

Professioni



Ogni Professione contiene le seguenti informazioni:

Nome & Descrizione: Il nome della Professione e una breve descrizione.

Categorie Preferite: Questa sezione riporta un elenco di categorie di abilità nelle quali ogni personaggio della Professione è particolarmente abile. Le abilità comprese in una qualunque delle Categorie Preferite sono acquistate al costo di 2 Punti Sviluppo per grado mentre le abilità provenienti da qualunque altra categoria sono acquistate al costo di 4 Punti Sviluppo per grado. Ogni Professione conferisce al personaggio un determinato numero di gradi gratuiti nelle abilità. Questi gradi sono conferiti ai personaggi durante il periodo di apprendistato e come tali sono guadagnati soltanto durante la fase di creazione del personaggio.

Esempio: *I Guerrieri hanno quattro categorie preferite:*

Atletica:	2	Combattimento:	8
Generica:	2	Fisica:	8

Durante la creazione di un PG Guerriero, hai 2 gradi iniziali da assegnare ad abilità della categoria Atletica, 2 ad abilità della categoria Generica, 8 della categoria Combattimento e 8 della categoria Fisica. Una volta che questi gradi gratuiti siano stati assegnati ogni altra abilità proveniente da una qualunque di queste quattro categorie preferite verrà acquistata a 2 punti per grado. Abilità provenienti da categorie diverse da quelle preferite dal Guerriero, come ad esempio la categoria di Sotterfugio, saranno acquistate ad un costo di 4 Punti Sviluppo per grado nell'abilità.

Caratteristiche Chiave: Queste caratteristiche sono quelle ritenute più importanti per i membri della Professione. I valori della caratteristica sono usati nel determinare i bonus della maggior parte delle abilità tipicamente associate alla professione.

Abilità di Professione: Ogni Professione ha almeno un'abilità unica e speciale che la contraddistingue dalle altre Professioni. Tutti i personaggi possono imparare incantesimi appartenenti alla *Sfera Universale*, questo indifferentemente dalla loro professione, ma solo un numero ristretto di professioni ha accesso anche ad altre Sfere di Magia. Consulta il Capitolo 10 per maggiori informazioni.

CHIERICO DI BELARUS

Il Chierico di Belarus è un sacerdote e un saggio che ha appreso l'uso di magia divina al servizio del Signore del Sole, Belarus. Gli incantesimi di un chierico riflettono la natura del suo stesso dio: in questo caso sono legati alla luce del sole, al suo calore, ai poteri guaritori dell'unica vera luce di vita e all'ostilità del dio del sole nei confronti dei nonmorti. Molti Chierici di Belarus preferiscono dedicarsi ad una reclusa vita monastica mentre alcuni di loro hanno scelto di diventare avventurieri, viaggiatori erranti che, spostandosi di luogo in luogo, diffondono il verbo del loro dio presso i miscredenti e gli infedeli.

CATEGORIE PREFERITE:

Generica:	6	Arti Esoteriche:	8
Fisica:	3	Influenza:	3

CARATTERISTICHE CHIAVE: Intuizione, Ragionamento.

ABILITÀ DI PROFESSIONE: Un Chierico di Belarus può imparare qualunque incantesimo appartenente alla *Sfera dei Chierici di Belarus*. A iniziare dal primo livello, e ogni cinque livelli successivi (5°, 10°, ecc.), il Chierico di Belarus guadagna un bonus di +10 ad una qualunque forma di attacco (abilità con le armi o incantesimo) ma esclusivamente quando combatte contro un non-morto. Nessuna forma di attacco può guadagnare un bonus superiore a +30 grazie a questa abilità.

Nota: *In HARP è presente un'altra versione più generica della Professione Chierico; usando la versione "standard" della professione il giocatore, e il GM, determinano caso per caso quali incantesimi appartengono alla "Sfera" del Chierico in funzione della divinità che lui segue e adora; un Chierico seguace del dio della morte avrà poteri decisamente diversi da un Chierico di un dio legato a tematiche come fertilità o rinascita. Ogni chierico ha anche due delle sue Categorie Preferite che variano di caso in caso proprio per rispecchiare ancora di più gli aspetti peculiari della divinità adorata. Il Chierico qui riportato è un esempio specifico che ha il duplice scopo di mostrare come viene gestito un Chierico all'interno del sistema di gioco e allo stesso tempo di fornirne uno già pronto per questa HARP Lite.*



GUERRIERO

Il Guerriero fa del combattimento la sua ragione di vita: si può dire che viva costantemente alla ricerca di quella 'scintilla' che solo la battaglia può dargli. I Guerrieri sono soliti trovarsi in prima linea in ogni tipo di combattimento e prediligono la forza e la rapidità fisica rispetto a complicati ragionamenti. Seguono ogni tipo di sentiero che la vita gli pone davanti: possono essere cavalieri alla corte del re o soldati nelle file dell'armata di una qualche nazione o semplici razziatori di carovane alla ricerca di facile profitto.

CATEGORIE PREFERITE:

Atletica:	2	Generica:	2
Combattimento:	8	Fisica:	8

CARATTERISTICHE CHIAVE: Forza, Agilità, Costituzione e Riflessi.

ABILITÀ DI PROFESSIONE: Tutti i Guerrieri hanno i talenti: Addestramento nello Scudo e Riflessi Fulminei. Ad iniziare dal primo livello, e ogni cinque livelli successivi (5°, 10°, ecc...), i Guerrieri guadagnano un bonus di +10 ad un qualunque Gruppo di Armi o Stile di Combattimento a loro scelta. Nessuna abilità può guadagnare un bonus superiore a +30 grazie a questa abilità.

MAGO

Impareggiabile tessitore di incantesimi, il Mago è sia un potente usufruttore di magia che un custode di arcana sapienza. Solo sacrificando innumerevoli ore (e talvolta molto più del semplice tempo) i Maghi ottengono un profondo controllo delle forze magiche. La magia non è un semplice talento innato ma un'arte che, grazie ad uno studio intenso, può essere migliorata e affinata sino alla perfezione. Molti tra le file dei Maghi sono alla costante ricerca del potere e della conoscenza assoluta.

Categorie Preferite:

Artistica:	2	Generica:	4
Influenza:	2	Fisica:	2
Arti Esoteriche:	10		

Caratteristiche Chiave: Ragionamento, Intuizione.

Abilità di Professione: I Maghi hanno accesso a qualunque incantesimo della *Sfera dei Maghi*. Tutti i Maghi hanno il talento Percezione del Magico.

BRIGANTE

Spesso ritenuto il "tutto fare" per eccellenza, il Brigante è senza dubbio il più versatile tra i personaggi. I Briganti sono abili nel portare a termine obiettivi di vario genere, solitamente contro il volere di altre persone o dell'autorità vigente, o nel trovare modi per accedere in luoghi in cui a nessuno è permesso entrare. Nella vita di tutti i giorni ogni cosa è vista come una sfida per un Brigante.

Categorie Preferite:

Atletica:	3	Generica:	3
Combattimento:	3	Fisica:	3
Arti Esoteriche:	2	Sotterfugio:	3
Rurale:	3		

Caratteristiche Chiave: Intuizione, Forza e Agilità.

Abilità di Professione: A iniziare dal primo livello, e ogni tre livelli successivi (3°, 6°, ecc...), i Briganti guadagnano un

bonus di +5 ad una qualunque abilità a loro scelta purché provenga da una delle loro Categorie Preferite. Nessuna abilità può guadagnare un bonus superiore a +25 in questo modo.

PASSARE DI LIVELLO

Man mano che i personaggi attraversano terre straniere o affrontano nuove sfide, capiscono sempre di più il mondo intorno a loro, arrivando a cogliere il loro posto all'interno di esso. Questa "crescita interiore" è riflessa numericamente nell'atto dell'assegnamento di Punti Esperienza (PE) da parte del Gamemaster. I PE vengono assegnati ai personaggi per gli obiettivi che essi hanno raggiunto o per gli ostacoli che hanno superato. Gli obiettivi che i personaggi dovranno raggiungere possono essere diversissimi ed elencarli tutti è impossibile: può trattarsi di qualcosa di mondano, come trovare un'erba per facilitare la guarigione del figlio di un duca, o di elaborato, come identificare, e catturare con successo, un assassino tra i tanti sospettati all'interno di una casa piena di persone.

Quando un personaggio ha ottenuto un determinato quantitativo di Punti Esperienza il suo livello aumenta. La seguente tabella riporta il quantitativo di Punti Esperienza necessari per ogni nuovo passaggio di livello.

Progressione dell'Esperienza					
Liv.	XP	Liv.	XP	Liv.	XP
1	0	8	3.500	15	9.450
2	350	9	4.200	16	10.500
3	750	10	4.950	17	11.600
4	1.200	11	5.750	18	12.750
5	1.700	12	6.600	19	13.950
6	2.250	13	7.500	20	15.200
7	1.850	14	8.450	21+	+2.500/liv

Esempio: *Fratello Abrahil, un piccolo Monaco alto a malapena 154cm, attualmente ha 684 PE ed è considerato di secondo livello. Dopo aver completato una serie di avventure particolarmente ardue, il suo GM lo premia assegnandoli 350 PE per il suo coraggio di fronte alle avversità! Ricalcolando i suoi PE totali, Abrahil nota che il suo nuovo totale è 1034 PE, abbastanza per passare al terzo livello ma non ancora abbastanza per raggiungere il quarto.*

Quando un personaggio ha ottenuto abbastanza punti per passare di livello, riceve immediatamente il suo completo ammontare di Punti Sviluppo. Questi punti possono essere spesi a discrezione del giocatore tra abilità, Talenti, aumenti di caratteristiche, Pacchetti d'Addestramento e altre opzioni descritte di seguito. Nel caso un giocatore decida di acquistare il talento Professione Addizionale, ottenendo così una seconda Professione, le Categorie Preferite del suo personaggio cambieranno di conseguenza di quelle della nuova Professione.

Nota: *Aggiungere una nuova Professione può alterare i costi in termini di Punti Sviluppo di ogni grado acquisito durante questa fase. Presta particolare attenzione affinché tutti i cambiamenti di costo siano presi in considerazione prima che il personaggio acquisisca nuovi gradi in abilità!*

PASSAGGIO DI LIVELLO: COSE DA FARE

1. Calcola i Punti Sviluppo del tuo Personaggio
2. Acquista Talenti, Abilità, Incrementi alle Caratteristiche, Pacchetti d'Addestramento ecc. Assicurati di annotare tali modifiche sulla scheda del personaggio.
3. Ricalcola tutti i bonus di caratteristica e di abilità che sono cambiati.