

Abilità Speciali, Facoltà Innate e Talenti regola

Questo capitolo illustra il funzionamento delle Abilità Speciali, delle Facoltà Innate e dei Talenti, tre gruppi di caratteristiche acquistabili con i Punti Incremento iniziali e che consentono di dotare il proprio Personaggio di poteri, doti e/o facoltà particolari.

Le Abilità Speciali

Le Abilità Speciali (o *Abilità Secondarie Speciali*) sono in tutto e per tutto simili alle normali Abilità Secondarie, con le seguenti differenze:

- E' possibile acquistare una sola Abilità Speciale per Personaggio: il suo acquisto dovrà inoltre essere concordato con il Master della Campagna e da lui approvato.
- Non è possibile effettuare Tiri di dado e/o utilizzare in altro modo una Abilità Speciale che non si possiede, a prescindere dal suo Costo di Base e Costo Progressivo.
- Non è possibile, salvo eccezioni decise dal Master, acquistare Abilità Speciali durante la campagna: l'acquisto delle Abilità Speciali può essere effettuato unicamente durante la fase della creazione del Personaggio, utilizzando per l'acquisto i Punti Incremento iniziali.

Come le Abilità Secondarie comuni, anche le Abilità Speciali hanno un Costo di Base e un Costo Progressivo.

Elenco delle Abilità Speciali

Quello che segue è l'elenco delle Abilità Speciali preparate per l'**ambientazione** del **Continente di Sarakon**, raggruppate per Abilità Primaria di riferimento: il Master sarà libero di modificare, eliminare o aggiungere Abilità Speciali in linea con le esigenze dell'ambientazione scelta.

VOLONTA'

NOME	CdB	CP	DESCRIZIONE
Fede	20	2	Si tratta di un'abilità comune ad alcuni Sacerdoti e Paladini della Luce di Sarakon , e misura la loro capacità di comprendere il disegno della Divinità di riferimento. Il suo funzionamento è spiegato, rispettivamente, nei capitoli dedicati alle Invocazioni dei Sacerdoti e ai Doni dei Paladini . In aggiunta a questo, soltanto in casi di vita o di morte e/o a discrezione del Master, quest'abilità potrà essere utilizzata da sola o come <i>bonus</i> da sommare ad altre Abilità Secondarie per compiere particolari azioni a difesa del proprio credo, della chiesa o dei fedeli.
Potere Druidico	20	2	Questa abilità rende il Personaggio particolarmente ricettivo nei confronti delle forze della Natura: questa antica e particolare sensibilità, caratteristica soprattutto dei Druidi , consente al Personaggio di raggiungere una forma di dialogo con la Natura che si realizza nel lancio dei Poteri Druidici .
Potere Magico	20	2	Misura le potenzialità magiche del personaggio: è indispensabile per il lancio degli incantesimi e per progredire nei molteplici settori della ricerca magica. Il suo funzionamento è spiegato nei capitoli dedicati alla Ricerca Magica .

Le Facoltà Innate

Le Facoltà Innate misurano alcune particolari capacità che il Personaggio possiede fin dalla nascita e che non necessitano di un apprendimento o di una misurazione incrementali: in termini di gioco non sono altro che delle Abilità Speciali aventi il Costo Progressivo pari a zero e un Costo di Base spesso elevato: la loro regolamentazione è dunque del tutto identica alle **Specializzazioni**.

FACOLTA' INNATE

NOME	CdB	DESCRIZIONE
Sesto Senso	30	Facoltà innata che consente al Personaggio di rendersi conto di un pericolo imminente mediante il manifestarsi di una sensazione percettiva inequivocabile simile a un malessere o a un disagio. L'intensità di tale sensazione è direttamente proporzionale all'entità del pericolo e precede di alcuni istanti, misurabili in uno o più <i>round</i> in termini di gioco, l'effettivo verificarsi della minaccia in questione. E' importante tenere presente che il sesto senso reagisce in presenza di una minaccia concreta o di un pericolo imminente nei confronti del soggetto in questione, e non dei suoi compagni o amici.

I Talenti

L'acquisto di Abilità Speciali e Facoltà Innate non costituisce l'unico modo per rendere *eccezionale* il proprio Personaggio: è anche possibile spendere i Punti Incremento iniziali per rendere il proprio PG particolarmente abile o "dotato" nell'utilizzo di Abilità Secondarie comuni. Queste particolari predisposizioni, acquistabili per ciascuna Abilità Secondaria, prendono il nome di Talenti.

Acquistare un Talento in una Abilità Secondaria significa dotare il proprio Personaggio di una significativa padronanza e familiarità con essa: una sorta di *predisposizione naturale*, che lo renderà particolarmente abile a svolgere quel tipo di azioni limitando fortemente la possibilità di effettuare fallimenti critici.

In termini di gioco, possedere un Talento consente al Personaggio di poter ritirare un dado a scelta (anche in caso di doppio 1, ma non in caso di Tris) in tutti i Tiri che effettuerà con l'Abilità Secondaria ad esso relativa: per meglio comprendere il significato di questa regola, consultare il capitolo [Azioni di Gioco](#).

Ovviamente, il risultato valido ai fini del conteggio del Tiro sarà in ogni caso quello relativo all'eventuale ritiro, anche qualora dovesse essere peggiore del primo: eventuali Tris (o doppi 1, o simile) generati a seguito del ritiro sono da considerare validi.

Acquisto dei Talenti

Come nel caso delle Abilità Speciali, i Talenti possono essere acquistati soltanto durante la fase della creazione del Personaggio, utilizzando per l'acquisto i Punti Incremento iniziali.

Ogni Talento ha un suo costo specifico a seconda dell'Abilità Secondaria a cui è riferito; segue una tabella esplicativa, contenente tutti i Talenti ed i relativi costi: il Master potrà stabilire liberamente l'eventuale costo per il Talento in qualsiasi Abilità Secondaria non inclusa nel presente elenco, modificare i costi per Talenti "troppo inflazionati" o proibire l'acquisto del Talento per una o più Abilità Secondarie a sua scelta.

INTELLIGENZA	COSTO				
Alchimia	20				
Ascoltare	40				
Botanica	20				
Cartografia	20				
Curare	30				
Distinguere odori e sapori	30				
Geologia	20				
Gioco d'Azzardo	20				
Individuare	50				
Leggere e scrivere	30				
Lingua	30				
Occultismo	20				
Orientamento	20				
Seguire tracce	30				
Sopravvivenza	30				
Storia e geografia	20				
Strategia	20				
Teologia	20				
Usi e costumi	20				
Zoologia	20				

VOLONTA'	COSTO
Affinità Animale	10
Cantare	10
Carisma	15
Freddezza	20
Intimidire	10
Leadership	10
Percepire emozioni	25
Recitare	15

DESTREZZA	COSTO
Armi (spec. arma)	60
Borseggiare	40
Corpo a corpo	60
Cucinare	20
Cucire	10
Falegnameria	15
Lanciare oggetti	20
Lavorare metalli	20
Pilotare (spec.)	20xCP
Scassinare	40
Suonare	20

AGILITA'	COSTO
Atletica	40
Cavalcare	30
Furtività	40
Nascondersi	30
Nuotare	30
Schivare	40

COSTITUZIONE	COSTO
Forza	30
Resistenza	40
Resistenza vel. e mal.	40

ASPETTO	COSTO
Guardaroba e stile	20
Sedurre	20
Trucco e pettinatura	20

Esempio

In termini di gioco, il ritiro del dado grazie al Talento equivale al ritiro di un dado che avviene quando si impiegano i punti di Fortuna, il cui funzionamento è descritto nel Capitolo dedicato alla [Creazione del Personaggio](#).

Il Master potrà fissare un limite massimo di Talenti acquistabili per ciascun Personaggio: per garantire un buon equilibrio di gioco, si consiglia di limitarne l'acquisto a un massimo di 3 per chi possiede una Abilità Speciale, 4 per chi

non ne possiede. Il Giocatore potrà segnare sulla Scheda del Personaggio il Talento acquistato sottolineando l'Abilità Secondaria corrispondente.**N.B.:** Non è possibile in nessun caso acquistare un Talento in una Abilità Speciale, o acquistare due volte un Talento per un'Abilità (ovvero, ritirare due dadi a scelta in luogo di uno).