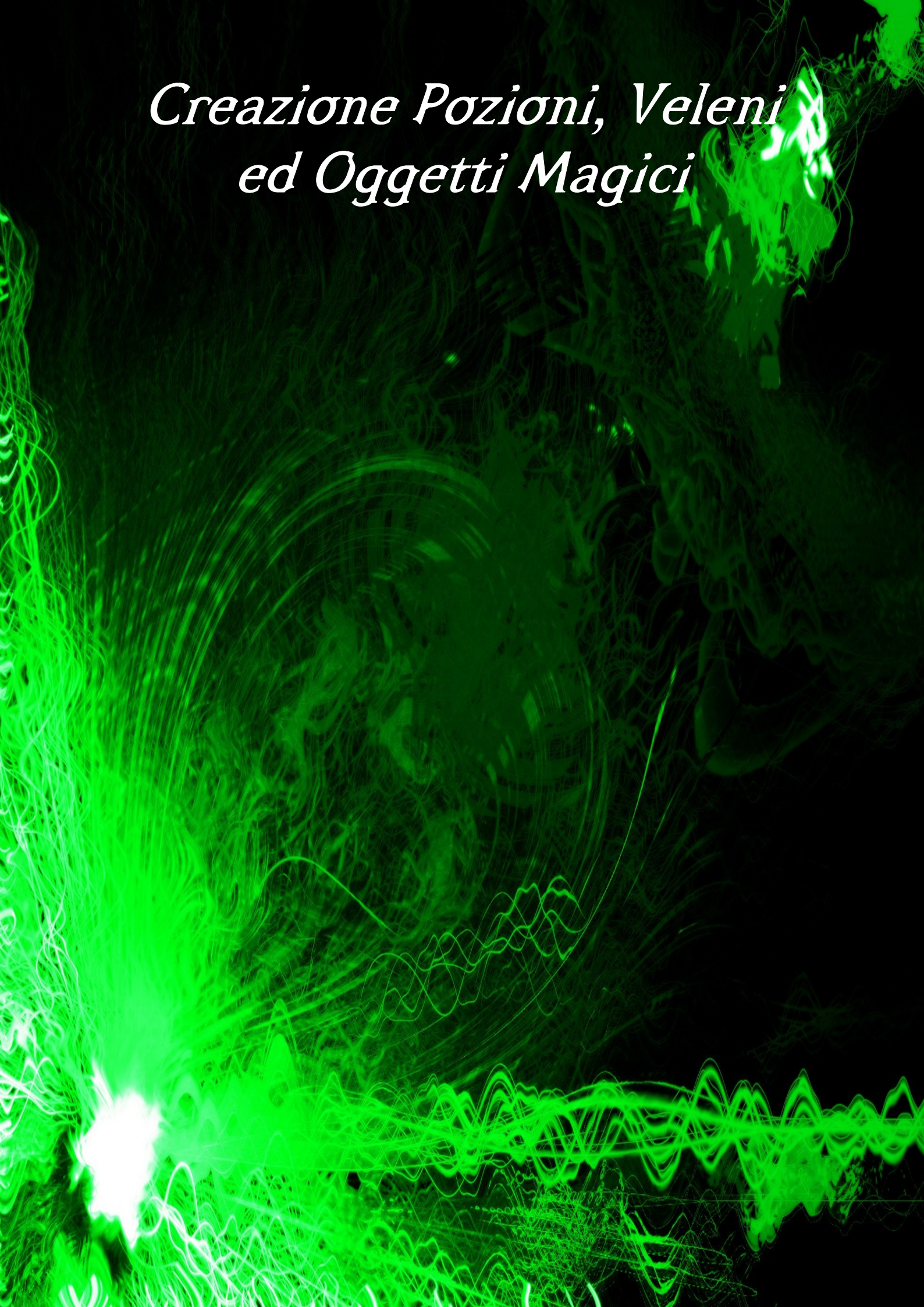


*Creazione Pozioni, Veleni  
ed Oggetti Magici*



## ABILITA' LEGATE ALL'ALCHIMIA

### RICETTARIO MINORE

Costo 0 PL

Permette al personaggio di possedere un ricettario su cui annotare le ricette ed i procedimenti per realizzare pozioni, unguenti e pallottole minori.

### ESTRATTI

Costo 1 PL

Gli ingredienti normali si deteriorano e "scadono" nel giro di un raduno. I distillati, nelle loro ampole, durano un anno oltre a costituire ingredienti fondamentali in alcune ricette. Per ottenere l'estratto servono 3 ingredienti uguali.

### DISIDRATAZIONE

Costo 2 PL

Permette di ottenere polveri indispensabili per la realizzazione di molte ricette.

### CONOSCENZA DELLE POZIONI MINORE

Costo 3 PL

Consente di realizzare Pozioni Minori ad ingestione.

### CONOSCENZA DELLE POZIONI MAGGIORE

Costo 6 PL

Consente di realizzare Pozioni Maggiori ad ingestione.

### CONOSCENZA DEI VELENI MINORE

Costo 3 PL

Consente di realizzare Veleni Minori ad ingestione.

### CONOSCENZA DEI VELENI MAGGIORE

Costo 6 PL

Consente di realizzare Veleni Maggiori ad ingestione.

### TOSSICOLOGIA

Prerequisito: Conoscenza dei Veleni Minori, Conoscenza dei Veleni Maggiori.

Costo 3 PL

Il personaggio riconosce ogni tipo di veleno.

Permette inoltre di preparare Veleni sia a Ingestione che a Ferimento.

Il personaggio DEVE simulare di assaggiare o annusare una determinata bevanda prima di leggere l'eventuale Cartellino Veleno posto sotto il bicchiere.

### LABORATORIO PORTATILE

Costo 3 PL

Consente di allestire ed utilizzare un proprio laboratorio alchemico personale. Questo permetterà di evitare code o eventuali costi e tasse al laboratorio alchemico del castello, sempre che quest'ultimo sia disponibile. Alambicchi, fiale e beccchi saranno calibrati ed utilizzabili solo dal proprietario del laboratorio portatile.

### ALCHIMISTA PARSIMONIOSO

Costo 5 PL

Permette di realizzare ricette minori utilizzando metà degli ingredienti richiesti. Le quantità dispari si arrotondano per eccesso.

## ABILITA' LEGATE ALLA FORGIA

### APPRENDISTA FABBRO

Costo 0 PL

Permette ad un fabbro novizio di iniziare la sua carriera e di poter annotare progetti e procedimenti per la realizzazione di Armi, Armature, Pistole, Archi e Balestre.

### LEGHE

Costo 1 PL

Pepite e materiali appena estratti si deteriorano in fretta per colpa di umidità, ossigenazione, ecc. Questa abilità consente di estrarre i minerali e fonderli in pratici lingotti.

### INCANTAMENTO ARMATURE IN CUOIO E SCUDI MINORE

Costo 2 PL

Consente di incantare Armature in Cuoio e Scudi Minori.

### INCANTAMENTO ARMATURE IN CUOIO E SCUDI MAGGIORE

Costo 4 PL

Requisito: Incantamento Armature e Scudi Minore

Consente di incantare Armature in Cuoio e Scudi Maggiori.

### INCANTAMENTO ARCHI E BALESTRE MINORE

costo 2 PL

Consente di incantare Archi, Balestre e Pistole Minori.

### **INCANTAMENTO ARCHI E BALESTRE MAGGIORE**

costo 4 PL

Requisito: Incantamento Archi e Balestre Minore

Consente di incantare Archi, Balestre e Pistole Maggiori.

### **INCANTAMENTO ARMI DA MISCHIA ED ARMATURE IN METALLO MINORE**

costo 3 PL

Consente di incantare Armi da Mischia ed Armature in Metallo Minori.

### **INCANTAMENTO ARMI DA MISCHIA ED ARMATURE IN METALLO MAGGIORE**

Costo 6 PL

Requisito: Conoscenza delle Armi e delle Armature Incantate Maggiori.

Consente di incantare Armi da Mischia ed Armature in Metallo Maggiori.

### **FORGIA PERSONALE**

Costo 3 PL

Consente di allestire ed utilizzare una propria forgia personale. Questo permetterà di evitare code o eventuali costi e tasse presso la forgia del castello, sempre che quest'ultima sia disponibile. Tutta la strumentazione sarà calibrata su misura ed utilizzabile solo dal proprietario della forgia personale.

### **FABBRIO ESPERTO**

Costo 5 PL

Permette di realizzare ricette minori utilizzando metà degli ingredienti richiesti. Le quantità dispari si arrotondano per eccesso.

## **ABILITA' LEGATE ALL'INCANTAMENTO**

### **APPRENDISTA GIOIELLIERE**

Costo 0 PL

Permette ad un fabbro novizio di iniziare la sua carriera e di poter annotare progetti e procedimenti per la realizzazione di Vestiti, Mantelli, Collane, Anelli e Bracciali Minori.

### **LEGHE**

Costo 1 PL

Pepite e materiali appena estratti si deteriorano in fretta per colpa di umidità, ossigenazione, ecc. Questa abilità consente di estrarne i minerali e fonderli in pratici lingotti.

### **ALTA SARTORIA MINORE**

Costo 2 PL

Consente incantare Vestiti, Guanti e Mantelli Minori.

Consente inoltre di realizzare Pergamene Vuote.

### **ALTA SARTORIA MAGGIORE**

Costo 4 PL

Requisito: Alta Sartoria Minore

Consente incantare Vestiti, Guanti e Mantelli Maggiori.

### **INCANTAMENTO GIOIELLERIA MINORE**

Costo 3 PL

Consente di incantare Collane, Anelli e Bracciali Minori.

### **INCANTAMENTO GIOIELLERIA MAGGIORE**

Costo 6 PL

Requisito: Incantamento Gioielleria Minore

Consente di incantare Collane, Anelli e Bracciali Maggiori.

### **FORGIA PERSONALE**

Costo 3 PL

Consente di allestire ed utilizzare una propria forgia personale. Questo permetterà di evitare code o eventuali costi e tasse presso la forgia del castello, sempre che quest'ultima sia disponibile. Tutta la strumentazione sarà calibrata su misura ed utilizzabile solo dal proprietario della forgia personale.

### **FABBRIO ESPERTO**

Costo 5 PL

Permette di realizzare ricette minori utilizzando metà degli ingredienti richiesti. Le quantità dispari si arrotondano per eccesso.