



**REGOLAMENTO  
CERCATORI**

**Squadra dei Falchi**  
GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

# ABILITÀ PRIMARIE

## ARMATURE MEDIE

**Costo:** 2 PI

*Il personaggio è addestrato all'utilizzo delle armature più robuste dell'ordinario.*

Permette l'utilizzo di armature quali: cuoio pesante o borchiato, oppure cotta di maglia. Questa abilità consente di indossare anche le armature leggere.

## AGILITÀ DEL PRESCELTO

**Costo:** 2 PI

Il personaggio può dichiarare NO EFFECT ad un colpo subito proveniente da armi a distanza. Questa abilità è utilizzabile al massimo una volta per combattimento.

## AGILITÀ SPETTACOLARE

**Costo:** 2 PI

Il personaggio, spendendo **3 MANA**, può dichiarare NO EFFECT ad un colpo fisico subito (sia danno, sia chiamata). Può essere utilizzato una volta per combattimento.

***N.B. Il giocatore non può utilizzare questa abilità se indossa armature medie o scudi, oppure se si è immobilizzati o privi di sensi.***

## VENDETTA

**Requisiti:** Ambidestria

**Costo:** 2 PI

Se il Cercatore subisce la chiamata DISARMO, spendendo 1 MANA può aggiungere la chiamata DIRETTO al prossimo colpo inflitto con l'arma secondaria. Questa abilità è utilizzabile soltanto una volta per combattimento.

***N.B. Se l'arma secondaria non è presente, non si può usare l'abilità.***

## COMBATTIMENTO SCORRETTO

**Costo:** 1 PI

**Abilità Interpretativa**

*Il personaggio conosce tecniche di combattimento più simili alla rissa che al duello cortese.*

Spendendo 1 MANA può chinarsi a terra e fare il gesto (SOLO IL GESTO) di raccogliere della polvere e gettarla negli occhi dell'avversario contro cui sta combattendo, dichiarando STUN.

**Questa abilità è utilizzabile una volta per combattimento.**



### SAPERE DELL'ERUDITO

**Costo:** 1 PI

Qualora il personaggio in gioco si trovi di fronte ad una scoperta, oggetto, informazione, enigma, di cui non sa nulla (anche con l'utilizzo di abilità), egli può spendere 1 MANA e contattare un membro Staff Plot per ricevere delle informazioni a riguardo.

**N.B. Questa abilità non è utilizzabile in combattimento!**

### SPARIRE ALLA VISTA

**Requisiti:** Pedinare, STAFF OK!

**Costo:** 3 PI

Il personaggio è talmente abile a trovare nascondigli da riuscire a farlo anche davanti agli occhi del suo inseguitore, lasciandolo basito. Il personaggio, spendendo 2 MANA, può nascondersi anche se qualcuno lo sta osservando mentre lo fa (ed in tal caso non sarà visibile da nascosto agli eventuali osservatori).

**N.B. Questa abilità non è utilizzabile in combattimento!**

### MANTO DI TENEBRE

**Requisiti:** Sparire alla Vista

**Costo:** 4 PI

Quando il personaggio è Nascosto, viene invece considerato Invisibile (2 dita sollevate invece che 3).

### OCCHIO DI FALCO

**Requisiti:** Acuto Osservatore

**Costo:** 2 PI

Quando il personaggio utilizza ACUTO OSSERVATORE potrà anche vedere i personaggi Invisibili.

### RICOGNIZIONE

**Costo:** 2 PI/Livello (max 2 Livelli)

**SLOT INFRA:** 1 SLOT

**Abilità Intersessione**

**Livello 1:** Il personaggio tramite accurate ricognizioni nelle Lande del Terrore verrà a conoscenza tra un Live e l'altro delle Bestie stanziati nei dintorni dell'Insedimento, avendo informazioni su tipo e numeri.

**Livello 2:** Il personaggio verrà inoltre a conoscenza della quantità e della tipologia di Reagenti disponibili nei pressi dell'Insedimento, venendo a conoscere anche la loro ubicazione.



- **MAESTRIE**

**STILI DI COMBATTIMENTO**

A Ciascuna Maestria corrisponde uno Stile di Combattimento. Escludendo abilità particolari, un personaggio può attivare uno Stile solamente all'inizio di un Combattimento; lo Stile resta attivo fino alla fine del Combattimento. Le abilità di ciascuna Maestria possono essere utilizzate solamente mentre lo Stile corrispondente è attivo.

**Cumulo**

Salvo là dove previsto diversamente, non è possibile potenziare un singolo attacco con più di un'abilità di Maestria contemporaneamente.

**LIMITI DELLE MAESTRIE**

È possibile utilizzare le Maestrie solo con Armi da Corpo a Corpo (a meno che non sia diversamente specificato).

È possibile utilizzare le Maestrie solo con l'arma impugnata nella mano principale (le armi impugunate a due mani contano), a meno che non sia specificato il contrario.

Non è possibile utilizzare le Maestrie con le Armi Corte (a meno che non sia diversamente specificato).

**MAESTRIA DI COMBATTIMENTO**

**Costo:** 4 PI

Il personaggio impara a padroneggiare una delle Maestrie di Combattimento. Una volta scelta quale Maestria intende apprendere, il personaggio acquisisce automaticamente lo Stile di Combattimento ad essa correlato e può imparare le Tecniche di quella Maestria.

E' possibile acquistare questa abilità più volte, ad ogni acquisto si potrà scegliere un nuovo Stile.

**MAESTRO D'ARMI**

**Requisiti:** 2 o più Maestrie di Combattimento

**Costo:** 2 PI

Durante un combattimento in cui sta utilizzando una determinata Maestria, spendendo 1 MANA, il personaggio può passare ad una differente Maestria.

**PRUDENZA DEL CERCATORE**

**Costo:** 2 PI

Una volta per combattimento, quando il personaggio sferra un attacco potenziato con una tecnica di Maestria ed esso va a vuoto (perchè manca, perchè viene parato o il nemico dichiara NO EFFECT, una di queste 3



opzioni), il personaggio può ripeterlo nel colpo successivo, senza dover ripetere eventuali spese o condizioni di attivazione.

## STILE DI COMBATTIMENTO DELLA CACCIA

### CACCIA

**Requisiti:** Maestria di Combattimento

**Costo:** Gratis alla selezione della Maestria

Quando il personaggio, da Nascosto o Invisibile, attacca un bersaglio che si trova sotto l'effetto della chiamata STUN e utilizza un'arma corta, spendendo 1 MANA, può aggiungere la chiamata SUBDUE.

### GRAZIA TAGLIENTE

**Requisiti:** Stile di Combattimento della Caccia

**Costo:** 2 PI

Il personaggio, spendendo 3 MANA, può aggiungere la chiamata DIRETTO ai prossimi 3 colpi effettuati in combattimento.

Questa abilità è utilizzabile massimo una volta a combattimento e solo utilizzando armi corte.

### ASSALTO FURTIVO

**Requisiti:** Stile di Combattimento della Caccia, STAFF OK!

**Costo:** 3 PI

Il personaggio, spendendo 2 MANA, può aggiungere la chiamata ZERO. Può utilizzare questa abilità solo se:

- Impugna un'arma corta
- È Nascosto o Invisibile
- Si trova alle spalle del nemico
- Il bersaglio non è direttamente coinvolto in combattimento

### A PROPRIO AGIO NELL'OSCURITÀ

**Requisiti:** Stile di Combattimento della Caccia

**Costo:** 2 PI

Quando il personaggio va in spedizione nelle Lande del Terrore non ha bisogno di alcuna torcia per poter vedere al buio, è in grado quindi di dichiarare NO EFFECT alla chiamata STUN PROLUNGATO dovuta dall'assenza di illuminazione.



## STILE DI COMBATTIMENTO DELLA DISTANZA

### DISTANZA

**Requisiti:** Maestria di Combattimento

**Costo:** Gratis alla selezione della Maestria

Quando il personaggio colpisce (utilizzando armi a distanza) l'arma o un braccio del bersaglio può dichiarare DISARMO.

Questa abilità è utilizzabile solo una volta a combattimento per ogni nemico.

### PRECISIONE LETALE

**Requisiti:** Stile di Combattimento della Distanza

**Costo:** 4 PI

Quando il personaggio combatte con un arco o una balestra, spendendo 2 MANA, può aggiungere la chiamata DIRETTO per tutto il combattimento.

### INCHIODARE

**Requisiti:** Stile di Combattimento della Distanza

**Costo:** 3 PI

Spendendo 1 MANA è possibile aggiungere la chiamata BLOCCO al prossimo colpo effettuato con armi a distanza. Questa abilità è utilizzabile solo una volta a combattimento per ogni nemico.

### CECCHINO SADICO

**Requisiti:** Stile di Combattimento della Distanza

**Costo:** 2 PI

Il personaggio è in grado di effettuare il Colpo di Grazia anche con armi a distanza.

**N.B. Il Colpo di Grazia dovrà comunque essere eseguito seguendo le regole spiegate Regolamento Base.**



## STILE DI COMBATTIMENTO DELLA VELOCITÀ

### VELOCITÀ

**Requisiti:** Maestria di Combattimento

**Costo:** Gratis alla selezione della Maestria

Dopo che il personaggio ha parato un colpo sferrato dal nemico con un'arma a due mani può dichiarare DISARMO al nemico attaccante.

### ARMA ACCURATA

**Requisiti:** Stile di Combattimento di Velocità, Ambidestria

**Costo:** 3 PI

Dopo aver colpito con successo un nemico con l'arma impugnata nella mano principale, il personaggio, spendendo 1MANA, può aggiungere la chiamata DIRETTO al prossimo colpo sferrato con la mano secondaria. Questa abilità non ha effetto se si colpisce prima con l'arma secondaria e poi con l'arma primaria.

### AGILITÀ INNATA

**Requisiti:** Stile di Combattimento di Velocità

**Costo:** 2 PI

Il personaggio spendendo 1 MANA, può dichiarare NO EFFECT al primo colpo fisico subito in combattimento. Questa abilità può essere utilizzata solamente una volta per Combattimento.

### DIFESA DEL "MOBILISSIMO"

**Requisiti:** Stile di Combattimento di Velocità

**Costo:** 2 PI

Il personaggio trasforma ogni chiamata BLOCCO in STUN.



# ABILITÀ SECONDARIE

- RAMO CREAZIONE

## POZIONI E VELENI

### PROFESSIONISTA

**Costo:** 2 PI

**Abilità Interpretativa**

Il giocatore è in grado di riconoscere gli ingredienti ed è in grado di raccogliarli senza inficiarne l'efficacia. Con questa abilità è possibile estrarre l'Ambrosia Grezza, raccogliere i Reagenti.

### CONOSCERE POZIONI COMUNI

**Costo:** 2 PI/Livello

Il Giocatore conosce il valore e l'effetto di 2 Pozioni Comuni o dell'Elisir Ambrosia. **All'acquisto di ogni nuovo livello, il giocatore potrà scegliere di imparare 2 nuove Pozioni dal Regolamento Sostanze.**

### CONOSCERE POZIONI RARE

**Requisiti:** Conoscere Pozioni Comuni

**Costo:** 2 PI/Livello

Il Giocatore conosce il valore e l'effetto di 1 Pozione Rara.  
**All'acquisto di ogni nuovo livello, il giocatore potrà scegliere di imparare 1 nuova Pozione dal Regolamento Sostanze.**

### CONOSCERE VELENI COMUNI

**Costo:** 2 PI/Livello

Il Giocatore conosce il valore e l'effetto di 2 Pozioni Comuni o dell'Elisir Ambrosia. **All'acquisto di ogni nuovo livello, il giocatore potrà scegliere di imparare 2 nuovi Veleni dal Regolamento Sostanze.**

### CONOSCERE VELENI RARI

**Requisiti:** Conoscere Veleni Comuni

**Costo:** 2 PI/Livello

Il Giocatore conosce il valore e l'effetto di 1 Pozione Rara.  
**All'acquisto di ogni nuovo livello, il giocatore potrà scegliere di imparare 1 nuovo Veleno dal Regolamento Sostanze.**



## ALCHIMISTA

**Requisiti:** Conoscere Pozioni Comuni o Conoscere Veleni Comuni

**Costo:** 2 PI

**Abilità Interpretativa**

**Abilità Scenografica**

Interpretando per almeno 5 minuti l'atto e spendendo 1 MANA, il personaggio può creare una Sostanza (Pozione o Veleno) a sua scelta fra quelle che conosce, o l'Elisir Ambrosia. La spesa di materiale necessario varia in base alla sostanza che si intende creare.

**N.B. È necessario richiedere e far compilare l'apposito Cartellino Oggetto da un membro Staff, consegnando a lui i Reagenti necessari utilizzati.**

## SINTESI ALCHEMICA

**Requisiti:** Alchimista

**Costo:** 3 PI/Livello

**Abilità Interpretativa**

**Abilità Scenografica**

Spendendo 1 MANA e 2 Reagenti Minerali, l'alchimista può mischiare tra loro 2 Sostanze Comuni che sa produrre con le dovute abilità, creando un'unica sostanza che combina i loro effetti (o li raddoppia se sono 2 Sostanze uguali). Ovviamente può solo fare combinazioni che abbiano senso e si possono mischiare solo sostanze con la stessa tipologia di assunzione. Non è nemmeno possibile mischiare 2 Sostanze di categorie differenti tra loro, per esempio si potranno mescolare 2 Veleni o 2 Pozioni tra loro, ma non una Pozione ed un Veleno.

**N.B. È necessario richiedere e far compilare l'apposito Cartellino Oggetto da un membro Staff, consegnando lui i materiali utilizzati. *L'abilità può essere acquistata più volte, ogni acquisto permette la creazione di una nuova combinazione.***

## OTTIMIZZATORE

**Requisiti:** Alchimista, Casta dei Cercatori

**Costo:** 2 PI/Livello (max 2 Livelli)

Il personaggio sceglie una delle Sostanze Comuni che conosce. Ogni volta che vorrà creare quella determinata Sostanza, nello stesso tempo e allo stesso costo in termini di Reagenti e MANA, ne creerà 2 invece che una. Per ogni livello di questa abilità, il Cercatore potrà scegliere una Sostanza Comune diversa.

## SPECIALIZZAZIONE ALCHEMICA

**Requisiti:** Alchimista

**Costo:** 2 PI/Livello (max 2 Livelli)



Il personaggio impiega la metà del tempo quando realizza una tra le sostanze che conosce.  
Per ogni livello di questa abilità, il Cercatore potrà scegliere una Sostanza Comune diversa.

### **SINTESI DURATURA**

**Requisiti:** Alchimista, Casta dei Cercatori

**Costo:** 2 PI

Il personaggio, spendendo 2 MANA e 1 RM ulteriori quando crea una Sostanza Rara che conosce, ne può estendere la durata anche al Live successivo.

### **RECETTIVO**

**Requisiti:** Casta dei Cercatori

**Costo:** 3 PI

Ogni volta che il personaggio assume una Sostanza, se spende 1 MANA l'effetto positivo è potenziato. Ha effetto solamente la prima condizione applicabile tra le seguenti (se è applicabile più di una condizione, è necessario sceglierne una):

- Se la sostanza ha un bonus numerico, questo è aumentato di 1 punto (ES: "MAGICO per 3 colpi" diventa "MAGICO per 4 colpi");
- Se la Sostanza ha una durata, questa è raddoppiata;
- Se la sostanza non ha né bonus numerici, né durata, in aggiunta ai suoi effetti normali cura 2 PF;

**N.B. Se nessuna di queste condizioni è applicabile, questa abilità non ha effetti.**

## ● RAMO UTILITÀ

### ESPLORAZIONE

#### **BENI DI PRIMA NECESSITÀ**

**Costo:** 2 PI

**SLOT INFRA: 1 SLOT**

#### **Abilità Intersessione**

Tra un Live e l'altro, i personaggi possono partire per andare in avanscoperta al di fuori dell'Insedimento. (sempre che siano liberi di farlo in gioco).

2 Settimane prima del Live, i giocatori in possesso di questa abilità dovranno contattare -se desiderano farlo- lo Staff Plot per l'utilizzo di questa abilità, specificando anche i membri che prenderanno parte alla



spedizione. Mai meno di 2 o più di 5.

Lo Staff Plot comunicherà l'esito del primo lancio di dadi in intersessione, lanciandone uno per partecipante. Il gruppo riceverà Reagenti Minerali, Animali o Vegetali in base al valore della Coppie ottenute. In base a quale tipo di Reagente si stia cercando (DA DECIDERE ALL'INVIO DELL'INTERSESSIONE) la difficoltà richiesta potrà essere maggiore o inferiore:

- MINERALI

Qualsiasi coppia risultante dal lancio di dadi, varrà un numero di RM in base al valore delle coppie (più coppie sommano il loro valore).

- VEGETALI

Tutte le coppie con un valore pari a 3 o superiore varranno un numero di RV in base al valore delle coppie (più coppie sommano il loro valore).

- ANIMALI

Tutte le coppie con un valore pari a 5 o superiore varranno un numero di RA in base al valore delle coppie (più coppie sommano il loro valore).

***N.B. Ogni membro del gruppo deve avere l'abilità BENI DI PRIMA NECESSITÀ per poter partecipare alla spedizione infralive.***

### RICERCA DISPERATA

***Requisiti:*** Beni di Prima Necessità

***Costo:*** 2 PI

***SLOT INFRA:*** 1 SLOT

***Abilità Intersessione***

Il funzionamento è lo stesso di BENI DI PRIMA NECESSITÀ ma il gruppo ha la possibilità di scegliere prima del tiro se effettuare una ricerca mirata di Ambrosia Grezza, escludendo così ogni altro risultato.

Il gruppo riceverà dosi di di Ambrosia Grezza **in base al valore del Tris (3 numeri uguali di dado).**

***Brutte cose:*** In caso di non riuscita, i membri si sono imbattuti nei pericoli delle Lande del Terrore e inizieranno il Live successivo con 1 PF in meno e non curabile in alcun modo, se in questo modo i PF del giocatore vanno a 0, il giocatutore non morirà ma perderà invece metà dei suoi MANA. Sarà quindi necessario entrare in gioco simulando di aver ricevuto danni fisici in tempi recenti (quindi ferite, cicatrici, sangue, ecc).

***N.B. Ogni membro del gruppo deve avere l'abilità RICERCA DISPERATA per poter partecipare alla spedizione infralive.***

### TESORO NASCOSTO

***Requisiti:*** Beni di Prima Necessità

***Costo:*** 2 PI

***SLOT INFRA:*** 1 SLOT



### **Abilità Intersessione**

Il funzionamento è lo stesso di BENI DI PRIMA NECESSITÀ ma il gruppo ha la possibilità di scegliere prima del tiro se effettuare una ricerca mirata di materiali o oggetti di rara fattura, escludendo così ogni altro risultato. Il gruppo riceverà dosi di Ambrosia Grezza **in base al valore del Poker (4 numeri uguali di dado)**.

**Brutte cose:** In caso di non riuscita, i membri si sono imbattuti nei pericoli delle Lande del Terrore e inizieranno il Live successivo con 1 PF in meno e non curabile in alcun modo, se in questo modo i PF del giocatore vanno a 0, il giocatore non morirà ma perderà invece metà dei suoi MANA. Sarà quindi necessario entrare in gioco simulando di aver ricevuto danni fisici in tempi recenti (quindi ferite, cicatrici, sanque, ecc).

**N.B. Ogni membro del gruppo deve avere l'abilità RICERCA DISPERATA per poter partecipare alla spedizione infralive.**

### **ATTENZIONE MAGGIORE**

**Requisiti:** Beni di Prima Necessità, Casta dei Cercatori

**Costo:** 2 PI

**SLOT INFRA:** 1 SLOT

### **Abilità Intersessione**

Quando il giocatore acquisterà questa abilità, il gruppo avrà la possibilità di scegliere prima del tiro, se effettuare una ricerca mirata secondaria, oltre a quella già decisa. Nel caso caso la ricerca primaria fallisse, l'intero gruppo subirà esclusivamente le "Brutte cose", legate a quella ricerca.

**N.B Se nella spedizione sarà presente più di un personaggio con questa abilità, si potrà scegliere un'ulteriore ricerca secondaria per ognuno di essi. Esempio: Sandro ha deciso di utilizzare RICERCA DISPERATA come ricerca primaria durante la spedizione e BENI DI PRIMA NECESSITÀ come secondaria. Per sua sfortuna non è riuscito a trovare nessuna Ambrosia, ma è riuscito a trovare comunque qualche materia prima. Sebbene la spedizione sia stato un successo parziale il gruppo subirà comunque le "brutte cose" di RICERCA DISPERATA.**

### **FORTUNA SFACCIATA**

**Requisiti:** Beni di Prima Necessità

**Costo:** 2 PI

**SLOT INFRA:** 0 SLOT

### **Abilità Intersessione**

Il giocatore in possesso di questa abilità potrà decidere se cambiare il proprio tiro di dado per determinare il bottino della spedizione.

**N.B. Questa abilità va comunicata al momento dell'utilizzo delle abilità del ramo ESPLORAZIONE.**

