



Il Paese
dei Balocchi

Guida al
Crafting

Cartomante Stige

Sine Requie

Guida al Crafting

Introduzione:

Questo è un compendio per il Paese dei Balocchi utilizzato per permettere ai burattini di aggiornare il proprio equipaggiamento. Il crafting aggiunge nuove spinte per missioni a volte totalmente slegate dallo scopo primario per poter poi affrontare meglio i pericoli esterni...e anche per trovare ricchi modi per far morire i giocatori ovviamente... Potete usarla così com'è oppure adattarla al vostro stile, come preferite. Le regole sono relativamente poche ma necessiterete non soltanto degli arcani maggiori (come solito) ma anche degli arcani minori usati in Sine Requie togliendo però Cavaliere, Regina e il Re. Solo il Fante rimane oltre alle dieci carte numerate. Alcuni oggetti che troverete avanti nella guida sono stati tutti creati e pensati appositamente per i personaggi dell'avventura, tutto lo stile è basato sul genere STEAMPUNK...quindi raccogli quell'ingranaggio, butta carbone nella vecchia Betty e via che si parte (Capitano Baffo Buffo).

Tipologie di Oggetti:

Come da manuale sappiamo che:

*- **Oggetti in possesso dei burattini** nel mondo di mezzanotte appaiono con loro nel Paese dei Balocchi donandogli a volte dei tratti descrittivi utilizzabili. Se persi, rubati o distrutti ricompariranno ugualmente all'alba successiva.*

*- **Oggetti dal mondo di mezzanotte** possono essere portati nel Paese dei Balocchi ma non viceversa.*

*- **Oggetti creati dall'inconscio** dei burattini nel Paese. Appartengono alla Veralanda per cui sono creati, quindi se vengono portati via dal loro luogo di appartenenza spariranno per sempre alla mezzanotte fino a quando non verranno ricreati inconsciamente ancora.*

*- **Veri Oggetti** sono delle creazioni artigianali o artistiche di un burattino nel Paese dei Balocchi. Sono fatti con estrema attenzione e cura da acquisire una loro realtà tale da permettere di venire donati o venduti ad altri burattini senza che scompaiano all'alba successiva. Trattengono inoltre una piccola parte dell'essenza del cuore del burattino creatore e della Veralanda in cui egli ha maggiormente vissuto, donandogli così anche poteri di Bussola Maestra per aprire Vie Maestre per quella Veralanda.*

Proprio da qui divideremo la creazione di oggetti (Crafting) reali e utilizzabili aggiuntivi a quelli di partenza dei nostri amici burattini. Un aspetto che non verrà approfondito è quello di prelevare pezzi utilizzabili od oggetti interi dal Mondo di mezzanotte per vederli apparire all'alba nel Paese. Questo in quanto i nostri burattini vedono il Mondo di mezzanotte come un sogno o un incubo da cui svegliarsi il prima possibile. Nel caso in cui i vostri siano diversi tenete conto della grandezza, volume e peso degli oggetti in relazione al tipo e alla grandezza del vostro burattino animato per vedere se potrebbe trafugarli senza rischi, a discrezione del cartomante.

Creare Oggetti:

Vanno usati sia gli Arcani Maggiori che quelli Minori, togliendo dal mazzo Cavallo, Re e Regina. Il Fante tenetelo nel mazzo.

Tarocchi (o Arcani maggiori): Estrazione della Ricetta, Estrazione nelle Nullaterre e Creazione finale.

Arcani minori (da 1 a 10, fante): N Svantaggi Ricetta, Raccolta materiali.

1) **Ricetta:** Quando troverete un oggetto che vi potrebbe interessare, piacere o stuzzicare il vostro *quinto senso e mezzo* potrete decidere di utilizzarlo per la creazione di un nuovo vero oggetto. Lo indicherete al Cartomante, spiegando con più dettagli possibili come vorreste farlo e quali potrebbero essere i suoi usi. Da qui inizierà la fase Estrazione della Ricetta .

2) **Materiali:** Si ottengono girovagando per le incredibili variegata Verelande o Nullaterre. Ci sono sempre dei pazzi disposti a farlo per voi e barattarli oppure armatevi di coraggio, zaino con delle coperte scaccia buio e infilatevi in quella grotta come se giocaste a nascondino. Anche le Nullaterre ne hanno, ma avete il coraggio?

3) **Abilità:** Serve qualcuno capace e non che butti via tempo guardando dei disegni al contrario. Serviranno burattini capaci e con determinati tratti descrittivi per sapere come creare le ricette e come costruire gli oggetti. Vedremo dopo una tabella.

I Materiali tenete conto che alcuni saranno sempre in quella verelanda all'alba successiva se non li avete raccolti oppure dovrete aspettare che ritornino. Altri invece potreste inciamparvi mentre camminate per laghetto verde o sulle colline di fiorecolle...chi lo sa.

Materiali nelle Verelande:

Sono barattabili o comprabili da altri Daesani come voi oppure come ricompensa per aiutare qualche buon cittadino nei suoi giochi preferiti o consegnando al borgomastro il suo cappotto rubato. Se invece avete visto delle belle colline ricche di alberi e volete andare a tagliarli...bene andiamo e:

1) Estraiete una carta (arcano minore).

2) Valore della carta diviso 2 (approssimato per difetto) vi indicherà quanti riuscirete ad estrarne da questa quercia gobba. Il Fante indicherà che non siete abbastanza abili o forti (fumble), mentre l'asso raddoppierà il valore della carta che estrarrete successivamente.

3) Ricordate di usarli entro la Mezzanotte oppure spariranno per sempre dalle vostre tasche. Se siete sicuri di non fare in tempo ad usarli, lasciateli lì e ritenterete alla prossima Alba...se ve ne ricorderete.

Materiali nelle Nullaterra:

Tutti sanno che sono molto pericolose e inospitali. Però in alcune potreste trovare proprio quello che cercate e non trovate in nessuna Veralanda. Sappiamo che perdersi nelle Nullaterra è molto facile e si rischia di incontrare il Signore della Nullaterra oppure di impazzire per la Disperazione di non trovare più la via di casa. Con gli Arcani Maggiori estraete come da manuale e avrete Successo semplice o completo; Insuccesso semplice o completo. Per ogni giorno che rimarrete nella Nullaterra il vostro punteggio Disperazione aumenterà di 1 o più in base a dove siete finiti (come da manuale).

Successo semplice: 1 Vantaggio per uscire dalla Nullaterra il giorno seguente (come da manuale) e possibilità di estrarre un Arcano minore per estrarre i materiali secondo il solito conto (Arcano minore diviso 2, approssimato per difetto, N Materiali estratti)

Successo completo: Trovate la Via Maestra per uscire dalla Nullaterra oppure potrete decidere di rimanervi (aumentando la vostra disperazione secondo le regole del manuale) ma avrete diritto ad estrarre DUE arcani minori per la raccolta dei materiali sempre secondo il conto poco sopra

descritto. **Insuccesso semplice:** 1 Svantaggio per uscire dalla Nullaterra il giorno seguente (come da manuale) potrete estrarre il materiale usando un arcano minore ma perderete tanti materiali quanto è il punteggio di disperazione che la Nullaterra vi darà. **Insuccesso completo:** come da manuale ma se il Signore della Nullaterra vi sconfiggerà perderete tutto quello che avete raccolto.

Tempo del Crafting:

Per poter creare un oggetto servirà più o meno tempo in base alla ricetta che il vostro Cartomante stilerà sulla base da voi descritta (o se già è esistente). Le ore per poter creare l'oggetto daranno un certo numero di Vantaggi o Svantaggi da applicare secondo la seguente regola:

N di Vantaggi o Svantaggi : (Ore rimaste alla prossima mezzanotte) - 10

Se il risultato è positivo saranno (X) Vantaggi altrimenti saranno (X) Svantaggi

Queste ore devono essere gestite dal cartomante e questi svantaggi o vantaggi andranno aggiunti alla fine sommandoli o sottrandoli al conto finale insieme ai materiali e alle abilità.

Tabella per Ricette:

Tratti descrittivi che assegnano Vantaggi

Armi corpo a corpo	Armi a distanza	Armature /Scudi /Elmi	Pozioni & Veleni	Oggetti magici
Abile fai-da-te	Abile fai-da-te	Abile fai-da-te	Medico	Bacchetta magica
Ho un bastone	Ho un fucile	Corazzato	Guaritore/Santone	Sfera di cristallo
Ho un'ascia	Ho una pistola	Scudo	Velenoso	Ho un bastone
Soldato	Arciere	Elmo	Calderone	Guaritore/Santone
Spadaccino	Soldato	Soldato	-	-

Numero di Svantaggi per la ricetta si calcola con gli Arcani minori e verrà poi tolto dai Vantaggi dati dalla tabella dei tratti descrittivi soprastante:

Estrarre UN arcano minore (da 1 a 10 e fante, togliete le altre figure)

Asso ripescate e toglierete 1 Svantaggio in seguito.

Fante fumble, è troppo difficile e non sapete come poter costruire qualcosa del genere. Datevi un punto disperazione per il misero fallimento

Da 2 a 10: dividete il valore per due (approssimandolo per eccesso) vi darà il numero di Svantaggi da applicare alla creazione della vostra ricetta .

Risultati ottenuti per la ricetta:

Vantaggi – Svantaggi =	0 (neutro)	X (positivo) Vantaggi	X (negativo) Svantaggi
Pescata	1 Tarocco neutro	(X) Tarocchi con vantaggio, sceglierne 1	(X) Tarocchi con svantaggio, il peggiore
Ricetta qualità oggi.	Normale	Buona fattura	Non fattibile
Bonus massimi oggi.	2	3	-
Disperazione	+1 se non fattibile	+1 se non fattibile	+1 a +3 a discrezione

Tabella Crafting:

Ricetta 1 Vantaggio

Materiali 1 Vantaggio se completi ; -1 Svantaggio per ogni tipo di materiale mancante (se servono 3 tipi di materiali e 5 pezzi di ognuno ma avete 5pz di uno e 4 pz degli altri due vi mancano 2 tipi di materiali 2 Svantaggi)

Tratti descrittivi: vantaggi secondo la Tabella

Ore di craft: Vantaggi o Svantaggi secondo il calcolo (Ore rimaste -10) **Costruttore:** Se chi lo costruisce è abile nel fai-da-te avrà un Vantaggio aggiunto per il tentativo di costruzione. Potete farlo fare a lui ma l'oggetto sarà suo e deciderà poi lui se cedervelo, vendervelo o tenerlo.

Riepilogo:

Ora faremo un piccolo esempio per far capire il funzionamento che inizialmente potrebbe sembrare macchinoso specie in un gioco molto descrittivo come Sine Requie. A seguire troverete la descrizione del trasporto dei materiali per i Burattini, perchè non siamo tutti uguali e alcuni tratti descrittivi possono aiutarci mentre altri possono farci fallire o rallentare di molto. Proseguiamo intanto con un esempio di crafting.

Il gruppo di burattini è composto da 4 avventurieri ognuno con i suoi tratti descrittivi. Girovagando trovano e sconfiggono un malvagio drago tutto nero. Il prode cavaliere decide che le scaglie del Drago sarebbero ottime per farne un bellissimo scudo nuovo. Quindi vuole fare uno bellissimo scudo a torre grande, robusto e impenetrabile usando le scaglie del Drago che giace morto ai loro piedi. 1) Estrazione arcano minore per la Ricetta: pesca un 6 (ahi ahi). Quindi $6/2$ da 3; quindi avrà 3 Svantaggi per capire come costruirlo. 2) Tabella Vantaggi: si controlla la colonna armature, scudi ed elmi. Il prode guerriero ha uno scudo ed è anche corazzato. Inoltre uno degli altri tre burattini è abile nel fai-da-te. Quindi sono 2 Vantaggi per lui 1 Vantaggio dato dal compagno. Totale 3! Se il nostro compagno si rifiutasse di aiutarci avremmo solo 2 Vantaggi e un litigio in vista! 3) Svantaggi - Vantaggi 3 - 3 = 0. Quindi secondo la seconda tabella avremo una sola pescata di un Arcano Maggiore (Tarocco) con valore Neutro. Nel caso in cui il Tarocco sia favorevole potremo creare un oggetto con massimo 2 punti bonus (ovvero 2 Vantaggi descrittivi a scelta del giocatore col cartomante). 4) Estruendo siamo in grado di costruire questo nuovo splendido scudo di drago nero. La ricetta richiede 10 scaglie per questo scudo. Quindi serve l'estrazione (il trasporto no perchè siete già lì e non vi servono altri materiali). Estruete un arcano minore e ottenete 8 che diviso 2 fa 4; mancano ancora scaglie ma i vostri compagni iniziano a darvi una mano ed ognuno estrae un arcano minore. sommando tutti i valori avete ben 12 scaglie. Ora potete procedere. 5) Ore di costruzione: mancano appena 6 ore alla mezzanotte, c'è poco tempo. Secondo il calcolo si ottiene $6h - 10 - 4$; ovvero 4 Svantaggi (perchè negativo). Secondo i valori di craft si ha 1 Vantaggio per la ricetta 1 per avere tutti i materiali (se ne avessimo raccolti meno avremmo avuto uno svantaggio) 3 per i tratti descrittivi di (scudo, Corazzato e fai-da-te) per un totale di 5 che sottraendoli ai 4 svantaggi per il tempo ci dà un valore di UNO. Quindi estrarremo 1 Tarocco con un Vantaggio e incrociate le dita!

TRASPORTO

La quantità di materie prime che vi serviranno la troverete, come detto, nei posti più strani e impensabili. Potranno essere foreste bellissime e soleggiate come delle pericolose e buie miniere sorvegliate dagli Orchetti Gnam Gnam. Potrete estrarne quante ne vorrete, anche se forse disboscare una foresta vi riuscirà difficile e anche molto inutile visto che poi dovrete portare il necessario altrove. Perché se per un determinato oggetto vi servissero sia dei metalli che del legno ed entrambi non fossero presenti nello stesso luogo come fareste? Dovreste o caricarvi il legno sulle spalle e poi viaggiare fino a quando troverete dei metalli oppure chiedere aiuto a qualcuno per andare in più posti in contemporanea e poi tornare tutti al vostro tavolo e riordinare il tutto prima di procedere. Però la legna pesa, le corde od oggetti piccoli saranno più facilmente trasportabili, ma oggetti grandi o pesanti è tutt'altra storia. Per le varie tipologie sarà il cartomante a decidere di volta in volta come meglio crede, qui a seguire però troverete una tabella di aiuto per vedere come abbiamo ovviato al fatto del trasporto. Ci sono alcuni oggetti di esempio utilizzati nelle nostre ricette. I burattini hanno tratti descrittivi fisici che influenzano la possibilità di muoversi agilmente o più goffamente. Questi tratti sono stati legati alla possibilità di cosa e quanto poter portare con sé nei propri viaggi.

DP pezzi pesanti (metalli, legna etc); DM (pezzi medi corde, viti, ingranaggi etc);
DL pezzi leggeri (come vetri, foglie etc); CO composti organici; LQ liquidi
(soluzioni, acqua) in litri.

Anziano: DP 1; DM 2; DL 1-10; CO 1-30; LQ 1L

Deboluccio: DP 2; DM 4; DL 1-15; CO 1-40; LQ 2L

Piccolo: DP 2; DM 4; DL 1-15; CO 1-40; LQ 2L

Deforme: DP 0-2 (dipende dalla deformità); DM 0-2; DL 0-10; CO 0-30; LQ 0-1L

Forma inconsueta di X: vedi deforme.

Normale (nessun tratto fisico): DP 6; DM 6 (pezzi o metri in base al tipo di oggetto);
DL 0-10; CO 1-40; LQ 4L

Forte: DP 10; DM 9 (pz o mt); DL 1-33; CO 1-50; LQ 5L

Gigantesco: DP 13; DM 11 (pz o mt); DL 1-40; CO 1-55; LQ 7L

Animali (compagno animale compreso), carretti, mezzi di trasporto a disposizione aiuteranno un trasporto in modo efficace sia come quantitativo che come velocità ma sarà il vostro cartomante a decidere il da farsi.

Zaini e borse possono aiutare i nostri burattini aumentando di 1PT ogni tipologia.

Alcuni esempi di oggetti presi dal nostro gruppo di Burattini Steampunk alle prese con il Paese dei Balocchi.

ARMERIA DEL CID

ARRAMPAR



ARMERIA DEL CID

EL PRECISO



ARMERIA DEL CID

EL PODEROSO



ARMERIA DEL CID

DRAGADURA



Apatien



Herr Doktor Lab



Questo Brucia



Herr Doktor Lab