

# Le oscure lande dell' Murmets

## Arti e Mestieri

Il presente manuale deve essere considerato come un supporto al gioco e non come "il gioco" stesso. Tutte le regole proposte sono solo un aiuto per giocatori e organizzatori al fine di utilizzare lo stesso "linguaggio" per collaborare alla realizzazione di una storia.

*Alessandro Haas*

*Arianna Zanini*

*Elisabetta Felaco*

*Massimiliano Pistilli*

*Mattia Loche*

*Giovanni Borri*

*Renata Bella*

## Arti e Mestieri

Nelle “Terre di Confine” molti sono i mestieri praticati e diversificati i loro vantaggi. In questo compendio ci occuperemo di tutti coloro che sono in grado di creare con le proprie mani qualcosa. Per realizzare qualsiasi tipo di prodotto è necessario un Laboratorio, Privato o Commerciale. Ogni oggetto realizzato può essere liberamente venduto in gioco per ricavarne dei vantaggi. Si considera che fra un live e l'altro ogni personaggio guadagni a sufficienza per mangiare, dormire e svagarsi senza riuscire a mettere nulla da parte; da questa regola sono esclusi coloro che posseggono ed utilizzano un Laboratorio Commerciale di qualsiasi tipo.

I Laboratori rappresentano un insieme di oggetti necessari alla realizzazione di manufatti, sia magici che non. Ogni Laboratorio può essere di due tipi, Privato oppure Commerciale. Un laboratorio Privato prevede il necessario per realizzare oggetti, pozioni e quanto altro senza riuscire però a produrne un gran quantitativo, ovvero solo per uso privato. Un Laboratorio Commerciale è invece costituito da una attrezzatura di eccellenza che permette una realizzazione su grande scala di oggetti tale da poter poi iniziarne un commercio.



Il laboratorio privato è trasportabile e può essere utilizzato ovunque basta che vi venga dedicato il tempo necessario. Il laboratorio commerciale NON è trasportabile, è una vera e propria bottega situata in un preciso luogo (città, paese, monastero, ecc...). Tutti coloro che hanno un laboratorio commerciale hanno in omaggio il laboratorio privato corrispondente.

In termini di gioco coloro che hanno la giusta COMPETENZA e possiedono un Laboratorio Privato possono realizzare mensilmente un numero limitato di oggetti; chi invece possiede un Laboratorio Commerciale può realizzare mensilmente un numero di oggetti maggiore, da utilizzare poi in gioco, oppure ottenere un guadagno variabile a seconda del tipo di laboratorio. **Ogni mese dedicato all'utilizzo del laboratorio da questi vantaggi.**

I tempi di realizzazione, che verranno di seguito citati, sono molto lunghi perché si considera che il personaggio svolga anche altre attività per guadagnarsi da vivere. **Coloro che possiedono un laboratorio e la giusta abilità per realizzare qualcosa pagano solo i costi dei materiali.** A seconda dei casi questi costi vanno intesi come spesa effettiva per acquistare gli ingredienti necessari (es. per le pozioni alchemiche) o come tempo tolto all'attività remunerativa e quindi denaro non guadagnato (es. l'erborista trova da sé le erbe che servono come ingredienti per le sue pozioni, ma per farlo perde alcune giornate del lavoro che usa per mantenersi).

Lab. artigianale	Costo	Guadagno
Commerciale	500	15
Privato	60	
Lab. da alchimista	Costo	Guadagno
Commerciale	1100	25
Privato	132	
Lab. erboristico	Costo	Guadagno
Commerciale	400	10
Privato	48	

### Laboratorio Alchemico

Un laboratorio Alchemico permette la realizzazione di **Pozioni Alchemiche, Rune Arcane, Pergamene e Artefatti Magici** in genere. Nel “Compendio della Magia e della Fede” vengono ampiamente descritti tutti gli Artefatti Magici, le Pozioni e le Pergamene normalmente conosciute. Le abilità necessarie all'utilizzo di questo tipo di laboratorio sono diverse a seconda di quello che si vuole realizzare:

**CONOSCENZE:**

- . Conoscenza Magia Arcana

**COMPETENZE:**

- . Scrivere Pergamene & Rune Comuni
- . Tracciare Rune
- . Alchimia

Un Laboratorio Privato di questo tipo può essere acquistato per 132 Fiamme Blu e non da nessun rendimento; un Laboratorio Commerciale può essere acquistato per 1100 Fiamme Blu e da un guadagno mensile di 25 Fiamme Blu.

#### *Laboratorio Alchemico Privato*

Un giocatore dotato di questo Laboratorio può realizzare Artefatti Magici, Pozioni, Pergamene e tutto ciò che gli permettono le sue **COMPETENZE** con un mese di lavoro andando a spendere solamente per i **costi dei materiali**. Ogni mese il personaggio sarà in grado di produrre 4 oggetti comuni, oppure 3 oggetti non comuni, oppure 2 oggetti rari, oppure 1 molto raro.

Esempio: Il personaggio realizzerà con un mese di lavoro 4 pozioni comuni con solo 20 Fiamme Blu, spesa necessaria al recupero dei

materiali; acquistandole in un negozio tali pozioni sarebbe costate 140 Fiamme Blu in totale.

### *Laboratorio Alchemico Commerciale*

Un giocatore dotato di questo Laboratorio, come sopra, può realizzare Artefatti Magici, Pozioni, Pergamene e tutto ciò che gli permettono le sue COMPETENZE con un mese di lavoro andando a spendere solamente per i **costi dei materiali**. La differenza da un laboratorio Privato è nel fatto che potrà produrre il doppio degli oggetti. Ogni mese il personaggio sarà in grado di produrre 8 oggetti comuni, oppure 6 oggetti non comuni, oppure 4 oggetti rari, oppure 2 molto rari. Con un laboratorio Commerciale si ha anche la possibilità di dedicarsi mensilmente al commercio di Artefatti Magici, Pozioni e Pergamene; tale commercio renderà al personaggio 25 Fiamme Blu, ma tale personaggio non avrà prodotto alcun oggetto per sé stesso.

Di seguito verranno riportati i costi dei materiali ed i costi di fabbricazione (somma di Materiali e Lavorazione) di tutti gli Artefatti Magici, Pozioni, Pergamene. Coloro che fanno parte della “Gilda dei Mercanti” acquisteranno gli oggetti al valore indicato nella colonna “Fabbricazione”.



Pozioni Pergamene	Comuni	25	5	19
	Non Comuni <sup>1</sup>	35	8	28
	Rare	60	13	47
	Molto Rare <sup>2</sup>	105	23	83

Bacchette Bastoni	Comuni	105	23	83
	Non Comuni <sup>1</sup>	161	35	127
	Rare	238	51	187
	Molto Rare <sup>2</sup>	329	71	259

Rune Cristalli <sup>3</sup>	Comuni	94	51	43
	Non Comuni	138	75	63
	Rare	413	225	188
	Molto Rare	660	360	300

Fabbricazione	Materiali	Lavorazione
---------------	-----------	-------------

---

<sup>1</sup> Incantesimi di “I cerchio”, vedi “Compendio della Magia e della Fede”.

<sup>2</sup> Incantesimi di “II cerchio”, vedi “Compendio della Magia e della Fede”.

<sup>3</sup> Il costo dei Materiali per trattare i cristalli NON comprende il cristallo stesso (Vedi il “Compendio della Magia e della Fede”).

## Laboratorio Artigianale

Un laboratorio Artigianale permette la realizzazione e la riparazione di **Armi e di Armature** ed anche di oggetti artigianali generici quali scarpe, mobili, ecc... Le abilità necessarie all'utilizzo di questo tipo di laboratorio sono:

COMPETENZE: . Artigianato
------------------------------

Un Laboratorio Privato di questo tipo può essere acquistato per 60 Fiamme Blu e non da nessun rendimento; un Laboratorio commerciale può essere acquistato per 500 Fiamme Blu e da un guadagno mensile di 15 Fiamme Blu.

### *Laboratorio Artigianale Privato*

Un giocatore dotato di questo Laboratorio può riparare completamente e gratuitamente un totale di 10 pf. di armatura fra una sessione di gioco e l'altra senza preoccuparsi di dove si trova o di che altro stia facendo. **La riparazione non comporta nessuna perdita di tempo.** Inoltre può riparare ulteriori 10 pf. di armatura con una spesa in denaro indicata nella colonna lavorazione (riferita all'oggetto che si vuole riparare) oppure può realizzare per se stesso una singola arma o un singolo pezzo di armatura, andando a spendere solamente per i costi dei materiali, in *cuoio* o *cuoio borchiato* (es.: un corpetto, due gambali, due bracciali, un elmo) con un mese di lavoro. Per realizzare armature di metallo occorre un laboratorio artigianale commerciale.

Esempio: Il personaggio realizzerà con un mese di lavoro una spada con solo 15 Fiamme Blu, spesa necessaria al recupero dei materiali; acquistandola in un negozio tale arma costerebbe 50 Fiamme Blu.

### *Laboratorio Artigianale Commerciale*

Un giocatore dotato di questo Laboratorio può riparare completamente e gratuitamente un totale di 10 pf. di armatura fra una sessione di gioco e l'altra senza preoccuparsi di dove si trova o di che altro stia facendo. **La riparazione non comporta nessuna perdita di tempo.**



Inoltre può riparare ulteriori 10 pf. di armatura con una spesa in denaro indicata nella colonna lavorazione (riferita all'oggetto che si vuole riparare) oppure può realizzare per se stesso una singola arma o un singolo pezzo di armatura, andando a spendere solamente per i costi dei materiali (es.: un corpetto, due gambali, due bracciali, un elmo) con un mese di lavoro nella sua bottega.

Con un laboratorio Commerciale si ha anche la possibilità di dedicarsi mensilmente al commercio; tale commercio renderà al personaggio 15 Fiamme Blu, ma non avrà prodotto alcun oggetto per sé stesso.



Di seguito verranno riportati i costi dei materiali ed i costi di fabbricazione (somma di Materiali e Lavorazione) di tutte le armi e le armature. Coloro che fanno parte della “Gilda dei Mercanti” acquisteranno gli oggetti al valore indicato nella colonna “Fabbricazione”.

Armature & Armi	Fabbricazione	Materiali	Lavorazione
Bracciali cuoio	18	9	9
Bracciali cuoio borchiato	25	14	11
Bracciali metallo	53	27	26
Corpetto cuoio	46	27	19
Corpetto cuoio borchiato	81	41	40
Corpetto metallo	180	90	90
Gambali cuoio	18	11	7
Gambali cuoio borchiato	37	19	18
Gambali metallo	73	36	36
Schinieri cuoio	20	11	9
Schinieri cuoio borchiato	35	18	17
Schinieri metallo	69	34	35
Elmo	27	11	16
Armatura completa cuoio	90	50	40
Armatura Completa cuoio borchiato	124	70	54
Armatura completa metallo	285	145	140
Spada	42	15	27
Spadone \ Ascia da guerra	63	47	16
Balestra \ Arco	80	32	48
Scudo (Metallo e Legno)	30	17	13

### Laboratorio Erboristico

Un laboratorio Erboristico permette la realizzazione di **Pozioni Erboristiche e di Veleni**. Le abilità necessarie all'utilizzo di questo tipo di laboratorio sono diverse a seconda di quello che si vuole realizzare:

<p><b>CONOSCENZE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Conoscenza delle Erbe e dei Veleni</li> </ul> <p><b>COMPETENZE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Erboristeria</li> <li>. Preparare Veleni</li> </ul>
--

Un Laboratorio Privato di questo tipo può essere acquistato per 48 Fiamme Blu e non da nessun rendimento; un Laboratorio Commerciale può essere acquistato per 400 Fiamme Blu e da un guadagno mensile di 10 Fiamme Blu.

Di seguito verranno riportati i costi dei materiali ed i costi di fabbricazione (somma di Materiali e Lavorazione) di tutte le Pozioni Erboristiche. Coloro che fanno parte della “Gilda dei Mercanti” acquisteranno gli oggetti al valore indicato nella colonna “Fabbricazione”.

Pozioni Erboristiche	Fabbricazione	Materiali	Lavorazione
Comuni	25	5	19
Non Comuni	35	8	28
Rare	60	13	47
Molto Rare	105	23	83

*Laboratorio Erboristico Privato*

Un giocatore dotato di questo Laboratorio può realizzare Pozioni Erboristiche con un mese di lavoro andando a spendere solamente per i **costi dei materiali**. Ogni mese il personaggio sarà in grado di produrre 4 Pozioni comuni, oppure 3 Pozioni non comuni, oppure 2 Pozioni rare, oppure 1 Pozione molto rara.

Esempio: Il personaggio realizzerà con un mese di lavoro 4 pozioni comuni con solo 20 Fiamme Blu, spesa necessaria al recupero dei materiali; acquistandole in un negozio tali pozioni sarebbe costate 140 Fiamme Blu in totale.

*Laboratorio Erboristico Commerciale*

Un giocatore dotato di questo Laboratorio, come sopra, può realizzare Pozioni Erboristiche con un mese di lavoro andando a spendere solamente per i **costi dei materiali**. La differenza da un laboratorio Privato è nel fatto che potrà produrre il doppio degli oggetti. Ogni mese il personaggio sarà in grado di produrre 8 Pozioni comuni, oppure 6 Pozioni non comuni, oppure 4 Pozioni rare, oppure 2 Pozioni molto rare. Con un Laboratorio Commerciale si ha anche la possibilità di dedicarsi mensilmente al commercio; tale commercio renderà al personaggio 10 Fiamme Blu, ma non avrà prodotto alcun oggetto per sé stesso.

I preparati erboristici hanno una breve durata e devono, per essere efficaci, essere consumati in breve tempo. Ogni preparato erboristico **NON** può quindi essere conservato da una giocata all'altra perché perde la sua efficacia!!!



**Erbe**<sup>4</sup>

Di seguito sono indicate le erbe con il loro nome “accademico”, ed il loro nome “volgare” seguite da una breve descrizione. L’effetto di tali erbe viene spiegato alla vittima con discrezione precedendo tale spiegazione con la chiamata VERITAS. Le erbe devono essere rappresentati in gioco, con elementi innocui.

**Acaomill o fiore dei giusti**

Piccole margherite bianche, sottili steli che si diramano dalla radice.

Rarità: Comune.

Effetti: Induce in chi la ingerisce un sonno profondo e duraturo, privo di sogni ed incubi.

**Aseto Calel o erba del prode**

Pianta erbacea, foglie formate da tre foglioline a forma di cuore, molto profumate, fiore bianco, con sottili venature rosa.

Rarità: Non Comune.

Effetti: Questa pianta ha un effetto calmante, attenua il dolore causato da una ferita, anche se non ha nessun reale effetto sulla stessa. Permette a chi è nello stato INCAPACITATO di camminare (ma non correre o combattere) da solo.

**Avlam o fiore degli elfi**

Erba annuale o perenne, foglie reniformi e fiori di colore rosa.

Rarità: Non Comune.

Effetti: E’ un ricostituente molto efficace contro i veleni, chi ne beve l’infuso ha la possibilità di evitare gli effetti di qualunque veleno con cui sia venuto a contatto nei precedenti trenta minuti. Annulla completamente gli effetti di qualsiasi veleno ingerito.

---

<sup>4</sup> Coloro che possiedono l’abilità “**Erboristeria**” sono in grado di riconoscere pozioni di erbe con una breve analisi. Inoltre coloro che posseggono tale abilità e ascoltano una chiamata VERITAS nei loro confronti al seguito dell’ingestione involontaria di un’erba (ad esempio mischiata con cibi e bevande) ne comprendono rapidamente la natura e possono smettere di ingerirla prima che faccia effetto su di loro.

### **Cnoe**

Albero da frutto; la parte interessante è il seme del frutto, contenuto in un guscio legnoso.

Rarità: Non Comune.

Effetti: Causa violenti crampi allo stomaco per una o due ore. La vittima non è in grado di fare nulla se non giacere in agonia sul pavimento.

Si dice tra gli elfi che un tempo quest'erba non fosse mai usata perché i suoi effetti sono poco eleganti e, soprattutto, crudeli; naturalmente, quei tempi sono ormai passati. Chi la ingerisce dovrà simulare forti dolori allo stomaco.

### **Dolomran o maledizione del Hurmetal**

Frutto dell'albero che porta lo stesso nome, la parte interessante è il seme del frutto.

Rarità: Non Comune.

Effetti: E' un potente veleno, che causa un'immediata paralisi che dura per circa due ore; a causa del suo sapore molto particolare chiunque abbia conoscenze erboristiche si accorge subito della sua presenza nei cibi, e anche un profano particolarmente attento può notarla.

Vuole la leggenda che il primo seme di questo tipo di pianta sia stato portato nei reami umani da un druido folle che sosteneva di averlo trovato nelle terre del Hurmetal.

### **Elampiol o frutto del cuore**

Fusto ricoperto da piccoli aculei, foglie ovali con bordi seghettati, piccoli fiori bianchi o rosati, piccoli frutti rossi.

Rarità: Non Comune.

Effetti: Chi lo ingerisce si sentirà debole per circa due ore e non sarà in grado di combattere (tale effetto deve essere simulato dopo poco tempo dall'ingestione del veleno).

**Gnoprei**

Rami ricoperti di foglie aghiformi, verde - azzurro, piccoli fiori tondeggianti gialli e verdastri, bacche che, una volta mature, assumono colore nero bluastro.

Rarità: Molto Rara.

Effetti: Chi la ingerisce entra rapidamente nello stato di INCAPACITATO<sup>5</sup> a seguito dell'avvelenamento.

**Grel Anmaa**

Arbusto dal fusto eretto, corteccia rossastra, rami spinosi, fogli lucide e ovali, fiori rosso – arancio, grossi frutti rossi o gialli.

Rarità: Raro.

Effetti: Se mangiato, da qualcuno in grado di usare magia, questi è in grado di passare la notte senza dormire quasi senza risentirne nella capacità di concentrarsi nei propri incantesimi. Solo gli elfi la conoscono, e nelle loro leggende si narra che attorno le antiche città crescevano interi campi rigogliosi di questa pianta, anche se ormai, anche nelle terre elfiche, si trova solo allo stato selvatico. Un UdM quando ingerisce una dose di quest'erba può lanciare due incantesimi in più del normale indipendentemente dal tipo. L'effetto non è cumulabile e non si può usare per più di una volta alla settimana.

---

<sup>5</sup> Descrizione dello stato di INCAPACITATO:

Dopo un combattimento molto violento o per effetto di incantesimi e chiamate specifiche il personaggio potrebbe trovarsi nello stato di INCAPACITATO OSSIA A ZERO PUNTI FERITA. Un personaggio entrato in tale stato non è in grado di muoversi, ne tanto meno combattere, ma può strisciare e camminare solo se aiutato da qualcuno e non può usare nessuna abilità di COMPETENZA; può solo parlare a bassa voce. Chiunque in possesso di un'arma (anche se non ne possiede la COMPETENZA appropriata) può infliggere un COLPO DI GRAZIA ad un personaggio in questo stato. Un personaggio incapacitato rimane in questo stato per il resto della giocata, a meno che non venga curato in qualche modo.

### Lortilim o frutto degli incubi

Piccolo arbusto, foglie ovali verde pallido, piccoli fiori bianco - rosati o rossi, bacche carnose di colore nero - violaceo.

Rarità: Non Comune.

Effetti: Forte allucinogeno. Da prima causa un pesante sonno, poi sogni, ed è durante i sogni che causa i maggiori effetti, molto spiacevoli. Il soggetto, a causa dei tremendi incubi avuti, risulta confuso e non riesce ad utilizzare nessuna **COMPETENZA** o **CONOSCENZA** per cinque ore dopo il risveglio.

### Masrrinoo o erba del fuoco

Arbusto sempreverde, piccoli aghi profumati color verde scuro, piccoli fiori blu.

Rarità: Comune.

Effetti: Applicato come impacco su scottature o su piaghe di vecchie ferite, ne facilita immediatamente la guarigione. Una dose cura 1 ferita in breve tempo.

### Mneat o dimenticanza

Foglie dall'intenso profumo, piccoli fiori rosa.

Rarità: Non Comune.

Effetti: E' un antidolorifico. Chi mangia questa erba perde momentaneamente ogni sensazione di dolore, ma anche ogni altra emozione. Non si prova più niente, come se questa pianta interrompa ogni capacità emotiva del soggetto. Se il soggetto è **INCAPACITATO** potrà comunque muoversi e combattere liberamente.



### Octaa Rass

Foglie frastagliate, fiori gialli che danno origine ad una struttura lanosa (soffione).

Rarietà: Non Comune.

Effetti: Questa pianta contiene una forte droga che induce il soggetto a dormire. Il soggetto si sveglia lucido e riposato ma incapace di ricordare ciò che gli è accaduto nelle tre ore prima che prendesse la droga. Anche questa è un'erba conosciuta solo tra gli elfi, anche se fra loro si mormora che alcune spie umane, o forse di qualche altra razza, ne abbiano carpito il segreto. Il soggetto subisce la chiamata VERITAS "dimentica ciò che è accaduto nelle ultime tre ore" e poi si addormenta.

### Vilass o erba dell'anima

Lunghi steli ricoperti di foglie oblunghe verdi, piccoli fiori lilla.

Rarietà: Comune.

Effetti: Rimuove dalla circolazione eventuali veleni presenti nel sangue, facendo il modo che tale veleno non agisca più sulla vittima (ma non elimina i danni e gli effetti già subiti).

### Zaquiriil o radice degli eroi

Fusto eretto, ricco di foglie composte, opache, di color verde scuro, piccoli fiori azzurro - violaceo raccolti in grappoli.

Rarietà: Rara.

Effetti: Mangiarne la radice aumenta le capacità fisiche e mentali per alcune ore, ma spariti gli effetti si rimane debilitati per una giornata; non la si può ingerire per due giorni consecutivi. Chi la ingerisce acquista temporaneamente (per una giornata di gioco) l'immunità a tutti gli effetti che vanno ad indebolirlo fisicamente come sonno, stordimento, ecc...



## Veleni <sup>6</sup>

I veleni funzionano allo stesso modo delle erbe, solo che impiegando ingredienti di diversa natura. Come le erbe, i veleni devono essere rappresentati in gioco, con elementi innocui. Di seguito sono indicati i veleni seguiti da una breve descrizione.

### Veleno di ragno

Si tratta di una pasta di colore scuro.

Rarità: Rara.

Effetto: Si applica generalmente sulle armi e perdura per una giornata; quando la lama infligge danno, infligge un danno in più (chiamata DAMNUM). Il primo colpo andato a segno esaurisce il quantitativo di veleno sull'arma.

### Veleno di rospo

Si tratta di un liquido di colore verde (simulabile con una qualsiasi bevanda verde o con del colorante per alimenti).

Rarità: Rara.

Effetto: Alla fine del processo di sintesi del veleno esso diventa molto instabile e va messo subito dentro un contenitore. Quando si vuole utilizzare il contenitore deve essere aperto vicino al naso della vittima che respirandone i fumi della reazione si addormenta subito. Per capire meglio effetti di questo veleno, si pensi all'uso che si fa nei film del cloroformio.

---

<sup>6</sup> Coloro che possiedono l'abilità "Preparare Veleni" sono in grado di riconoscere veleni animali con una breve analisi. Inoltre coloro che posseggono tale abilità e ascoltano una chiamata VERITAS nei loro confronti al seguito dell'ingestione involontaria di un veleno (ad esempio mischiato con cibi e bevande) ne comprendono rapidamente la natura e possono smettere di ingerirla prima che faccia effetto su di loro.

### **Veleno di serpente**

Si tratta di un liquido di colore rosso (simulabile con una qualsiasi bevanda rossa o con del colorante per alimenti).

Rarità: Rara.

Effetto: Chi la ingerisce rimane paralizzato per tre ore.

L'effetto della paralisi è immediato ed impedisce anche il parlare.



# Indice

## **Arti e Mestieri 1**

### **Laboratorio Alchemico 3**

Laboratorio Alchemico Privato (3)  
Laboratorio Alchemico Commerciale (4)

### **Laboratorio Artigianale 6**

Laboratorio Artigianale Privato (6)  
Laboratorio Artigianale Commerciale (7)

### **Laboratorio Erboristico 9**

Laboratorio Erboristico Privato (10)  
Laboratorio Erboristico Commerciale (10)

## **Erbe 11**

## **Veleni 16**

## **Indice 18**