

7 app II Guida all'Uso



Sommario

Cos'è 7app?	4
Le funzioni di 7app	5
7YOU	6
Le missive	7
Sottosezione Personaggio	8
Sottosezione Samaria	9
Dettagli su Acquisto Abilità	11
Dettagli su Il tuo magazzino	11
Dettagli su Le tue Navi	12
Le Missioni Navali	14
Dettagli su Amministra	15
Dettagli su Il tuo Giardino	17
Stato di Salute Alterato	18
7GEARS	19
Breve excursus sui cartellini e i codici oggetto	19
Funzioni di 7GEARS	20
Identifica un oggetto	20
Fai Manutenzione	21
Crea un Unguento	21
Crea una Pozione	21
Crea del Reagente Alcool	22
Crea un Distillato	22
Crea i tuoi Alcolici	22
Lavora Materie Prime	22
Crea delle Armi	23
Crea un componente	24
Crea un Oggetto	24
Crea un'Armatura (comprende scudi)	24
Intaglia una Gemma	25
Crea un gioiello	25
Incastona una Gemma	25
Crea uno Strumento	26
Crea una Trappola	26
Incanta un Oggetto	26
Autenticare Documenti	27
Riconoscere Documenti	27
Falsificare Documenti	27

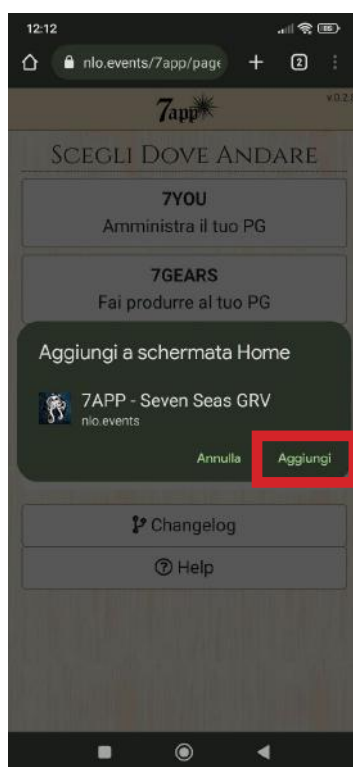
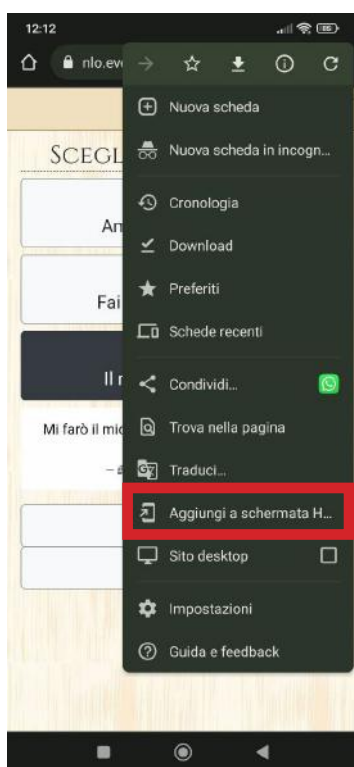
Cos'è 7app?

7app è un sito web che può essere trattato sostanzialmente come un'app e permette di gestire alcune delle meccaniche del GrV Seven Seas. Il suo indirizzo web è **nlo.events** e la funzionalità è garantita solo aprendolo con il browser **Chrome**.

Per potervi accedere è necessario chiedere allo staff di creare il proprio PG tramite mail; in seguito alla creazione vi verrà data una **password personale** di quattro caratteri alfanumerici (che consigliamo di memorizzare e non divulgare) per accedere alle sue funzioni.


Durante il gioco potreste dover accedere spesso all'app, quindi (oltre a ricordare di usare in maniera discreta lo smartphone quando si è in gioco) è bene avere la pagina a portata di mano. La maggioranza degli smartphone permette di creare un'app a partire da una pagina web tramite Chrome, nel seguente modo:


1. Aprire la pagina web nlo.events su Chrome nel proprio smartphone
2. Premere il tasto con i tre puntini in alto a destra; questo aprirà un menu a tendina, con l'opzione "Aggiungi alla schermata Home"
3. Confermare premendo "Aggiungi"
4. La pagina è ora un'app nello smartphone che può essere aperta premendola direttamente



Le funzioni di 7app

Nella prima schermata è possibile notare che 7app ha tre sezioni primarie:
7YOU, nella quale possono essere usate molte delle meccaniche relative al personaggio
7GEARS, nella quale si può interagire con gli oggetti in gioco dotati di cartellini
7ADMIN, riservata ai narratori e quindi di nessun interesse per i giocatori






= 7YOU =

Sezione di amministrazione personale del PG. Qui potrai gestire la tua scheda, le tue navi, i tuoi mercati e altre cose che riguardano il tuo pg


Collegati



= 7GEARS =

Sezione adibita alle produzioni dei PG. Qui potrai gestire autonomamente le identificazioni e le produzioni abilitate per te e la tua attrezzatura

Collegati



= 7ADMIN =

Questo è il regno di Master e PNG, il posto dove tutto si crea e tutto si distrugge ma dove vengono anche creati i vostri sogni. Stateci distanti!

Collegati

Di seguito andremo ad elencare tutte le funzioni di ognuna delle prime due sezioni. La terza sezione, essendo dedicata ai narratori, non ha bisogno di essere spiegata (e anzi contiene potenziali rivelazioni che potrebbero rovinare il gusto del gioco o rendere difficile giocare in maniera onesta dopo averle conosciute).

7YOU

La prima sezione riguarda il tuo personaggio; per entrare inserisci semplicemente la password di quattro caratteri alfanumerici che ti è stata data dallo staff.

7YOU



Inserisci il codice d'accesso del tuo pg:

ATTENZIONE: Se non hai i dati chiedi in segreteria o a 7seas.grv@gmail.com

Una volta entrato nella tua area personale puoi vedere:

1. La foto del tuo personaggio; lo staff ne carica una solitamente dopo i primi due live a cui hai partecipato
2. Il numero; serve solamente all'app per ordinare i personaggi creati
3. Il nome
4. Il titolo, se ne hai uno; solitamente si tratta di titoli ottenuti in gioco
5. La razza a cui il personaggio appartiene
6. La nazione di cui è cittadino
7. Lo status; va solitamente da 0 (mezza moneta) a 4 e indica genericamente l'appartenenza a fazioni e quindi la fama del personaggio
8. La classe o i rami preferiti; si ottiene uno sconto sul costo in PX delle abilità relative
9. I PX spesi e massimi
10. I soldi depositati in banca
11. Le missive (spiegate di seguito)



1

11   

2 #200 **3** **SEGRETERIA DELL'ASSEMBLEA DELLE NAZIONI**

4 Amministrazione sostitutiva

Razza	Nazione	Status
5 	6 	7 
Classe/Rami Preferiti		
8 Mercante		
PX	Banca	
9 0/150 PX	10 1  2  3 	

Le missive

Ogni personaggio può inviare e ricevere missive per comunicare con i PNG senza dover spendere azioni tra un evento e l'altro. Le missive tra PG invece possono essere inviate tramite mail, anche se solo mettendo in copia lo staff esse vengono considerate ufficiali. Non è vietato inviare missive tra PG tramite 7app, ma non c'è motivo di farlo dato che il sistema richiede un pagamento e si corre il rischio di intercettazione.

Per mandare una missiva basta semplicemente premere il primo dei tre pulsanti, selezionare il PNG a cui mandare la missiva, selezionare quanto si vuole pagare per la sicurezza della missiva, scrivere l'oggetto e il corpo della missiva e inviarla.

ATTENZIONE: la pagina web si ricarica automaticamente dopo qualche minuto, quindi si rischia di scrivere una lunga missiva e vederla persa quando si preme “manda missiva”; è per questo consigliabile scriverla prima su un documento di testo nel proprio computer o smartphone e poi incollarla su 7app in modo da abbattere i tempi

Una volta che la missiva è inviata ci mette quattro giorni di tempo reale a raggiungere il destinatario.

The screenshot shows a form titled 'Manda Missiva' with the following fields and options:

- Attenzione: Le missive ci mettono 4 giorni dal giorno successivo all'invio per essere consegnate
- Seleziona a chi mandare la missiva
- Seleziona PG: [dropdown menu]
- Seleziona quanto pagare il messo per consegnare la missiva (la tua disponibilità ammonta a 1 2 3)
- 1 Moneta di Bronzo - Missiva portata tramite i tradizionali canali massivi
- Inserisci il titolo della Missiva
- es. Lettera di ringraziamenti
- Inserisci il corpo della tua missiva
- Richiede UI - 16 - [color picker] [font size] [bold] [italic] [underline] [link] [list] [table] [undo] [redo] [help]

Il secondo pulsante serve a visualizzare uno storico delle missive inviate e ricevute, con l'oggetto, il livello di sicurezza e il destinatario.

The screenshot shows a list of sent messages under the heading 'STORICO MESSAGGI INVIATI':

STORICO MESSAGGI INVIATI
31-07-2023: Il messaggio Bollettino di Zhan è stato portato tramite messaggero dedicato a "Feng Xi Bao"
31-07-2023: Il messaggio Bollettino di Forte Vecchio è stato portato tramite messaggero dedicato a "Alessandro Ottolenghi Del Vecchio"
31-07-2023: Il messaggio Bollettino di Zaniah Desa è stato portato tramite messaggero dedicato a "Capheus"
31-07-2023: Il messaggio Bollettino di Cala Dorada è stato portato tramite messaggero dedicato a "Petra"

Il terzo pulsante è il tuo archivio delle missive ricevute. Ogni missiva va contrassegnata premendo il pulsante “letto” appena la si legge, per segnalare allo staff che il messaggio è stato ricevuto.

The screenshot shows a received message under the heading 'MESSAGGI RICEVUTI':

RESOCONTO TRIMESTRALE DELL'ASSEMBLEA DELLE NAZIONI - DA LEGGERE

Inviata il 11-08-2023 da "Dawud al-Qay"
Allego un resoconto burocratico. Saluti.

Rispondi

LETTO

Chi possiede l'abilità “Intercettare missive” possiede un quarto pulsante. Ogni missiva che viene inviata ha, a seconda del suo livello di sicurezza, una probabilità di essere intercettata. Nel qual caso rimane visibile all'intercettatore per i quattro giorni necessari a consegnarla. Se si possiede l'abilità “Falsificare documenti” si possono anche alterare le missive che si intercettano.

Sottosezione Personaggio

La sottosezione Personaggio ti dà diverse opzioni con cui interagire.



Acquista Abilità

Premendo su questa opzione si aprirà un menu con tutte le abilità acquistabili per il tuo personaggio, divise per classi e rami. Non hai la possibilità di cambiare un'abilità una volta acquistata, quindi scegli con attenzione prima di confermare.

Scheda PG

Contiene un elenco di tutte le abilità acquistate e calcola automaticamente i Punti Ferita, la Forza e i cartellini che possiedi per giornata di gioco, oltre a tutti gli introiti monetari e in beni derivati dalle abilità. Gli oggetti vengono assegnati direttamente dallo staff nel magazzino di ogni PG qualche giorno prima di ogni live ed è responsabilità del giocatore stampare i cartellini. Il denaro viene consegnato in segreteria.

Il tuo Magazzino

Contiene tutti gli oggetti che vi hai inserito, li ordina per categoria e ti informa sulla loro scadenza. Puoi anche stampare i cartellini degli oggetti che hai in magazzino, ma ricorda di eliminarli quando li stampi e buttare (o mettere da parte) il cartellino se li inserisci nuovamente.

Le tue Voci

Qui puoi leggere le voci che il tuo personaggio può conoscere, solitamente quelle generali e quelle che girano per la tua nazione. L'abilità "Voci da paesi lontani" ti permette di leggere anche le voci di altre nazioni.

Le tue Navi

Solo se possiedi una nave che ti è stata assegnata, da qui puoi vederne lo stato, ripararla spendendo denaro (il costo dipende dalla categoria della nave, un peschereccio è più economico di un veliero) e intraprendere missioni navali, oltre ad avere uno storico delle missioni intraprese finora e del loro esito.

Assumi Unguento

Nel caso un cerusico ti somministri un unguento devi aprire per lui questa finestra in modo che possa essere inserito il codice dell'unguento somministrato.

Sottosezione Samaria

La sottosezione Samaria contiene principalmente informazioni, ma alcune opzioni permettono di svolgere attività



I tuoi Mercati

Qui puoi avere accesso ai mercati, dove sono in vendita oggetti di ogni tipo. Normalmente hai accesso ai mercati degli altri PG che hanno acquistato l'abilità "Esercizio commerciale" e a quello della tua nazione. L'abilità "Mercatino di Samaria" permette di accedere al mercato dell'isola, le abilità "Accesso ad altri mercati" permettono di comprare oggetti anche da mercati di altre nazioni oltre alla propria e le abilità "Occasioni comuni", "Occasioni insolite", "Occasioni speciali" e "Mercato Botanico" danno accesso a mercati normalmente inaccessibili.

Tutti gli oggetti acquistati nei mercati vengono trasferiti nel proprio magazzino.

Amministra

Questa sezione è dedicata agli amministratori e relativi vice delle varie colonie di Samaria e non compare per gli altri PG. Permette di decidere come usare le risorse a disposizione per costruire nuovi edifici ed abbattele di vecchi.

Il tuo Giardino

Questa sezione è dedicata a chi ha acquistato l'abilità "Botanica" e non compare per gli altri PG. All'interno del giardino possono essere piantate delle erbe tra un live e l'altro. Una volta conclusosi il live successivo alla piantagione, ogni erba cresce e si moltiplica in base alle abilità che si possiedono.

La Compagnia

Qui puoi vedere un elenco di tutti i PG divisi per nazione di appartenenza, con il loro nome, il titolo (se lo hanno) e lo status.

La Flotta

Qui sono elencate le navi a disposizione della Compagnia, con la loro classe, una descrizione visiva di come appaiono e il loro capitano.

L'Isola di Samaria

Qui puoi visionare i vari territori dell'isola, sapere chi ne è amministratore e leggere una descrizione del posto, oltre a visionare un elenco delle costruzioni più importanti e celebri.

Appunti

Qui sono elencate alcune conoscenze del PG, come ad esempio i metodi di lavorazione degli oggetti a cui ha accesso.

Nella sezione successiva verranno trattate più nel dettaglio alcune delle funzionalità appena elencate per darne una spiegazione più esaustiva.

Dettagli su Acquisto Abilità

Le abilità sono divise per classi e sotto ogni classe un menu a tendina permette di visualizzare un diagramma ad albero che elenca quali abilità sono requisito di altre.

Tenere premuta un'abilità o passarci sopra il cursore apre una finestra con l'effetto dell'abilità.

Le abilità sono divise per colore: bianche se non le hai acquistate e ti mancano requisiti, verdi se le puoi acquistare, verde opaco se soddisfi i requisiti ma non hai abbastanza punti esperienza, grigie se le hai già acquistate.

ATTENZIONE: Una volta acquistata un'abilità NON è possibile toglierla e vedersi restituiti i punti esperienza, tranne in due situazioni:

- È stato giocato un solo evento, nel qual caso si può chiedere un reset completo della scheda
- I narratori fanno modifiche di bilanciamento a un'abilità che possiedi, nel qual caso se l'abilità non ti soddisfa più puoi chiedere di toglierla e farti rimborsare il suo costo in punti esperienza



Dettagli su Il tuo magazzino

Quando apri il tuo magazzino, esso compare come una tabella nella quale sono elencati gli oggetti in tuo possesso, con informazioni sul loro codice, tipologia, nome, data di creazione e giorni mancanti alla scadenza. Per inserire un oggetto nel magazzino, inserire il suo codice oggetto nella barra in alto a sinistra e premere "Aggiungi Nel Magazzino", per toglierlo premere sull'icona del bidone all'estrema destra della riga corrispondente all'oggetto.

Gli oggetti possono essere filtrati per categoria con l'omonimo pulsante e selezionati per poi stamparli. Premere "Stampa selezionati" genererà un documento PDF con i cartellini degli oggetti corrispondenti.



Dettagli su Le tue Navi

Se sei assegnato come capitano di una nave puoi intraprendere con essa missioni navali tramite app, oltre ovviamente a poterti muovere diversamente dagli altri PG nelle eventuali azioni fuori gioco. Cliccando sul pulsante si aprirà una scheda riassuntiva della nave, con l'immagine, la classe, il numero di missioni intraprese e lo stato della nave espresso in percentuale, le immagini e i nomi dei membri dell'equipaggio e tre pulsanti per interagire con la nave.

COMPAGNA RINATA

LA NAVE

Classe: Vascelli
Missioni Completate: 2
Stato della Nave: 86%

DESCRIZIONE DELLA NAVE

Un vascello dalla foggia meliama, sottratto all'Oligarchia e ora battente bandiere corsara per la Nuova Repubblica. È una nave rapida e affidabile, più adatta a missioni di ricognizione e soccorso che a un combattimento senza quartiere, ma sa farsi valere in uno scontro alle pari.

L'EQUIPAGGIO

Capitano Fulvio Travi	Primo Ufficiale -	Fante di Marina -
Cannoniere -	Navigatore -	Medico di Bordo -
Rattoppofalle -	Scaricatore -	Mozzo -

I GESTORI

Proprietario Fulvio Travi	Armatore -
---	--------------------------

Scheda della Nave
 Missioni
 Ripara la Nave

Premendo su “Scheda della Nave” verrà mostrata nuovamente l'immagine, ma potrai anche leggerne le caratteristiche, con i punti Attacco, Difesa, Mobilità, ecc. Questi valori possono calare se la nave subisce danni durante un evento o una missione navale, ma possono essere riparati se la nave non è completamente distrutta (vedi più avanti). Se la nave possiede abilità speciali, utilizzabili durante gli eventi, allora ne troverete qui una descrizione.

COMPAGNA RINATA

CARATTERISTICHE

Attacco (A)	Difesa (D)	Mobilità (M)	Robustezza (R)
3/4	4/4	5/5	3/5
Carico (C)	Arrebbaglio (AR)	Equipaggio (E)	Abilità Tattica (AT)
4/5	4/4	150/150	1/1

ABILITÀ SPECIALI
 Questa nave non ha abilità speciali

Premendo su “Missioni” potrete controllare le missioni assegnate alla nave e intraprenderle, vedere quali missioni avete in corso e leggere lo storico delle missioni già concluse. Più avanti troverete più dettagli sulle missioni.

LE MISSIONI DELLA NAVE "COMPAGNA RINATA"				
SALPA PER UNA MISSIONE				
NOTA: Puoi accettare una sola missione tra quelle proposte				
Missione	Descrizione	Durata	Difficoltà	Accetta
Missione Militare Media	Una missione militare di una certa importanza, certamente da non sottovalutare, che richiede uomini tanto esperti come marinai quanto come soldati.	14 giorni	Difficile: O le va o la spacca	Accetta Missione
MISSIONI IN CORSO				
Missione	Descrizione	Rientro previsto per		
	Nessuna missione in corso			
LE TUE ULTIME AVVENTURE				
Missione	Descrizione	Risultato		
Missione Militare Media	Una missione militare di una certa importanza, certamente da non sottovalutare, che richiede uomini tanto esperti come marinai quanto come soldati.	Un successo	I vostri committenti sono affamati di gloria e riuscite a stento a trattenerli dal buttarsi a testa bassa e ad elaborare una strategia. In uno scontro navale da manuale scaricate i vostri cannoni, abbordate la nave nemica e trionfate senza perdere un sol uomo. Fate anche alcuni prigionieri, che interrogate prima di portarli via. [Manda una mail allo staff segnalando la missione che hai svolto e poni una domanda come per l'abilità INFORMATORI 1, ottieni la risposta gratuitamente se c'è] Mentre il pagamento del capitano è già compreso nel suo stipendio, ad ogni altro membro della Compagnia coinvolto nella missione sono dovute 17 bronzine.	
Missione Militare Media	Una missione militare di una certa importanza, certamente da non sottovalutare, che richiede uomini tanto esperti come marinai quanto come soldati.	Un fallimento	Nubi di tempesta e venti furibondi sono stati un oscuro presagio. Prima ancora di poter ingaggiare i nemici, un mostro marino vi ha assalito, causando gravi danni. Non siete in condizioni di continuare, la missione è fallita.	

Premendo su “Ripara la Nave” potrete avere accesso a un cantiere navale, nel quale, usando i vostri soldi, potete riparare eventuali danni. Una nave danneggiata ha meno probabilità di riuscire nelle missioni. Il costo delle riparazioni dipende dalla classe della nave e può convenire a volte avere una nave in gestione che appartiene ad altri per non doversi sobbarcare i costi.

CANTIERE NAVALE					
Il tuo PG possiede 1 ● 2 ● 3 ● riparare la nave completamente costa 4 ●					
COSTI DI RIPARAZIONE					
Caratteristica	Danni	Costi di Riparazione	Costo di Riparazione Totale	Ripara Punto	Ripara Tutto
Attacco (A)	- 1 punti	1 ● a Punto	1 ●	●	●●●
Difesa (D)	● 0	-	-	-	-
Carico (C)	- 1 punti	1 ● a Punto	1 ●	●	●●●
Arrembaggio (AR)	● 0	-	-	-	-
Mobilità (M)	● 0	-	-	-	-
Robustezza (R)	- 2 punti	1 ● a Punto	2 ●	●	●●●
Equipaggio (E)	- 0 punti	Non riparabile	Non riparabile	-	-
Abilità Tattica (AT)	- 0 punti	Non riparabile	Non riparabile	-	-

Le Missioni Navali

Il regolamento delle missioni navali è il seguente:

1. *Le missioni navali disponibili a tutti (posto che possiedano una nave) sono le tre di routine, sempre uguali:*

- *Negozianti di Samaria cercano nave per spostamento di materiale assortito da un distretto all'altro dell'isola.*
- *Pescatori di Samaria cercano barca per supporto durante una battuta di pesca.*
- *Solerti cittadini di Samaria cercano nave per giro di pattuglia nelle acque vicino l'isola.*

2. *Acquistando l'abilità Rotte Commerciali, capitanando una nave nazionale e ottenendo altre missioni da PNG al live potete avere a disposizione missioni extra*

3. *Per intraprendere una missione navale bisogna mandare una mail allo staff indicando chiaramente la richiesta della missione che si desidera intraprendere e con quale nave la si desidera intraprendere, specificando se si è in possesso dell'abilità Armatore*

4. *Appena sarà possibile lo staff assegnerà la missione alla nave e da quel momento la missione potrà essere intrapresa attraverso il proprio profilo di 7app (mio profilo > le mie navi > missioni)*

5. *Durante lo svolgimento di una missione navale alcune aree di 7app vi saranno precluse, quindi scegliete con attenzione quando intraprendere la missione*

6. *Se la nave è di vostra proprietà i ricavi e le eventuali spese delle missioni navali sono tutti del PG, mentre se capitanate una nave nazionale lo Stato copre le spese ma trattiene anche i ricavi; eventuali benefici non monetari vengono comunque ottenuti dal PG*

7. *È possibile intraprendere un massimo di DUE missioni navali per infralive, indipendentemente dal numero di azioni disponibili*

8. *Non è possibile intraprendere una missione navale da UN MESE PRIMA del live in poi (ad esempio, se il live è previsto per il 25 marzo non potete intraprendere una missione navale dal 25 febbraio in poi); qualsiasi richiesta inviata in questo lasso di tempo verrà sbrigata dopo il live stesso*

Chi possiede una nave riceve via mail dopo ogni live l'elenco delle missioni che può intraprendere.

Quando non stai attivamente usando la nave per missioni navali si dà per scontato che l'equipaggio svolga missioni non specificate per pagare gli stipendi della ciurma, senza guadagni né perdite. Solo le missioni navali intraprese da un PG possono sensibilmente danneggiare la nave, ma anche dare la possibilità di guadagnare qualcosa.

Le missioni navali hanno successo in base a una percentuale. Se la vostra nave è di classe più alta, non ha danni pregressi e imbarca altri PG ha probabilità più alte di riuscire nelle missioni.

Una missione fallita infligge danno alla nave e i danni sono tanto più alti quanto più la missione era difficile rispetto alla classe della vostra nave (ad esempio, un peschereccio che fallisce una missione passeggeri Base subisce danni risibili, mentre se fallisce una missione di trasporto Avanzata ne uscirà parecchio malridotto).

Una missione riuscita dà diritto a un compenso per tutti i PG imbarcati, a meno che non ricevano già uno stipendio relativo, e missioni più difficili di quelle di routine permettono anche al capitano di ottenere un piccolo extra. Solitamente le missioni commerciali possono procurare oggetti, quelle passeggeri fanno girare informazioni, mentre quelle militari possono dare uno qualsiasi di questi benefici.

Dettagli su Amministra

Se sei un amministratore dell'isola ti troverai a gestire le finanze del tuo insediamento.

L'amministrazione verte sulla distribuzione e l'uso dei Punti Samaria, una valuta che indica genericamente le risorse grezze allocabili nella costruzione di edifici, dei Punti Persona, un indicatore del numero di abitanti dell'insediamento, e degli Slot Spazio, il terreno edificabile dell'insediamento. I Punti Samaria sono i più importanti e versatili.

Dopo ogni live, circa quattro volte l'anno, lo stato dell'insediamento avanza. Un avanzamento significa che se gli edifici producono un netto positivo di Punti Samaria allora si otterrà quella produzione e i punti verranno depositati per essere usati in seguito, viceversa se ne perderanno. Inoltre, se si sono messi degli edifici in costruzione l'avanzamento li completerà e li renderà funzionali. Infine, gli amministratori riceveranno un bollettino via missiva con un resoconto e gli eventuali oggetti o benefici prodotti dagli edifici.



Le variabili da considerare quando si amministra un territorio sono le seguenti:

1. Le azioni economiche permettono di spostare Punti Samaria da un territorio all'altro o di trasformare il denaro in Punti Samaria.
2. Il tasso di Importazione ed Esportazione indica quanto denaro in più o in meno deve essere pagato per il trasferimento di Punti Samaria da un territorio all'altro; queste variabili sono standardizzate quindi a meno di casi eccezionali possono essere considerate perenni.
3. Il Modificatore Edifici indica di quanto le tasse (in percentuale) o altre variabili (in modificatore secco) alterano la produzione degli edifici in base alla categoria; anche queste variabili sono solitamente fisse e uguali per tutti.
4. L'Occupazione indica quanto spazio stanno occupando gli edifici rispetto a quello massimo; se lo spazio viene completamente riempito non è possibile costruire più nulla senza prima demolire edifici già esistenti.
5. Il Tesoro è la quantità di denaro che è stata depositata dai fondi del PG all'insediamento, può in qualsiasi momento essere trasformata in Punti Samaria in base al tasso di cambio (vedi N°1); non può essere ritrasferita al PG una volta depositata.
6. Il Magazzino indica i Punti Samaria attualmente posseduti dall'amministrazione dell'insediamento.
7. La Popolazione indica il numero di Punti Persona a disposizione; alcuni edifici richiedono Punti Persona per essere costruiti (simulando i lavoratori nell'edificio), mentre altri (solitamente di categoria Abitative) li producono.
8. La Sicurezza, che è un valore ottenuto da alcuni edifici (solitamente dell'omonima categoria, ma

non solo) e si somma da ogni edificio per ottenere questo totale, è il livello che indica genericamente quanto sia preparato l'insediamento ad un attacco esterno e quanto le guardie si occupino della sicurezza interna.

9. La Simulazione Fase Successiva indica quanto verrà ottenuto al successivo avanzamento.

10. Ne Gli Edifici nel tuo Territorio si possono trovare i vari edifici divisi per categoria; gli edifici di categoria Abitative ed Alimentari, oltre che tutti gli altri edifici di livello 1, producono semplicemente Punti Samaria e Punti Persona, mentre le altre categorie di solito danno benefici extra.

11. Ne Gli Edifici che puoi Costruire sono elencati tutti gli edifici con i loro costi e la loro produzione, anche se non viene indicato cosa possono produrre esattamente al di là dei punteggi (alcuni edifici possono ad esempio produrre oggetti) ed è privilegio degli amministratori scoprirlo in gioco. Oltre al livello, che indica solo quanto è genericamente complesso l'edificio, ogni edificio può essere Base o Avanzato. Un edificio Avanzato viene costruito "potenziando" quello Base, come suo avanzamento e solitamente è una sua versione migliorata.

EDIFICI COSTRUIBILI A BOSCO DELLE DIONEE									
ABITATIVE [1 PROGETTI IN QUESTA CATEGORIA]									
Edificio	Descrizione	Evoluzione di	Costi				Produce		
			Costruzione	Manutenzione	Persone	Slot			
Capanna - 1° lvl	Una grande capanna fatta di assi di leg...	-	-5	-3	-0	-2	+0	+10	+0
ALIMENTARI [1 PROGETTI IN QUESTA CATEGORIA]									
Edificio	Descrizione	Evoluzione di	Costi				Produce		
			Costruzione	Manutenzione	Persone	Slot			
Orto - 1° lvl	Un piccolo appezzamento di terreno di...	-	-8	-6	-5	-2	+12	+0	+0

Dettagli su Il tuo Giardino

Per usare il giardino bisogna piantare le erbe che si desidera inserendo il loro codice nello spazio dedicato e premendo “Pianta”. Il numero massimo di erbe coltivabili contemporaneamente è il livello della più alta abilità “Botanica” che si possiede; normalmente si possono coltivare solo erbe base, ma se si possiede “Sperimentazione Botanica” allora un numero di erbe uguale al livello dell’abilità può essere sostituito con erbe medie. Se si possiede l’abilità “Moltiplicare Piante” allora si possono sottoporre a talea un numero di erbe pari al livello dell’abilità e le erbe suddette produrranno un’erba extra.

La crescita delle erbe è legata al passaggio di live: se si pianta un’erba tra il sesto e il settimo live, ad esempio, le erbe cresceranno al passaggio del settimo live e si potranno raccogliere tra il settimo e l’ottavo, per poi piantarne altre.


IL TUO GIARDINO

Pianta una nuova erba, inserisci il codice dell'ERBA:

H- es. 0A9Z **Pianta**

LE ERBE CHE HAI PIANTATO



PIANTA DI "BAFFO DEL NAGA"




Pianta di tipo: **Medio**

Puoi raccogliere dalla tua pianta **0** su un massimo di 10 erbe

La tua pianta produce **2** nuove erbe a live

-  Pianta già sottoposta a talea
-  Elimina questa pianta



PIANTA DI "ALTEA"



Pianta di tipo: **Comune**

Puoi raccogliere dalla tua pianta **0** su un massimo di 10 erbe

La tua pianta produce **1** nuove erbe a live

-  Sottoponi a Talea la tua erba
-  Elimina questa pianta

Stato di Salute Alterato

Può succedere che il tuo PG si ammali o venga in contatto con delle sostanze tossiche che alterino il suo stato di salute e scompensano i suoi umori. Nel caso ciò si verificasse, i narratori ti diranno di controllare la tua pagina di 7app e vedrai un avviso come questo:



Premendo su “Stato di Salute” vedrai due sezioni: la prima sono gli effetti sul tuo PG, che devi interpretare per tutto il tempo in cui continui ad avere uno stato di salute alterato. Scompensi più gravi potrebbero anche avere effetti meccanici. Nella seconda sezione è presente una tabella da mostrare a uno speciale che conosca la fisionomia della tua razza: egli potrà capire quali sono esattamente i tuoi scompensi e curarli usando unguenti. Se si tratta di scompensi semplici basterà riequilibrarli, mentre se hai una malattia essa manifesterà dei sintomi visibili e, per quanto si possano temporaneamente alleviare i sintomi, è necessario uno specifico unguento per guarirla completamente, altrimenti potrebbe ripresentarsi.

EFFETTI SUL TUO PG:	DA MOSTRARE ALLO SPEZIALE:								
<p>Nota: finchè non vengono rimossi subisci i seguenti effetti</p> <p>Tutto attorno a te è amaro, l'aria il cibo l'acqua. Sei perennemente disgustato. Consideri normale lo stato in cui ti trovi.</p> <p>Ti soffermi in modo eccessivo a valutare qualsiasi cosa prima di qualsiasi azione Consideri normale lo stato in cui ti trovi.</p>	<p>Nota: Per leggere devi conoscere la fisionomia Nessuna</p> <table border="1"><thead><tr><th>● Atrabile</th><th>● Bile gialla</th><th>● Flegma</th><th>● Sangue</th></tr></thead><tbody><tr><td>-</td><td>Eccesso Lieve</td><td>-</td><td>Calo Lieve</td></tr></tbody></table> <p>Altri sintomi visibili</p> <p>Non vedi altri sintomi particolari</p> <p>Inserisci il codice dell'unguento:</p> <p>U- es. 0A9Z</p> <p>Non sei in grado di curarti da solo. Ricordati di rivolgerti IG ad uno speciale!</p> <p>Somministra Unguento</p>	● Atrabile	● Bile gialla	● Flegma	● Sangue	-	Eccesso Lieve	-	Calo Lieve
● Atrabile	● Bile gialla	● Flegma	● Sangue						
-	Eccesso Lieve	-	Calo Lieve						

7GEARS

La seconda sezione riguarda l'artigianato e l'interazione con gli oggetti dotati di cartellino; per entrare non basta la tua password, ma devi anche avere l'ID di un'attrezzatura (o laboratorio, sono sinonimi) che ti permetta di agire sugli oggetti stessi.

ATTENZIONE: Il codice dell'oggetto NON è la stessa cosa dell'ID attrezzatura.

Ogni oggetto ha un codice che lo identifica, che comincia con una lettera e un trattino, ma le attrezzature hanno anche un ID o chiave d'accesso. Questa chiave è visibile solo ai narratori e va richiesta quando si entra in possesso dell'attrezzatura. NON comincia mai con una lettera e un trattino e nelle attrezzature cartellate solitamente è scritto sul retro del cartellino.

Per entrare in 7GEARS quindi inserisci l'ID dell'attrezzatura che vuoi usare e la tua password. Attrezzature diverse ti danno accesso a diverse possibilità di interazione con gli oggetti.



Breve excursus sui cartellini e i codici oggetto

Ogni oggetto che può interagire con il sistema di 7App ha un codice e deve possedere un cartellino con tale codice per poter essere usato.

Ogni cartellino appare nel seguente modo:

Arma corta	
O-TXMG	
5Mb-3Ma	21-09-2023
<small>7seas - Ass. Nautylus</small>	

Sul cartellino compare il nome dell'oggetto, il codice oggetto – formato da una lettera seguita da un trattino e poi da un codice alfanumerico di quattro caratteri –, un range di valori monetari entro il quale è contenuto il valore dell'oggetto e la sua data di scadenza.

ATTENZIONE: Su alcuni oggetti può essere fatta manutenzione (vedi più avanti), estendendone la durata, quindi la data stampata sul cartellino potrebbe non essere più quella giusta. In linea di massima se la data di scadenza stampata non è ancora passata allora l'oggetto non è sicuramente scaduto, altrimenti va esaminato (vedi più avanti)

La lettera prima del trattino è anche un indicatore della categoria dell'oggetto: A- alcolico, C- composto alchemico, D- documento, E- essenza, H- erba (herb), J- gioiello (jewel), M- materiale, O- oggetto, P- componente (part), R- reagente, U- unguento, T- trappola

Funzioni di 7GEARS

Identifica un oggetto

Tutte le attrezzature permettono di identificare oggetti.

Abilità necessarie per usare questa funzione: Nessuna (ma alcune abilità rivelano più dettagli)

Una volta inserito il codice, premere “Identifica” rivela le seguenti informazioni sull’oggetto:

- **Nome**
- **Scadenza**, il giorno in cui l’oggetto smette di funzionare (vedi paragrafo “Fai Manutenzione” per informazioni sulle scadenze)
- **Tipologia**, la tipologia di un alcolico o di un reagente a base di alcol; solo alcolici e reagenti hanno una Tipologia, primariamente per distinguerli tra loro
- **Lavorato**, indica se l’oggetto è grezzo o lavorato con “Sì” o “No”; solo le materie prime e le gemme possono essere lavorate
- **Descrizione**, solitamente il tipo dell’oggetto e altre informazioni come il numero di incavi (vedi paragrafo “Incastona una Gemma” per dettagli sugli incavi)
- **Effetto**, questo indica gli effetti in gioco e/o cosa possono fare usandoli su 7app; per alcuni oggetti descrizione ed effetto sono la stessa cosa e compare solo l’effetto
- **Effetto Semplice**, l’effetto che ha un’erba se mangiata cruda sotto le indicazioni di un erborista con l’abilità “Erboristeria”; solo le erbe hanno un Effetto Semplice
- **Caratteristiche**, una descrizione sommaria della sua fragilità o robustezza; solo materie prime, gemme e componenti possiedono queste Caratteristiche
- **Caratteristiche Tecniche**, cioè robustezza, obsolescenza e livello (vedi paragrafo “Fai Manutenzione” per informazioni su robustezza e obsolescenza); solo gli oggetti con un valore di robustezza possiedono Caratteristiche Tecniche

ATTENZIONE: Le Caratteristiche Tecniche sono visibili solo se si possiede l’abilità “Lavorare materie prime” oppure “Manutentare oggetti”

- **Carati e Gemme**, cioè se l’oggetto possiede dei carati o vi è stata apposta una gemma; solo metalli, gemme e gioielli possiedono Carati e la caratura è rilevante solo nel momento in cui si crea un gioiello; solo armi, armature e gioielli possono avere incavi per gemme (vedi paragrafo “Crea un gioiello” per informazioni sui gioielli e “Incastona una Gemma” per informazioni su come applicare gemme)

ATTENZIONE: Carati e Gemme sono visibili solo se si possiede l’abilità “Stimare”

- **Valore**, cioè il valore monetario dell’oggetto; la stima è tanto più precisa quanto più è alto il livello dell’abilità “Valutare”
- **Firme**, da chi è firmato un documento; solo i documenti hanno le Firme

IDENTIFICA UN OGGETTO

Inserisci il codice dell'oggetto:

H A A A A

Identifica

ARMA CORTA

Scadenza
21 Sep 2023

Descrizione
Arma corta con 0 incavi

Effetto
ARMA CORTA

Caratteristiche Tecniche
La robustezza attuale dell'arma è 3
La sua obsolescenza è 33 giorni
La sua complessità è BASE

Carati e Gemme
0 kt

Valore
1 ●●●

Fai Manutenzione

Attrezzature dedicate permettono di usare questa funzione, inoltre è necessario un **prontuario di manutenzione o la sua versione avanzata** e, ovviamente, l'oggetto su cui fare manutenzione.

Abilità necessarie per usare questa funzione: Nessuna, "Manutentare oggetti" permette di usare prontuari avanzati di manutenzione invece di quelli comuni (i prontuari possiedono un numero di cariche e ogni manutenzione ne consuma una, i prontuari avanzati hanno il doppio delle cariche di quelli normali)

Solo gli oggetti che possiedono un valore di robustezza e obsolescenza possono essere mantenuti, con il seguente funzionamento:

- L'oggetto scade dopo un numero di giorni equivalenti al suo valore di obsolescenza
- Se l'oggetto possiede ancora un valore di robustezza superiore a 1 allora si può fare manutenzione, altrimenti scadrà per l'ultima volta definitivamente una volta raggiunta la scadenza
- Se viene fatta manutenzione la robustezza dell'oggetto cala di 1, il prontuario utilizzato perde una carica e l'oggetto torna funzionante per un numero di giorni pari al suo valore di obsolescenza, dopodiché scade di nuovo
- Se non viene fatta manutenzione l'oggetto rimane scaduto e perde automaticamente 1 punto di robustezza per ogni settimana

Si può fare manutenzione anche su oggetti non scaduti.

Per fare manutenzione basta inserire il codice dell'oggetto, quello del prontuario e premere "Continua" per 4 volte a intervalli di un minuto; dopo 5 minuti la manutenzione è completa.

ATTENZIONE: Un oggetto scaduto non può svolgere il suo uso meccanico in gioco (ad esempio, un'arma non può essere usata per infliggere danni) e non può più essere usato su 7app, pur mantenendo il suo valore se slegato dall'uso (ad esempio, un gioiello incantato alla scadenza perde un eventuale incantamento, ma continua ad esistere come un oggetto fisico; i gioielli normali o simili oggetti che non appartengono ad altre categorie restano invariati anche dopo la scadenza); si tratta di una simulazione dell'usura e non di rottura completa

Crea un Unguento

Attrezzature dedicate permettono di usare questa funzione, inoltre è necessaria un'erba o (in rari casi) un **pezzo di legno** e un **reagente grasso**

Abilità necessarie per usare questa funzione: Creare unguento, Creare unguenti miracolosi

Per creare un unguento bisogna inserire i codici dei suoi ingredienti, selezionare un tempo in minuti di lavorazione dipendente dalla ricetta e premere "Crea". Se la ricetta corrisponde a un unguento esistente allora esso viene creato dopo un tempo di lavorazione variabile e depositato nel magazzino del PG, altrimenti gli ingredienti vanno sprecati.

ATTENZIONE: Creare un unguento non è un requisito sufficiente per poterlo somministrare; questa azione richiede l'abilità "Conoscere unguenti"

Crea una Pozione

Attrezzature dedicate permettono di usare questa funzione, inoltre è necessaria un'erba e un **reagente acqua**

Abilità necessarie per usare questa funzione: Mescere pozioni 1, 2, 3

Per creare una pozione bisogna inserire i codici dei suoi ingredienti, selezionare un tempo in minuti di lavorazione e una temperatura dipendenti dalla ricetta e premere “Crea”. Se la ricetta corrisponde a una pozione esistente e il suo livello è corrispondente a quello dell’abilità posseduta dal PG o inferiore allora essa viene creata dopo un tempo di lavorazione variabile e depositata nel magazzino del PG, altrimenti gli ingredienti vanno sprecati.

Crea del Reagente Alcool

Attrezzature dedicate permettono di usare questa funzione

Abilità necessarie per usare questa funzione: Creare alcool

Per creare un reagente alcool bisogna premere “Crea” e poi “Continua” per 4 volte a intervalli di un minuto per un reagente base, per 11 volte per un reagente intermedio e per 23 per un reagente avanzato; dopo quel numero di minuti l’alcool viene creato e depositato nel magazzino del PG.

ATTENZIONE: Questa abilità permette di creare alcool sostanzialmente dal nulla e per questo non è mai disponibile in maniera permanente per i PG

Crea un Distillato

Attrezzature dedicate permettono di usare questa funzione, inoltre è necessaria un’erba e un reagente alcool

Abilità necessarie per usare questa funzione: Creare distillati 1, 2, 3

Per creare un distillato bisogna inserire i codici dei suoi ingredienti, selezionare un tempo in minuti di lavorazione e una temperatura dipendenti dalla ricetta e premere “Crea”. Se la ricetta corrisponde a un distillato esistente e il suo livello è corrispondente a quello dell’abilità posseduta dal PG o inferiore allora esso viene creato dopo un tempo di lavorazione variabile e depositato nel magazzino del PG, altrimenti gli ingredienti vanno sprecati..

Crea i tuoi Alcolici

Attrezzature dedicate permettono di usare questa funzione, inoltre sono necessarie **tre erbe** e un reagente alcool

Abilità necessarie per usare questa funzione: Fermentare 1, 2, 3

Per creare un alcolico bisogna inserire i codici dei suoi ingredienti, selezionare la gradazione alcolica desiderata, un tempo in giorni di fermentazione e premere “Crea”. Se il numero di giorni è sufficiente a raggiungere la gradazione alcolica desiderata e il livello dell’alcool è corrispondente a quello dell’abilità posseduta dal PG o inferiore allora esso viene creato dopo il numero di giorni selezionato e depositato nel magazzino del PG, altrimenti gli ingredienti vanno sprecati.

Lavora Materie Prime

Attrezzature dedicate permettono di usare questa funzione, inoltre è necessaria la **materia prima** da lavorare, che può essere **legno, metallo, pelle o miscellanea grezzi**

Abilità necessarie per usare questa funzione: Lavorare materie prime

Per lavorare una materia prima bisogna inserire il codice della materia prima grezza e premere “Sgrezza” e poi “Continua” per 4 volte a intervalli di un minuto; dopo 5 minuti la materia prima diventa lavorata.

Solo le materie prime lavorate possono essere utilizzate per creare oggetti.

Crea delle Armi

Attrezzature dedicate permettono di usare questa funzione, inoltre sono necessarie **componenti**, dipendenti dal tipo di arma che si vuole realizzare.

Abilità necessarie per usare questa funzione: Creare armi 1, 2, 3 (Gioielliere 1, 2, 3 per incavi)

Per creare un'arma va innanzitutto selezionato il tipo di arma che si vuole creare.

Se si sta creando un'arma da fuoco va selezionato il calibro, il numero di canne, il numero di incavi e un eventuale metodo di lavorazione:

- Il calibro indica quanti danni infligge l'arma se caricata con i proiettili adeguati
- Il numero di canne indica quanti colpi alla volta spara l'arma, che significa quanti colpi può sparare l'arma prima di doverla ricaricare
- Il numero di incavi indica quante gemme possono essere incastonate nell'arma; tali gemme possono fornire cariche magiche a chi impugna l'arma come se indossasse un gioiello e consumarsi per chiarare “IMMUNE” a effetti dipendenti dall'incantamento (vedi “Incanta un Oggetto”)

ATTENZIONE: Ognuna di queste prime tre variabili e la grandezza dell'arma (le pistole sono più piccole dei fucili che sono più piccoli dei falconetti) aumentano la complessità dell'arma

- L'eventuale metodo di lavorazione (che deve essere posseduto dal PG che sta creando l'arma) altera le statistiche finali dell'arma dipendentemente dal metodo che si vuole usare

Dopo aver selezionato queste variabili bisogna inserire i codici delle componenti necessarie (che devono essere tutte dello stesso calibro per essere compatibili).

Se la complessità dell'arma da fuoco è compatibile con la robustezza delle sue componenti e corrispondente a quello dell'abilità posseduta dal PG o inferiore allora essa viene creata dopo un tempo di lavorazione variabile e depositata nel magazzino del PG, altrimenti le componenti vanno sprecate.

Armi più grandi generalmente scadono più tardi di armi più piccole.

Se si sta creando un'arma bianca va selezionato il numero di incavi e un eventuale metodo di lavorazione:

- Il numero di incavi indica quante gemme possono essere incastonate nell'arma; tali gemme possono fornire cariche magiche a chi impugna l'arma come se indossasse un gioiello e consumarsi per chiarare “IMMUNE” a effetti dipendenti dall'incantamento (vedi “Incanta un Oggetto”)

ATTENZIONE: Questa variabile e la grandezza dell'arma (le armi corte e da lancio sono più piccole delle armi medie che sono più piccole delle armi a due mani e in asta) aumentano la complessità dell'arma.

- L'eventuale metodo di lavorazione (che deve essere posseduto dal PG che sta creando l'arma) altera le statistiche finali dell'arma dipendentemente dal metodo che si vuole usare

Dopo aver selezionato queste variabili bisogna inserire i codici delle componenti necessarie.

Se la complessità dell'arma bianca è compatibile con la robustezza delle sue componenti e corrispondente a quello dell'abilità posseduta dal PG o inferiore allora essa viene creata dopo un tempo di lavorazione variabile e depositata nel magazzino del PG, altrimenti le componenti vanno sprecate.

Armi più grandi generalmente scadono più tardi di armi più piccole.

Crea un componente

Attrezzature dedicate permettono di usare questa funzione, inoltre è necessaria la **materia prima** lavorata, che può essere **legno, metallo, pelle o miscellanea**, in quantità dipendente dalla componente

Abilità necessarie per usare questa funzione: Creare componenti 1, 2, 3

Per creare una componente bisogna inserire i codici delle materie prime lavorate in base alla componente che si vuole creare e premere “Crea Componente”. Componenti grandi solitamente richiedono più materiali. Se il suo livello è corrispondente a quello dell’abilità posseduta dal PG o inferiore allora essa viene creata dopo un tempo di lavorazione variabile e depositata nel magazzino del PG, altrimenti i materiali vanno sprecati.

Crea un Oggetto

Attrezzature dedicate permettono di usare questa funzione, inoltre è necessaria la **materia prima** lavorata, che può essere **legno, metallo, pelle o miscellanea**, in quantità dipendente dall’oggetto, e il **progetto** dell’oggetto che si desidera creare, assegnato dai narratori al PG

Abilità necessarie per usare questa funzione: Creare oggetti semplici, Creare oggetti elaborati

Gli oggetti sono genericamente tutti quei prodotti che non ricadono in altre categorie. Non si possono creare oggetti a meno che i narratori non abbiano assegnato il progetto al PG, solitamente perché il PG l’ha scoperto da solo o se l’è fatto insegnare da un altro PG o PNG.

Per creare un oggetto bisogna selezionarlo e premere “Prosegui”, poi inserire i codici delle materie prime lavorate in base all’oggetto che si vuole creare e premere “Crea Strumento”. Se il suo livello è corrispondente a quello dell’abilità posseduta dal PG o inferiore allora esso viene creato dopo un tempo di lavorazione variabile e depositato nel magazzino del PG, altrimenti i materiali vanno sprecati.

Crea un’Armatura (comprende scudi)

Attrezzature dedicate permettono di usare questa funzione, inoltre sono necessarie **componenti**, dipendenti dal tipo di armatura che si vuole realizzare.

Abilità necessarie per usare questa funzione: Creare armature 1, 2 (Gioielliere 1, 2, 3 per incavi)

Per creare un’armatura va innanzitutto selezionato il tipo di armatura che si vuole creare: un’armatura per torso, uno scudo piccolo o uno scudo grande.

Successivamente va selezionato il numero di incavi e un eventuale metodo di lavorazione:

- Il numero di incavi indica quante gemme possono essere incastonate nell’armatura; tali gemme possono fornire cariche magiche a chi indossa l’armatura come se indossasse un gioiello e consumarsi per chiarare “IMMUNE” a effetti dipendenti dall’incantamento (vedi “Incanta un Oggetto”)

ATTENZIONE: Questa variabile e la grandezza dell’armatura (le armature leggere sono più piccole delle armature pesanti e gli scudi piccoli sono più piccoli degli scudi grandi) aumentano la complessità dell’armatura.

- L’eventuale metodo di lavorazione (che deve essere posseduto dal PG che sta creando l’arma) altera le statistiche finali dell’arma dipendentemente dal metodo che si vuole usare

Dopo aver selezionato queste variabili bisogna inserire i codici delle componenti necessarie.

Se la complessità dell’armatura è compatibile con la robustezza delle sue componenti e corrisponden-

te a quello dell'abilità posseduta dal PG o inferiore allora essa viene creata dopo un tempo di lavorazione variabile e depositata nel magazzino del PG, altrimenti le componenti vanno sprecate. Armature più grandi generalmente scadono più tardi di armature più piccole.

Intaglia una Gemma

Attrezzature dedicate permettono di usare questa funzione, inoltre è necessaria la **gemma grezza** da lavorare

Abilità necessarie per usare questa funzione: Intagliare gemme 1, 2, 3

Per lavorare una materia prima bisogna inserire il codice della gemma grezza e premere "Sgrezza" e poi "Continua" per 4 volte a intervalli di un minuto; dopo 5 minuti la gemma, se il suo numero di carati è corrispondente a quello dell'abilità posseduta dal PG, diventa lavorata, altrimenti va sprecata. Solo le gemme lavorate possono essere utilizzate per creare gioielli o essere incastonate in incavi.

Crea un gioiello

Attrezzature dedicate permettono di usare questa funzione, inoltre è necessario una o più unità di **metallo lavorato**

Abilità necessarie per usare questa funzione: Gioielliere 1, 2, 3

Per creare un gioiello bisogna selezionare il tipo di gioiello che si vuole creare (gioielli più grandi sono di maggior valore e possono reggere una complessità maggiore, ma richiedono più materiali) selezionare il numero di incavi (che aumenta la complessità) e premere "Crea". Se la complessità del gioiello è compatibile con la robustezza delle sue componenti e il suo numero di carati è corrispondente a quello dell'abilità posseduta dal PG allora esso viene creato dopo un tempo di lavorazione variabile e depositato nel magazzino del PG, altrimenti i materiali vanno sprecati.

ATTENZIONE: Robustezza e carati sono statistiche separate; creare un gioiello con un metallo ad alta caratura ma poco robusto potrebbe non dare risultati se gli incavi desiderati sono troppi, anche se generalmente la caratura di un gioiello è la sua statistica più importante quando si cerca di incantarlo (vedi "Incanta un Oggetto")

Incastona una Gemma

Attrezzature dedicate permettono di usare questa funzione, inoltre è necessario un **oggetto dotato di incavi** e una **gemma lavorata** da inserire nell'incavo

Abilità necessarie per usare questa funzione: Gioielliere 1, 2, 3

Per incastonare una gemma bisogna inserire il codice di un oggetto dotato di incavi (quindi un'arma, armatura, scudo o gioiello) in cui inserirla, quello della gemma intagliata che si desidera incastonare nell'incavo e premere "Aggiungi" e poi "Continua" per 4 volte a intervalli di un minuto; dopo 5 minuti la gemma viene incastonata.

Se l'oggetto ha ancora incavi non utilizzati il processo può essere ripetuto fino a che tutti gli incavi non sono stati riempiti.

Crea uno Strumento

Attrezzature dedicate permettono di usare questa funzione, inoltre è necessaria la **materia prima** lavorata, che può essere **legno, metallo, pelle o miscelanea**, in quantità dipendente dallo strumento, e il **progetto** dello strumento che si desidera creare, assegnato dai narratori al PG

Abilità necessarie per usare questa funzione: Creare Strumenti

Gli strumenti sono sia le attrezzature che gli strumenti necessari a usare certe abilità in gioco, come ad esempio quelle di chirurgia. Non si possono creare strumenti a meno che i narratori non abbiano assegnato il progetto al PG, solitamente perché il PG l'ha scoperto da solo o se l'è fatto insegnare da un altro PG o PNG.

Per creare uno strumento bisogna selezionarlo e premere "Proseguì", poi inserire i codici delle materie prime lavorate in base all'oggetto che si vuole creare e premere "Crea Strumento". Se il PG possiede l'abilità richiesta allora esso viene creato dopo un tempo di lavorazione variabile e depositato nel magazzino del PG, altrimenti i materiali vanno sprecati.

Crea una Trappola

Attrezzature dedicate permettono di usare questa funzione, inoltre è necessaria la **materia prima** lavorata, che può essere **legno, metallo, pelle o miscelanea**, in quantità dipendente dalla trappola, e il **progetto** della trappola che si desidera creare, assegnato dai narratori al PG

Abilità necessarie per usare questa funzione: Creare trappole

Non si possono creare trappole a meno che i narratori non abbiano assegnato il progetto al PG, solitamente perché il PG l'ha scoperto da solo o se l'è fatto insegnare da un altro PG o PNG.

Per creare una trappola bisogna selezionarla e premere "Proseguì", poi inserire i codici delle materie prime lavorate in base alla trappola che si vuole creare e premere "Crea Trappola". Se il PG possiede l'abilità richiesta allora essa viene creata dopo un tempo di lavorazione variabile e depositata nel magazzino del PG, altrimenti i materiali vanno sprecati.

Incanta un Oggetto

Attrezzature dedicate permettono di usare questa funzione, inoltre è necessario avere un **oggetto dotato di incavo in cui sia stata inserita una gemma** (vedi "Incastona una Gemma") e un numero e tipo di **essenze** dipendenti dall'incantamento che si vuole inserire nell'oggetto

Abilità necessarie per usare questa funzione: Incantare 1, 2, 3

Per incantare un oggetto bisogna innanzitutto inserire il codice di un oggetto dotato di incavo in cui sia stata inserita una gemma e che non sia già stato incantato, poi va selezionato l'incantamento che si vuole inserire nell'oggetto e il numero di cariche.

L'incantamento ha un requisito minimo di carati ed essenze, specificato tra parentesi (kt indica i carati, NxV indica N essenze verdi, NxN indica N essenze nere).

Dopo aver selezionato queste variabili bisogna inserire i codici delle essenze necessarie.

Per completare l'incantamento infine bisogna premere "Incanta" e poi "Continua" per 4 volte a intervalli di un minuto; dopo 5 minuti se la potenza dell'incantamento può essere contenuta nel numero di carati dell'oggetto allora esso viene incantato, altrimenti i materiali vanno sprecati.

ATTENZIONE: I carati indicati sono un requisito minimo e aggiungere cariche aumenta la potenza dell'incantamento

Autenticare Documenti

Attrezzature dedicate permettono di usare questa funzione, inoltre è necessario avere un **documento di partenza** da autenticare

Abilità necessarie per usare questa funzione: Autenticare documenti 1, 2, 3

Per autenticare un documento creato in gioco bisogna innanzitutto notificare ai narratori la sua creazione, in modo che possano generare un codice. Una volta generato il codice esso deve essere inserito e bisogna premere “Autentica” e poi “Continua” per 4 volte a intervalli di un minuto; dopo 5 minuti il PG ha autenticato quel documento che risulterà da lui firmato se esaminato. Più personaggi possono firmare lo stesso documento. Più è alto il livello di “Autenticare documenti” del PG tanto più difficile sarà falsificare il documento.

Riconoscere Documenti

Attrezzature dedicate permettono di usare questa funzione, inoltre è necessario avere un **documento** da esaminare

Abilità necessarie per usare questa funzione: Riconoscere documenti falsi 1, 2, 3

Per esaminare l'autenticità di un documento bisogna inserire il codice del documento e premere “Esamina” e poi “Continua” per 4 volte a intervalli di un minuto; dopo 5 minuti il PG darà un responso sulla sua autenticità. Tanto più è alta la sua capacità “Riconoscere documenti falsi” tanto più gli sarà facile individuare un documento falso.

Falsificare Documenti

Attrezzature dedicate permettono di usare questa funzione, inoltre è necessario avere un **documento** da falsificare

Abilità necessarie per usare questa funzione: Falsificare documenti 1, 2, 3

Per falsificare un documento creato in gioco bisogna inserire il codice del documento e premere “Falsifica” e poi “Continua” per 4 volte a intervalli di un minuto; dopo 5 minuti, se il documento non è troppo difficile da falsificare, il PG ha falsificato quel documento e comparirà un messaggio che dice di contattare un narratore; sotto il controllo del narratore il PG può modificare il documento in gioco e la modifica è da considerarsi non immediatamente identificabile. Più è alto il livello di “Falsificare documenti” del PG tanto più difficile sarà riconoscere il documento come falsificato.