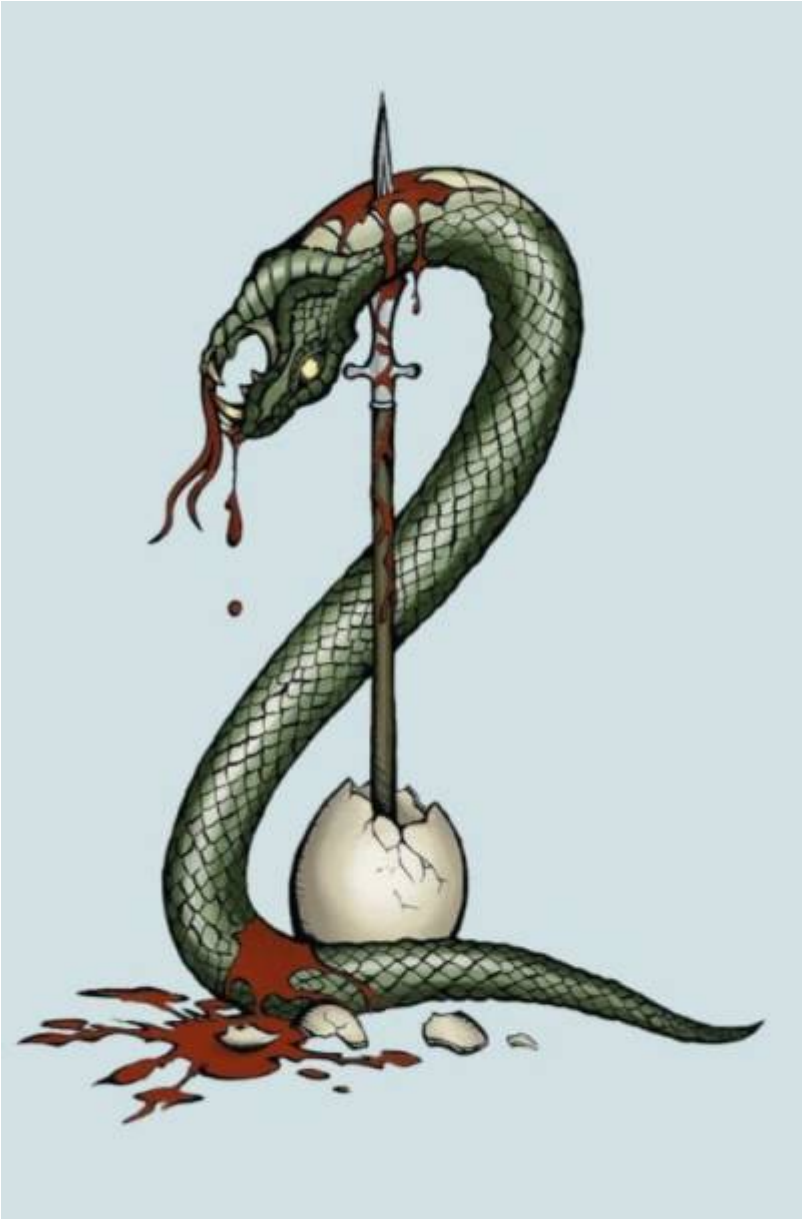
ALCHIMIA

Di seguito vengono elencati i talenti di alchimia



Criomanzia - Furto di Calore

Requisiti: Livello 3

Una volta a combattimento il PG può chiamare 1 GELO a un bersaglio e subito dopo 1 CURA su se stesso. Se questo talento viene usato quando il PG ha 0 PV residui, il danno e la cura sono incrementati a 2.

Criomanzia - Barriera di Cristallo

Requisiti: Livello 6, Criomanzia - Furto di Calore

Il PG riduce a 1 il primo danno subito in ogni combattimento e può controchiamare 1 GELO QUIETE contro l'attaccante.

Criomanzia - Criostasi

Requisiti: Livello 9, Criomanzia - Barriera di Cristallo

Una volta per riposo il PG può spendere 1 PV per subire la chiamata PARALISI ARTEFATTO. Finché è sotto questo effetto DEVE controchiamare EVITA ad ogni chiamata subita (incluse quelle positive). Al termine dell'effetto riceve la chiamata GUARIGIONE.

Entropia Elementale - Fiala Esplosiva

Requisiti: Livello 3

Il PG può spendere 1 PV e interpretare di agitare per 10 secondi una fiala o un simile contenitore, dopodiché può chiamare a bersaglio per tre volte 1 ACIDO / FIAMMA / FOLGORE / GELO.

Entropia Elementale - Miscela Migliorata

Requisiti: Livello 6, Entropia Elementale - Fiala Esplosiva

Quando il PG usa ENTROPIA ELEMENTALE - FIALA ESPLOSIVA può scegliere di ridurre di 1 il numero di chiamate effettuate ma aumentare di 1 il danno di queste.

Entropia Elementale - Alito di Drago

Requisiti: Livello 9, Entropia Elementale - Miscela Migliorata

Il PG può aggiungere DISARMA/DOLORE/ ACCECA/QUIETE (rispettivamente a ACIDO/ FIAMMA/FOLGORE/GELO) all'ultima chiamata del talento ENTROPIA ELEMENTALE - FIALA ESPLOSIVA se le precedenti sono andate a segno (ossia non è stato controchiamato EVITA).

Filosofia Trascendentale - Scambio Equivalente

Requisiti: Livello 1

Il PG può toccare una creatura (non se stesso) e chiamare 1 CURA, subendo al contempo 1 danno, non riducibile in alcun modo.

Filosofia Trascendentale - Ispirazione Trascendentale

Requisiti: Livello 1

Il PG può spendere un PV per dichiarare a tocco BONUS: DOPO 10 SECONDI SUBISCI 1 CURA,DOPO ALTRI 10 SECONDI SUBISCI 1 CURA.

Filosofia Trascendentale - Ispirazione Trascendentale

Requisiti: Livello 4, Filosofia Trascendentale - Scambio Equivalente e Filosofia Trascendentale - Ispirazione Trascendentale

Durante lo status di MORENTE il PG può spendere 1 PV per utilizzare su se stesso l'effetto del talento FILOSOFIA TRASCENDENTALE - ISPIRAZIONE TRASCENDENTALE.

Elettromanzia - Incanalare il Fulmine

Requisiti: Livello 3

Dopo aver effettuato una chiamata di danno su un bersaglio o in mischia, il PG può spendere 1 PV e chiamare X FOLGORE su di lui con il prossimo colpo in mischia, dove X è il danno della chiamata precedente (massimo 4). Questo talento può essere usato solo una volta per bersaglio.

Elettromanzia - Fulmini a Catena

Requisiti: Livello 6, Elettromanzia - Incanalare il Fulmine

Dopo aver effettuato una chiamata FOLGORE con danno 2, 3 o 4, il PG può ripetere la stessa chiamata su un altro bersaglio riducendo il danno di 1. La chiamata può essere ripetuta nuovamente finché il danno è maggiore di 0, ma si deve scegliere ogni volta un bersaglio diverso da quelli precedentemente colpiti.

Elettromanzia - Shock

Requisiti: Livello 9, Elettromanzia - Fulmini a Catena

Dopo aver effettuato almeno tre chiamate che includono FOLGORE sul medesimo bersaglio, una volta per riposo il PG può spendere 1 PV e chiamare KO su di lui con un colpo in mischia.

Manipolazione della Materia - Opposizione Elementale

Requisiti: Livello 1

Il PG può spendere 1 PV per ridurre di 1 un danno subito (minimo 1, non cumulabile) e chiamare 1 FIAMMA / ACIDO / GELO / FOLGORE a bersaglio sull'attaccante. Se la chiamata subita conteneva una natura elementale, la riduzione diventa di 2 e la chiamata 2 ACIDO / FIAMMA / FOLGORE / GELO.

Manipolazione della Materia - Lama Infusa

Requisiti: Livello 1

Quando il PG para un colpo con la sua arma, può spendere 1 PV per chiamare 2 ACIDO / FIAMMA / FOLGORE / GELO all'attaccante.

Manipolazione della Materia - Scudo degli Elementi

Requisiti. Livello 4, Manipolazione della Materia - Opposizione Elementale e Manipolazione della Materia - Lama Infusa

Ogni volta che il PG subisce o infligge un danno elementale può ridurre di 1 (minimo 1, non cumulabile) il successivo danno subito.

Preparati Lenitivi - Iniezione Sanificante

Requisiti: Livello 3

Il PG deve disporre di una riproduzione adatta al gioco di una siringa. Simulando di utilizzare la siringa, può spendere 1 PV per dichiarare RIMUOVI VELENO 1 CURA al bersaglio toccato.

Preparati Lenitivi - Iniezione Analgesica

Requisiti: Livello 6, Iniezione Sanificante

Il PG deve disporre di una riproduzione adatta al gioco di una siringa. Simulando di utilizzare la siringa, può spendere 1 PV per dichiarare RIMUOVI DOLORE 1 CURA o 2 CURA al bersaglio toccato.

Preparati Lenitivi - Iniezione Riabilitativa

Requisiti: Livello 9, Iniezione Analgesica

Il PG deve disporre di una riproduzione adatta al gioco di una siringa. Simulando di utilizzare la siringa, può spendere 1 PV per dichiarare RIMUOVI VINCOLO 1 CURA o 3 CURA al bersaglio toccato.

Caustomanzia - Sangue Acido

Requisiti: Livello 3

Il PG può subire in qualunque momento la chiamata VELENO. Finché è sotto l'effetto della chiamata VELENO può controchiamare 2 ACIDO a bersaglio sull'attaccante ogni volta che subisce danno.

Caustomanzia - Rigurgito Tossico

Requisiti: Livello 6, Caustomanzia - Sangue Acido

Il PG può spendere 1 PV per chiamare su se stesso RIMUOVI VELENO. Quando l'effetto di VELENO viene rimosso in questo modo il PG può dichiarare CONO DI 1 ACIDO. Questo talento non può essere usato più di una volta ogni 10 secondi.

Caustomanzia - Furia Alchemica

Requisiti: Livello 9, Caustomanzia - Rigurgito Tossico

La chiamata associata a SCIENZA MUTAGENA - SANGUE ACIDO diventa 3 ACIDO. Inoltre il PG può spendere 1 PV per subire la chiamata SANGUINA. Finché è sotto l'effetto della chiamata SANGUINA può sostituire 2 ACIDO ai colpi in mischia e chiamare a bersaglio 2 ACIDO ogni 10 secondi.

Tossicologia - Avvelenare l'Arma

Requisiti: Livello 1

Il PG può simulare di applicare un veleno alla sua arma per 10 secondi dopodiché può aggiungere VELENO al prossimo colpo effettuato con l'arma avvelenata.

Tossicologia - Tossina Neuroattiva

Requisiti: Livello 1

Quando il PG effettua una chiamata VELENO può spendere 1 PV per aggiungere INTRALCIA o PAURA.

Tossicologia - Soffio Allucinogeno

Requisiti: Livello 4, Tossicologia - Avvelenare l'Arma e Tossicologia - Tossina Neuroattiva.

Il PG può interpretare di bere una sostanza e dopo 10 secondi può chiamare a bersaglio VELENO QUIETE o VELENO ODIO spendendo 1 PV.

Piromanzia - Cauterizzare

Requisiti: Livello 3

Il PG può spendere 1 PV per attivare questo talento: fino al riposo può chiamare a tocco ogni 10 secondi 1 FIAMMA CONTATTO o RIMUOVI SANGUINA.

Piromanzia - Fuoco Interiore

Requisiti: Livello 6, Piromanzia - Cauterizzare

Il PG può spendere 1 PV per sostituire 2 FIAMMA ODIO o 2 FIAMMA PAURA a un colpo fisico. Quando subisce gli effetti di una chiamata ODIO o PAURA ottiene un utilizzo gratuito di questo talento da usare entro il riposo.

Piromanzia - Detonazione Finale

Requisiti: Livello 9, Piromanzia - Fuoco Interiore

Una volta per riposo quando il PG diviene MORENTE, subito prima di cadere a terra può chiamare AREA o CONO DI X FIAMMA, dove X è il danno che l'ha reso morente.

From:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/ - **Regolamento TdA 5.0**

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=alchimia&rev=1766487920

Last update: **2025/12/23 12:05**