

Mercato & Mercato Nero

Il commercio e lo scambio di beni e risorse sono la linfa che mantiene vivi i regni e le nazioni di qualsiasi ambientazione che si rispetti. Pur non potendo (o volendo) focalizzare gran parte del gioco in questo (dopotutto è un gioco di ruolo dal vivo e non un gioco strategico o commerciale), si è voluto introdurre anche questo aspetto cercando di renderlo accessibile e divertente (ma non determinante) a chiunque voglia entrarci.

Questo aspetto è, quindi, rappresentato dai *Mercati* e dal *Mercato Nero* . In questi luoghi i mercanti (ma anche tutti gli altri personaggi) hanno accesso a specifici beni e servizi acquistabili durante tutto l'anno.

Culmine di questo flusso di scambi è il live di inizio anno solitamente associato alla Plenaria: un live incentrato sulla vita politica nella penisola elaviana e in Elemiri, durante il quale avviene l'Asta delle Meraviglie nella quale ogni personaggio può acquistare (o vendere) diversi tipi di beni.

Mercato

Il **Mercato** è il luogo dove avvengono le contrattazioni ufficiali in ogni territorio della penisola elaviana e non. Ogni Nazione ha il suo **Mercato** con una lista unica di oggetti, materiali, servizi e reagenti diversa da quella degli altri regni.

Seppur la maggior parte delle varie liste viene decisa dal Gruppo Ambientazione a seconda delle condizioni geografiche e politiche e delle risorse presenti in ogni territorio, una parte di ogni lista viene decisa direttamente dal giocato dei Personaggi durante i Live stipulando accordi e trattati commerciali con i rappresentanti degli altri regni (che essi siano personaggi giocanti o non giocanti).

Ogni trattato commerciale stipulato dura, se non diversamente detto in rari casi, fino all'Asta delle Meraviglie successiva e aggiunge e/o toglie beni dal proprio Mercato Territoriale.

Per accedere al **Mercato**, un personaggio ha bisogno dell'abilità omonima: *Mercato*. Grazie a questa abilità il personaggio ha a disposizione una contrattazione ogni infraevento. Questo significa che senza spendere PI può comprare uno o più beni (pagando ovviamente la cifra presente nella lista) dal mercato o venderne uno o più (un Artigiano può vendere un proprio oggetto creato).

N.B. Ogni giocatore vedrà il proprio Mercato Territoriale (se ne ha l'Abilità) attraverso il sito. Finché il sito non sarà pronto, la lista dei beni verrà scritta in ogni forum di regno in un topic apposito.

Mercato Nero

Il **Mercato Nero** è il luogo dove avvengono gli scambi e le contrattazioni non ufficiali e, spesso, illegali. Per semplicità di gioco, esiste un solo **Mercato Nero** unico per tutta l'ambientazione.

La lista degli oggetti presenti è interamente demandata al Gruppo Ambientazione e contiene tutti quei beni che spesso e volentieri non possono essere trovati sui **Mercati** ufficiali.

Schiavi, veleni, droghe si trovano normalmente in questo luogo ma è possibile trovare anche beni più legali seppur rari, magari presenti in pochi **Mercati** ufficiali e, quindi, difficilmente accessibile ad un gran numero di personaggi.

Per accedere al **Mercato Nero**, un personaggio ha bisogno dell'abilità omonima: *Mercato Nero* (accessibile solo nella Specializzazione ~~Furfante~~ **Via del Truffatore**). Grazie a questa abilità il personaggio ha a disposizione una contrattazione ogni infraevento. Questo significa che senza spendere PI può comprare uno o più beni (pagando ovviamente la cifra presente nella lista) dal mercato nero o venderne uno o più (un Artigiano può vendere un proprio oggetto creato).

Il **Mercato Nero**, infine, è un luogo dove circolano anche molte informazioni "preziose". Se si è in possesso delle Abilità di *Mercato Nero* e *Informatore* (di qualsiasi rank), è possibile usare l'azione **Contrabbando** per ottenere un

Regolamento 4.1 2021 - Artigianato e Mercato

bonus (scelto insindacabilmente dal Gruppo Ambientazione) alle informazioni ricevute (in cambio, molto probabilmente, di un pagamento in monete sonanti)

N.B. Ogni giocatore vedrà il proprio Mercato Nero (se ne ha l'Abilità) attraverso il sito. Finché il sito non sarà pronto, la lista dei beni verrà scritta in un forum apposito ai quali i personaggi con l'Abilità *Mercato Nero* avranno accesso.

CREAZIONE – ARTIGIANO

Artigianato Base [Passiva] - 6 PAB

Requisito: Riconoscere Valore 1

Il personaggio può creare o riparare 1 oggetto di valore ogni infra-evento. Può, inoltre, creare o riparare oggetti aggiuntivi ogni infra-evento spendendo 1 PI per ognuno di loro.

Tipo	Spesa Addizionale	Descrizione
Creazione Oggetto di Valore	Soldi pari al valore dell'oggetto in rame (minimo 5 monete di rame)	Si crea un oggetto di valore pari alla spesa sostenuta più 15 monete di rame.
Riparazione Oggetto di Valore	Soldi pari al valore dell'oggetto in Rame / 2	Si ripara un oggetto di valore riportandolo al suo valore originario.

Artigianato Esperto [Passiva] - 10 PAB

Requisito: Artigianato Materiali Speciali e Artigianato Strumenti

L'artigiano migliora le sue capacità ed è ora in grado di creare o riparare 2 oggetti ogni infra-evento e/o ogni PI speso. Inoltre, la sua versatilità fa sì che possa utilizzare eventuali ricette trovate in gioco per creare eventuali Oggetti Speciali.

Artigianato Materiali Speciali [Passiva] - 8 PAB

Requisito: Artigianato Base

L'artigiano può creare oggetti e armi placcate in materiali speciali che permettono di infliggere danni differenti (Es. Spade che infliggono BURN.). Il filo e/o la resistenza di tali armi durano un anno. Per poter creare tali oggetti è necessario possedere o comprare il materiale speciale che produce l'effetto voluto.

Artigianato Strumenti [Passiva] - 8 PAB

Requisito: Artigianato Base

L'artigiano, oltre a oggetti di valore, può attingere anche alla lista sottostante per decidere cosa creare.

Tipo	Spesa Addizionale	Descrizione
Creazione Strumenti da Cerusico Perfetti	15 monete rame	Si crea degli <u>Strumenti da Cerusico Perfetti</u> che riducono il tempo della abilità Cerusico, Cerusico Esperto e Antitossina di 30 secondi (minimo 30 secondi). Durata 1 anno.
Creazione Strumenti da Torturatore Perfetti	15 monete rame	Si crea degli <u>Strumenti da Torturatore Perfetti</u> che incrementano l'efficacia delle abilità Toccare i Nervi, Logorare i Nervi e Recidere i Nervi aumentando il Rank delle chiamate di Effetto che provocano a 2. Durata 1 anno
Creazione Strumenti da Fabbro Perfetti	15 monete rame	Si crea degli <u>Strumenti da Fabbro Perfetti</u> che riducono il tempo della abilità da Fabbro (qualsiasi che richiedono di utilizzare la meccanica del Fabbro Base) di 30 secondi (minimo 30 secondi). Durata 1 anno.
Creazione Strumenti da Scasso Perfetti	15 monete rame	Si crea degli <u>Strumenti da Scasso Perfetti</u> che riducono il tempo della abilità Scassinare e Disattivare Congegni di 30 secondi (minimo 30 secondi). Durata 1 anno.
Creazione Strumenti da Alchimista Perfetto	15 monete rame	Si crea degli <u>Strumenti da Alchimista Perfetti</u> che riducono il tempo della abilità di creazione Pozioni / Unguenti / Bombe di 30 secondi (minimo 30 secondi). Durata 1 anno.
Creazione Manette Perfette	15 monete rame	Si crea delle <u>Manette Perfette</u> che aumentano di 1 il Livello Maestria del Nodo applicato quando si lega una persona (es: se il personaggio usa Maestro del Nodo 3, invece dichiara Maestro del Nodo 4. In questo caso, il bersaglio potrà liberarsi solo con un cerchio di DESTREZZA superiore a 5).

Falsificare 1 [Passiva] - 6 PAB

Requisito: Riconoscere Falsi 1

Il Giocatore può creare 1 oggetto di valore falso che è riconoscibile utilizzando Riconoscere Falsi 1 ogni infra-evento. È anche possibile richiedere la creazione di un Documento Falso, sempre riconoscibile usando Riconoscere Falsi 1.

Mercato [Conoscenza] - 4 PAB

Requisito: Riconoscere Valore 1

Fornisce l'accesso al Mercato relativo al regno a cui ci si è associati. Tramite questo è possibile effettuare 1 operazione di compravendita ogni infra-evento. Come viene gestito il Mercato e cosa è possibile comprare verrà definito nell'Appendice D - Mercato&Mercato Nero.

Riconoscere Falsi 1 [Conoscenza] - 4 PAB

Requisito: Riconoscere Valore 1

Al Giocatore viene consegnato un apposito foglio Riconoscere Falsi BASE recante diversi Codici Falso. Confrontando gli appositi Codici con quelli riportati su un Cartellino Oggetto o Documento, è possibile capire se l'Oggetto / Documento è stato contraffatto.

Riconoscere Valore 1 [Conoscenza] - 4 PAB

Al Giocatore viene consegnato un apposito foglio Riconoscere Valore BASE recante diversi Codici Valore. Confrontando gli appositi Codici con quelli riportati su un Cartellino Oggetto o Documento, è possibile stimare il valore di un Oggetto analizzato.

Riconoscere Valore 2 [Conoscenza] - 6 PAB

Requisito: Riconoscere Valore 1

Al Giocatore viene consegnato un apposito foglio Riconoscere Valore AVANZATO recante diversi Codici Valore. Confrontando gli appositi Codici con quelli riportati su un Cartellino Oggetto o Documento, è possibile stimare il valore di un Oggetto analizzato.