

## Costo di Base regola

Il Costo di Base (CdB) misura in termini di gioco la difficoltà di acquisire le nozioni fondamentali di una **Abilità Secondaria**. Viene rappresentato sulla **Scheda del Personaggio** dal primo numero accanto a ciascuna abilità, accanto al **Costo Progressivo**, ed è il costo in **Punti Incremento** necessario per rendere il proprio Personaggio predisposto all'apprendimento dell'abilità stessa.

In tutti i casi in cui l'abilità non richieda una predisposizione specifica, il suo Costo di Base è pari a zero: è il caso della maggior parte delle abilità fisiche, sensoriali o di uso comune, che non richiedono un addestramento o uno studio specifico.

### Casi particolari

#### Uso di un'abilità per la quale non si sia pagato il CdB

Qualora il Personaggio provi ad utilizzare un'Abilità Secondaria per la quale non abbia precedentemente pagato il CdB, dovrà applicare un Malus al Tiro pari all'intero CdB.

#### Esempio

Teddy Spaccalegna prova a lanciare una pigna contro un gatto. Poiché non ha mai pagato il CdB dell'abilità **Lanciare** Oggetti pari a 5, il suo Tiro sarà pari a  $DES + 3d10 - 5$ .

#### Acquisizione graduale di un'abilità

Alcune abilità particolarmente complesse, dal CdB elevato, possono essere acquistate gradualmente: il giocatore ha facoltà di spendere un numero di Punti Incremento inferiore al CdB e iniziare a ridurre il Malus ai tiri. In nessun caso possono essere assegnati Punti Incremento ad abilità di cui non si sia già pagato l'intero CdB.

### Voci correlate

- **Creazione del Personaggio**
- **Abilità Primarie e Abilità Secondarie**
- **Abilità Speciali, Facoltà Innate e Talenti**
- **Punti Incremento**