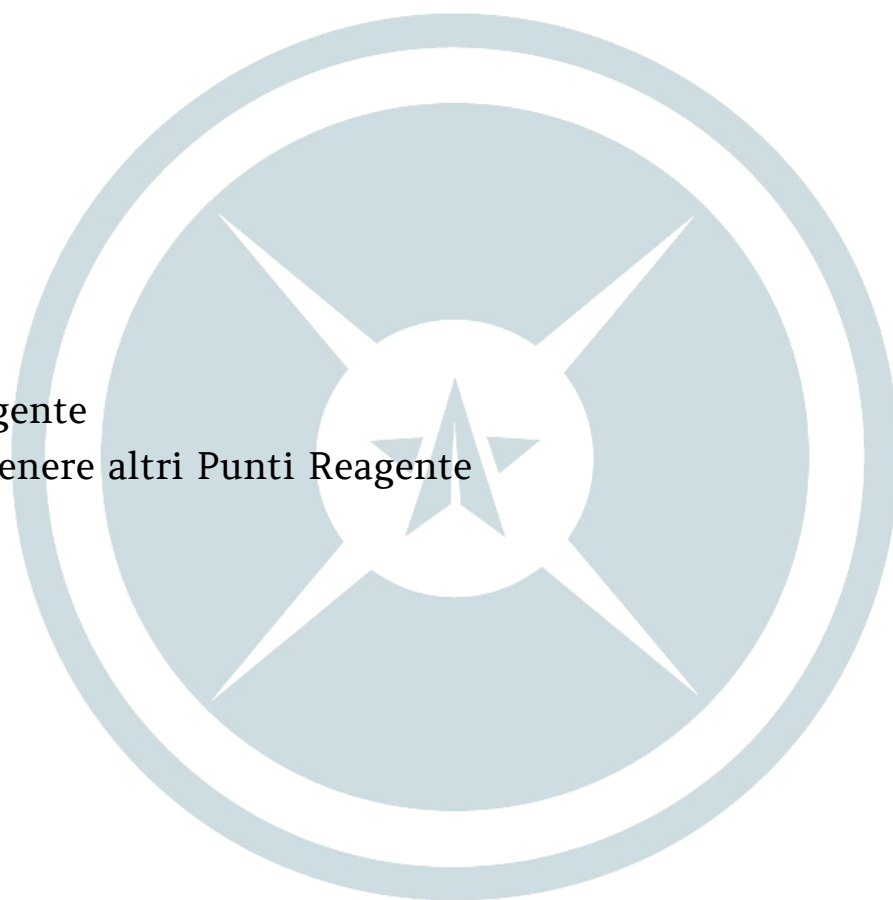


ARTI&MESTIERI

Cerusico	2
Fabbro	4
Alchimia	6
I Punti Reagente	6
Come ottenere altri Punti Reagente	6
Pozioni	7



CERUSICO

Per effettuare le cure si occorre di un tempo minimo di 5 minuti. A fine cura bisogna lasciare qualche segno del passaggio del cerusico, come una benda insanguinata, una ferita finta ricucita, strani liquidi sparsi sulla pelle o un arto steccato ecc. Sempre che sia affine alla ferita che si è andati a curare. A fine cura il cerusico darà anche una diagnosi di come si dovrà comportare il paziente nel tempo a venire, come l'inutilizzo della mano, zoppicante ecc.

Abilità	Costo	Prerequisito	Descrizione
Medico da campo	10		Dopo un'attenta analisi del soggetto, si può venire a conoscenza se è morto oppure sconfitto, dove e quali ferite affliggono il soggetto.
Diagnosi avvelenamento	15	Medico da campo	Permette di riconoscere dopo un'attenta analisi se il paziente è affetto da veleni.
Diagnosi malattia	15	Medico da campo	Permette di riconoscere dopo un'attenta analisi se il paziente è affetto da malattie.
Cerusico	30	Medico da campo	Dopo un'adeguata simulazione di lavoro si può curare completamente il bersaglio (leggere sopra)
Trattare malattie	30	Diagnosi malattia	Dopo un'adeguata simulazione permette di curare la malattia del paziente. È necessario simulare un trattamento, somministrare un medicinale o far assumere un decotto, la cura è a discrezione del giocatore. Il paziente deve poi simulare i postumi della malattia per tutta la giornata di gioco salvo casi stabiliti dal

			regista (anch'essi saranno a discrezione del giocatore).
Somministrare emetico	15	Diagnosi avvelenamento	Si è in grado di somministrare correttamente l'emetico ad un soggetto avvelenato. Questa sostanza fa "vomitare" il bersaglio curandolo dal veleno. L'emetico non è in grado di curare il Perennis Somnum .
Reddito Emetico 2	15	Reddito Emetico 1, Medico da campo	Si riceve una dose di emetico per evento
Medico esperto	30	Cerusico	Se il cerusico riesce a operare le sue arti in una infermeria organizzata, riesce a effettuare le cure nella metà del tempo richiesto
Medico da battaglia	35	Medico esperto	È possibile per il medico curare una propria ferita se aiutato da almeno un'altra persona. Può uscire dallo stato di sconfitto usando questa abilità. Ovviamente la medicazione risulta meno efficace e il medico dovrà simulare al meglio gli strascichi dell'operazione improvvisata.

FABBRO

Per effettuare una forgia occorre un tempo di almeno 1 minuto. È necessario disporre di un martello e una incudine o avere un luogo in location dove simulare una fucina, per esempio un forno a legna. Se la situazione lo permette è consigliato accendere una che un fuoco.

Abilità	Costo	Prerequisito	Descrizione
Conoscenza della forgia	10		Permette di maneggiare le componenti fabbro e dargli un'adeguata valutazione, cioè 3 mr ogni componente. Con questa abilità si riceve una componente fabbro ogni giornata di live
Riciclatore	10	Conoscenza della forgia	Permette di riciclare oggetti non magici di valore per ricevere componenti fabbro aggiuntive. Per fare ciò bisognerà consegnare gli oggetti in segreteria a inizio evento. Ogni 5mr di valore sarà consegnata una componente fabbro.
Riparatore di scudi	15	Conoscenza della forgia	Dopo 3 minuto di lavoro e un'adeguata rappresentazione il fabbro può riparare gli scudi distrutti.
Fabbro 1-2-3	10-1 5-20	Conoscenza della forgia	Per ogni step posseduto dell'abilità si ha accesso a 1 forgia a propria scelta delle 3 sotto elencate
Forgia: Armature	15	Fabbro (leggi	Armatura massiccia:

	10	la descrizione)	aggiunge 1 classe di riduzione al prossimo colpo che infligge 2 danni. (Costo: 2 C.F.) Armatura impenetrabile: immunità al primo colpo perforante subito. (Costo: 1 C.F.)
Forgia: Armi	20 30	Fabbro (leggi la descrizione)	Placcatura d'argento: Per il prossimo combattimento un'arma corta o ad una mano fa danno argenteo. Il fabbro deve legare all'arma la fascia grigia. (Costo: 4 C.F.) Punta perforante: Per il prossimo combattimento un'arma da taglio fa danno perforante. (Costo: 6 C.F.)
Forgia: Scudi	15 10	Fabbro (leggi la descrizione)	Scudo Pesante: immunità al primo colpo distruttivo ricevuto. (Costo: 2 C.F.) Scudo resistente: immunità al primo colpo perforante ricevuto. (Costo: 1 C.F.)
Reddito componenti fabbro 2	20	Reddito componenti fabbro 1, Fabbro 1	Il fabbro è talmente abile nel procurarsi metalli che con questa abilità si ricevono 2 componenti fabbro ogni giornata di live.

ALCHIMIA

Per fare le pozioni basterà mescolare uno o più ingredienti qualsiasi e aggiungere un sapore. Puoi creare una pozione solo se ne conosci la ricetta e se hai abbastanza punti reagente spendibili (vedi sotto).

La creazione delle pozioni deve essere scenica, e lunga almeno una ventina di minuti. Mentre la pozione riposa/cuoce/ecc. devi andare in regia a farti dare del "Sapore" da aggiungere, ovvero i gusti che delineano un effetto.

La pozione creata ha una durata base di **1 live**, aumentabile con l'abilità corrispondente.

I Punti Reagente

Dal momento che diventi alchimista, tramite l'acquisto dell'abilità Alchimia: Elisir o Alchimia: Veleni, disponi di un reddito reagenti (vedi tabella "Pozioni"). Quel valore è una moneta spendibile per la creazione di pozioni: ogni pozione ha un prezzo, e per farla devi scalare da tuoi Punti Reagente quelli della pozione. A prescindere dal tuo reddito avrai a disposizione 2 punti reagente base per creare pozioni.

Come ottenere altri Punti Reagente

- Porta la rappresentazione dei reagenti da casa. (esempio: sale, pepe tritato, petali, foglie secche...)
- Trova i reagenti segnati in location e portali in regia, ognuno di loro varrà qualche punto che potrai utilizzare.

Nome	Costo (PAB)	Reddito o reagenti	Prerequisiti	Effetto
Conoscenza Alchimia	10	-	-	Permette al giocatore di riconoscere, toccare e trattare i reagenti alchemici
Alchimia: Elisir	20	+3	Conoscenza Alchimia	Conferisce l'accesso alle ricette degli Elisir ma non permette di distillarli senza aver appreso la relativa abilità, nonché al riconoscimento in gioco di elisir particolari, tramite studio di essi

Alchimia: Veleni	20	+3	Conoscenza Alchimia	Conferisce l'accesso alle ricette dei veleni ma non permette di distillarli senza aver appreso la relativa abilità, nonché al riconoscimento in gioco di veleni particolari
Prolunga re filtri	15	-	Conoscenza Alchimia, Ricetta della pozione de prolungare	Permette di ritardare la data di scadenza di una pozione qualsiasi di un Live
Creare antidoti	25	-	Conoscenza Alchimia, Ricetta del Veleno da curare	Permette di creare un antidoto ad un qualsiasi veleno, annullandone l'effetto. Tranne che per il perennis Somnum
Reddito reagenti 1	20	+4	Conoscenza alchimia	Permette al giocatore di ottenere più reagenti tra un evento e l'altro
Reddito reagenti 2	20	+4	Reddito reagenti 1	Permette al giocatore di ottenere più reagenti tra un evento e l'altro

Pozioni

Nome	Tipo	Sapore	Costo (PAB)	Costo (Reagenti)	Durata effetto	Effetto
Tonico	Elisir	Menta	20	2	Istantaneo	Cura tutti i danni ricevuti, rigenerando i PL al massimo
Profumo dell'Amante	Elisir /Veleno	Amarena	25	3	10 minuti	Incanta il soggetto, che si innamora della prima persona che vede dopo aver bevuto

						la pozione
Tonico inverso	Vele no	Sale	20	2	10 minuti	Indebolisce il corpo, rendendo chi la beve fiacco.
Sangue del Guerrier o	Vele no	Peperonci no	25	3	10 minuti	Una furia inarrestabile ti colpisce, diventando rabbioso e ostile verso chiunque, nemico o amico che sia

