

UTILITÀ – DESTREZZA

Colpo Furtivo 1 [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Nascondersi 1*

Costo: 1 PE

Il **descrittore del** prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma (uscendo dalla segnalazione di *Invisibilità*, entro 3 secondi e compiendo un massimo di 3 passi) ~~dichiara~~ **diventa** THROUGH.

Colpo Furtivo 2 [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Colpo Furtivo 1*

Costo: 2 PE

Il **descrittore del** prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma (uscendo dalla segnalazione di *Invisibilità*, entro 3 secondi e compiendo un massimo di 3 passi) ~~dichiara~~ **diventa** THROUGH **con moltiplicatore DOUBLE** ~~DOUBLE~~.

Colpo Furtivo 3 [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Colpo Furtivo 2, Nascondersi 2*

Costo: 3 PE

Il **descrittore del** prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma (uscendo dalla segnalazione di *Invisibilità*, entro 3 secondi e compiendo un massimo di 3 passi) ~~dichiara~~ **diventa** THROUGH **con moltiplicatore TRIPLE** ~~TRIPLE~~.

Colpo Mortale [Attivo] - 12 PAB

Requisiti: *Nascondersi 3, Colpo Furtivo 3*

Costo: 1 PS e 2 PE

Il **moltiplicatore del** prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma (uscendo dalla segnalazione di *Invisibilità*, entro 3 secondi e compiendo un massimo di 3 passi) ~~dichiara~~ **diventa** ZERO.

Colpo Stordente 1 [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Colpo Furtivo 1*

Costo: 2 PE

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma (uscendo dalla segnalazione di *Invisibilità*, entro 3 secondi e compiendo un massimo di 3 passi) dichiara STUN.

Colpo Stordente 2 [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Colpo Stordente 1*

Costo: 3 PE

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma (uscendo dalla segnalazione di *Invisibilità*, entro 3 secondi e compiendo un massimo di 3 passi) dichiara STUN 2.

Costituzione del Puma [Passivo] - 20 PAB

Requisiti: *Destrezza 4*

Incompatibile con Costituzione del Bufalo

Il Personaggio ottiene 1 PF aggiuntivo, cumulabile con quello offerto da Costituzione Migliorata.

Destrezza 2 [Passivo] - 4 PAB

Il Personaggio può utilizzare questa Abilità in situazioni narrative per simulare azioni particolarmente agili, come saltare giù da una finestra o superare un ostacolo difficilmente raggiungibile. Può districarsi da un nodo realizzato ~~con l'Abilità Maestro del Nodo~~ di Cerchio inferiore alla propria Destrezza **senza l'utilizzo dell'Abilità Maestro del Nodo, con un'adeguata simulazione di 10 secondi**. Può inoltre liberarsi da una presa con un livello di FORZA pari o inferiore al cerchio di questa abilità.

Destrezza 3 [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Destrezza 2*

Il Personaggio può utilizzare questa Abilità in situazioni narrative per simulare azioni particolarmente agili, come saltare giù da una finestra o superare un ostacolo difficilmente raggiungibile. Può districarsi da un nodo realizzato con l'Abilità *Maestro del Nodo* di Cerchio ~~inferiore alla propria Destrezza~~ **1 o inferiore, con un'adeguata simulazione di 10 secondi**. Può inoltre liberarsi da una presa con un livello di FORZA pari o inferiore al cerchio di questa abilità.

Destrezza 4 [Passivo] - 12 PAB

Requisiti: *Maestro del Nodo 3, Destrezza 3, Scassinare Serrature 3*

Il Personaggio può utilizzare questa Abilità in situazioni narrative per simulare azioni particolarmente agili, come saltare giù da una finestra o superare un ostacolo difficilmente raggiungibile. Può districarsi da un nodo realizzato con l'Abilità *Maestro del Nodo* di Cerchio inferiore alla propria Destrezza **2 o inferiore, con un'adeguata simulazione di 10 secondi**. Può inoltre liberarsi da una presa con un livello di FORZA pari o inferiore al cerchio di questa abilità.

Maestro del Nodo 1 [Passivo] - 2 PAB

Requisiti: *Destrezza 2*

Quando leghi un Bersaglio con una corda puoi dichiarargli Maestro del Nodo pari al Cerchio posseduto. Il Bersaglio può divincolarsi dalla corda solo con un Cerchio di ~~Destrezza superiore a questa Abilità~~ **DESTREZZA superiore a 2**.

Maestro del Nodo 2 [Passivo] - 4 PAB

Requisiti: *Maestro del Nodo 1*

Quando leghi un Bersaglio con una corda puoi dichiarargli Maestro del Nodo pari al Cerchio posseduto. Il Bersaglio può divincolarsi dalla corda solo con un Cerchio di ~~Destrezza superiore a questa Abilità~~ **DESTREZZA superiore a 3**.

Maestro del Nodo 3 [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Maestro del Nodo 2*

Quando leghi un Bersaglio con una corda puoi dichiarargli Maestro del Nodo pari al Cerchio posseduto. Il Bersaglio può divincolarsi dalla corda solo con un Cerchio di ~~Destrezza superiore a questa Abilità~~ **DESTREZZA superiore a 4**.

Nascondere Oggetti 1 [Passivo] - 2 PAB

Requisiti: *Destrezza 2*

Il PG è abile nel nascondere oggetti tra le pieghe dei vestiti o nel proprio equipaggiamento. Per ogni Cerchio posseduto in questa Abilità può portare un differente sacchetto FG di dimensioni massime 15x15x15cm, all'interno del quale nascondere Cartellini Oggetto con la relativa rappresentazione fisica. Gli oggetti contenuti all'interno possono essere trovati solo con un livello di *Cercare* pari o maggiore al Cerchio di *Nascondere Oggetti*.

Nascondere Oggetti 2 [Passivo] - 4 PAB

Requisiti: *Nascondere Oggetti 1*

Il PG è abile nel nascondere oggetti tra le pieghe dei vestiti o nel proprio equipaggiamento. Per ogni Cerchio posseduto in questa Abilità può portare un differente sacchetto FG di dimensioni massime 15x15x15cm, all'interno del quale nascondere Cartellini Oggetto con la relativa rappresentazione fisica. Gli oggetti contenuti all'interno possono essere trovati solo con un livello di *Cercare* pari o maggiore al Cerchio di *Nascondere Oggetti*.

Nascondere Oggetti 3 [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Nascondere Oggetti 2*

Il PG è abile nel nascondere oggetti tra le pieghe dei vestiti o nel proprio equipaggiamento. Per ogni Cerchio posseduto in questa Abilità può portare un differente sacchetto FG di dimensioni massime 15x15x15cm, all'interno del quale nascondere Cartellini Oggetto con la relativa rappresentazione fisica. Gli oggetti contenuti all'interno possono essere trovati solo con un livello di *Cercare* pari o maggiore al Cerchio di *Nascondere Oggetti*.

Nascondersi 1 [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Nascondere Oggetti 1*

Costo: *2 PE*

Utilizzabile quando: *si indossa un'armatura che fornisce 3 PA o meno o nessuna armatura.*

Il Personaggio può utilizzare la segnalazione di *Invisibilità 1* (vedi capitolo *Segnalazioni/Invisibilità*).

Nascondersi 2 [Attivo] - 12 PAB

Requisiti: *Nascondere Oggetti 2, Nascondersi 1*

Costo: *3 PE*

Utilizzabile quando: *si indossa un'armatura che fornisce 3 PA o meno o nessuna armatura.*

Il Personaggio può utilizzare la segnalazione di *Invisibilità 2* (vedi capitolo *Segnalazioni/Invisibilità*).

Nascondersi 3 [Attivo] - 18 PAB

Requisiti: *Nascondersi 2*

Costo: 4 PE

Utilizzabile quando: *si indossa un'armatura che fornisce 3 PA o meno o nessuna armatura.*

Il Personaggio può utilizzare la segnalazione di *Invisibilità 3* (vedi capitolo *Segnalazioni/Invisibilità*).

Nascondersi Rapidamente [Passivo] - 12 PAB

Requisiti: *Nascondersi 2, Destrezza 3*

Il Personaggio può ridurre il tempo necessario all'uso dell'Abilità *Nascondersi* di 10 secondi (minimo 10).

Nascondersi Superiore [Passivo] - 16 PAB

Requisiti: *Nascondersi 3, Nascondersi Rapidamente, Destrezza 4*

Il Personaggio è diventato un maestro nell'uso dell'invisibilità mondana. L'Abilità incrementa la capacità di *Nascondersi 1/2/3/4*, con la seguente modifica: dopo essersi mimetizzati rispettando i limiti descritti nell'Abilità, il Personaggio può muoversi anche in piena luce, in campo aperto o in zone non boschive.

Resistenza PARALYZE 1 [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: *Destrezza 3*

Costo: 2 PE

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

Resistenza STRIKE DOWN 1 [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: *Destrezza 3*

Costo: 2 PE

Il personaggio può dichiarare NO EFFECT ad una chiamata STRIKE DOWN 1 ricevuta.

Scassinare Serrature 1 [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Destrezza 2*

Utilizzando appositi arnesi da scasso, il PG è in grado di operare su serrature e lucchetti (segnalati 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 della serratura, al termine del quale è possibile appropriarsi del 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.

Scassinare Serrature 2 [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Scassinare Serrature 1*

Utilizzando appositi arnesi da scasso, il PG è in grado di operare su serrature e lucchetti (segnalati 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 della serratura, al termine del quale è possibile appropriarsi del 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.

Scassinare Serrature 3 [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Scassinare Serrature 2*

Utilizzando appositi arnesi da scasso, il PG è in grado di operare su serrature e lucchetti (segnalati 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 della serratura, al termine del quale è possibile appropriarsi del 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.

Schivare [Risposta] - 18 PAB

Requisiti: *Destrezza 4*

Costo: 1 PS 2 PE

Il Personaggio può schivare una Chiamata di Danno a distanza scaturita da effetti ambientali, Sortilegi, armi da fuoco e Trappole, eseguendo una rapidissima simulazione di una plateale schivata acrobatica con il corpo, dichiarando quindi SCHIVARE NO EFFECT (escluso ARTIFACT **ma compreso VOID** e chiamate con moltiplicatore FATAL o MORTAL). Non è utilizzabile in combinazione con Scudo del Grifone.