo più di 110 cm. e può essere usato anche come Arma Grande se rientra nelle regole di sicurezza relative
Questa è la versione potenziata dell'ariete. E' molto pesante e richiede una grande forza per essere usato.
Contro porte e muri causa Spacca!

Mantelletto

Talenti da Costruzione: Artiglieria
Essenzialmente uno scudo su ruote, simile al Pavese
EVOLUZIONI
Questo oggetto non ha versioni. Ignora tutti i danni

Fiasca Incendiaria
Talenti da Costruzione: Artigliere, Alchimia, Armi da Lancio, Elementalista
Apparentemente una normale ed innocua fiasca di ceramica, contiene in realtà al suo interno una miscela altamente infiammabile, che brucia al contatto con l'aria.
Per utilizzarla bisogna avere a disposizione fiasche di gommapiuma.
EVOLUZIONI
Olio di fuoco: Nessun Talento Extra Richiesto
Questo è il modello base di questa arma. Causa danno Fuoco! Artiglieria!
Fuoco Inestinguibile: Ingegneria o freccia incendiaria o figlio del deserto
Chiamato fuoco salman o fuoco elleno è più vischioso del normale olio del fuoco e causa atroci ustioni
Causa Fuoco! Artiglieria! Dolore 3!
Viene contraddistinta da del rosso sulla fiasca.

Balestra

Talenti da Costruzione: Armi da Tiro, Ingegneria
La balestra segue le stesse regole degli archi, come potenza dell'arco e norme di sicurezza, la tecnologia a livello prototipi è abbastanza diffusa, ma è ancora inaffidabile, basta un aumento dell' umidità o un cambio di temperatura perché sia necessario riregolarla facendo complessi calcoli
EVOLUZIONI
Balestra: Nessun Talento Extra Richiesto
Modello di balestra semplice.
Causa Perforante! Intenso!. Il dardo è di colore giallo.

Arma da Fuoco

Talenti da Costruzione: Armi da Tiro, Alchimia, Ingegnere, artigliere, +speciale: conseguenze delle sperimentazioni
Le Armi a Fuoco sono una grossa categoria che racchiude avveniristici ritrovati della scienza sperimentali e assolutamente inaffidabili, spesso si formano crepe che causano esplosioni
Conseguenze delle sperimentazioni: a causa degli incidenti di sperimentazione per poter usare le armi da fuoco devi farti dare dai master uno svantaggio legato agli inevitabili incidenti che vengono subiti da chi osa dove altri non osano, tipicamente una mano in meno esplosa a causa di un prototipo impreciso

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

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

BESTIARIO CREATURE ARCANE PER EVOCATORI
Le creature arcane vengono giocate quando un incantatore le evoca.
Sono sempre proibiti i talenti: Maestro, Scaramanzia, Ingegnere, Artigliere, Evocatore, e Sfere di Magia a livello superiore all'evocatore, Volontà I o raccattasoldi.
Solo le creature evocate dagli oggetti possono avere un'apoteosi adeguata alla tipologia (es. le salamandre grandi forgiatrici possono avere apoteosi artigianato).

Le creature arcane non possono essere uccise normalmente; tuttavia possono essere bandite, se le loro locazioni vitali vengono azzerate le creature arcane possono svanire istantaneamente (si polverizzano, tornano nel velo eterico o nel loro piano e così via) . oppure dopo 5 minuti di coma dirigendosi in zona fuori gioco. Possono venire rievocate dopo 1 ora.

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

Quando una creatura arcana scompare lascia in terra tutti gli oggetti che possedeva.
Il corpo resta definitivamente nel nostro piano solo in casi rari come la morte definitiva della creatura arcana in questo caso rimane a terra esattamente come i mortali (effetti di morte istantanea).

ESILIATO: quando la creatura evocata si trova coi punti ferita azzerati e passa sul piano eterico, normalmente una creatura può SCEGLIERE di finire esiliati appena una sua locazione vitale viene azzerata. Dopo 5 minuti di coma la creatura viene esiliata automaticamente.Le creature vengono esiliate che non riescono a essere rievocate entro l'alba sucessiva vengono annientate.

ANNIENTATA:Una creatura azzerata col danno in grado di ferire abbinato al potenziamento annienta o che subiscono effetti di morte istantanea (niente coma) vengono annientate, cessano di esistere in modo definitivo.

Incarnato
Sfere: tutte
Mentalità:Non può mentire, ha una caratteristica caratteriale tra:
-Iroso: se vede un combattimento vi prende parte fino alla sua fine (in caso scegliendo a caso chi supportare) salvo ordini diretti dell'evocatore.
-Calmo: non attacca mai senza ordini espliciti dell'evocatore
-Curioso: quando non ha altri ordini da parte dell' evocatore va in giro a curiosare
-Anarchico: sfotte e disubbidisce a chiunque non sia il suo evocatore
-Sadico: tortura e maltratta sempre tutti quelli che può salvo ordini diretti dell' evocatore.
-Pietoso: aiuta sempre tutti salvo ordini diretti dell' evocatore
Quando si attiva il carattere dell' incarnato tutti gli ordini precedenti vengono dimenticati/ignorati, non è quindi possibile dire all' incarnato iroso "ignora tutti i combattimenti oggi" ma gli va detto ogni singola volta che esso vede un combattimento.
Statistiche: sei talenti scelti tra quelli della razza base dell' evocatore più gratis un' abilità arcana o un incanto minore della sfera con cui è stato evocato che funzionerà come se l' incarnato fosse incantatore di I livello o un tratto inumano.
Nota che nel caso di negromanzia l' incarnato NON è un non-morto ma un' ombra
Aspetto: una creatura integralmente del colore della sua sfera, può avere qualsiasi forma.
Le creature di animanzia possono non essere verdi ma avere caratteristiche bestiali o vegetali nell' aspetto esteriore palesi.
Le creature della demonologia possono non essere viola ma devono essere palesemente mostruose o bizzarre e non confondibili con un comune mortale.
Le creature dell' alchimanzia possono essere di qualsi colore ma devono avere l' aspetto di meccanismi o marionette o altri costrutti (sebbene in questo caso siano creature arcane)
Cos'è un incarnato: un incarnato è composto da energia magica di una sfera e parti di energia mentale del mago. Praticamente è una creatura arcana "artificiale".
E' di solito la prima creatura a venir evocata dagli apprendisti evocatori

Ammasso
Sfere: tutte
Mentalità: nessuna, non parla e non può compiere alcuna azione senza ordini diretti del mago
Caratteristiche: immune ai mentali, a perforante e resiste a spacca, causa un danno e ne è immune. ha 6 Pf. Subisce esorcismo n
Aspetto: un ammasso di materiali affini alla sfera con cui l'ammasso è stato creato, non indossa vestiti (li farebbe a pezzi in breve tempo)
Cos'è un ammasso: si tratta di energia magica grezza o materiali mossi con energia megica a cui il mago ha dato una qualche forma. Può essere una statua, della sabbia, ossa, parti umane attaccate assieme, polvere di ferro e così via. Non ha neppure un minimo baralume di autocoscenza e senza il suo evocatore/creatore è come un burattino senza fili.

Creatura ideale "specchio della battaglia"
Sfera: egomanzia
Carattere: non può mentire, è estremamente idealista e non accetta in alcun modo che qualcuno (compreso il suo evocatore) menta o

infranga una data legge o disubbidisca ai suoi superiori.
Statistiche: la creatura ha 1 punto ferita totale e questo non può essere aumentato in alcun modo, la creatura è resistente a tutto tranne magico e ha accesso a sei talenti tra quelli accessibili alla creazione alla razza dell' evocatore
Può prendere come talenti le immunità a dati danni o effetti mentali od ottenere la resistenza a magico!
Punto di rottura: Ogni creatura ideale minore è sensibile a un dato danno o effetto mentale, che la esilia istantaneamente sul piano eterico. Si può scegliere tra Colpo, Terrore n (causa 7), fuoco, gelo, folgore, acido,
Il punto di rottura va deciso la prima volta che si evoca la creatura, la creatura in mischia causerà sempre il danno/effetto legato al suo punto di rottura.
Aspetto: una creatura integralmente color metallo o di cristallo/gemme (il colore più comune è l'argento)

Presenza oscura
Sfere: Negromanzia
L' eco di una vita spenta
Mentalità: ha sprazzi di ricordi della vita di cui è l'eco, non ha un anima e non è veramente la persona defunta, ma solo un eco a cui è stata data solidità
Non-Morto, ha diritto a 6 talenti relativi alla razza da cui è stato creato
Aspetto: o pallido oppure palesemente con aspetto da cadavere.

Follia incarnata
Sfere: Demonologia
La tua follia ora cammina
Mentalità: parla solo per scimmiottare la follia da cui è stato creato, non può fare discorsi sensati o capire ordini che non vengono dall'evocatore
Ha diritto a tre talenti tra sopravvivenza, conoscenza e vicolo e tre tratti inumani, a volontà può con "trasmissione di potere" causare Confusione 1, Ha sempre gloria zero e non sa usare alcun oggetto
Aspetto: un essere deforme e ributtante

Silvano
Sfere: Animanzia
Io sono la foresta
Ha 6 talenti scelti tra quelli degli orchi o degli elfi, in più ha il tratto inumano vegetale o spore soporifere
Può usare a volontà paralisi 2 con trasmissione di potere su bersagli che si trovano su terreno erboso E' sensibile al fuoco (non può mai essere resistente immune a fuoco, un danno fuoco azzera le locazioni del silvano).

Fauno
Sfere: Animanzia
Mentalità: PUO' MENTIRE, deve proteggere alberi e zone rituali animantiche o elementari. Non può entrare in accampamenti o strutture chiuse se non per azioni di guerra.
Ha diritto a 6 talenti di sopravvivenza e conoscenza e 2 tratti inumani.

Spirito caritatevole
Sfere: taumaturgia
Dolce vita, più prezioso dei doni, io ti preservo
Mentalità: non può causare danno a mortali e bestie, farà di tutto per salvare vite, con priorità del suo evocatore (ma cercherà di salvare anche i nemici dello stesso).
La creatura è eterea, ha diritto a sei talenti di sopravvivenza, conoscenza o di magia fino al II livello
Custode: la creatura può seguire a 1 metro di distanza occultata il suo evocatore, **e solo lui** e togliersi dall' occultamento quando vuole. La creatura può occultarsi solo quando il suo evocatore è cosciente e la sta toccando.

Genio del vento
Sfere: aeromanzia
Io sono libero come il vento
Mentalità: non sta mai fermo ad aspettare, non riesce a stare in accampamenti o stanze chiuse, è claustrofobico
Etereo, se nonostante questo viene legato o paralizzato o sta in un luogo chiuso per più di 10 secondi viene annientato.

Ha diritto a 6 talenti presi dalla lista dei goblin
Aspetto: se si veste, indossa vesti amplie o molto ridotte, la sua carne ha il colore del cielo, delle nubi, del cielo di notte e delle stelle.

Demone divoratore di sogni
Sfere: demonologia [con rituali Aeromanzia, animanzia]
Quando tu sei più debole io mi sazio
Mentalità: non urla mai, sussurra, si nutre di incubi e sensi di colpa ed è spesso affamato
Caratteristiche: Se da un dono, viene perquisito o qualcuno volontariamente gli stringe la mano può causargli sonno intenso! Sulle persone addormentate, se non ci sono combattimenti in corso, con Vincolo il demone può ottenere informazioni sui sogni della persona, sui suoi intenti per il futuro e su azioni che l' addormentato ha fatto che hanno danneggiato altri.
E' sempre feribile dai danni potenziati con Domine! e fugge se subisce esorcismo.
Sensibile a sonno[speciale]: non può mai essere resistente o immune a sonno, la chiamata sonno n se subita esilia automaticamente il demone nel piano eterico. Se il demone viene reso immune a sonno n viene annientato all' istante, morendo di fame.
Aspetto: una creatura con tratti di ragno e polipo

Demone incarnato
Sfere: demonologia
Le apparenze ingannano
Mentalità: non uccide mai in modo rapido, se vuole compiere azioni che implichino la certezza dell' uccisione deve stare a torturare il malcapitato sentendone le urla almeno 10 minuti prima di ucciderlo.
Caratteristiche: Ha sei talenti presi dalla razza a cui somiglia esteticamente, non in combattimento può causare dolore 6. E' immune a terrore.
E' sempre feribile dai danni potenziati con Domine! e fugge se subisce esorcismo.
Aspetto: Qualsiasi forma tranne draconico, porta inciso in un posto potenialmente visibile lo stemma del caos o di una divinità del caos, chiunque con pronto soccorso visiti il demone si accorge che non è un mortale (larve o vermi che escono dalle ferite, il sangue prende forme di volti demoniaci, il cuore che non batte ma urla e così via)
Sensibile a dolore[speciale]: non può mai essere resistente o immune a dolore, la chiamata dolore n se subita (ossia se è pari o superiore a Gloria del demone) esilia automaticamente il demone nel piano eterico. Se il demone viene reso immune a dolore n viene annientato all' istante.

Succubus
Sfere: demonologia
Demone dell' istinto a procreare
I Succubus di solito hanno un' aspetto femminile, ma possono alterare il loro sesso in maschile o andogino se necessario. la loro principale attività è la prostituzione. Come pagamento per le loro prestazioni chiedono una parte del corpo del patner (capelli sangue, carne o altro) o un terzo dell'anima (per i malus chiedete ai master).
Quando hanno abbastanza materia prima si mettono al lavoro per generare un homunculus demoniaco, figlio loro e di chi ha fornito la materia prima. Fatto questo ammirano la loro opera e abbandonano il neonato a se stesso (o a chi eventualmente desidera prendersene cura).
Possono creare homunculus da creature stabili o creature arcane, in base ai materiali usati questi sarà instabile o stabile e magari di carne. Se non vengono creati con un pezzo d'anima gli homuculus sono puro istinto senza possibilità di crescita, altrimenti dispongono di un'anima completa e possono essere PG.
Aspetto: demoni pallidi con linee geometriche rosse o viola, a volte hanno tratti somatici strani ed esotici, ma mai particolarmente terribili.
Sensibili a domine, subiscono esorcismo. Non possono imparare a usare armature o scudi.
Possiedono il talento Affascinare che possono usare su qualunque razza mortale
Hanno 6 talenti scelti tra i talenti degli elfi

COSTRUTTI
I Costrutti sono creature che si muovono sostenute dalla magia, dove non è diversamente scritto seguono le stesse regole dei mortali e se non sostenuti da un mago con la sua C.C.A. cessano di funzionare.

Un costrutto non può essere esiliato.

Chimera homunculus
Sfere: taumaturgia, animanzia (nel qual caso però la chimera è stata creata da un taumaturgo e ceduta all' animante)
Mio padrone devo amarti od odiarti per questa falsa vita che mi hai donato
La chimera homunculus è un' essere senz' anima creato da un taumaturgo a partire da brodo pieno di nutrienti e materiali organici di vario genere, almeno uno dei quali di un mortale.
La vita della creatura viene sostenuta dall' energia magica del suo padrone, se questa viene a mancare la creatura muore all' alba sucessiva.
Mentalità: ha enormi sbalzi di umore, è estremamente instabile.
Talenti: l' homunculus ha diritto a sei talenti della razza mortale base e due tratti inumani. Ha uno svantaggio a scelta del suo creatore, ma due chimere non possono avere lo stesso svantaggio
Aspetto: una creatura deforme, quasi una copia malfatta di un mortale.

Golem grezzo
Sfere: Alchimanzia, egomanzia, geomanzia [Con rituale tutte]
La conoscenza è potere, la parola è vita
Mentalità: Non può mentire, non ricorda i nomi, eccetto quello di chi gli da l'energia per esistere.
Ubbidisce a chiunque lo chiami per nome, se riceve due ordini contrastanti viene annientato in modo definitivo. Se non viene detto esplicitamente il suo nome il golem non ubbidisce.
Oltre a questo ogni golem ha un desiderio o impulso:
-desiderio di amore:
-desiderio di morte: il golem odia la sua esistenza imperfetta
-desiderio di vita: il golem cerca sempre gente con cui parlare e giocare
-disprezzo di se: il golem si odia, odia la sua imperfezione
Caratteristiche: se vuoi creare un golem devi fare una "pergamena della vita" con scritto in cima "oggetto-istruzione/occultismo" " su questa pergamena puoi scrivere e se vuoi puoi strapparla" nella pergamena puoi quindi scrivere quello che vuoi ma più grande di tutte le altre lettere o segni deve esser scritto il nome del golem grezzo, questa pergamena fa da anima al golem, se qualcuno vi aggiunge una caratteristica mentale o un ordine il golem dovrà seguirla.

Tutti i golem grezzi hanno 4 ferite, resistenza a tutti i danni fisici, immunità al dolore, forza straordinaria, possono usare armi grandi o inferiori e con armi a una o due mani causano "Spacca".
Aiutante [speciale] : un artigiano aiutato da un golem può fare un oggetto di un livello di fattura superiore per ogni live in cui è presente il golem.Il golem può aiutare solo un artigiano a evento.
Resurrezione del golem: a patto di possedere la pergamena della vita del golem e il suo corpo è possibile riportare in vita il golem con cinque minuti di lavoro. Se la pergamena viene strappata il golem cessa di esistere per sempre.
Aspetto: per tutte le sfere va bene un essere di terra dall' aspetto di un mortale della stessa razza dell' evocatore. Altrimenti è possibile fare il golem con qualunque materiale sia affine alla sfera e non abbia un elevato valore intrinseco (non puoi fare un golem d' oro poiché se distrutto i suoi pezzi non avrebbero valore)

Servo Costrutto *(tutte le sfere tranne animanzia e taumaturgia)*
Un essere meccanico mosso da incantesimi e rituali complessi.
Riparabile: i Costrutti non hanno tempo di coma limitato, il loro creatore o chiunque possieda riparare può con 5 minuti di lavoro riportarli a piena funzionalità.
Un costrutto cessa di esistere solo se il suo corpo viene integralmente distrutto, nel qual caso la CCA spesa per mantenere il costrutto attivo resta investita fino al giorno sucessivo.
Il Servo Costrutto ha diritto a 6 talenti presi dalle liste di sopravvivenza, robustezza, forza, conoscenza. Non può avere occultismo.
Possono avere tratti inumani a patto che siano ben evidenti e adattati alla natura del costrutto.
Con Arte atlantidea i talenti sono sempre presi dalle stesse liste.
I servo costrutti non possono proporre idee e non hanno alcuna inventiva. Sono immuni agli effetti mentali.

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

Sciame dell'anatema *(Se vi analizzano con vista acuta I rispondete: Homunculus demone)*
Rientrano nei costrutti perché non sono semplici creature arcane, a livello di gioco seguono le regole dei mortali, dopo 5 minuti di coma muoiono.
Cosa sono: si tratta di corpi mortali morti di fresco in cui si è introdotto uno spirito demoniaco parassita. Questi ripara il corpo e ne prende possesso.
Se l'evocatore smette di sostenere l'anatema, lo spirito muore di fame e il corpo stramazza a terra all'alba sucessiva, questa dipendenza è un ottimo modo per assicurarsene la fedeltà.
L'anatema evocato per primo non può mai avere alcuna capacità magica.
Gli anatemi devono sempre obbedienza all'anatema che li ha generati.
Un'anatema può riprodursi sul piano materiale disponendo del corpo di un mortale morto di recente e integro, nel qual caso fa uno strano rituale riproduttivo di 5 minuti e vomita il neonato dentro al corpo che viene rigenerato.
Il giocatore col PG contaminato può decidere che c'è rigetto e morire improvvisamente entro le se sucessive tre giornate di gioco o se vuole giocarsi un demone.
Se il corpo usato possedeva almeno un livello di magia questa capacità viene persa assieme a tutte le capacità derivate, in compenso il nuovo anatema non ha bisogno di essere stabilizzato perché riesce a nutrirsi autonomamente.
Se il corpo nuovo è di un non incantatore, servirà un demonologo anche senza evocatore disponibile a sostentare il neonato con la sua CCA. Gli Anatema subiscono esorcismo, hanno rigenerazione e sensibilità a domine (un danno domine blocca la loro capacità di rigenerare)Un anatema ha gli svantaggi dei mortali senz' anima: Gloria 0, non può riprodursi o creare oggetti, non può imparare nuovi talenti. (alcuni anatema anziani riescono a superare questi limiti). E' però immune alle mutazioni.

Posseduto *(Se vi analizzano con vista acuta I rispondete:"[razza di origine] posseduto)*
Questo sventurato essere viene creato impiantando grezzamente uno spirito demoniaco dentro le carni di un' ospite vivente. Gli individui scelti sono solitamente mentalmente deboli e lo spirito gradualmente li corrompe anima e corpo, finché divengono un tutt' uno.
Il creatore/evocatore mantiene un minimo stabile la creatura, che senza la sua CCA entro l'alba sucessiva collassa o ammattisce totalmente o muore.
Subisce esorcismo, è sempre feribile con domine.
Statistiche: quattro talenti di una razza mortale (evitando quelli proibiti alle creature arcane) più due talenti arcani di demonologia o tratti inumani e il tratto inumano "anima perduta". Deve comunque essere almeno deforme in modo visibile.
Non può avere alcun avanzamento, con 5 minuti di coma muore normalmente.

Alcune note sui non-morti
Non-Morto: Un non morto è una creatura arcana creata a partire dai resti fisici o spirituali di una creatura del piano materiale, i primi non morti probabilmente sorsero perché degli spiriti negromantici rianimarono dei cadaveri.
I non morti di fatto sono un caso strano, poiché per certi versi sono creature arcane del piano materiale, d'altro quel ruolo è ricoperto da fauni e silvani e di solito l' intento dei non morti non è preservare il creato ma ignorarlo o sfruttarlo per sostenersi.
Ci possono essere infiniti tipi di non-morto ma tutti hanno delle caratteristiche comuni:
L' argento riesce a danneggiarli: l' argento ha una frequenza d'aura affine alle anime dei mortali e i non-morti reagisco sempre a tali auree, questo significa che a volte basta una scheggia d'argento per recidere il legame che tiene insieme la componente spirituale e fisica del non-morto.
Sono senza emozioni: gli effetti mentali di solito hanno poco o nessun effetto sui non morti, ad esempio può essere che alcuni non-morti particolarmente evoluti sentano il dolore o abbiano una mente abbastanza sofisticata da poter provare qualcosa. Nella maggior parte dei casi ne emozioni spontanee ne ispirate da incantesimi hanno effetto sui non morti.
Non hanno punti vitali e sono tecnicamente morti: nella maggior parte dei casi quello che fa funzionare i non-morti è pura energia magica, quindi trapassare il cuore di un non morto o sgozzarlo non serve a nulla, effetti di guarigione magici che stimolano il metabolismo (guarigione e taumaturgia) sui non morti non hanno mai effetto a meno che non siano una variante contenente sostanza

organica fresca. Un medico può ricucirli e la loro energia magica potrebbe consentire loro di recuperare i danni subiti.
Sono esorcizzabili: le capacità di esorcismo hanno sui non-morti effetto, anzi sono state sviluppate specificatamente per loro e per i demoni.

Tipico non morto:
Sensibile a domine, immune ai mentali, resistente a mortale n, immune a guarigione e taumaturgia (che lo voglia o no), può essere curato da un medico.

Non morto superiore:
Sempre feribile da danni con potenziamento domine, immune ai mentali, immune a guarigione e taumaturgia (che lo voglia o no), può essere curato da un medico.

APOTEOSI

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

Attacco. Puoi potenziare i danni delle armi con cui hai maestria con devastante, puoi fare fatale
Requisiti: Stile d'Arme o Berseker III

Difesa: quando porti uno scudo dichiari Elusione a tutte le proiezioni tranne trasmissione di potere
Requisiti: Presa salda II, uso scudi

Resistenza: diventi resistente a tutti i danni tranne magico, le tue resistenze ai danni diventano immunità
Requisiti. Robustezza II o Vigore II o Scorza Dura

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

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

Creazione: il personaggio può fare oggetti di eccelsa fattura
Requisiti: Artigianato, maestro, un arte, aver fatto almeno un oggetto di superba fattura.

Furia Leggendaria: Il personaggio può causare fatale, il personaggio diviene resistente agli effetti mentali, fa danno spacca con tutte le armi a una o due mani, e spacca intenso con le asce a una o due mani, qualsiasi capacità di causare paura aumenta di due punti (o diviene intenso se supera il 10).
Svantaggi: Se offeso deve pestare o mandare in coma chi osa farlo, se colpito a tradimento deve ammazzare chi ha osato farlo, non può mai lasciare un combattimento, se qualcuno si intromette nel combattimento (anche attaccando alle spalle il suo avversario) deve mandarlo in coma
Requisiti: Berseker II* Urlo di Guerra I, Scaramanzia I, forza devastante
Si non ho messo il tre, il berseker in armatura ci può stare

Onniscenza mistica: In gioco il personaggio ha compreso TUTTE le vere leggi dell' universo, è oltre le puerili supposizioni, egli le sente, le ha viste in azione tramite il suo corpo astrale.
Conosce tutti gli incantesimi e le abilità arcane di tutte le sfere che abbiano come requisito il solo primo livello.
Le sue sfere di magia si fondono divenendo "magia suprema" e può usarla per tutte le sfere per difficoltà controllo o simili (tipo, un negromante può usare attacco arcano come usasse piromanzia o idromanzia, e avere anche il sesto livello di magia suprema).
Genera una zona rituale spontaneamente attorno a se, e la sua sola presenza equivale all' uso di sei reagenti e due aiutanti.
Diviene resistente agli effetti energetici e mentali.
Requisiti: ritualista, maestro, IV livello in una sfera, studioso arcano, seguire via del prescelto ottenendo la conoscenza del rito necessario per ottenere l' omniscenza e degli ingredienti (solitamente tre ingredienti-oggetti quest tipo reliquie antichissime, parti corporee di draghi o creature arcane leggendarie, magari ottenibili solo in altri piani e simili)

Meditativa: immunità a tutti gli effetti mentali,
Requisiti: Forza di volontà II, Gloria III

Apoteosi di Nomor
"Da sempre la banda delle due maschere aveva venerato sia Nomor che Ecator, il loro rifugio, delle caverne nel folto di una foresta montana era sempre stato introvabile, la banda era composta da mutanti fomori e di recente da un gruppo di amazzoni rinnegate, guidate la una marchiata di nome Lithil.
Spesso i fedeli a uno o all'altro dio venivano alle mani, cosa che non era scoraggiata, c'era un arena scavata, colorata dai succhi degli sconfitti ai cui estremi opposti erano stati messi gli altari delle due divinità e tra i due un trono.
Ma non fu un fedele di Ecator a sfidare Sarin la salman serpente che tre mesi prima aveva colmato di veleno l' incauto Boris il lottatore, che l'aveva fatalmente sottovalutata.
La sfida venne lanciata da Lithil, che si era devota al dio del piacere, ma era stufa di poltrire in quello che invece di una banda era diventato un bordello di periferia.
Lithil nuda prese la sua spada, e con un pensiero estatico richiamò una nebbiolina purpurea che l'avvolse e si condensò, fino a formare l'armatura che il suo dolce dio le aveva donato.
Sarin prese la lancia forgiata secoli prima da un artigiano abilissimo, dopo tanto tempo ancora non perdeva il filo e aveva trapassato la sua prima vittima, suo padre come se le sue ossa fossero burro.
Le due avversarie combatterono bene, cercando di causarsi reciprocamente la massima

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

Misticismo: la capacità di controllo arcano dell'incantatore raddoppia

Messia dell' ordine: l' ultimo ad apparire è stato Lazarius dei Drachetingi, si narra ne appaia uno ogni mille anni.
E' come se il personaggio avesse tutte le virtù egomantiche al 4° livello, possiede rigenerazione ed è resistente a tutto tranne magico. Notare che non ha sensibilità a danni o effetti.
Non potrà più avere figli, e di fronte al caos una volta iniziato lo scontro non conosce tregua.

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

sofferenza possibile, strappandosi capelli, squarciandosi le carni, tirandosi colpi dalla scorrettezza più assoluta.
Ma mentre le due erano avvinghiate in una lotta serrata e Sarin era concentrata nell' infilare un dito artigliato nell' occhio dell'avversaria, questa estrasse un pugnale nascosto e le apri la pancia come quella di un pesce.
Mentre Sarin era intenta a tenersi le interiora, con una forza straordinaria Lithil la sollevò su se stessa e urlando la scaraventò sul su ginocchio, spezzandole la spina dorsale.
Sarin allora con il suo ultimo respiro disse "hai vinto"
Lithil impietosa rispose "quasi" e la decapitò, quindi baciò la testa decapitata come fosse una tenera amante, il corpo di Sarin si dissecò, una nebbiolina lasciò il corpo della salman e venne assorbita da Lithil, la cui pelle divenne chiara come quella della ceramica, i capelli e le iridi viola come l'ametista.
la prescelta di Nomor urlò "si saccheggiaaaaa!" e tutti i suoi seguaci urlarono in segno di approvazione"

LINEE GUIDA PER I RITUALI

Un rituale richiede sempre la presenza di un master

A differenza di tutto il resto del regolamento per i rituali vengono date solo delle linee guida, questo perché le possibilità connesse ai rituali sono enormi e un regolamento dettagliato attualmente non è fattibile.
I rituali sono la forma di magia più potente.
L' unica differenza tra i rituali di potere scarso-mediocre e i cerimoniali è il più lungo tempo di preparazione e la maggiore insicurezza del successo (ossia, dovete chiamare un master).
I rituali sfruttano l'energia magica dell' ambiente, in modo anche pesante, un abuso di rituali implica a un certo punto l' impossibilità di eseguirne per tutti gli incantatori presenti in zona (salvo i rituali prenotati con anticipo adeguato da PG e PNG).

Rituali improvvisati: Rituali improvvisati per manipolare in modo relativamente semplice le energie eteriche, consentono di emulare capacità magiche non possedute dal ritualista (ad esempio evocare una creatura senza evocatore), o potenziare una capacità magica posseduta dal ritualista o da un contributore.
Il costo in risorse (reagenti o stille come minimo) è sempre superiore all' uso della capacità emulata o potenziata (a discrezione del master).
Questi rituali possono essere usati anche per attivare/disattivare certi effetti rituali (es. come "chiave" per porte sigillate con la magia che richiedono uno specifico rito per l'apertura).
I rituali connessi alla pietra filosofale (vedi descrizione) possono essere improvvisati.
Rituali studiati: Rituali non replicabili studiati dal ritualista nel tempo di intermezzo tra gli eventi, lo studio dei rituali più potenti può richiedere il recupero di determinati materiali per la sperimentazione magica per sviluppato il rito. Compiuto il rito, se va a buon fine può essere salvato come privilegio o in una pegamena (se possibile) altrimenti non può essere replicato. Si può fare un rituale studiato a partita al massimo.
Rituali da pergamena: Occorre avere fisicamente la pergamena con la descrizione del rituale, anche nel caso si conosca il rituale a memoria.
Rituali da privilegio: Rituali a cui si ha accesso grazie all' appartenenza a casati/organizzazioni/compagnie/fazioni/ in nessun caso un nuovo rituale può essere "salvato" come privilegio di casato aggiuntivo, si tratta sempre di riti antichi.

LIMITI DEI RITUALI

- Nessun rituale può influenzare un area più ampia dell' ambientazione locale
- Nessun rituale può alterare minimamente l'ambientazione mondiale
- Nessun rituale può consentire l' interazione diretta e certa con una divinità
- Nessun rituale può rendere ingiocabile l'area di gioco
- la resurrezione vera, con ritorno dalla morte di un mortale dotato della sua anima integra può essere fatta solo da un taumaturgo di IV livello dotato di una pietra filosofale o che disponga di un sacrificio "estremamente significativo"come ad esempio se stesso o qualcun altro disposto a morire pur di riportare in vita il morto, oppure tre incantatori che rinunciano ai loro poteri magici. La resurrezione va fatta entro l'alba successiva alla morte del bersaglio. L'anima del bersaglio deve essere favorevole a tornare in vita e non deve essere morta di vecchiaia. I master in base alle circostanze possono pretendere che eventuali sacrifici non possano essere al primo evento o che abbiano almeno un avanzamento. Il bersaglio spesso ritorna con traumi e problemi mentali e un' eventuale seconda resurrezione fallisce sempre distruggendone l' anima.
- Nessun rituale può causare la morte istantanea a distanza di uno specifico bersaglio, c'è sempre una potenziale possibilità di salvarsi.
- Tutte le sfere magiche usate da incantatori di IV livello possono reincarnare l'anima di un mortale in un corpo artificiale affine alle loro creature arcane/costrutti/chimere mosso da energie magiche. L' anima così richiamata subisce vari danni per cui in caso di annientamento del nuovo corpo la stessa anima viene annientata (alcuni non-morti hanno capacità a se). la reincarnazione va fatta entro 24 ore dalla morte e richiedono l' uso di un rituale studiato precedentemente e riportato su pergamena o in ogni caso non improvvisato sul momento.
- Non è possibile influenzare lo scorrere del tempo, tantomeno fare viaggi nel tempo

Cerchio rituale: si può riferire sia a un disegno sul terreno che a un cerchio immaginario che includa tutti i partecipanti al rituale.

Gli effetti rituali non si sommano, l'aura più potente scaccia la più debole e a parità resta quella precedente, con un' eccezione: i rituali con effetti positivi ignorano quelli con effetti negativi e viceversa.

Tipi di rituali:
-Protezione: Proteggono da danni ed effetti negativi il personaggio, ma non sono cumulabili.
-Maledizione: Più difficili da lanciare di quelli di protezione o annullamento, sono rituali atti a influenzare negativamente il bersaglio per tempo prolungato
-Annullamento: Contrastano e annullano effetti rituali di potere pari o inferiore
-Emanazione: fanno si che un dato oggetto/persona/luogo emani un'aura per tempo più o meno prolungato
-Evocazione: convocare creature arcane in forma spiritica o concreta

-Creazione: creare oggetti magici o costrutti o chimere
-Benedizione: guarire o causare al bersaglio altri effetti positivi (recupero memoria, riscrescita arti amputati, dare talenti provvisori)

EFFETTI IN PROPORZIONE AL RITUALE

>>>>Cerimoniali/Rituali di scarso potere

-Emulare l' effetto di un incanto o un' abilità arcana
-Dare un effetto magico a varie persone per limitato tempo
-Creare effetti su porte o aree

>>>>Cerimoniali/Rituali mediocri

-Causare a qualcuno che è inerme dove viene fatto il rituale un effetto o un danno intenso. eccetto Vincoli estremamente invasivi o di lunga durata.
-Imporre un divieto con durata fino all'alba sucessiva a qualcuno dentro il cerchio rituale
-Proteggere con un aura non troppo forte una zona limitata a massimo 3 metri di raggio
- Proteggere delle pareti e delle entrate con un aura ignorabile da determinate persone (solitamente dotate di esploratore e lesto II)
-Imporre un divieto permanente a qualcuno che si trova nel cerchio rituale
-Creare un oggetto magico che darà meno di talento a chi lo controlla (ad esempio il talento sarà usabile solo in determinate circostanze o sarà più debole)
-Emulare un qualsiasi incanto o abilità della sfera
-Dare un talento o una capacità fino alla fine del combattimento successivo

>>>>Rituali buona fattura

-Potenziare una capacità magica di un componente del rituale per un singolo uso (ad esempio qualcuno con parlare coi morti potrà convocare qualcuno morto da tempo, qualcuno con infiammare potrà causare un fuoco devastante col prossimo colpo)

>>>>Rituali ottima fattura

-Consentono di evocare una creatura arcana maggiore
-Rituali capaci di influenzare l' intera zona di gioco/un feudo/una zona in modo ridotto e casuale(infestazioni di topi, morti che si alzano dai cimiteri e così via)

>>>>Rituali superba fattura

>>>>Rituali eccelsa fattura

-Conquistare un feudo con un esercito di creature arcane/costrutti (solo alchimanzia, animanzia e negromanzia possono arrivare a far si che le creature mantengano il territorio)

>>>>Rituali Leggendari (richiedono un capo ritualista con apoteosi dei rituali, 4° livello in almeno una sfera di magia e maestro)

-Creare una barriera che nessuno può passare
-Influenzare in modo palese ed evidente un' area di circa 30Km di raggio (pioggia di meteore, influenzare la mente delle persone in modo permanente e così via)
-Conquistare vari feudi con un esercito di creature arcane/costrutti, e mantenerne uno col loro presidio (alchimanzia, animanzia e negromanzia possono arrivare a far si che le creature mantengano tutti i feudi controllati)
-Creare un artefatto unico ed estremamente potente.

DIFFICOLTA' NEL FARE I RITUALI

-Scarsi: Riuscita sicura basta seguire delle semplicissime istruzioni
-Mediocri: Riuscita sicura ma richiederanno un minimo dispendio di energia (solitamente un volontà o qualche reagente)
-Buoni:
-Ottimi:
-Superbi:
-Eccelsi:
-Leggendari: In realtà composti da più rituali lanciati in momenti diversi, un solo errore causa un cataclisma sui lanciatori in primis, ma non solo.

Focus arcani
Idee per le azioni e i gesti
Similarità: come tu fai una data azione, così il rito farà un'azione similare
Contagio:Toccando un dato oggetto o persona durante il rituale lo rendi in grado di trasmettere il rituale
Genealogia: reciti un avo del bersaglio o tuo o un appartenente alla cultura tua o del bersaglio
Affinità cromatica: più sono coinvolti i colori delle sfere coinvolte meglio è
Rifrazione:
Conduzione: suggerisci al rituale la via da seguire per diffondersi
Legame: qualcosa si collega in modo complesso ma ordinato a qualcos' altro
Interazione: Maggiore è l' intreccio tra gesti e parole dei ritualisti
Conoscenza è potere: fare il tutto a memoria potenzia il rito
I simboli hanno significato intrinseco: Usate rune, disegni, linee o altro con significato palese
La complessità strutturale amplifica il potere: più un rituale è strutturalmente complesso meglio è

FATTORI DAL MINIMO ASSOLUTO AL MASSIMO

Caporitualista: Minimo occultismo-massimo 4 liv. più apoteosi ritualistica
Contibutori: minimo zero- massimo 30
Focus arcani: mimino zero - massimo tutti alla massima difficoltà
Costo lancio: minimo nulla - massimo illimitato comprendente una pietra filosofale
Condizioni di lancio: minimo ovunque- massimo nodo arcano