

UTILITÀ – PERCEZIONE

Cercare 1 [Passivo] - 4 PAB

Requisiti: *Sopravvivenza*

Riduce il tempo di *Perquisizione* di 10 secondi per Cerchio in questa Abilità (minimo 30 secondi). Inoltre, può trovare tramite perquisizione oggetti nascosti con l'Abilità *Nascondere Oggetti* di Cerchio pari o inferiore al Cerchio posseduto in questa Abilità. Può servire in situazioni narrative.

Cercare 2 [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Cercare 1*

Riduce il tempo di *Perquisizione* di 10 secondi per Cerchio in questa Abilità (minimo 30 secondi). Inoltre, può trovare tramite perquisizione oggetti nascosti con l'Abilità *Nascondere Oggetti* di Cerchio pari o inferiore al Cerchio posseduto in questa Abilità. Può servire in situazioni narrative.

Cercare 3 [Passivo] - 10 PAB

Requisiti: *Cercare 2*

Riduce il tempo di *Perquisizione* di 10 secondi per Cerchio in questa Abilità (minimo 30 secondi). Inoltre, può trovare tramite perquisizione oggetti nascosti con l'Abilità *Nascondere Oggetti* di Cerchio pari o inferiore al Cerchio posseduto in questa Abilità. Può servire in situazioni narrative.

Disattivare Trappole 1 [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Sopravvivenza*

Utilizzando appositi arnesi da scasso, il PG è in grado di operare su una trappola od un congegno (segnalata da un Cartellino), di Cerchio pari al livello posseduto in questa Abilità. Per disattivare un congegno sono necessari 30 secondi di azione ininterrotta per Cerchio dello stesso, al termine del quale è possibile eliminare il Cartellino (quando indicato). Questa Abilità può essere usata contemporaneamente da due PG, che sommano i loro Cerchio al fine del calcolo massimo di Cerchio posseduti.

Disattivare Trappole 2 [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Disattivare Trappole 1*

Utilizzando appositi arnesi da scasso, il PG è in grado di operare su una trappola od un congegno (segnalata da un Cartellino), di Cerchio pari al livello posseduto in questa Abilità. Per disattivare un congegno sono necessari 30 secondi di azione ininterrotta per Cerchio dello stesso, al termine del quale è possibile eliminare il Cartellino (quando indicato). Questa Abilità può essere usata contemporaneamente da due PG, che sommano i loro Cerchio al fine del calcolo massimo di Cerchio posseduti.

Disattivare Trappole 3 [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Disattivare Trappole 2, Sensi Acuti*

Utilizzando appositi arnesi da scasso, il PG è in grado di operare su una trappola od un congegno (segnalata da un Cartellino), di Cerchio pari al livello posseduto in questa Abilità. Per disattivare un congegno sono necessari 30 secondi di azione ininterrotta per Cerchio dello stesso, al termine del quale è possibile eliminare il Cartellino (quando indicato). Questa Abilità può essere usata contemporaneamente da due PG, che sommano i loro Cerchio al fine del calcolo massimo di Cerchio posseduti.

Resistenza FEAR 1 [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: *Sensi Acuti*

Costo: 2 PE

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

Resistenza REPEL 1 [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: *Sensi Acuti*

Costo: 2 PE

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

Seguire/Nascondere Tracce 1 [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Sopravvivenza*

Il PG può, con 30 secondi di adeguato lavoro, leggere o rimuovere un *Cartellino Tracce* di Cerchio pari o inferiore al suo livello in questa Abilità. Questa Abilità può essere usata contemporaneamente da due o più PG, che sommano i loro Cerchio al fine del calcolo massimo di Cerchio posseduti.

Seguire/Nascondere Tracce 2 [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Seguire e Nascondere Tracce 1*

Il PG può, con 30 secondi di adeguato lavoro, leggere o rimuovere un *Cartellino Tracce* di Cerchio pari o inferiore al suo livello in questa Abilità. Questa Abilità può essere usata contemporaneamente da due o più PG, che sommano i loro Cerchio al fine del calcolo massimo di Cerchio posseduti.

Seguire/Nascondere Tracce 3 [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Sensi acuti, Seguire e Nascondere Tracce 2*

Il PG può, con 30 secondi di adeguato lavoro, leggere o rimuovere un *Cartellino Tracce* di Cerchio pari o inferiore al suo livello in questa Abilità. Questa Abilità può essere usata contemporaneamente da due o più PG, che sommano i loro Cerchio al fine del calcolo massimo di Cerchio posseduti.

Sensi Acuti [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Disattivare Trappole 2*

Permette di ridurre della metà il tempo necessario per l'uso delle Abilità *Disattivare Trappole*, *Scassinare Serrature* e *Seguire/Nascondere Tracce* (che passa, quindi, da 30 secondi per Cerchio a 15 secondi per Cerchio di Difficoltà).

Sopravvivenza [Passivo] - 4 PAB

Il Personaggio è sempre in grado di trovare il nord e di distinguere le piante benefiche da quelle velenose. Inoltre, simulando l'azione con l'ausilio di pietre e legnetti per almeno 30 secondi, può accendere un fuoco (con mezzi FG) da campo. Inoltre il PG può consultare FG un orologio per capire che ore sono. Narrativamente sa come sopravvivere in ambienti naturali e selvaggi.

Vista Acuta 1 [Passivo] - 10 PAB

Requisiti: *Cercare 1, Seguire e Nascondere Tracce 1*

Costo: 1 PE

Il Personaggio è in grado di vedere chiaramente un Personaggio che stia utilizzando un segnale di *Invisibilità* pari o inferiore al Cerchio posseduto in questa Abilità. Dichiarando *Vista Acuta 1*, il Personaggio può attaccare o utilizzare le proprie Abilità sul Bersaglio in *Invisibilità*.

Vista Acuta 2 [Passivo] - 15 PAB

Requisiti: *Cercare 2, Seguire e Nascondere Tracce 2, Vista Acuta 1*

Costo: 2 PE

Il Personaggio è in grado di vedere chiaramente un Personaggio che stia utilizzando un segnale di *Invisibilità* pari o inferiore al Cerchio posseduto in questa Abilità. Dichiarando *Vista Acuta 2*, il Personaggio può attaccare o utilizzare le proprie Abilità sul Bersaglio in *Invisibilità*.

Vista Acuta 3 [Passivo] - 20 PAB

Requisiti: *Cercare 3, Seguire e Nascondere Tracce 3, Sensi Acuti, Vista Acuta 2, Sensi Acuti*

Costo: 3 PE

Il Personaggio è in grado di vedere chiaramente un Personaggio che stia utilizzando un segnale di *Invisibilità* pari o inferiore al Cerchio posseduto in questa Abilità. Dichiarando *Vista Acuta 3*, il Personaggio può attaccare o utilizzare le proprie Abilità sul Bersaglio in *Invisibilità*.