Abilità Primarie e Abilità Secondarie regola

Elenco completo delle Abilità Primarie, Abilità Secondarie e Specializzazioni sviluppate per l'ambientazione del Continente di Sarakon e adatte a una qualsiasi ambientazione di stampo medioevale.

Per una migliore comprensione del testo, si consiglia di leggere anche le regole relative a: Creazione del Personaggio, Abilità Speciali e Talenti, Armi e Scudi, Armature ed Elmi.

Le Abilità Primarie

Le Abilità Primarie hanno un'importanza determinante per il gioco, in quanto misurano le capacità di base: ricordiamo che si dividono in *Intelligenza*, *Volontà*, *Destrezza*, *Agilità*, *Costituzione*, *Aspetto* e *Fortuna*, e che il loro punteggio va da un minimo di 1 ad un massimo di 20. Di seguito sono descritte una per una: la sigla tra parentesi è l'abbreviazione con cui spesso si farà a loro riferimento nel corso del manuale.

Intelligenza (INT)

Misura le capacità di concentrazione e di attenzione di un Personaggio: il punteggio indicherà l'attenzione per i particolari, le capacità applicative nello studio e le capacità mnemoniche, oltre a dare una stima indicativa per le sue capacità intellettive.

Volontà (VOL)

Misura le difese psichiche e psicologiche del Pg; un personaggio dotato di poca Volontà (o che subisca una considerevole diminuzione del suo punteggio naturale) accuserà delle penalità alle azioni (a discrezione del Master) e resisterà di meno ad attacchi di natura non fisica. Un punteggio pari a 0 in quest'abilità indica un personaggio fortemente dipendente da chi ha intorno, mentre uno in negativo indica un personaggio svenuto, o estremamente vulnerabile.

Destrezza (DES)

Misura i riflessi del personaggio, la sua manualità e la capacità di precisione con armi e simili: una Destrezza alta aiuterà i Personaggi a combattere, suonare strumenti, lanciare oggetti e via dicendo.

Agilità (AGI)

Rappresenta la velocità con cui il Personaggio si muove: un elevato punteggio di Agilità consentirà al PG di correre più velocemente e darà vantaggi considerevoli nello schivare colpi, nell'arrampicarsi e nel muoversi silenziosamente.

Costituzione (COS)

Rappresenta le capacità prettamente fisiche del personaggio. La Costituzione aiuta a resistere a ferite, veleni, malattie, rende il Pg più forte e capace di combattere meglio. Misura anche, assieme alla Resistenza, il numero di round in cui il Pg potrà correre a piena velocità prima di stancarsi, ed il quadruplo del numero di round in cui il personaggio potrà trattenere il fiato (valore che va dimezzato se questi non ha avuto tempo di prendere il respiro). Insieme alla Abilità Secondaria Forza, inoltre, misura il numero massimo di Kg. che il Pg può sollevare da fermo (orientamente, COS x3 +Forza) e il numero massimo di Kg che il Pg può trasportare (orientativamente, (COS x3 +Forza) / 2).

Aspetto (ASP)

Misura la presenza del Personaggio e la sua bellezza fisica oggettiva: il Personaggio risulterà attraente o di bell'aspetto a chiunque effettuerà un tiro di 1d20 con un risultato uguale o inferiore al suo punteggio di Aspetto.

Fortuna (FOR)

È un'abilità Jolly, che permette al personaggio la riuscita di azioni altrimenti difficilissime o impossibili: i punti di Fortuna vengono spesi in modo temporaneo e si ricaricano al ritmo di 1d10 punti al giorno.
La Fortuna può essere utilizzata nei seguenti modi:

Prima del Tiro di una Abilità Secondaria

(i punti vanno spesi prima del Tiro):

- +1 punto *bonus* al Tiro per ogni punto speso.
- tiro di un d10 aggiuntivo: 5 punti x dado (max. 3 dadi)

Dopo il Tiro di una Abilità Secondaria

(i punti possono essere spesi immediatamente dopo il Tiro):

- Ritiro di un d10 appena tirato avente un risultato compreso tra 2 e 9: 5 punti
- Ritiro di un d10 appena tirato avente un risultato pari a 1: 10 punti

N.B.: In condizioni normali, i Personaggi recupereranno 1d10 Punti di Fortuna al termine di ciascuna notte di riposo. Il Master potrà comunque variare questa disposizione come riterrà più opportuno, tenendo presente che nessun Personaggio dovrebbe spendere i suoi punti di Fortuna contando su una ricarica sicura.

Le Abilità Secondarie

Quello che segue è l'elenco delle Abilità Secondarie ideate per l'ambientazione del Continente di Sarakon, e adatte per una qualsiasi ambientazione di stampo Medioevale low-fantasy. Il Master sarà ovviamente libero di aggiungerne alcune o di eliminarne altre, a seconda dell'ambientazione, del territorio o del periodo storico scelto per la sua Campagna. Tutte le Abilità Secondarie prevedono un Costo di Base e un Costo Progressivo, che indicano il livello di conoscenza raggiunto da un Personaggio per quella determinata abilità.

Costo di Base

Il primo dei due numeri che si trovano a destra del nome dell'Abilità Secondaria corrispondente è detto Costo di Base o CdB. Si tratta del costo in Punti Incremento che è necessario pagare per rendere il proprio Personaggio predisposto all'apprendimento di quella determinata abilità: pagare il Costo di Base di una determinata abilità significa dunque *apprenderne le basi*. In tutti i casi in cui l'abilità non richiede una predisposizione specifica il suo Costo di Base è pari a zero. E' il caso della maggior parte delle abilità fisiche, sensoriali ovvero di uso comune, le cui basi si apprendono naturalmente nel corso della propria vita senza bisogno di un addestramento o studio specifico.

Costo Progressivo

Il secondo dei due numeri che si trovano a destra del nome dell'Abilità Secondaria corrispondente è detto Costo Progressivo o CP. Si tratta del costo in Punti Incremento che è necessario pagare per incrementare il punteggio dell'Abilità Secondaria corrispondente. Tale costo va moltiplicato per il Tier dell'Abilità Secondaria raggiunto in conseguenza di tale incremento (T1 da 1 a 10 punti, T2 da 11 a 20 punti, T3 da 21 a 30 punti, T4 da 31 a 40 punti, T5 da 41 a 50 punti) secondo quanto descritto nel capitolo relativo alla Creazione del Personaggio. Ad esempio, per incrementare una Abilità Secondaria da 39 a 40 punti (T4) occorrerà moltiplicare il Costo Progressivo per quattro.
Non è possibile spendere Punti Incremento per aumentare il punteggio di una Abilità Secondaria se non è stato pagato il suo Costo di Base (cfr. capitolo I Punti Incremento).

INTELLIGENZA

NOME	CdB	CP	DESCRIZIONE
Alchimia	10	2	Misura la capacità del Pg di preparare preparare tisane, decotti a base di erbe, pozioni officinali, veleni etc.: questa Abilità andrà utilizzata ogni qualvolta occorrerà mescolare dei reagenti, realizzare dei composti, o per analizzare eventuali pozioni o sostanze liquide (o solide) di dubbia composizione.
Ascoltare	0	2	Misura la capacità del Pg di notare suoni e rumori particolari. È molto utile per udire conversazioni, o anche per rendersi conto di rumori sospetti.
Botanica	10	2	Quest'abilità premette al personaggio di riconoscere le piante e di essere al corrente delle loro qualità.
Cartografia	5	2	Misura l'abilità del personaggio di disegnare e interpretare mappe che rispecchino in maniera soddisfacente la realtà, e di analizzare edifici o zone visibili o in cui si trova (dimensioni, uscite, etc.)
Curare	15	2	Consente di fermare emorragie, ricucire ferite, curare arti spezzati, nonché riconoscere veleni e malattie e sapere come curarli.
Distinguere Odori e Sapori	0	2	Consente al personaggio di riconoscere odori e sapori, è molto utile se usata insieme ad abilità come Cucinare o Botanica.
Geologia	10	2	Permette al personaggio di conoscere e di riconoscere rocce e minerali, individuandone le loro qualità; va utilizzata anche per valutare oggetti come gemme e gioielli., e infine per analizzare grotte, aperture nel terreno, morfologia del territorio etc.
Gioco D'Azzardo	5	1	Misura l'esperienza del Pg nei giochi di carte e di dadi, può, all'occorrenza, essere usata anche per barare.
Individuare	0	2	Misura la capacità del Pg di notare dettagli e particolari. È molto utile per cercare nascondigli segreti, oggetti nascosti, o comunque poco vistosi, o anche per rendersi conto di movimenti sospetti.

NOME	CdB	CP	DESCRIZIONE
Leggere e Scrivere	10	2	Indica la capacità del Pg di saper leggere e scrivere le lingue che è in grado di parlare. Dopo aver imparato a leggere e a scrivere correttamente la lingua madre, il personaggio potrà cimentarsi in un'altra, l'iter da seguire sarà sempre il medesimo: imparerà dapprima solo a leggerla, poi a scriverla, quando sarà padrone anche di quest'altra potrà passare alla terza, e così via (Vedi Tabella CP5). **N.B.:** Si consiglia di non attribuire all'Abilità di Leggere e Scrivere in una determinata lingua un punteggio superiore a quello posseduto dal PG in quella stessa lingua (vedi sotto).
Lingua	20	2	Misura il grado di padronanza in una lingua (che deve essere specificata) da parte del Pg. Solitamente, tutti i personaggi cominciano con un punteggio intorno al 10-15 nella lingua del loro paese natale, a seconda della loro cultura e di dove sono vissuti. Gli Elfi e Nani che vivono fuori dai loro territori sono bilingui, avranno quindi conoscenze analoghe anche in elfico o in nanico (Vedi Tabella CP5).
Orientamento	0	1	Misura l'abilità del Pg di sapersi orientare, utilizzando i punti di riferimento a sua disposizione (corsi d'acqua, stelle, mappe o piccole cartine).
Seguire Tracce	0	2	Consente al Pg di individuare e seguire le tracce lasciate da animali o uomini, e di capire da essere le caratteristiche della preda. Sostituisce l'abilità Individuare relativamente a qualsiasi tipo di "traccia".
Sopravvivenza	0	1	Misura l'abilità del Pg di cavarsela in condizioni disagiate, trovare cibo, acqua, accendere fuochi, costruirsi utensili semplici: il suo campo d'azione è molto generale, e cessa ove esista una abilità specifica (ad esempio, Seguire Tracce o Cucinare).
Storia e Geografia	0	2	Riassume le conoscenze di Storia e Geografia del Pg (Vedi Tabella CP5).
Usi e Costumi	0	2	Consente di conoscere gli usi e i costumi degli uomini di varie classi, razze e nazionalità, comprendendo anche l'eventuale bagaglio culturale, folkloristico, religioso, il modus vivendi etc.
Zoologia	5	2	Misura il grado di conoscenza (prevalentemente teorica) su animali e mostri del Pg.

VOLONTA'

NOME	CdB	CP	DESCRIZIONE
Affinità Animale	15	2	Misura il rapporto del Personaggio con gli animali: il PG risulterà "simpatico" agli animali, che potrebbero evitare di attaccarlo e/o tranquillizzarsi in sua presenza. Ad alti livelli, il PG potrà arrivare a comprendere (o perlomeno ad intuire) particolari stati d'animo degli animali, e comunicargli i propri: si tratterà comunque di una comunicazione empatica, non di uno scambio di informazioni.
Cantare	5	1	Misura la bravura oggettiva del Pg nel canto.
Fascino	10	2	Misura il carisma del Personaggio, la sua capacità di affascinare, interessare e/o trascinare l'interlocutore. Differisce dal sedurre per il suo essere legata agli ideali e al pensiero del Personaggio più che al suo aspetto o al suo modo di fare e per non essere direttamente collegata all'attrazione fisica. E' una caratteristica propria di grandi oratori, condottieri militari, paladini e sacerdoti.
Freddezza	0	2	È la capacità di mantenere il sangue freddo di fronte a situazioni difficili o ad eventi spaventosi.
Intimidire	0	1	Permette al Pg di incutere timore in chi gli sta difronte, è molto utile in combattimento, dove un buon urlo di guerra può deconcentrare l'avversario.
Leadership	10	1	Misura le capacità di leader del Pg, che grazie a quest'abilità sarà capace di farsi ascoltare ed ubbidire; è possibile utilizzarla per convincere persone a seguire le proprie idee o a sposare la propria causa.
Percepire Emozioni	10	2	Consente di intuire le emozioni degli altri (dal tono della voce, dal movimento dei muscoli facciali, gocce di sudore, ecc.) e capire così se mentono, se sono agitati, tranquilli, ecc.
Persuasione	0	1	Misura la capacità del PG di convincere gli altri delle sue ragioni, di sostenere le sue tesi e le sue argomentazioni, di rendersi simpatico: determina in generale le sua capacità come interlocutore e oratore.
Recitare	5	1	Misura la bravura oggettiva del Pg nel recitare. Consente di imitare suoni e movimenti e di mentire senza essere scoperti.

DESTREZZA

NOME	CdB	CP	DESCRIZIONE
Armi (specificare Arma)	Var.	Var.	Misura la bravura del Pg con un'Arma specifica: il pagamento del CdB di un'Arma rende gratuiti i CdB di tutte le Armi del suo stesso Gruppo. Le Armi aventi CdB gratuito non daranno ovviamente al Personaggio alcuna penalità, come se avessero un CdB pari a 0. Per una descrizione ed un maggiore approfondimento delle Armi e dei Gruppi delle Armi, consultare il capitolo relativo al Combattimento.
Borseggiare	10	2	Misura la bravura del Pg nel furto (rubare oggetti su una bancarella, svuotare tasche, ecc.).
Cavalcare (spec. Animale)	15	2	Permette al Pg di cavalcare animali di vario tipo, che andranno specificati (vedi Tabella CP5).
Corpo a Corpo	5	2	Capacità di combattere a mani nude e di sferrare pugni (1 danno + *bonus* della Forza), calci (1d2 danni + *bonus* della Forza), sgambetti, prese o altre manovre basate sulla lotta. Per maggiori informazioni sul *bonus* della Forza, consultare il capitolo relativo a Danni e Ferite. Per maggiori informazioni sulle manovre di combattimento, consultare il capitolo relativo alle Regole di Combattimento Avanzate.
Cucinare	10	1	Misura le capacità culinarie del personaggio. Quest'abilità permette di approntare un frugale pasto con le prede di caccia, ma anche di allestire un grande banchetto.
Lanciare Oggetti	5	1	Misura la mira del Pg con oggetti (non armi) a propulsione diretta, come torce, sassi, etc.
Pilotare (specificare cosa)	Var.	Var.	Misura l'abilità del personaggio nel condurre carri o qualsiasi mezzo di locomozione (esclusi ovviamente gli animali) che dev'essere specificato (vedi Tabella CP5).
Riparare Armi	10	2	Permette sia di riparare danni a armi e corazze che di poter riconoscere le qualità di armi e armature.
Scassinare	15	2	Misura la perizia del Pg nell'aprire serrature senza l'ausilio delle chiavi.
Suonare	10	1	Misura la bravura oggettiva del Pg nel suonare uno o più strumenti musicali che andranno specificati.

AGILITA'

NOME	CdB	CP	DESCRIZIONE
Atletica	0	2	Misura le capacità atletiche del Personaggio: saltare, arrampicarsi, ma anche familiarità con il danzare, grazia e senso dell'equilibrio.
Furtività	5	2	Consente al Pg di muoversi silenziosamente e di non dare nell'occhio.
Nascondersi	0	2	Misura l'abilità del Pg nel nascondersi dietro ripari (restando fermo).
Nuotare	10	2	Misura le capacità di nuotatore del Pg. (vedi Tabella 4).
Schivare	10	1	Serve per schivare i colpi inferti al Pg.

COSTITUZIONE

NOME	CdB	CP	DESCRIZIONE
Forza	0	1	Misura la forza fisica del Pg, utile per infliggere danni maggiori, per sfondare porte o per portare pesi.
Resistenza	0	1	Indica la resistenza fisica del personaggio, serve per non svenire una volta feriti e per sopportare sforzi di ogni tipo.
Resistenza a Veleni/Malattie	0	1	Misura la resistenza del Pg agli effetti dei veleni e alle malattie.

ASPETTO

NOME	CdB	CP	DESCRIZIONE
Guardaroba e Stile	5	1	Misura l'abilità ed il gusto nel vestirsi del Personaggio.
Sedurre	5	1	Misura le capacità del Pg nell'arte della seduzione, che consente di ammaliare altri personaggi (solitamente di sesso opposto); indica le capacità del Pg nell'arte dell'alcova.
Trucco e Pettinatura	5	1	Misura l'abilità ed il gusto del Pg nel truccarsi e/o nel pettinarsi.

Si ricorda che ciascuna Abilità Secondaria, in particolari situazioni stabilite dal Master, può essere utilizzata sotto un'Abilità Primaria diversa da quella sotto cui appare: in quei casi, il Master avrà cura di indicare al giocatore l'eventuale Abilità Primaria da abbinare all'Abilità Secondaria a seconda della situazione.

Abilità Secondarie a costi variabili

Il Master sarà libero di stabilire i costi delle Abilità Secondarie a costi variabili non trattate nei capitoli successivi di questo manuale, secondo il seguente esempio:

- **Pilotare carro**: CdB 5, CP 1
- **Pilotare piccola imbarcazione (canoa o barca a remi)**: CdB 10, CP 2
- **Pilotare nave (o imbarcazione con timone)**: CdB 15, CP 2

Conoscenza delle Abilità Secondarie

Le Tabelle seguenti mostrano alcuni esempi di "scale" relative alle conoscenze del Personaggio a seconda dei punti che possiede in una determinata Abilità Secondaria. Il Master è libero di variare gli esempi forniti o di farne di nuovi.

LEGGERE E SCRIVERE

Punteggio	Livello di competenza
1-5	Quasi completamente analfabeta.
6-10	E' in grado di leggere, non senza fatica.
11-20	E' in grado di leggere discretamente.
21-30	Può leggere e scrivere di tutto, con pronuncia articolata e precisa.
31-40	Pronuncia correttamente e conosce anche locuzioni straniere e dialettali.
41-45	Grande conoscenza della lingua scritta e dei singoli stili utilizzati.
46-50	Conoscenze approfondite e grande familiarità con la lingua letta e scritta.

LINGUA

Punteggio	Livello di competenza
1-5	Conoscenza della lingua molto approssimativa: pochissimi vocaboli noti, impossibilità di comprendere un discorso.
6-10	Pochi vocaboli noti: la capacità di comprendere e di farsi comprendere è pari a quella di un contadino delle campagne.
11-15	Non molti vocaboli noti, qualche difficoltà a comprendere frasi troppo difficili e forti influenze dialettali nella dizione.
16-20	Il PG è in grado di comprendere e di farsi capire senza problemi: il suo lessico è pari a quella di un cittadino "proletario".
21-30	Il lessico del PG è pari a quello di un cittadino agiato: la pronuncia è corretta e conosce anche locuzioni straniere e dialettali.
31-40	Il PG è uno studente o uno studioso: ampia conoscenza del lessico e di molte particolarità della lingua in esame.
41-50	Il PG è un vero esperto della lingua in questione, che non ha segreti per lui in ogni sua forma (dialetti, etimologia, etc.).

CAVALCARE / PILOTARE

Punteggio	Livello di competenza
1-5	Principiante: capace di cavalcare a velocità molto ridotta.
6-10	E' in grado di cavalcare correttamente, a velocità normale.
11-20	Capace di cavalcare a velocità sostenuta e di effettuare manovre rapide.
21-30	Cavallerizzo esperto: capace di inseguire (o seminare) altri guidatori.
31-40	Ottimo corridore: grande esperienza con il cavallo e con la strada.
41-45	Fantino professionista, conoscenza approfondita dell'animale.
46-50	Grandi riflessi e controllo millimetrico della cavalcatura.

NUOTARE	
Punteggio	**Livello di competenza**
1-5	Poca dimestichezza con l'acqua, capace appena di rimanere a galla.
6-10	Nuota abbastanza normalmente, se nudo ed in assenza di corrente.
11-20	Nuotatore discreto, può stare a galla anche con un piccolo peso.
21-30	Abile nuotatore, è capace di nuotare con un peso pari ad 1/4 del suo.
31-40	Ottimo nuotatore, sa nuotare anche con un peso pari ad 1/3 del suo.
41-45	Ottimo nuotatore, può nuotare con un peso pari ad 1/2 del suo.
46-50	Nuotatore eccezionale, in grado di affrontare tutti gli imprevisti.

Le Specializzazioni

Le Specializzazioni misurano alcune particolari capacità del Personaggio che non necessitano di un apprendimento incrementale: vanno attivate pagando unicamente il CdB, e la loro attivazione consente al PG di utilizzare oggetti e/o compiere azioni particolari sfruttando il proprio punteggio nelle Abilità Secondarie a loro collegate. In termini di gioco non sono altro che delle Abilità Secondarie aventi Costo Progressivo pari a zero e un Costo di Base spesso elevato.

SPECIALIZZAZIONI		
NOME	**CdB**	**DESCRIZIONE**
Trappole e Nodi	30	Consente al Personaggio di realizzare nodi con corde, lacci o vestiti e costruire trappole semplici con strumenti di fortuna utilizzando *Sopravvivenza*, *Cucire*, *Falegnameria* o altre abilità affini.
Scudi	30	Consente al Personaggio di utilizzare uno scudo nei tiri di *Arma* (in parata) o di *Schivare*.
Lanciare Accette	30	Consente al Personaggio di scagliare accette da lancio utilizzando l'Abilità Secondaria *Arma: Accetta da Lancio*.
Lanciare Lancia/Giavellotto	30	Consente al Personaggio di scagliare lance e giavellotti utilizzando l'Abilità Secondaria *Arma: Lancia/Giavellotto*.

Voci correlate

Regole correlate

- Creazione del Personaggio
- Abilità Speciali e Talenti
- Armi, Armature, Elmi e Scudi

Manuale di Myst

- Manuale di Myst
  - Creazione del Personaggio
  - Abilità Primarie e Abilità Secondarie
  - Abilità Speciali e Talenti
  - Le Azioni di Gioco
  - Il Combattimento
  - Il Combattimento (Regole Avanzate)
  - Danni e Ferite
  - Ambientazioni, Campagne ed Avventure
  - I Punti Incremento
  - Equipaggiamento
  - Armi, Armature, Elmi e Scudi
  - Modifiche Razziali