

UTILITÀ – MENTE

Conoscenza dell'Alfabeto Runico [Passivo] - 16 PAB

Requisiti: *Decifrare Scritture 1*

Permette al Personaggio di comprendere il significato delle Rune analizzate per almeno 5 secondi, dichiarando “Conoscenza dell'Alfabeto Runico” e ricevendo dal Narratore le informazioni inerenti le Rune analizzate.

(N.b. Scrivere una Runa significa attivarne il potere. Questo significa che non è possibile rappresentare graficamente una Runa. È quindi possibile riconoscerle solo vedendole).

Decifrare Scritture 1 [Conoscenza] - 4 PAB

Requisiti: *Istruzione Accademica*

Il Personaggio può decifrare un testo cifrato con una struttura base. Per essere letto richiede una Abilità Linguista.

Decifrare Scritture 2 [Conoscenza] - 6 PAB

Requisiti: *Decifrare Scritture 1*

Il Personaggio può decifrare un testo cifrato con una struttura relativamente complessa. Per essere letto richiede una Abilità Linguista.

Decifrare Scritture 3 [Conoscenza] - 8 PAB

Requisiti: *Decifrare Scritture 2*

Il Personaggio può decifrare un testo cifrato con una struttura molto complessa. Per essere letto richiede una Abilità Linguista.

Geografo 1 [Conoscenza] - 4 PAB

Requisiti: *Linguista Elempiano 1*

Il Personaggio possiede una conoscenza base della Geografia di Elempos. Prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni (se presenti o pertinenti) circa il luogo di destinazione del prossimo Evento. Si avrà accesso a tali informazioni INFRA-EVENTO. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Geografo 2 [Conoscenza] - 6 PAB

Requisiti: *Geografo 1*

Il Personaggio possiede una conoscenza base **approfondita e dettagliata** della Geografia di Elempos. Prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni (se presenti o pertinenti) circa il luogo di destinazione del prossimo Evento (diverso dal pool di informazioni di Geografo 1). Si avrà accesso a tali informazioni INFRA-EVENTO. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Informatore 1 [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Istruzione Accademica*

Prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni di varia natura (se presenti o pertinenti) che derivano da voci o persone che ha incontrato sul posto o durante il proprio viaggio in funzione del cerchio posseduto in questa abilità. Si avrà accesso a tali informazioni INFRA-EVENTO

Informatore 2 [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Linguista Elempiano 1, Informatore 1*

Prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni di varia natura (se presenti o pertinenti) che derivano da voci o persone che ha incontrato sul posto o durante il proprio viaggio in funzione del cerchio posseduto in questa abilità (diverso dal pool di informazioni di Informatore 1). Si avrà accesso a tali informazioni INFRA-EVENTO.

Informatore 3 [Passivo] - 10 PAB

Requisiti: *Informatore 2, Linguista Elempiano 2, Decifrare Scritture 2*

Prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni di varia natura (se presenti o pertinenti) che derivano da voci o persone che ha incontrato sul posto o durante il proprio viaggio in funzione del cerchio posseduto in questa abilità (diverso dal pool di informazioni di Informatore 1 e 2). Si avrà accesso a tali informazioni INFRA-EVENTO.

Istruzione Accademica [Conoscenza] - 2 PAB

Il Personaggio è stato istruito in una delle varie sedi di gilde che costellano Elavia (o in istituzioni analoghe presenti nei vari stati di Elempos).

Sa far di conto, leggere e scrivere in maniera più completa e veloce di chi ha studiato in casa o non lo ha mai fatto. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Linguista Elempiano 1 [Conoscenza] - 4 PAB

Requisiti: Istruzione Accademica

Il Personaggio possiede una conoscenza base delle Lingue di Elempos. È quindi in grado di leggere testi in tutte le lingue comuni di Elempos e nelle lingue Razziali.

Linguista Elempiano 2 [Conoscenza] - 6 PAB

Requisiti: Linguista Elempiano 1

Il Personaggio possiede una conoscenza approfondita e dettagliata delle Lingue di Elempos. È quindi in grado di leggere testi in tutte le lingue comuni di Elempos e nelle lingue Razziali.

Resistenza BERSERK 1 [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: Linguista Elempiano 1

Costo: 2 PE

Il personaggio può dichiarare NO EFFECT ad una chiamata BERSERK **1** ricevuta

Resistenza PAIN 1 [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: Decifrare Scritture 1

Costo: 2 PE

Il personaggio può dichiarare NO EFFECT ad una chiamata PAIN **1** ricevuta

Storico 1 [Conoscenza] - 4 PAB

Requisiti: Decifrare Scritture 1

Il Personaggio possiede una conoscenza base della Storia di Elempos. Prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni (se presenti o pertinenti) circa la storia del luogo di destinazione del prossimo Evento. Si avrà accesso a tali informazioni INFRA-EVENTO. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Storico 2 [Conoscenza] - 6 PAB

Requisiti: Storico 1

Il Personaggio possiede una conoscenza ~~base~~ **approfondita e dettagliata** della Storia di Elempos. Prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni (se presenti o pertinenti) circa la storia del luogo di destinazione del prossimo Evento (diverso dal pool di informazioni di Storico 1). Si avrà accesso a tali informazioni INFRA-EVENTO. Può servire in specifiche situazioni narrative.