

Mestieri



Versione 1.0

Il presente manuale per Gioco di Ruolo dal Vivo è basato su un sistema di gioco High-Fantasy.

L'ambientazione descritta nel manuale è solo una storia di fantasia inventata dai suoi creatori.

L'ambientazione è intenzionata al solo scopo di divertimento amatoriale e privo di lucro.

Il Regolamento rispetta la normativa G.D.P.R.

Casabianca Desirèe

MESTIERI

I Mestieri forniscono un'opportunità di sviluppo del personaggio, questi possono essere acquisiti spendendo 20 punti esperienza e rispettando i prerequisiti del mestiere scelto. Ogni mestiere avrà una serie di abilità con relativo costo in punti esperienza e descrizioni tramite tabelle.

NB. È possibile acquisire un massimo di 2 Mestieri

- **Alchimista**

È uno studioso dedito alla sperimentazione degli elementi, sfrutta le proprie conoscenze in campo erboristico e magico per operare trasformazioni nella realtà. Tenzialmente sedentario, in quanto solo avendo a disposizione un buon laboratorio può dare il meglio di sé, accetta comunque di buon grado le spedizioni che lo vedono alla ricerca di ingredienti particolari per i propri composti e di denaro per finanziare le sue ricerche e le sue creazioni. Gli alchimisti di solito si radunano in congreghe e organizzano almeno una volta l'anno un evento il "Raduno Arboreo" che li riunisce a parlare delle loro scoperte (anche se su questo argomento sono sempre volutamente vaghi).

Borsa da Alchimista: Alambicchi, fornello, mortaio, boccette, fiale e diario per appunti.

Prerequisito: Alchimia Completa

Abilità:

Creare Acido

L'alchimista ha la capacità di creare un acido che possa essere spalmato su armi o proiettili in generale (come frecce, dardi ecc..) che fa un danno addizionale e duri, nel caso di un'arma da mischia, tre colpi. "Poison Fire"

PX: 5

Fuoco dell'alchimista

Piccola ampolla che una volta lanciata esplose ed ha 3 modalità di composizione:

Semplice (5 danni mass fire)

Media (10 danni mass flame)

Complessa (15 danni mass Flame Strikedown)

Ogni difficoltà ha bisogno che si acquisisca la difficoltà precedente

PX: 3 Semplice / 5 Media / 7 Complessa

Anti tossina

L'alchimista è in grado di creare una pozione speciale, che guarisce da ogni veleno non magico.

PX: 5

Polvere da sparo

Polvere che ha la capacità di esplodere, se racchiusa in un piccolo barilotto (5Kg) una volta acceso esplose facendo 20 danni per 5x5 m (2,5m di raggio) intorno a lui.

La lunghezza della miccia determina il tempo che intercorre tra l'accensione e l'esplosione 10 secondi per cm. Viene usato anche per caricare le pistole e i cannoni insieme ai proiettili.

PX: 15

Bomba acida

La bomba acida (come tutte le bombe) ha un incremento di gittata di 5 m. Quando termina la miccia, esplose infliggendo 5 danni da deflagrazione e 5 danni da acido raggiungendo così i 10 danni totali di massa. La lunghezza della miccia determina il tempo che intercorre tra l'accensione e l'esplosione 10 secondi per cm.

PX: 10

Arma mercuriale

Arma che non può essere distrutta, tranne che da armi artefatto. Si suddivide in tre tipi: Corta, Lunga e a due mani e per costruirla bisogna essere aiutati da un fabbro.

PX: 15

Pisola alchemica

La pistola alchemica è un'arma sperimentale e ancora instabile, funziona con polvere da sparo (sufficiente per 3 colpi) e proiettili. La quantità di polvere da sparo contenuta in un corno è sufficiente per 20 ricariche, in un sacchetto per 10. [VEDI TABELLA]

PX: 15

Spellgun

Se l'alchimista è anche un mago, acquisisce la possibilità di trasformare i suoi incantesimi in proiettili. Se non lo è può utilizzare pergamene per creare proiettili speciali che abbiano l'effetto dell'incantesimo in aggiunta al danno del proiettile.

Prerequisito: Pistola Alchemica

PX: 15

Bastone dell'alchimia

Il bastone dell'alchimia può essere utilizzato una volta al mese (ad evento) per creare istantaneamente uno qualsiasi degli oggetti che l'alchimista è in grado di costruire ma assorbe, per quella giornata, tutte le conoscenze dell'alchimista che non potrà creare null'altro.

PX: 10

Bomba nova

La bomba Nova, quando termina la miccia, esplose infliggendo 15 danni da deflagrazione in un raggio di 1,5 m e assordando tutte le persone che ne vengono colpite "Poison Unable", finché queste non saranno medicate o guarite magicamente.

Prerequisito: Polvere da sparo

PX: 10

Resistenza ai veleni

L'alchimista è immune ai veleni non magici che conosce

PX:10

Insegnante

Chi possiede questa abilità può insegnare, avendo appreso almeno 4 delle abilità del mestiere, a qualcun altro. In questo modo il nuovo avventuriero apprenderà il mestiere comprandolo a metà del suo costo iniziale.

PX:15

Tipo Proiettile	Materiale	Danno
Normale	Piombo	Trough Fire
Perforante	Acciaio	Double Trough Fire
Vibrante	Argento	Trough Flame Silver
Magico	Mythril	Trough Zero Enchanted
Aster	Oricalco	Trough Fatal Artifact
Cerimonia	Oro	Trough

- **Medico**

Il medico è uno studioso che ha la passione per la cura del corpo umano, facendo anche alcuni esperimenti. Durante i suoi studi è in grado di effettuare delle operazioni complesse che hanno come scopo salvaguardare la salute dei suoi pazienti. Tendenzialmente sedentario, in quanto solo avendo a disposizione un buon laboratorio può dare il meglio di sé, accetta comunque di buon grado le spedizioni ma portando con sé tutto l'occorrente per i suoi studi e per i suoi scopi.

Borsa da Medico: Bende, soluzioni disinfettanti e ferri da cerusico.

Prerequisito: Medicina Eccezionale

Abilità:

Anestesia

Permette al medico di addormentare il suo paziente e questo non potrà essere svegliato prima di un'ora. La soluzione anestetica deve essere iniettata al paziente e gli ingredienti per produrla devono essere perfettamente conservati in fiale speciali.

Ingredienti: Pozione di sonno, composto inibitore

PX: 10

Scarica di Adrenalina

Tramite la siringa con dentro, una sostanza speciale, è in grado di ridestare immediatamente un personaggio con i punti ferita in negativo (fino a -9) facendolo risvegliare di soprassalto con 1 Punto ferita.

Ingredienti: Composto di adrenalina

PX: 15

Intervento al cuore

Riuscendo a ricreare un ambiente abbastanza sterile, il medico ha la possibilità di operare un soggetto morto, da non più di 20 min, e dopo un'ora d'intervento, farlo risvegliare a 1 punto ferita ma senza classe e abilità per le prime due ore dopo l'intervento.

Prerequisito: Anestesia

PX: 20

Intervento risanante

Riuscendo a ricreare un ambiente abbastanza sterile, il medico ha la possibilità di ricucire un arto ad un personaggio e farlo funzionare. L'intervento durerà 30 minuti e nella successiva ora l'arto sarà ricucito ma inutilizzabile.

Prerequisito: Anestesia

PX: 15

Intervento saldante

Riuscendo a ricreare un ambiente abbastanza sterile, il medico ha la possibilità di ricostruire le ossa del paziente anche in punti critici. L'intervento durerà un'ora e per la successiva ora la parte dove le ossa erano fratturate sarà intorpidita.

Prerequisito: Anestesia

PX: 15

Siero indolore

Il medico riesce a comporre un siero che rende il suo paziente immune al dolore, in modo da poterlo operare anche senza anestetizzarlo.

Ingredienti: Composto inibitore, pozione di forza

PX: 15

Guarire o peggiorare malattie magiche

Il medico, viaggiando, ha studiato l'utilizzo della magia per infettare una ferita, è quindi in grado di utilizzare lo stesso processo per guarirle o peggiorare le malattie già in circolo.

Prerequisito: Creare Farmaci

PX: 15

Utilizzare magia minore

Il medico, viaggiando, ha studiato l'utilizzo della magia e come applicarla al suo mestiere, questo lo rende in grado di lanciare alcuni semplici incantesimi. Punti magia acquisiti 10 (incantesimi lista apposita).

PX: 10

Creare Farmaci

Il medico è in grado di creare dei farmaci molto simili ad alcune pozioni alchemiche, quindi che abbiano più effetto anche su soggetti normalmente immuni. Aggiunge la chiamata improved all'effetto del normale farmaco

PX: 10

Creare Composti

Il medico è in grado di creare dei composti chimici grazie alle sue conoscenze, questi saranno applicati per la creazione di sieri ed altre medicine specifiche. Per creare un composto bisogna impiegare un'ora di tempo in un ambiente abbastanza sterile e freddo ed avere a propria disposizione i minerali bianchi, blu, rossi e gialli.

Composto inibitore: rosso e bluComposto di adrenalina: bianco e giallo

PX: 10

Insegnante

Chi possiede questa abilità può insegnare, avendo appreso almeno 4 delle abilità del mestiere, a qualcun altro. In questo modo il nuovo avventuriero apprenderà il mestiere comprandolo a metà del suo costo iniziale.

PX:15

Nome incantesimo	Effetto
Zona sterile	In base alla grandezza della zona il medico è in grado di sterilizzarla senza impiegare troppo tempo e lanciando questo piccolo trucchetto. 5 PM
Bolla d'aria fresca	Permette di respirare normalmente in una situazione in cui l'ambiente sia tossico o con fumi irrespirabili. Ha una durata di un minuto e può essere usato sul medico o su un soggetto. 5 PM
Identificare disturbo magico	Grazie a questo incantesimo il medico è in grado di individuare se una malattia è di tipo magico o no e curarla al massimo delle sue possibilità. 3 PM
Sterilizzare oggetti	Permette al medico di sterilizzare i suoi oggetti in maniera istantanea senza l'ausilio delle normali soluzioni. 2 PM
Individuare erbe	Permette al medico di individuare l'erba che gli serve se si trova nell'ambiente circostante. 2 PM
Individuare minerali	Permette al medico di individuare il minerale che gli serve se si trova nell'ambiente circostante. 2 PM

- **Artigiano**

L'artigiano è un lavoratore instancabile preparato nel creare oggetti di vario tipo o specifici. Specializzato in creazione e riparazione, solitamente predilige avere a disposizione la sua fucina ma, in viaggio riesce ad essere abile anche con il minimo delle risorse.

Borsa da Artigiano: Martello, pinze, maglio e tenaglie (sarebbe consigliabile anche un incudine).

Prerequisito: Lavorare il cuoio e la pelle, Lavorare i metalli

Abilità:

Creare protezioni impenetrabili

Permette all'artigiano di creare delle armature pesanti che resistano a 3 danni perforanti.

PX:10

Creare Arma potenziata

Permette all'artigiano di creare delle armi che aggiungano il talento migliorare alle chiamate di chi la impugna.

PX:10

Creare Rifugio

Permette all'artigiano, una volta procuratosi i materiali, di creare un rifugio che non possa essere individuato.

PX: 15

Creare armi perfette

Permette all'artigiano, una volta che si è procurato il materiale, di creare un'arma artefatto grazie all'aiuto di un alchimista o un orafo in base a che tipo di artefatto vuole realizzare.

PX: 30

Riparare armi perfette

Permette all'artigiano di riparare armi artefatto

PX: 20

Creare protezioni perfette

Permette all'artigiano di aggiungere un tocco speciale alle armature e agli scudi, donandogli un'abilità speciale [VEDI TABELLA]

PX:20

Qualità perfetta

Permette all'artigiano di creare delle armature di cuoio e pelle che proteggono come un'armatura di metallo.

PX: 15

Ricerca materiali

Permette all'artigiano di procurarsi i materiali migliori mettendosi alla ricerca nella zona intorno a lui (contattare un arbitro).

PX:10

Resistenza della forgia

L'artigiano, lavorando continuamente ad alte temperature diventa immune ai danni da fuoco.

PX:10

Conoscenza di minerali Magici ed Eccezionali

L'artigiano, lavorando con vari metalli anche con proprietà magiche è in grado di

riconoscere minerali Magici e con proprietà eccezionali, sapendo come applicarli alle sue creazioni e riconoscerne le abilità dopo averli studiati per 20 minuti.

PX:10

Insegnante

Chi possiede questa abilità può insegnare, avendo appreso almeno 4 delle abilità del mestiere, a qualcun altro. In questo modo il nuovo avventuriero apprenderà il mestiere comprandolo a metà del suo costo iniziale.

PX:15

Abilità Speciale

Placcatura: Quando l'armatura si rompe (0 Punti Armatura o Crash), questa torna a metà dei suoi punti armatura una sola volta prima di essere riparata. Una volta riparata, l'abilità è di nuovo disponibile.

Imbottita: L'armatura diventa immune ai danni perforanti (Through), subendo comunque danno come se fosse normale.

Esplosiva: Quando l'armatura si rompe, causa un'esplosione frontale (5 danni fire strikedown) al soggetto più vicino

Velenosa: Quando l'armatura si rompe, emette un getto velenoso in direzione dell'ultimo colpo ricevuto (Poison Pain, il dolore non si placa finché non sarà curato)

Armatrua Vivente: I punti armatura di questa armatura si ripristinano solo con le cure magiche.

Lucente: Abbaglia tutti coloro intorno al soggetto che la indossa (Mass Blind). 1 volta al giorno.

- **Mercante**

Il mercante è colui che esercita la mercatura, attività di lavoro umana che prevede come azione principale l'acquisto, la vendita e spesso il trasporto e la distribuzione di un determinato bene o prodotto. Questa figura professionale è legata concettualmente al commercio ed è in grado di trovare qualunque articolo grazie alla sua rete di informatori e lavoratori.

Prerequisiti: Cultura base, Valutare

Borsa da Mercante: Bilancia, scarsella, borsa capiente (se vuole anche un carretto).

Abilità:

Reperire oggetti Rari

Permette al mercante, tramite la sua rete di fornitori di reperire oggetti rari come chiavi materiali e sostanze che non si trovano nella natura circostante. I fornitori saranno sempre in movimento e riusciranno a reperire il pezzo nel giro di qualche ora.

Prerequisito: Rete di fornitori lv1

PX: 10

Rete di fornitori lv1

Il mercante, per svolgere bene il suo lavoro, necessita di fornitori che possano procurargli materiali e merce che gli serve per vivere.

Il mercante pagherà questo servizio, che gli procurerà oggetti normali o rari, a seconda della richiesta e in un tempo tra 1 e 3 ore avrà gli oggetti che gli servono.

Controllare la lista dei prezzi in tabella

PX 15

Reperire oggetti Magici

Permette al mercante, tramite la sua rete di fornitori, di reperire oggetti magici come bacchette, materiali e sostanze che non si trovano nella natura circostante. I fornitori saranno sempre in movimento e riusciranno a reperire il pezzo nel giro di qualche ora.

Prerequisito: Rete di Fornitori lv2

PX: 10

Merce iniziale

Da al mercante la possibilità, senza costi iniziali, di avere della merce normale come gioielli, materiali ed erbe il cui costo complessivo non superi i 50 rin (5 monete)

PX: 10

Rete di fornitori Lv2

Il mercante, per svolgere bene il suo lavoro, necessita di fornitori che possano procurargli materiali e merce che gli serve per vivere.

Il mercante pagherà questo servizio, che gli procurerà oggetti magici, in un tempo tra 1 e 3 ore avrà gli oggetti che gli servono.

Controllare la lista dei prezzi in tabella

Prerequisito: Rete di fornitori lv1

PX 10

Vendita sicura!

Il mercante è un abile oratore e tramite questo riesce a creare storie incredibili su oggetti e altra merce. Potrebbe raccontare e comporre storie basate su fatti veri o inventare tutto di sana pianta "charme". Se la storia che sta raccontando viene interrotta per più di 5 secondi, perde l'interesse del cliente, altrimenti riesce a convincere il cliente che comprare quell'oggetto è la cosa giusta da fare!

PX:8

Informatore

Il mercante, tramite la sua rete di fornitori riesce a conoscere un Etere, un informatore esperto che gli saprà dare sempre informazioni su ciò che gli serve e dove questo si

trovi in un tempo tra 1 e 5 ore a seconda dell'oggetto richiesto.

Prerequisito: Rete di fornitori lv2

NB. è possibile che il pg conosca effettivamente un Etere in gioco, in quel caso non necessita di prerequisito.

PX:10

Riconoscere oggetti contraffatti

Il mercante è in grado di riconoscere oggetti alterati, maledetti o falsi.

PX:5

Merce importante

Il Mercante ha a disposizione un certo tempo per rifornirsi di oggetti e sostanze che il mercato richiede come pergamene, erbe e minerali il cui costo complessivo non deve superare 1 corona.

NB.: Questa abilità può essere usata una sola volta ad evento.

Prerequisito: Rete di fornitori lv1

PX: 10

Conoscenze di sostanze e incantesimi

L'esperienza del Mercante è tale che riesce a riconoscere se una sostanza è pericolosa o no, se un oggetto contiene effettivamente un incantesimo o una maledizione e, tramite il suo libro mastro, se un oggetto che ha richiesto è effettivamente l'oggetto giusto.

PX: 10

Insegnante

Chi possiede questa abilità può insegnare, avendo appreso almeno 4 delle abilità del mestiere, a qualcun altro. In questo modo il nuovo avventuriero apprenderà il mestiere comprandolo a metà del suo costo iniziale.

PX:15

Nome merce	Prezzo base
Minerali normali come Ferro/ Bianco/Blu	1 Rin/ 2 Rin/ 2Rin
Argento/Oro/Platino	5 Rin/ 1Mo/ 3 Mo
Pergamene magiche 1/2/3/4/5	2 Rin/4 Rin/6 Rin/1 Mo/2Mo
Minerali magici Oricalco/ Rosso/Giallo	2 Mo/ 5 Rin/ 5 Rin
Pozioni 1/2/3/4/5/6	3 Rin /6 Rin /9 Rin/Mo/1Mo 3Rin/2Mo
Armi Corte/Medie/Lunghe	3 Rin/ 6 Rin/ 8 Rin
Proiettili	1 Rin x 5 proiettili semplici

NB. Tutti i prezzi non specificati verranno concordati in ruolo

- **Cuoco**

Il Cuoco è una persona piena di passione e fantasia e si occupa della produzione di pasti all'interno di taverne, locande o accampamenti. Sa creare delle pietanze incredibili e riesce a cucinare ovunque si trovi finché ha con sé la sua padella del mestiere e le materie prime per i piatti. Elabora il menù in base alla cacciagione e agli ingredienti che riesce a procurarsi e affina la sua abilità per riuscire ad arrecare sollievo alle persone che mangiano i suoi pasti. (Per utilizzare le abilità del mestiere sarebbe meglio cucinarle in ruolo, se questo non fosse possibile si può semplicemente stare ai tempi di preparazione per i distinti piatti. Bisogna comunque avere una pietanza edibile da offrire per beneficiare dei suoi effetti)

Borsa da Cuoco: Grembiule, utensili da cucina, padella fidata.

Abilità:

Riconoscere la Qualità

Il cuoco è in grado di conoscere la qualità degli ingredienti che usa.

Più alta sarà la qualità degli ingredienti e migliore sarà l'effetto sortito dalla pietanza.

PX: 8

Riconoscere Spezie ed erbe

Il cuoco è in grado di riconoscere Erbe e Spezie edibili da utilizzare nelle sue ricette, ne sa riconoscere anche le proprietà intrinseche per poter dare alcuni effetti benefici o venefici.

PX: 10

Cucinare

Il cuoco è in grado di realizzare una pietanza seguendo una ricetta alla perfezione.

In base alle conoscenze e alla scelta di ingredienti e spezie può aggiungere un suo tocco speciale al piatto.

PX: 10

Ricetta

Il cuoco è in grado di inventare e realizzare la ricetta di una pietanza e inserirla nel suo personale ricettario.

PX: 5

Ricettario Base

Questa è una piccola raccolta di ricette semplici da realizzare. (vedere tabella)

PX: 10

Distilleria

Il cuoco sa distillare alcolici quali birra, vino, sidro, rhum e liquori locali...

PX: 5

Maestro di cucina

Il cuoco diventa particolarmente conosciuto e può creare delle ricette complesse e che abbiano degli effetti eccezionali.

Prerequisito: Cucinare

PX:10

Banchetto!

Il cuoco riesce a realizzare un menù completo e tutti quelli che mangiano alla sua tavola, alla fine del pasto, recuperano tutti i punti ferita

Prerequisito: Maestro di cucina

PX: 15

Il piatto perfetto

Il cuoco riesce a realizzare un piatto particolarmente complesso che riesce ad estasiare tutti i sensi di chi lo sta mangiando. Passata un ora dall'ingestione del piatto

chi ne ha usufruito è sotto l'effetto di "Ristorare minore"

Prerequisito: Maestro di cucina

PX: 10

La bevanda degli dei

Il cuoco ha distillato la bevanda perfetta, berla fa cadere addormentati ma felici.

Al risveglio, la persona che l'ha bevuta, è sotto l'effetto dell'abilità "coraggio" ed è immune agli effetti di "Hypno e Charme" per la prossima ora.

Prerequisito: Distilleria

PX: 15

Insegnante

Chi possiede questa abilità può insegnare, avendo appreso almeno 4 delle abilità del mestiere, a qualcun altro. In questo modo il nuovo avventuriero apprenderà il mestiere comprandolo a metà del suo costo iniziale.

PX:15

RICETTARIO BASE

Nome Ricetta	Tempi di preparazione	Effetti	Ingredienti
Bruschetta	5 minuti	Ispirare coraggio su chi la mangia	Pane, pomodorini, cipolla rossa, basilico e olio
Biscotto da colazione	5 minuti	Restituisce due punti ferita "Double Heal"	Burro, zucchero, farina lievitata
Caponata del destino	15 minuti	Riesce a rimuovere dal corpo veleni semplici "Counter Heal" ma si è parecchio irascibili subito dopo "Furia"	Peperoni, melanzane, zucchine
Cioccolata di Bastion	10 minuti	Il suo sapore saprà avvolgerci come non mai. Questa tavoletta di cioccolato se ingerita guarisce dalle malattie e dai veleni semplici	Cacao, latte e bho
Panino Mistico	15 minuti	Dopo averlo mangiato si acquistano 6 punti ferita temporanei (come armatura magica e si dissolve nello stesso modo)	Pane, prosciutto, formaggio
Caramella gommosa	10 minuti	Chi la ingerisce, se è a danno negativo, viene subito stabilizzato arrivando a 0pf "Zero Heal"	Sciroppo di frutta, gelatina animale e zucchero
Insalata Pigra	5 minuti	Chi la mangia è sotto l'effetto della chiamata "Sleep"	Lattuga, pomodoro, olio, sale e aceto
Muffin Birbante	15 minuti	Chi lo ingerisce recupera 5 punti ferita ma non riuscirà, per il prossimo minuto, a mettere forza nella presa e tutto quello che toccherà gli cadrà dalle mani.	Zucchero, farina, uova, latte e burro
Polenta Guardinga	20 minuti	Chi la ingerisce sarà sotto l'effetto "Visione del vero" e sarà costretto a dire la verità per i prossimi 5 minuti	Farina di mais, acqua, fontina
Waffle Salato ma Dolce	40 minuti	Chi lo ingerisce diviene più forte del doppio per 5 min (Double con le armi se ha già arma preferita passerà al danno successivo)	Farina, burro, uova, zucchero e lievito
Minestrone Fantasia	15 minuti	Dona a chi finisce di mangiarlo "Vigore" (+6pf)	Patate, carote, cipolla, sedano, fagioli e olio

- **Maestro del Viaggio**

L'arte di creare i portali per luoghi esistenti sul piano materiale o su altri piani. Viaggiatore esperto, conosce bene i luoghi dove intende mandare chi usufruisce dei suoi servizi ma non si prende la responsabilità di offrire i permessi richiesti dei luoghi raggiunti.

Borsa Maestro del Viaggio: Bussola

Prerequisito: Classe magica

Viaggio

Questa abilità dà la capacità di comprendere i trami arcani dello spostamento e riuscire ad imbrigliarli e controllarli in maniera abbastanza stabile.

PX: 15

Saper Comprendere Mappe

Con questa abilità si apprende come leggere correttamente una mappa o interpretare indicazioni per essere in grado di aprire portali verso i luoghi giusti anche se questi non sono mai stati visitati.

PX:10

Portale di Lv1

Tramite questa capacità, il maestro del viaggio è in grado di aprire un portale per un luogo che conosce e che si trova nel medesimo continente.

Prerequisito: Viaggio

NB. il portale base ha una capacità di 3 persone al massimo

Punti magia: 10

PX: 5

Creare uno spazio sicuro

Tramite questa capacità, il maestro del viaggio, è in grado di creare uno spazio sicuro che lo protegga mentre sta creando un portale.

Questo spazio proteggerà il maestro per 5 minuti dalle armi normali e dagli incantesimi di livello 1 e potrà essere utilizzato una sola volta al giorno.

PX: 10

Portale di lv 2

Tramite questa capacità, il maestro del viaggio è in grado di aprire un portale in un luogo che conosce e che può trovarsi anche in un altro continente.

Prerequisito: Portale di Lv1

NB. il portale ha una capacità di 3 persone al massimo

Punti magia: 15

PX: 5

Localizzazione

Tramite questa capacità e una mappa del luogo dove cercare, il maestro del viaggio è in grado di trovare un individuo ovunque questo si trovi sulla mappa in cui sta cercando.

Punti magia: 10

PX: 5

Conoscenza dei piani

Questa abilità permette di conoscere i vari piani di esistenza fin ora scoperti.

(Chiedere dettagli ad un master o un Arbitro)

PX: 10

Portale Lv3

Tramite questa capacità, il maestro del viaggio è in grado di aprire un portale in un luogo che conosce e che può trovarsi anche su un altro piano.

Prerequisito: Portale di Lv2

NB. il portale ha una capacità di 3 persone al massimo

Punti magia: 20

PX: 10

Trasportare oggetti

Tramite questa capacità, il maestro del viaggio è in grado di portare un oggetto dal luogo in cui si trova ad un altro scelto, creando un piccolo portale fatto apposta per quell'oggetto.

Prerequisito: Viaggio

Punti magia: 4 per un oggetto piccolo 8 per un oggetto medio 12 per un oggetto grande e così via.

PX: 5

Teletrasporto

Tramite questa capacità, il maestro del viaggio, è in grado di spostarsi all'interno di una città o una zona in maniera istantanea.

Prerequisito: Viaggio

Punti magia: 10

PX: 8

Insegnante

Chi possiede questa abilità può insegnare, avendo appreso almeno 4 delle abilità del mestiere, a qualcun altro. In questo modo il nuovo avventuriero apprenderà il mestiere comprandolo a metà del suo costo iniziale.

PX:15

- **Veggente**

Il veggente usa l'arte di descrivere la personalità e prevedere il destino di un individuo attraverso lo studio del palmo della sua mano o attraverso la lettura dei tarocchi. Attraverso i suoi strumenti e le sue divinazioni riesce anche a vedere il passato e tal volta a prevedere il susseguirsi degli eventi.

Borsa del veggente: Mazzo di Tarocchi, sfera di cristallo, diadema

Abilità:

Veggenza su un futuro ipotetico

Il veggente è in grado di avere una sensazione positiva o negativa sull'immediato futuro, in modo da comprendere se le scelte che sta compiendo, o che sta compiendo la persona che gliel'ha chiesto, avranno un esito positivo o negativo.

PX: 5

Divinazione

Il veggente è in grado di formulare profezie sul futuro attraverso la consultazione dei tarocchi vedendo innanzi ai suoi occhi delle scene ipotetiche.

PX: 10

Voce degli spiriti

Il veggente è in grado di comunicare con gli spiriti erranti tramite il suo mazzo dei tarocchi o una sfera di cristallo e potrà fargli una ed una sola domanda. Gli spiriti assorbono 1 punto ferita ogni 10 secondi di conversazione.

PX: 10

Seduta Spiritica

Il veggente è in grado di imbrigliare l'energia vitale delle altre persone presenti alla seduta se collegate con lui al tatto, acquisirà un punto ferita per ogni persona presente e potrà fare domande ad uno spirito scelto fin quando non esaurirà i suoi punti ferita se serve. Gli spiriti assorbono 1 punto ferita ogni 10 secondi di conversazione.

PX 10

Veggenza sul passato

Il veggente è in grado di avere una piccola visione sul passato di qualcuno tenendolo per mano per almeno un minuto.

PX: 5

Medium

Il veggente implementa le sue capacità extrasensoriali e riesce ad avvertire la presenza di spiriti erranti in un raggio di 5 metri intorno a lui.

PX: 10

Profezia Massima

Il veggente è in grado di creare una profezia completa e di trascriverla dopo aver meditato per un'ora ininterrotta.

PX: 15

Favore Divino

Il veggente è in grado di mettersi in contatto con una divinità e chiedergli protezione per un giorno per lui o qualcun altro. Il tipo di protezione sarà diverso a seconda della divinità. **NB.** una volta contattata una divinità devono passare almeno 10 giorni per rimettersi in contatto con il piano divino.

PX:15

Visione del destino

Il veggente ha una percezione parziale di quello che accadrà alla persona che sta analizzando,

capendo come il destino ha intenzione di premiarlo o punirlo, tramite le carte o la sfera di cristallo.

PX: 10

Insegnante

Chi possiede questa abilità può insegnare, avendo appreso almeno 4 delle abilità del mestiere, a qualcun altro. In questo modo il nuovo avventuriero apprenderà il mestiere comprandolo a metà del suo costo iniziale.

PX:15

- **Etere**

In questa categoria sono comprese cortigiane, dame e damerini sofisticati che offrono compagnia e intrattenimento di vario genere al signore o alla signora che li mantiene. L'etere è colto, libero, elegante; inserito in ambienti altolocati, a contatto con personalità importanti, esercita spesso una notevole influenza sui personaggi frequentati e risulta sempre molto informato sui pettegolezzi relativi agli ambienti che contano.

Prerequisito: Cultura completa

Borsa da Etere: Abito Elegante, Gioiello porta veleno, borsa dei trucchi, parrucca, ventaglio e maschera.

Abilità:

Resistenza all'alcol

Aumenta la tolleranza al consumo di bevande alcoliche rendendo l'etere in grado di accedere ad informazioni facendo ubriacare la persona con la quale sta parlando.

Una volta che l'interlocutore avrà bevuto 3 o più bicchieri d'alcol semplice (come il vino)

l'etere potrà chiamare "charme" (amicizia) e riuscire a farsi raccontare quello che vuole sapere.

PX: 10

Trucco

L'etere è in grado di riuscire a ingannare gli altri spacciandosi per un'altra persona può dissimulare la propria voce, truccarsi così bene da sembrare qualcun altro ed imitarne i modi per risultare del tutto convincente.

XP: 5

Cortigiana/o

L'etere ha la straordinaria abilità di convincere il suo interlocutore a fare qualcosa per lui/lei semplicemente chiedendogliela in maniera "gentile e seducente" per 30 secondi, se si viene interrotti mentre sta cercando di convincere qualcuno per più di 5 secondi questa abilità perde il suo effetto "Hypno".

PX: 10

Apprendere pettegolezzi semplici

Grazie a questa abilità, l'etere, è in grado di mischiarsi agilmente tra la folla ed origliare pettegolezzi ed informazioni senza essere visto.

Per 5 minuti il personaggio sarà invisibile a pg e png di livello pari o inferiore a 3 e potrà ascoltarne i discorsi senza compiere nessuna azione tranne quella di muoversi, se per caso emette suoni o fa rumore verrà subito scoperto.

PX: 10

Debuttere

Grazie a questa abilità l'etere è in grado di diventare il preferito di personaggi benestanti come ricchi mercanti o famosi maghi in modo da entrare in contatto con informazioni più vantaggiose e importanti.

Prerequisiti: Apprendere pettegolezzi semplici

PX: 10

Preferito del principato

Grazie a questa abilità l'etere è in grado di divenire il preferito di Nobili e Reali ed arrivare a informazioni importanti, come piani di guerra e rotte commerciali, e vari favori che spaziano dal denaro a permessi per entrare in luoghi allora preclusi.

Prerequisiti: Debuttere

PX: 10

Apprendere Pettegolezzi

Grazie a questa abilità, l'etere, è in grado di mischiarsi agilmente tra la folla ed origliare pettegolezzi ed informazioni senza essere visto.

Per 5 minuti il personaggio sarà invisibile a pg e png di livello pari o inferiore a 7 e potrà ascoltarne i discorsi senza compiere nessuna azione tranne quella di muoversi, se per caso emette suoni o fa rumore verrà subito scoperto.

Prerequisiti: Apprendere pettegolezzi semplici

PX: 10

Conosciuto

Questa abilità da all' etere la possibilità di offrire i suoi servizi di compagnia all'interno di taverne e locande avendo così un piccolo sconto sui servizi del luogo stesso, visto che avere un etere all'interno di una di queste strutture rende il luogo più prestigioso.

PX: 5

Parole Taglienti

Grazie alla sua astuzia e alla sua particolare predisposizione per la diplomazia sarà capace di confondere la gente con la quale sta parlando in positivo "ispirare coraggio" o in negativo "unable 5 min".

PX: 10

Insegnante

Chi possiede questa abilità può insegnare, avendo appreso almeno 4 delle abilità del mestiere, a qualcun altro. In questo modo il nuovo avventuriero apprenderà il mestiere comprandolo a metà del suo costo iniziale.

PX:15

- **Orafo Mistico**

L'oreficeria è l'arte della lavorazione dell'oro e di altri metalli preziosi, come l'argento e il platino, per ottenere oggetti artistici.

La professione dell'orafo è strettamente correlata con la gioielleria, i cui manufatti utilizzano i metalli preziosi come leganti per la produzione di gioielli con gemme. L'orafo mistico è capace di imprimere magia in molti oggetti che produce.

Borsa da Orafo: Pinze da oreficeria, seghetto orafo, lente di ingrandimento, bilancia, bulini

Prerequisito: Lavorare i metalli

Abilità:

Conoscenza Oreficeria

Quest'abilità concede all'orafo la capacità di conoscere l'arte di lavorare, intagliare e a manipolare metalli preziosi quali oro, argento e platino, per creare oggetti artistici.

PX: 5

Conoscenza Gioielleria

Quest'abilità concede all'orafo la capacità di conoscere l'arte di realizzare oggetti ornamentali che si possano indossare, utilizzando metalli e pietre preziose.

PX: 5

Creare Gioiello o Monile

Grazie a questa abilità l'orafo è in grado di realizzare un gioiello sfruttandole sue conoscenze sui metalli e sulle pietre preziose.

Prerequisito: Conoscenza Oreficeria- Conoscenza gioielleria

PX: 10

Creare Talismano

Grazie a quest'abilità l'orafo è in grado di realizzare un gioiello imprimendo un incantesimo di protezione a cariche (max5)

Prerequisito: Creare Gioiello o Monile- Utilizzare magia minore

PX: 10

Utilizzare magia minore

L'orafo ha appreso alcuni piccoli incantesimi di protezione ed imparato ad imprimerli sulle sue creazioni. (controllare la lista apposita)

PX: 10

Creare oggetto unico

L'orafo è in grado di creare un oggetto unico con abilità ricercate. L'oggetto non potrà essere riprodotta o creata una seconda volta (per gli effetti parlare con un master o un arbitro).

Prerequisito: Creare Gioiello o monile, Utilizzare magia minore

PX: 15

Contraffazione

L'orafo è in grado di falsificare qualunque gioiello, amuleto o monile in maniera perfetta.

Prerequisito: Creare Gioiello o Monile

PX: 10

Potenziare Amuleti

Una volta al giorno l'orafo ottiene l'abilità di potenziare un gioiello a sua scelta che permette a chi lo utilizza di effettuare la chiamata "improved" aggiunta ad una qualsiasi delle sue chiamate, per 1 volta (l'effetto non è cumulabile), dopo la quale è necessario incantare nuovamente l'oggetto.

PX: 5

Lavorare Ossa o resti

L'orafo è in grado di utilizzare anche ossa o resti di animali, mostri o umanoidi per realizzare i suoi monili e dargli delle abilità speciali di quella specifica creatura.

Prerequisito: Creare Gioiello o Monile

PX: 10

Insegnante

Chi possiede questa abilità può insegnare, avendo appreso almeno 4 delle abilità del mestiere, a qualcun altro. In questo modo il nuovo avventuriero apprenderà il mestiere comprandolo a metà del suo costo iniziale.

PX:15

NB.Tutti gli incantesimi riportati in tabella hanno effetto solo sul soggetto che indossa gli amuleti se non diversamente specificato

Nome Incantesimo	Effetto
Protezione dal male	Crea un'aura intorno al soggetto che lo rende immune alle maledizioni.
Vita falsata	Rende il soggetto più resistente donandogli 2 punti vita temporanei
Dardo incantato	Scaglia un dardo incantato semplice (vedere omonimo incantesimo)
Accecare	Sprigiona una luce accecante (vedere l'omonimo incantesimo)
Oblio	Annebbia la mente del soggetto toccato dall'utilizzatore (vedere l'omonimo incantesimo)
Maledizione	Chi indossa questo oggetto è maledetto, la maledizione dura un'ora e attira ogni creatura malvagia intorno al soggetto nel raggio di 10metri
Maledire	Il soggetto toccato dall'utilizzatore viene colpito da una maledizione semplice, la maledizione dura un'ora e attira ogni creatura malvagia intorno al soggetto nel raggio di 10metri
Identificare	L'oggetto (non artefatto) toccato dall'utilizzatore, se magico, o comunque contenente magia viene rivelato mentalmente