



Addenda 2.2
Le Cronache di



**LE ABILITÀ
AVANZATE**



Addenda "Le Abilità Avanzate" ver. 2.2
in aggiunta al Manuale Base del Giocatore Ver. 4.2

Tutti i diritti riservati



SOMMARIO

LE ABILITÀ AVANZATE 3

ABILITÀ FISICHE AVANZATE 3

| | |
|--|---|
| Concentrazione del Corpo | 3 |
| Forza del Leone..... | 3 |
| Forza del Drago | 3 |
| Forza Ancestrale | 3 |
| Equilibrio | 4 |
| Equilibrio migliorato..... | 4 |
| Eludere..... | 4 |
| Volontà Salda | 4 |
| Resistenza alle Ferite Profonde..... | 4 |
| Duro a morire..... | 4 |
| Resistenza alle Malattie prodigiose..... | 4 |
| Resistenza ai Veleni normali..... | 4 |
| Resistenza ai Veleni prodigiosi..... | 5 |
| Robustezza Superiore | 5 |
| Robustezza dell'Orso | 5 |
| Robustezza dello Scarabeo | 5 |
| Levità..... | 5 |
| Levità Superiore..... | 5 |

ABILITÀ DA COMBATTIMENTO AVANZATE

| | |
|--------------------------------|---|
| | 6 |
| Colpo Brutale | 6 |
| Impatto del Rinoceronte | 6 |
| Tocco della Farfalla | 6 |
| Passo dell'Elefante..... | 6 |
| Concentrazione dei Sensi | 6 |
| Occhi di Lince | 6 |
| Occhi di Gatto | 6 |
| Duellante..... | 7 |
| Grazia del Carnefice..... | 7 |
| Fine gloriosa | 7 |
| Lancio di precisione | 7 |
| Mira letale..... | 7 |
| Colpo Incapacitante..... | 7 |
| Armi da Fuoco | 7 |

ABILITÀ CONOSCITIVE AVANZATE 8

ABILITÀ CONOSCITIVE AVANZATE - SETTORE GENERALE

| | |
|---------------------------------------|---|
| Tradurre Lingue Sconosciute..... | 8 |
| Cercare un libro o una pergamena..... | 8 |

ABILITÀ CONOSCITIVE AVANZATE -

SETTORE ARTI ALCHEMICHE

| | |
|-----------------------------|---|
| Erboristeria Avanzata | 8 |
| Monocoltura | 8 |
| Policoltura..... | 9 |
| Coltivazione Superiore..... | 9 |
| Coltivazione Suprema..... | 9 |

ABILITÀ CONOSCITIVE AVANZATE -

SETTORE ARTI CERUSICHE ANATOMICHE

..... 10

| | |
|---|----|
| Disinfezione rapida | 10 |
| Medicazione Aggiuntiva - Assistenza professionale al parto | 10 |
| Medicazione Aggiuntiva - Imbalsamazione rapida | 10 |
| Medicazione Aggiuntiva - Trasfusione rapida..... | 10 |
| Medicazione Aggiuntiva - Salasso rapido..... | 10 |

ABILITÀ CONOSCITIVE AVANZATE -

SETTORE ARTE DELLA CARTOGRAFIA

| | |
|-----------------------------|----|
| Cartografia Migliorata..... | 11 |
|-----------------------------|----|

ABILITÀ CONOSCITIVE AVANZATE -

SETTORE INGEGNERIA.....

| | |
|----------------------------|----|
| Ingegneria Complessa | 11 |
| Ingegnere Specialista..... | 11 |
| Ingegneria Speciale..... | 12 |

ABILITÀ SPECIALI.....

| | |
|---|----|
| Riparare Armi e Armature Normali..... | 12 |
| Riparare Scudi Normali | 12 |
| Riparare Armi e Armature Speciali..... | 12 |
| Riparare Scudi Speciali | 12 |
| Riparare Armi da Assedio..... | 13 |
| Riparare Armi da Assedio Speciali | 13 |
| Legare con Maestria | 13 |
| Svincolare con Grazia..... | 13 |
| Creare Trappole Base | 13 |
| Creare Trappole Avanzate..... | 14 |
| Creare Trappole Superiori..... | 14 |
| Arte dell'Insidia | 14 |
| Scassinare Migliorato | 14 |
| Scassinare Superiore..... | 14 |
| Manomettere | 14 |
| Arte della Manomissione..... | 14 |

ABILITÀ PRODIGIOSE 15

ABILITÀ PRODIGIOSE BASE - SETTORE

GENERALE

Affinità con le Trame Segrete..... 15

**ABILITÀ PRODIGIOSE AVANZATE - L'ARTE
MAGICA (SENTIERO MAGGIORE)..... 15**

Volontà dell'Operatore di Magia 15

Volontà Suprema dell'Operatore di Magia..... 15

Spirito dell'Arte Magica 15

**ABILITÀ PRODIGIOSE AVANZATE - L'ARTE
DEI RITUALI (SENTIERO MAGGIORE) 16**

Potere del Ritualista 16

Potere del Ritualista Superiore 16

Potenza Arcana 16

**ABILITÀ PRODIGIOSE AVANZATE - ARTE
TAUMATURGICA (SENTIERO MAGGIORE)**

..... 16

Poteri Avanzati del Taumaturgo..... 16

Volontà del Taumaturgo 16

Sorgente di Cura..... 16

**ABILITÀ PRODIGIOSE AVANZATE -
ABILITÀ CONSACRALI AVANZATE
(SENTIERO MAGGIORE)..... 17**

Fede del Sacerdote..... 17

Fede Assoluta..... 17

Abnegazione 17

**ABILITÀ PRODIGIOSE AVANZATE - ARTE
ELEMENTALISTA (SENTIERO MINORE) 17**

Concentrazione dell'Elementalista Superiore 17

**ABILITÀ PRODIGIOSE AVANZATE -
ABILITÀ DRUIDICHE AVANZATE
(SENTIERO MINORE) 17**

Conoscenza della Natura 17

Armonia con la Natura 17

Concordanza con il Creato 17

**ABILITÀ PRODIGIOSE AVANZATE - ARTE
DELLA MUSICA E DELL'INTONAZIONE
(SENTIERO MINORE) 18**

Sensibilità dell'Aedo 18

Volontà dell'Aedo 18

Aspirazione Spirituale dell'Aedo..... 18

INDICE ANALITICO -18

LE ABILITÀ AVANZATE

In questa **Addenda ver. 2.2** per il **Manuale Base ver. 4.2** 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 AVANZATE



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 dell'Orso)

Fornisce 1 Punti Ferita aggiuntivo per ogni locazione del corpo e l'immunità alle armi di tipo normale (armi da botta, lame e frecce). 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 AVANZATE



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: 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
AVANZATE**



**ABILITÀ CONOSCITIVE
AVANZATE - SETTORE
GENERALE**



Tradurre Lingue Sconosciute

(Prerequisiti: Leggere, Scrivere e Tenere di Conto, Mitologia e Folklore Migliorati)

Questa abilità permette di decifrare parzialmente alcune parole o frasi che sono in lingua sconosciuta. La capacità di leggere e scrivere unitamente alla conoscenza della mitologia e del folklore permettono al giocatore di rimembrare alcune lettere o parole lette precedentemente durante i loro studi. La Narrazione si riserva il grado di difficoltà o la possibilità o l'impossibilità della traduzione a seconda delle situazioni di gioco.

Costo Punti Esperienza: 20



Cercare un libro o una pergamena

(Prerequisiti: Tradurre Lingue Sconosciute)

Questa abilità permette di districarsi nelle biblioteche di Outopia e di poter identificare libri, pergamene o scritti nel *mare magnum* dell'Ambientazione. La Narrazione si riserva il grado di difficoltà o la possibilità o l'impossibilità della traduzione a seconda delle situazioni di gioco.

Costo Punti Esperienza: 20



**ABILITÀ CONOSCITIVE
AVANZATE - SETTORE ARTI
ALCHEMICHE**



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 tipi 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 CONOSCITIVE
AVANZATE - SETTORE ARTI
CERUSICHE ANATOMICHE**



Disinfezione rapida

(Prerequisiti: Conoscenze Cerusiche - Cure Base)

Permette di utilizzare l'abilità base "Disinfezione" nelle stesse modalità ma riducendo a 30 secondi l'operazione.

Costo Punti Esperienza: 20



**Medicazione Aggiuntiva - Assistenza
professionale al parto**

(Prerequisiti: Medicazione Aggiuntiva Assistenza al parto)

Permette di aiutare una gestante durante il travaglio senza l'ausilio di nessun materiale.

Costo Punti Esperienza: 20



**Medicazione Aggiuntiva - Imbalsamazione
rapida**

(Prerequisiti: Medicazione Aggiuntiva Imbalsamazione)

Nelle stesse modalità descrittive dell'abilità "Imbalsamazione", riduce il tempo di lavoro a 60 secondi.

Costo Punti Esperienza: 20



**Medicazione Aggiuntiva - Reimpianto
rapido**

(Prerequisiti: Medicazione Aggiuntiva Reimpianto)

Nelle stesse modalità descrittive dell'abilità "Reimpianto", riduce il tempo di lavoro a 60 secondi.

Costo Punti Esperienza: 20



**Medicazione Aggiuntiva - Trasfusione
rapida**

(Prerequisiti: Medicazione Aggiuntiva Trasfusione)

Nelle stesse modalità descrittive dell'abilità "Trasfusione", riduce il tempo di lavoro a 60 secondi.

Costo Punti Esperienza: 20



Medicazione Aggiuntiva - Salasso rapido

(Prerequisiti: Medicazione Aggiuntiva Salasso)

Nelle stesse modalità descrittive dell'abilità "Salasso", riduce il tempo di lavoro a 60 secondi.

Costo Punti Esperienza: 20





**ABILITÀ CONOSCITIVE
AVANZATE - SETTORE ARTE
DELLA CARTOGRAFIA**



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



**ABILITÀ CONOSCITIVE
AVANZATE - SETTORE
INGEGNERIA**



Ingegneria Complessa

(Prerequisiti: Ingegneria)

Rende possibile progettare e realizzare oggetti o meccanismi con funzioni speciali di particolare complessità, nonché fornisce la capacità di progettare medie e grandi opere (es. cinta murarie, catapulte, ecc.).

Il giocatore sarà legato alla branca scelta nel momento in cui si è ottenuto il pre-requisito "Ingegneria": Ingegneria Meccanica, Ingegneria Edile o Ingegneria Idraulica e Navale. Il giocatore avrà maggiore possibilità di accedere alle abilità segrete non presenti nei manuali base e nelle addende base per il giocatore.

Per esercitare questo tipo di abilità il giocatore dovrà presentare progetti specifici finalizzati al gioco. La riuscita o meno del progetto è a discrezione della Narrazione.

Costo Punti Esperienza: 40



Ingegnere Specialista

(Prerequisiti: Ingegneria Complessa)

Rende possibile al giocatore di scegliere una seconda branca oltre alla prima legata al pre-requisito "Ingegneria": Ingegneria Meccanica, Ingegneria Edile o Ingegneria Idraulica e Navale.

Con questa abilità inoltre si potrà considerare assorbita l'abilità "Ingegneria Avanzata", permettendo al giocatore di progettare e realizzare oggetti o meccanismi con funzioni speciali di particolare complessità, nonché fornisce la capacità di progettare medie e grandi opere legate alla nuova branca scelta.

Il giocatore avrà maggiore possibilità di accedere alle abilità segrete non presenti nei manuali base e nelle addende base per il giocatore.

Per esercitare questo tipo di abilità il giocatore dovrà presentare progetti specifici della seconda branca scelta finalizzati al gioco. La riuscita o meno del progetto è a discrezione della Narrazione.

Costo Punti Esperienza: 40





Ingegneria Speciale

(Prerequisiti: Ingegnere Specialista)

Rende possibile al giocatore di accedere a tutte le branche dell'Ingegneria: Ingegneria Meccanica, Ingegneria Edile o Ingegneria Idraulica e Navale.

Con questa abilità inoltre il giocatore potrà progettare e realizzare oggetti o meccanismi con funzioni speciali di particolare complessità, nonché fornisce la capacità di progettare medie e grandi opere legate alla nuova branca scelta.

Inoltre il giocatore potrà applicare interazioni congiunte a tutte e tre le branche scelte, creando opere mai viste.

Il giocatore avrà maggiore possibilità di accedere alle abilità segrete non presenti nei manuali base e nelle addende base per il giocatore.

Per esercitare questo tipo di abilità il giocatore dovrà presentare progetti specifici della seconda branca scelta finalizzati al gioco. La riuscita o meno del progetto è a discrezione della Narrazione.

Costo Punti Esperienza: 50



ABILITÀ SPECIALI



Riparare Armi e Armature Normali

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

Permette di riparare, (con i giusti strumenti!) qualsiasi arma normale in 60 secondi per oggetto o parte di armatura.

Costo Punti Esperienza: 15



Riparare Scudi Normali

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

Permette di riparare, (con i giusti strumenti!) qualsiasi scudo normale in 60 secondi.

Costo Punti Esperienza: 15



Riparare Armi e Armature Speciali

(Prerequisiti: Riparare Armi e Armature Normali)

Permette di riparare, (con i giusti strumenti!) qualsiasi arma speciale in un tempo definito dal Narratore. La riparazione non incide sulle proprietà speciali, ma ripristina l'integrità fisica dell'oggetto che può essere usato come oggetto normale oppure come oggetto speciale se la rottura non ha inciso sulle capacità. La discrezione è della Narrazione.

Costo Punti Esperienza: 15



Riparare Scudi Speciali

(Prerequisiti: Riparare Scudi Normali)

Permette di riparare, (con i giusti strumenti!) qualsiasi scudo speciale in un

tempo definito dal Narratore. La riparazione non incide sulle proprietà speciali, ma ripristina l'integrità fisica dell'oggetto che può essere usato come oggetto normale oppure come oggetto speciale se la rottura non ha inciso sulle capacità. La discrezione è della Narrazione.

Costo Punti Esperienza: 15



Riparare Armi da Assedio

(Prerequisiti: Riparare Armi e Armature Normali, Riparare Scudi Normali)

Permette di riparare, (con i giusti strumenti!) qualsiasi arma d'assedio nei tempi indicati dalla Narrazione che in genere sono di 5 minuti. La Narrazione può intervenire in casi speciali aumentando le tempistiche a seconda della situazione di gioco.

Costo Punti Esperienza: 15



Riparare Armi da Assedio Speciali

(Prerequisiti: Riparare Armi e Armature Speciali, Riparare Scudi Speciali)

Permette di riparare, (con i giusti strumenti!) qualsiasi arma d'assedio nei tempi indicati dalla Narrazione che in genere sono di 5 minuti. La Narrazione può intervenire in casi speciali aumentando le tempistiche a seconda della situazione di gioco.

La riparazione non incide sulle proprietà speciali, ma ripristina l'integrità fisica dell'oggetto che può essere usato come oggetto normale oppure come oggetto speciale se la rottura non ha inciso sulle capacità. La discrezione è della Narrazione.

Costo Punti Esperienza: 15



Riparare con Solerzia Armi e Armature

(Prerequisiti: riparare Armi e Armature Speciali, Riparare Scudi Speciali)

Con questa abilità e con i giusti strumenti è possibile ridurre il tempo di riparazione a 30 secondi per arma, scudo o parte di armatura)

Costo Punti Esperienza: 15



Riparare con Solerzia Armi da Assedio

(Prerequisiti: riparare Armi da Assedio Speciali)

Con questa abilità e con i giusti strumenti è possibile ridurre il tempo di riparazione a 60 secondi per arma da assedio. La Narrazione può intervenire in casi speciali aumentando le tempistiche a seconda della situazione di gioco.

Costo Punti Esperienza: 20



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



ABILITÀ PRODIGIOSE BASE - SETTORE GENERALE



Affinità con le Trame Segrete

(Prerequisiti: *Affinità con le Trame, pregio Sesto Senso 2*)

Questa capacità permette di percepire le trame del creato e individuare eventuali presenze legate al mondo dei prodigi che non possono essere rilevate con il prerequisito base "Affinità con le Trame".

Inoltre con questa abilità si accede più facilmente ai prodigi segreti, previa riserva della Narrazione sulla base del gioco del PG.

La richiesta di utilizzo dell'abilità è legata alla Narrazione e non vi sono codici di base da consultare.

(Costo Punti Esperienza: 30)



ABILITÀ PRODIGIOSE AVANZATE - L'ARTE MAGICA (SENTIERO MAGGIORE)



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





**ABILITÀ PRODIGIOSE
AVANZATE - L'ARTE DEI RITUALI
(SENTIERO MAGGIORE)**



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



**ABILITÀ PRODIGIOSE
AVANZATE - ARTE
TAUMATURGICA (SENTIERO
MAGGIORE)**



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



**ABILITÀ PRODIGIOSE
AVANZATE - ABILITÀ
CONSACRALI AVANZATE
(SENTIERO MAGGIORE)**



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 PRODIGIOSE
AVANZATE - ARTE
ELEMENTALISTA (SENTIERO
MINORE)**



**Concentrazione dell'Elementalista
Superiore**

(Prerequisiti: Invocazione, Concentrazione dell'Elementalista)

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

Costo Punti Esperienza: 30



**ABILITÀ PRODIGIOSE
AVANZATE - ABILITÀ
DRUIDICHE AVANZATE
(SENTIERO MINORE)**



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



**ABILITÀ PRODIGIOSE
AVANZATE - ARTE DELLA
MUSICA E DELL'INTONAZIONE
(SENTIERO MINORE)**



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)



INDICE ANALITICO -

ABILITÀ CONOSCITIVE AVANZATE -
SETTORE ARTE DELLA CARTOGRAFIA

11

ABILITÀ CONOSCITIVE AVANZATE -
SETTORE ARTI ALCHEMICHE 8

ABILITÀ CONOSCITIVE AVANZATE -
SETTORE ARTI CERUSICHE

ANATOMICHE 10

ABILITÀ CONOSCITIVE AVANZATE -
SETTORE GENERALE 8

ABILITÀ CONOSCITIVE AVANZATE -
SETTORE INGEGNERIA 11

ABILITÀ CONOSCITIVE AVANZATE 8

ABILITÀ DA COMBATTIMENTO

AVANZATE 6

ABILITÀ FISICHE AVANZATE 3

ABILITÀ PRODIGIOSE AVANZATE -
ABILITÀ CONSACRALI AVANZATE

(SENTIERO MAGGIORE) 17

ABILITÀ PRODIGIOSE AVANZATE -
ABILITÀ DRUIDICHE AVANZATE

(SENTIERO MINORE) 17

ABILITÀ PRODIGIOSE AVANZATE -
ARTE DELLA MUSICA E

DELL'INTONAZIONE (SENTIERO
MINORE) 18

ABILITÀ PRODIGIOSE AVANZATE -
ARTE ELEMENTALISTA (SENTIERO

MINORE) 17

ABILITÀ PRODIGIOSE AVANZATE -
ARTE TAUMATURGICA (SENTIERO

MAGGIORE) 16

ABILITÀ PRODIGIOSE AVANZATE -
L'ARTE DEI RITUALI (SENTIERO

MAGGIORE) 16

ABILITÀ PRODIGIOSE AVANZATE -
L'ARTE MAGICA (SENTIERO

MAGGIORE) 15

ABILITÀ PRODIGIOSE BASE - SETTORE
GENERALE 15

ABILITÀ PRODIGIOSE 15

ABILITÀ SPECIALI 12

Abnegazione 17

Affinità con le Trame Segrete 15

Armi da Fuoco 7
 Armonia con la Natura 17
 Arte dell'Insidia 14
 Arte della Manomissione 14
 Aspirazione Spirituale dell'Aedo 18
 Cartografia Migliorata 11
 Cercare un libro o una pergamena 8
 Colpo Brutale 6
 Colpo Incapacitante 7
 Coltivazione Superiore 9
 Coltivazione Suprema 9
 Concentrazione dei Sensi 6
 Concentrazione del Corpo 3
 Concentrazione dell'Elementalista
 Superiore 17
 Concordanza con il Creato 17
 Conoscenza della Natura 17
 Creare Trappole Avanzate 14
 Creare Trappole Base 13
 Creare Trappole Superiori 14
 Disinfezione rapida 10
 Duellante 7
 Duro a morire 4
 Eludere 4
 Equilibrio migliorato 4
 Equilibrio 4
 Erboristeria Avanzata 8
 Fede Assoluta 17
 Fede del Sacerdote 17
 Fine gloriosa 7
 Forza Ancestrale 3
 Forza del Drago 3
 Forza del Leone 3
 Grazia del Carnefice 7
 Impatto del Rinoceronte 6
 INDICE ANALITICO - 18
 Ingegnere Specialista 11
 Ingegneria Complessa 11
 Ingegneria Speciale 12
 Lancio di precisione 7
 LE ABILITÀ AVANZATE 3
 Legare con Maestria 13
 Levità Superiore 5
 Levità 5
 Manomettere 14
 Medicazione Aggiuntiva - Assistenza
 professionale al parto 10

Medicazione Aggiuntiva -
 Imbalsamazione rapida 10
 Medicazione Aggiuntiva - Salasso rapido
 10
 Medicazione Aggiuntiva - Trasfusione
 rapida 10
 Mira letale 7
 Monocoltura 8
 Occhi di Gatto 6
 Occhi di Lince 6
 Passo dell'Elefante 6
 Policoltura 9
 Potenza Arcana 16
 Potere del Ritualista Superiore 16
 Potere del Ritualista 16
 Poteri Avanzati del Taumaturgo 16
 Resistenza ai Veleni normali 4
 Resistenza ai Veleni prodigiosi 5
 Resistenza alle Ferite Profonde 4
 Resistenza alle Malattie prodigiose 4
 Riparare Armi da Assedio Speciali
 13
 Riparare Armi da Assedio 13
 Riparare Armi e Armature Speciali
 12
 Riparare Armi e Armature Normali
 12
 Riparare Scudi Normali 12
 Riparare Scudi Speciali 12
 Robustezza dell'Orso 5
 Robustezza dello Scarabeo 5
 Robustezza Superiore 5
 Scassinare Migliorato 14
 Scassinare Superiore 14
 Sensibilità dell'Aedo 18
 Sorgente di Cura 16
 Spirito dell'Arte Magica 15
 Svincolare con Grazia 13
 Tocco della Farfalla 6
 Tradurre Lingue Sconosciute 8
 Volontà del Taumaturgo 16
 Volontà dell'Aedo 18
 Volontà dell'Operatore di Magia 15
 Volontà Salda 4
 Volontà Suprema dell'Operatore di Magia
 15