



Addenda 2.1
Le Cronache di



**LE ABILITÀ
AVANZATE**



Addenda "Le Abilità Avanzate" ver. 2.1
in aggiunta al Manuale Base del Giocatore Ver. 4.1

Tutti i diritti riservati



SOMMARIO

LE ABILITÀ AVANZATE2

ABILITÀ FISICHE..... 2

Concentrazione del Corpo	2
Forza del Leone.....	2
Forza del Drago	2
Forza Ancestrale	2
Equilibrio	3
Equilibrio migliorato.....	3
Eludere.....	3
Volontà Salda	3
Resistenza alle Ferite Profonde.....	3
Resistenza alle Malattie prodigiose.....	4
Resistenza ai Veleni normali.....	4
Resistenza ai Veleni prodigiosi.....	4
Robustezza Superiore	4
Robustezza dell'Orso	4
Robustezza dello Scarabeo	4
Levità.....	4
Levità Superiore.....	4

ABILITÀ DA COMBATTIMENTO 5

Colpo Brutale	5
Impatto del Rinoceronte	5
Tocco della Farfalla	5
Passo dell'Elefante.....	5
Concentrazione dei Sensi	5
Occhi di Lince	5
Occhi di Gatto	5

ABILITÀ CONOSCITIVE..... 7

Cartografia Migliorata	7
Erboristeria Avanzata	7
Monocoltura.....	7
Policoltura	7
Coltivazione Superiore	8
Coltivazione Suprema.....	8

ABILITÀ SPECIALI 9

Riparare Armi	9
Riparare Armi da Assedio.....	9
Legare con Maestria	9
Svincolare con Grazia	9
Creare Trappole Base.....	9
Creare Trappole Avanzate	9
Creare Trappole Superiori.....	9
Arte dell'Insidia	9

Scassinare Migliorato	10
Scassinare Superiore.....	10
Manomettere	10
Arte della Manomissione.....	10

ABILITÀ PRODIGIOSE..... 10

Poteri Avanzati del Taumaturgo	10
Volontà del Taumaturgo.....	10
Sorgente di Cura	10
Volontà dell'Operatore di Magia.....	10
Volontà Suprema dell'Operatore di Magia	10
Spirito dell'Arte Magica.....	11
Potere del Ritualista.....	11
Potere del Ritualista Superiore	11
Potenza Arcana	11
Sensibilità dell'Aedo.....	11
Volontà dell'Aedo.....	11
Aspirazione Spirituale dell'Aedo	11

ABILITÀ SACERDOTALI 11

Fede del Sacerdote.....	11
Fede Assoluta	11
Abnegazione.....	11

ABILITÀ DRUIDICHE 12

Conoscenza della Natura.....	12
Armonia con la Natura	12
Concordanza con il Creato	12

INDICE ANALITICO - 12

LE ABILITÀ AVANZATE.... ERRORE. IL
SEGNALIBRO NON È DEFINITO.

LE ABILITÀ AVANZATE

In questa **Addenda ver. 2.0** per il **Manuale Base ver. 4.0** è contenuta la lista delle Abilità Avanzate.

Sono le abilità che si possono acquisire **solamente** In Gioco **e** spendendo i P.E. indicati per ognuna di esse. Il Capo-Ambientazione e i Narratori si riservano le modalità con cui possono essere assegnate le Abilità Avanzate: ad esempio a seguito di una giocata particolare e coinvolgente ecc. ecc.

Alcune abilità possono essere acquisite **anche** senza spendere i P.E. o con una **decurtazione della spesa**, ma questo dipenderà dal tipo di SP e di gioco del PG, oltre che da **insindacabile** decisione del Capo-Ambientazione sulla valutazione del gioco stesso.

Queste abilità per lo più possono essere apprese da Maestri o PNG speciali istituiti *ad hoc*.

Si ricorda ai giocatori che è possibile **proporre** una giocata al Capo-Ambientazione o ai Narratori al fine di acquisire una determinata abilità, ma che tale richiesta **NON VINCOLA** nessuno della Narrazione a concederla.

Non saranno assolutamente considerate richieste continue, pretenziose o pretestuose di accesso ad una abilità contenuta in questa addenda. Queste abilità si acquisiscono giocando bene il proprio PG e con giocate mirate nel tempo. Il PG non potrà accedere in tempi brevi a queste abilità, dato il loro potenziale, **ma non è mai precluso a tale accesso se il gioco è coerente con la SP,**

la recitazione costante e il buon gioco di ruolo.

ABILITÀ FISICHE

Concentrazione del Corpo

Agisce sull'intero corpo dell'utilizzatore, permettendogli azioni fisiche che una persona comune non potrebbe fare o che farebbe con fatica. Inoltre permette di accedere e di utilizzare alcuni tipi di abilità particolari.

Costo Punti Esperienza: 10



Forza del Leone

(Prerequisiti: Forza)

Permette di sollevare fino a 4 volte il proprio peso corporeo. Supera sempre l'abilità Forza.

Costo Punti Esperienza: 15



Forza del Drago

(Prerequisiti: Forza del Leone, Concentrazione del Corpo)

Permette di sollevare fino a 10 volte il proprio peso corporeo. Supera sempre l'abilità Forza del Leone. Occorrono 3 minuti di concentrazione per usare l'abilità. Non si può usare questa abilità in uno scontro fisico (esempio una rissa) poiché la concentrazione decadrebbe.

Costo Punti Esperienza: 15



Forza Ancestrale

(Prerequisiti: Forza del Drago, Concentrazione del Corpo)

Permette di sollevare fino a 100 volte il proprio peso corporeo. Supera sempre l'abilità Forza del Drago. Occorrono 3 minuti di concentrazione per usare l'abilità. Non si può usare questa abilità in uno scontro fisico (esempio una rissa) poiché la concentrazione decadrebbe.

Costo Punti Esperienza: 15



Equilibrio

(Prerequisiti: Robustezza)

Il personaggio è particolarmente abile ed è immune alla chiamata "Spinta", di origine magica o meno (ad esempio derivanti da armi).

Costo Punti Esperienza: 15



Equilibrio migliorato

(Prerequisiti: Equilibrio)

Il personaggio è particolarmente abile ed è immune alla chiamata "Terremoto". Non è però immune dall'effetto della chiamata se questa deriva da un'arma.

Costo Punti Esperienza: 30



Eludere

(Prerequisiti: Equilibrio, Concentrazione del Corpo)

L'abilità permette al personaggio di specializzarsi nello schivare gli effetti di una magia, una preghiera o un incanto di attacco diretto (quindi non ad "area") ad **effetto fisico** a sua scelta. L'abilità non consente però di evitare quelle di attacco mentali.

F.G. Il PG dovrà comunicare al Capo-Ambientazione quale sia l'effetto che vorrà schivare e riceverà un cartellino con

tale abilità. Questa abilità può essere acquistata più volte.

Costo Punti Esperienza: 20



Volontà Salda

L'abilità permette al personaggio di specializzarsi nello schivare gli effetti di una magia, una preghiera o un incanto di attacco diretto (quindi non ad "area") ad **effetto mentale** a sua scelta.

F.G. Il PG dovrà comunicare al Capo-Ambientazione quale sia l'effetto che vorrà schivare e riceverà un cartellino con tale abilità. In caso di mancata comunicazione e/o cartellino non si potrà invocare l'abilità.

Questa abilità può essere acquistata più volte.

Costo Punti Esperienza: 20



Resistenza alle Ferite Profonde

(Prerequisiti: Resistenza alle Ferite)

Prolunga il tempo di coma fino a 30 minuti). Non si somma al "Resistenza alle Ferite". Permette inoltre di strisciare e di pronunciare flebili suoni e parole.

Costo Punti Esperienza: 20



Duro a morire

(Prerequisiti: Resistenza alle Ferite Profonde)

Con questa abilità è possibile resistere ad un danno di tipo "Zero". Il danno inflitto non ridurrà la locazione a 0 PF ma la lascerà ad 1 PF. Un secondo attacco di tipo Zero sulla stessa locazione la ridurrà a 0 PF.

Costo Punti Esperienza: 30



Resistenza alle Malattie prodigiose

(Prerequisiti: "Resistenza alle Malattie")

Annulla la possibilità che un PG possa venire infettato da malattie di natura prodigiosa.

Costo Punti Esperienza: 20



Resistenza ai Veleni normali

Questa abilità permette al PG di resistere agli effetti dei veleni normali se ingeriti in dosi minime. L'assunzione giornaliera di dosi di veleno comune ha permesso al PG di sviluppare una difesa immunitaria tale che la somministrazione a piccole dosi non sortisce effetti. Rende immune alla chiamata Veleno associata ad un descrittore d'effetto.

Costo Punti Esperienza: 15



Resistenza ai Veleni prodigiosi

(Prerequisiti: "Resistenza ai Veleni normali, affinità con le trame")

Questa abilità permette al PG di resistere agli effetti dei veleni prodigiosi se ingeriti in dosi minime. L'assunzione giornaliera di dosi di veleno ha permesso al PG di sviluppare una difesa immunitaria tale che la somministrazione a piccole dosi non sortiscono effetti. Rende immune alla chiamata Veleno Magico associata ad un descrittore d'effetto.

Costo Punti Esperienza: 20



Robustezza Superiore

(Prerequisiti: Robustezza Migliorato)

Fornisce 1 Punto Ferita aggiuntivo per ogni locazione del corpo.

Costo Punti Esperienza: 20



Robustezza dell'Orso

(Prerequisiti: Robustezza Superiore)

Fornisce 1 Punto Ferita aggiuntivo per ogni locazione del corpo.

Costo Punti Esperienza: 20



Robustezza dello Scarabeo

(Prerequisiti: Robustezza Superiore)

Fornisce 1 Punti Ferita aggiuntivo per ogni locazione del corpo e l'immunità alle armi di tipo normale (chiamata botta e lama). Non è immune tuttavia alle magie, incanti, preghiere o altri prodigi vari anche se sono chiamate ad effetto fisico.

Costo Punti Esperienza: 30



Levità

(Prerequisiti: Robustezza superiore)

Questa abilità consente di resistere alla chiamata "debolezza". Il fisico del PG è temprato dalle battaglie e per questo motivo è in grado di resistere a tale effetto.

Costo Punti Esperienza: 15



Levità Superiore

(Prerequisiti: Levità, affinità con le trame)

Questa abilità consente di resistere alla chiamata "debolezza magica".

Costo Punti Esperienza: 20



ABILITÀ DA COMBATTIMENTO

Colpo Brutale

(Prerequisiti: Mano Pesante)

Questa abilità consente con un'arma in Asta (da botta o meno che sia) di dichiarare danni di tipo "spaccante" fino a tre volte al giorno.

Costo Punti Esperienza: 15



Impatto del Rinoceronte

(Prerequisiti: Colpo Brutale o Mano pesante, Forza del Leone)

Questa abilità consente con un'arma da botta di dichiarare danni di tipo "spaccante" ogni 3 colpi.

Costo Punti Esperienza: 20



Tocco della Farfalla

(Prerequisiti: Impatto del Rinoceronte)

Questa abilità consente di utilizzare qualsiasi tipo di oggetto (rigorosamente in lattice e materassino!) come un'arma vera e propria. Ad esempio un "cucchiaino" (in lattice!) può essere usato come arma da botta dal detentore di questa abilità. Utile quando non si vuole apparentemente portare armi. N.B. L'oggetto deve comunque essere qualificato "da botta" es. un mattarello di lattice.

Costo Punti Esperienza: 20



Passo dell'Elefante

(Prerequisiti: Impatto del Rinoceronte)

Questa abilità consente con un'arma da botta di dichiarare l'effetto "Terremoto di Massa" 1 volta al giorno.

Costo Punti Esperienza: 30



Concentrazione dei Sensi

Questa abilità consente di sviluppare un grado di concentrazione al fine di poter utilizzare le abilità legate ad essa. Permette inoltre di notare particolari impercettibili ad occhio nudo.

Costo Punti Esperienza: 10



Occhi di Lince

(Prerequisiti: Concentrazione dei Sensi)

Questa abilità consente di percepire la presenza e di vedere una sagoma indistinta di chi utilizza la segnalazione somatica per l'invisibilità "Braccio alzato e mano con il palmo aperto". Per poter utilizzare questa abilità occorre rimanere immobili. L'utilizzatore potrà indicare il posto in cui vede la figura con il braccio, ma come si muoverà con il resto del corpo non riuscirà a tenere la concentrazione e l'immagine indistinta sparirà.

Costo Punti Esperienza: 15



Occhi di Gatto

(Prerequisiti: Concentrazione dei Sensi, Occhi di Lince)

Questa abilità consente di percepire la presenza di creature e di vedere una sagoma indistinta di chi utilizza la segnalazione somatica per l'invisibilità "Braccio alzato e mano con il palmo aperto". A differenza di Occhi di Lince questa abilità permette di vedere

chiaramente e può essere utilizzata in combattimento senza limiti di movimento che potrebbero inficiarne l'utilizzo.

Costo Punti Esperienza: 20



Duellante

(Prerequisiti: Concentrazione dei Sensi)

Questa abilità consente con un'arma ad una mano (da lama) di dichiarare danni di tipo "perforante" fino a tre volte al giorno.

Costo Punti Esperienza: 15



Grazia del Carnefice

(Prerequisiti: Duellante)

Permette, con un'arma ad una mano (da lama), di dichiarare danni di tipo "Perforante" ogni 3 colpi.

Costo Punti Esperienza: 20



Fine gloriosa

(Prerequisiti: Duellante, Anatomia)

Questa abilità consente, con un'arma ad una mano (da lama) di saper riconoscere i punti vitali del bersaglio. E' possibile dichiarare danni di tipo "Zero" fino un massimo di 3 volte al giorno.

Costo punti esperienza: 30



Lancio di precisione

(Prerequisiti: Forza, armi da lancio)

Con questa abilità è possibile con armi da lancio dichiarare +1 danni (se il pugnale da lancio dichiara normalmente 1 danno, con questa abilità ne dichiarerà 2)

Costo Punti Esperienza: 15



Mira letale

(Prerequisiti: Armi da tiro, anatomia, concentrazione dei sensi)

Con questa abilità è possibile, con un'arma da tiro, dichiarare "Zero".

Costo Punti Esperienza: 40



Colpo Incapacitante

(Prerequisiti: Armi da tiro, anatomia)

Con questa abilità è possibile, con un arma da tiro, dichiarare danni in aggiunta alla chiamata "Paralisi" fino ad un massimo di 5 volte al giorno.

Costo Punti Esperienza: 20



Armi da Fuoco

(Prerequisiti: Armi da tiro o Armi da lancio, Ingegneria)

Con questa abilità è possibile sfruttare al meglio le sputafuoco. Ogni sputafuoco necessita di "proiettili", che di base dichiarano 3 danni, e di "polvere nera", un preparato che permette alla sputafuoco di sparare fino a 5 proiettili.

Ogni sputafuoco deve essere sottoposta alla Narrazione. Nel caso in cui il "colpo" (che deve solo far rumore) non partisse, l'arma verrà dichiarata rotta e potrà essere riparata solo tramite l'apposita abilità "ingegneria".

Costo punti esperienza: 15





ABILITÀ CONOSCITIVE



Cartografia Migliorata

(Prerequisiti: Cartografia)

Questa abilità permette di creare e leggere una mappa di un determinato territorio in maniera più precisa, rispetto a chi ha l'abilità Cartografia. Inoltre risulterà facile anche leggere mappe di una complessità tale da poter essere vagliate solo attraverso studi e ricerche di mesi. Questa abilità permette anche di "abbinare" vari tipi di mappe tra loro per ricostruire con esattezza il quadro territoriale (nel caso in cui si disponga di parti di mappe varie). Permette inoltre di trovare punti segreti segnati in una determinata mappa. Utile per chi ha fretta di arrivare dove altri non possono.

Costo Punti Esperienza: 20



Erboristeria Avanzata

(Prerequisiti: Erboristeria)

Con questa abilità si ha la possibilità di estrapolare da un reagente, qualora fosse possibile ad esempio nel caso di piante e fiori, i semi da cui produrre nuove piante. Permette inoltre di essere più efficaci nella ricerca dei reagenti.

Costo Punti Esperienza: 15



Monocoltura

(Prerequisiti: Erboristeria Avanzata)

Questa abilità permette di sfruttare il suolo agrario per la coltivazione di una sola specie o varietà di piante per più anni sullo stesso terreno. Il PG dovrà

dichiarare quale tipo di vegetale intende coltivare. Concede anche il Pregio Mestiere di Famiglia 1 o un punto aggiuntivo a quelli già in possesso nel caso il PG avesse già tale pregio. Ogni mese il PG potrà avere un raccolto di due reagenti per la specie indicata.

N.B. La riuscita della coltivazione dipende da molti fattori (terreno, acqua ecc. ecc.) e occorrerà concordare con il Capo-Ambientazione l'azione. Se il PG si allontana dal terreno coltivato deve indicare chi prepone alla sua cura (es. giocata in cui paga dei braccianti spendendo ogni mese tot. Rami che consegnerà in gioco); in caso di incuria e abbandono il terreno non produrrà nulla. Resta comunque insindacabile la decisione del Capo-Ambientazione circa alcune piante di difficile, se non impossibile, coltivazione. L'Abilità si può acquisire una sola volta.

Costo Punti Esperienza: 15



Policoltura

(Prerequisiti: Monocoltura)

Questa abilità permette di sfruttare il suolo agrario adatto per la coltivazione fino a 3 specie o varietà di piante per più anni sullo stesso terreno. Il PG dovrà dichiarare quale tipo di vegetale intende coltivare. Concede anche il Pregio Mestiere di Famiglia 2 o un punto aggiuntivo a quelli già in possesso nel caso il PG avesse già tale pregio. Ogni mese il PG potrà avere un raccolto di due reagenti per ogni specie indicata.

N.B. La riuscita della coltivazione dipende da molti fattori (terreno, acqua ecc. ecc.) e occorrerà concordare con il Capo-Ambientazione l'azione. Se il PG si

allontana dal terreno coltivato deve indicare chi prepone alla sua cura (es. giocata in cui paga dei braccianti spendendo ogni mese tot. Rami che consegnerà in gioco); in caso di incuria e abbandono il terreno non produrrà nulla. Resta comunque insindacabile la decisione del Capo-Ambientazione circa alcune piante di difficile, se non impossibile, coltivazione. L'Abilità si può acquisire una sola volta.

Costo Punti Esperienza: 20



Coltivazione Superiore

(Prerequisiti: Policoltura)

Questa abilità permette di sfruttare il suolo agrario per la coltivazione fino a 3 specie o varietà di piante per più anni su terreni di diverse qualità. Il PG dovrà dichiarare quali tipi di vegetale intende coltivare. Concede anche il Pregio Mestiere di Famiglia 3 o un punto aggiuntivo a quelli già in possesso nel caso il PG avesse già tale pregio. Ogni mese il PG potrà avere un raccolto di tre reagenti per ogni specie indicata.

N.B. La riuscita della coltivazione dipende da molti fattori (terreno, acqua ecc. ecc.) e occorrerà concordare con il Capo-Ambientazione l'azione. Se il PG si allontana dal terreno coltivato deve indicare chi prepone alla sua cura (es. giocata in cui paga dei braccianti spendendo ogni mese tot. Rami che consegnerà in gioco); in caso di incuria e abbandono il terreno non produrrà nulla. Resta comunque insindacabile la decisione del Capo-Ambientazione circa alcune piante di difficile, se non

impossibile, coltivazione. L'Abilità si può acquisire una sola volta.

Costo Punti Esperienza: 20



Coltivazione Suprema

(Prerequisiti: Coltivazione Superiore)

Questa abilità permette di sfruttare qualsiasi suolo, per la coltivazione fino a 4 specie o varietà di piante per più anni su terreni di diverse qualità. Il PG dovrà dichiarare quali tipi di vegetali intende coltivare. Concede anche il Pregio Mestiere di Famiglia 4 o un punto aggiuntivo a quelli già in possesso nel caso il PG avesse già tale pregio. Ogni mese il PG potrà avere un raccolto di quattro reagenti per ogni specie indicata..

N.B. La riuscita della coltivazione dipende da molti fattori (terreno, acqua ecc. ecc.) e occorrerà concordare con il Capo-Ambientazione l'azione. Se il PG si allontana dal terreno coltivato deve indicare chi prepone alla sua cura (es. giocata in cui paga dei braccianti spendendo ogni mese tot. Rami che consegnerà in gioco); in caso di incuria e abbandono il terreno non produrrà nulla. Resta comunque insindacabile la decisione del Capo-Ambientazione circa alcune piante di difficile, se non impossibile, coltivazione. L'Abilità si può acquisire una sola volta.

Costo Punti Esperienza: 30





ABILITÀ SPECIALI



Riparare Armi

(Prerequisiti: riparare oggetti in metallo, riparare oggetti in legno, riparare pelle e cuoio)

Permette di riparare, (con i giusti strumenti!) qualsiasi arma.

Costo Punti Esperienza: 10



Riparare Armi da Assedio

(Prerequisiti: Riparare Armi)

Permette di riparare, (con i giusti strumenti!) qualsiasi arma d'assedio.

Costo Punti Esperienza: 15



Riparare con solerzia

(Prerequisiti: riparare Armi)

Con questa abilità è possibile ridurre il tempo di riparazione ad 1 minuto

Costo Punti Esperienza: 15



Legare con Maestria

Permette di legare con qualsiasi mezzo (corde, liane, materiale flessibile) un soggetto senza che questi si possa liberare.

Costo Punti Esperienza: 15



Svincolare con Grazia

(Prerequisiti: legare con maestria)

Il PG che sa legare con Maestria sa anche svincolare dai suoi stessi legacci o dai legacci di coloro che sono altrettanto abili.

Costo Punti Esperienza: 10



Creare Trappole Base

(Prerequisiti: Individuare Trappole)

Permette di creare una trappola di fortuna di liv. 1 con ciò che si può reperire nell'intorno. Azione da dichiarare solo in presenza del Capo-Ambientazione o del Narratore.

Costo Punti Esperienza: 15



Creare Trappole Avanzate

(Prerequisiti: Creare Trappole Base)

Permette di creare una trappola di fortuna di liv. 2 con ciò che si può reperire nell'intorno. Azione da dichiarare solo in presenza del Capo-Ambientazione o del Narratore.

Costo Punti Esperienza: 15



Creare Trappole Superiori

(Prerequisiti: Creare Trappole Avanzate)

Permette di creare una trappola di fortuna di liv. 3 con ciò che si può reperire nell'intorno. Azione da dichiarare solo in presenza del Capo-Ambientazione o del Narratore.

Costo Punti Esperienza: 15



Arte dell'Insidia

(Prerequisiti: Creare Trappole Superiori)

Permette di creare una trappola di fortuna di livello superiore al 3 con ciò che si può reperire nell'intorno. A seconda del materiale e degli strumenti utilizzati potrà avere maggiore o minore efficacia. Azione da dichiarare solo in presenza del Capo-Ambientazione o del Narratore.

Costo Punti Esperienza: 20



Scassinare Migliorato

(Prerequisiti: Scassinare serrature liv.4)

Rende possibile forzare una serratura con un livello di sicurezza pari a 5. Per utilizzare l'abilità occorre una strumentazione adeguata e la presenza di un Narratore o del Capo-Ambientazione.

Costo Punti Esperienza: 15



Scassinare Superiore

(Prerequisiti: Scassinare Migliorato)

Rende possibile forzare una serratura con un livello di sicurezza pari a 6. Per utilizzare l'abilità occorre una strumentazione adeguata e la presenza di un Narratore o del Capo-Ambientazione.

Costo Punti Esperienza: 15



Manomettere

(Prerequisiti: Scassinare Superiore)

Permette di scassinare e scardinare porte, bauli e oggetti particolarmente complessi con un livello di sicurezza superiore a 7 senza lasciare traccia di eventuali manomissioni.

Costo Punti Esperienza: 20



Arte della Manomissione

(Prerequisiti: Manomettere, Scassinare Serrature Magiche)

Con i giusti strumenti, ottima interpretazione e relativa abilità non c'è serratura magica o normale, porta, finestra ecc. che possa resistere all'Arte della Manomissione. Salvo che la serratura non abbia proprietà sconosciute. Per utilizzare l'abilità occorre una strumentazione adeguata e la presenza di un Narratore o del Capo-Ambientazione.

Costo Punti Esperienza: 30



ABILITÀ PRODIGIOSE



Poteri Avanzati del Taumaturgo

(Prerequisiti: Spirito del Taumaturgo)

Questa abilità fornisce 20 Punti Spirituali di tipo cura al giorno.

Costo Punti Esperienza: 20



Volontà del Taumaturgo

(Prerequisiti: Poteri Avanzati del Taumaturgo)

Questa abilità fornisce 30 Punti Spirituali di tipo cura al giorno.

Costo Punti Esperienza: 30



Sorgente di Cura

(Prerequisiti: Volontà del Taumaturgo)

Il taumaturgo rinuncia a far prevalere istinti, desideri, interessi personali, per motivi superiori; giocare il PG in questo stato vuol dire probabilmente modificare anche i tratti caratteriali. Questa abilità fornisce 50 Punti Spirituali di tipo cura al giorno.

Costo Punti Esperienza: 40



Volontà dell'Operatore di Magia

(Prerequisiti: Studio dell'Arte Approfondito)

Questa abilità fornisce 20 Punti Spirituali di tipo magia al giorno.

Costo Punti Esperienza: 20



Volontà Suprema dell'Operatore di Magia

(Prerequisiti: Volontà dell'Operatore di Magia)

Questa abilità fornisce 25 Punti Spirituali di tipo magia al giorno.

Costo Punti Esperienza: 20



Spirito dell'Arte Magica

(Prerequisiti: *Volontà Suprema dell'Operatore di Magia*)

Questa abilità fornisce 100 Punti Spirituali di tipo magia al giorno.

Costo Punti Esperienza: 50



Potere del Ritualista

(Prerequisiti: *Ritualismo Avanzato*)

Questa abilità fornisce 15 Punti Spirituali di tipo rituale al giorno.

Costo Punti Esperienza: 30



Potere del Ritualista Superiore

(Prerequisiti: *Potere del Ritualista*)

Questa abilità fornisce 20 Punti Spirituali di tipo rituale al giorno.

Costo Punti Esperienza: 40



Potenza Arcana

(Prerequisiti: *Potere del Ritualista Superiore*)

Questa abilità fornisce 45 Punti Spirituali di tipo rituale al giorno.

Costo Punti Esperienza: 50



Sensibilità dell'Aedo

(Prerequisiti: *Ispirazione dell'Aedo e almeno una volta Concentrazione dell'Aedo*)

Questa abilità permette di acquisire una capacità spirituale che permette di aumentare il proprio potere. Tale abilità fornisce un totale di 20 PS di tipo *Incanto* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 20)



Volontà dell'Aedo

(Prerequisiti: *Sensibilità dell'Aedo*)

Questa abilità permette di acquisire una capacità spirituale che permette di aumentare

il proprio potere. Tale abilità fornisce un totale di 30 PS di tipo *Incanto* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 30)



Aspirazione Spirituale dell'Aedo

(Prerequisiti: *Volontà dell'Aedo*)

Questa abilità permette di acquisire una capacità spirituale che permette di aumentare il proprio potere. Tale abilità fornisce un totale di 100 PS di tipo *Incanto* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 40)



ABILITÀ SACERDOTALI



Fede del Sacerdote

(Prerequisiti: *Spirito Divino*)

Questa abilità fornisce 20 Punti Spirituali di tipo preghiera al giorno.

Costo Punti Esperienza: 20



Fede Assoluta

(Prerequisiti: *Fede del Sacerdote*)

Questa abilità fornisce 30 Punti Spirituali di tipo preghiera al giorno.

Costo Punti Esperienza: 30



Abnegazione

(Prerequisiti: *Fede Assoluta*)

Il Sacerdote rinuncia a far prevalere istinti, desideri, interessi personali, per motivi superiori; giocare il PG in questo stato vuol dire probabilmente modificare anche i tratti caratteriali. Questa abilità fornisce 50 Punti Spirituali di tipo preghiera al giorno.

Costo Punti Esperienza: 40



ABILITÀ DRUIDICHE

Conoscenza della Natura

(Prerequisiti: Sapienza Druidica)

Questa abilità fornisce 20 Punti Spirituali di tipo incantesimo al giorno.

Costo Punti Esperienza: 20



Armonia con la Natura

(Prerequisiti: Conoscenza della Natura)

Questa abilità fornisce 30 Punti Spirituali di tipo incantesimo al giorno.

Costo Punti Esperienza: 30



Concordanza con il Creato

(Prerequisiti: Armonia con la Natura)

Il Druido rinuncia a far prevalere istinti, desideri, interessi personali, per motivi superiori; giocare il PG in questo stato vuol dire probabilmente modificare anche i tratti caratteriali. Questa abilità fornisce 50 Punti Spirituali di tipo incantesimo al giorno.

Costo Punti Esperienza: 40



INDICE ANALITICO -

LE ABILITÀ AVANZATE	2
ABILITÀ FISICHE	2
Concentrazione del Corpo	2
Forza del Leone	2
Forza del Drago	2
Forza Ancestrale	3
Equilibrio	3
Equilibrio migliorato	3
Eludere	3
Volontà Salda	3
Resistenza alle Ferite Profonde	3
Resistenza alle Malattie prodigiose	4
Resistenza ai Veleni normali	4
Resistenza ai Veleni prodigiosi	4
Robustezza Superiore	4
Robustezza dell'Orso	4
Robustezza dello Scarabeo	4
Levità	4
Levità Superiore	4
ABILITÀ DA COMBATTIMENTO	5
Colpo Brutale	5
Impatto del Rinoceronte	5
Tocco della Farfalla	5
Passo dell'Elefante	5
Concentrazione dei Sensi	5
Occhi di Lince	5
Occhi di Gatto	5
ABILITÀ CONOSCITIVE	7
Cartografia Migliorata	7
Erboristeria Avanzata	7
Monocoltura	7
Policoltura	7
Coltivazione Superiore	8
Coltivazione Suprema	8
ABILITÀ SPECIALI	9
Riparare Armi	9
Riparare Armi da Assedio	9
Legare con Maestria	9
Svincolare con Grazia	9
Creare Trappole Base	9
Creare Trappole Avanzate	9
Creare Trappole Superiori	9
Arte dell'Insidia	9
Scassinare Migliorato	10

Scassinare Superiore	10
Manomettere	10
Arte della Manomissione	10
ABILITÀ PRODIGIOSE	10
Poteri Avanzati del Taumaturgo	10
Volontà del Taumaturgo	10
Sorgente di Cura	10
Volontà dell'Operatore di Magia	10
Volontà Suprema dell'Operatore di Magia	10
Spirito dell'Arte Magica	11
Potere del Ritualista	11
Potere del Ritualista Superiore	11
Potenza Arcana	11
Sensibilità dell'Aedo	11
Volontà dell'Aedo	11
Aspirazione Spirituale dell'Aedo	11
ABILITÀ SACERDOTALI	11
Fede del Sacerdote	11
Fede Assoluta	11
Abnegazione	11
ABILITÀ DRUIDICHE	12
Conoscenza della Natura	12
Armonia con la Natura	12
Concordanza con il Creato	12
INDICE ANALITICO -	12
LE ABILITÀ AVANZATE	12

