ALCHIMIA

Di seguito vengono elencati i talenti di Alchimia, **prendibili liberamente** rispettando i requisiti.



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, oppure ridurre di 1 il numero di chiamate ed utilizzare il talento senza spendere PV.

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 - Portento del ritorno

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 CAUSTOMANZIA - 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.

Archetipi dell'Alchimista

Questa classe dà accesso agli Archetipi di **Apotecario**, **Artificiere** e **Speziale**.

Archetipo: Apotecario

Tra i segreti dei Magister dell'Alchimia vi è l'elisir di lunga vita in grado di lenire ogni ferita e mondare ogni afflizione. Coloro che inseguono questo mistero alchemico prendono il nome di Apotecari. I vapori salvifici dei loro preparati riescono a rivaleggiare con il potere guaritore della pietà divina, strappando alla morte intere schiere.

Talenti Consigliati: Iniezioni, Filosofia trascendentale, Stile d'arma, Combattimento, Esplorazione, Conoscenze e Immunità.

Incenso Lenitivo

Apotecario 4° Livello

Apoteca: Il PG può simulare di bere o somministrare l'apoteca per dichiarare 1 CURA

Il PG inizia la giornata di gioco con 4 Apoteche (2 quando la giornata di gioco è incompleta). Quando utilizza un'apoteca la chiamata associata diventa 2 CURA. Quando il PG effettua una chiamata CURA (non effettuata tramite una Prece) spendendo PV può spendere un'apoteca per estendere gli effetti ad AREA DI... .

Fluido Rigenerante

Apotecario 8° Livello

Apoteca: Il PG può simulare di bere o somministrare l’apoteca per dichiarare 1 CURA

Il PG inizia la giornata di gioco con 6 Apoteche (3 quando la giornata di gioco è incompleta). Quando utilizza un’apoteca la chiamata associata diventa 3 CURA. Il PG può consumare un’apoteca per aumentare tutte le cure di 1 fino a riposo.

Segreto dell'Arte Perduta

Apotecario 12° Livello

Apoteca: Il PG può simulare di bere o somministrare l’apoteca per dichiarare 1 CURA

Il PG inizia la giornata di gioco con 8 Apoteche (4 quando la giornata di gioco è incompleta). Quando utilizza un’apoteca la chiamata associata diventa AREA DI 3 CURA.

Archetipo: Artificiere

Seguendo le orme dei Titani gli alchimisti cercano di controllare le tumultuose energie della Materia. Coloro che seguono questa strada sono noti come Artificieri. Le loro creazioni sono in grado di liberare le indomite energie del Calderone contro i loro avversari, flagellando le loro fila.

Talenti Consigliati: Manipolazione della materia, Entropia elementale, Stile d'arma, Combattimento, Esplorazione, Conoscenze e Immunità.

Raddoppiare la Carica

Artificiere 4° Livello

Artificio: Il PG può simulare di mescolare l’artificio e dichiarare a bersaglio 1 ELEMENTO per due volte.

Il PG inizia la giornata di gioco con 4 Artifici (2 quando la giornata di gioco è incompleta). Il PG può consumare un artificio per ripetere una chiamata di natura ELEMENTALE effettuata spendendo PV.

Proiettile a Spargimento

Artificiere 8° Livello

Artificio: Il PG può simulare di mescolare l’artificio e dichiarare a bersaglio 1 ELEMENTO per due volte.

Il PG inizia la giornata di gioco con 6 Artifici (3 quando la giornata di gioco è incompleta). Il PG può consumare un artificio per trasformare una sua chiamata (non derivante da Incanti o Preci) da BERSAGLIO ad AREA DI se ha speso PV per effettuarla.

Rombo di Tuono

Artificiere 12° Livello

Artificio: Il PG può simulare di mescolare l’artificio e dichiarare a bersaglio 1 ELEMENTO per due volte.

Il PG inizia la giornata di gioco con 8 Artifici (4 quando la giornata di gioco è incompleta). Una volta per riposo il PG può aggiungere PAURA a una sua chiamata se ha speso un artificio per effettuarla. inoltre il PG può consumare un artificio per trasformare una sua chiamata (non derivante da Incanti o Preci) da BERSAGLIO ad CONO DI se ha speso PV per effettuarla.

Archetipo: Speziale

Ogni moneta ha il suo rovescio. Se la maggior parte degli alchimisti insegue l'esaltazione della materia lo Speziale percorre la via opposta. I suoi preparati portano il decadimento e la contaminazione nel corpo dei suoi avversari, inibendone la forza e l'acume, lasciandoli come vacua ombra di ciò che erano.

Talenti Consigliati: Scienza del mutageno, Tossicologia, Stile d'arma, Combattimento, Esplorazione, Conoscenze e Immunità.

Tossina Aggressiva

Speziale 4° Livello

Spezia: Il PG può simulare di versare su un arma la spezia e aggiungere VELENO oppure dichiarare 2 ACIDO a scelta col prossimo colpo fisico.

Il PG inizia la giornata di gioco con 4 Spezie (2 quando la giornata di gioco è incompleta). Può consumare una spezia per incrementare a 2 il danno base di tutte le chiamate di danno che includono VELENO fino a riposo.

Veleno Emolitico

Speziale 8° Livello

Spezia: Il PG può simulare di versare su un arma la spezia e aggiungere VELENO oppure dichiarare 2 ACIDO a scelta col prossimo colpo fisico.

Il PG inizia la giornata di gioco con 6 Spezie (3 quando la giornata di gioco è incompleta). Quando il PG colpisce un nemico con un arma cosparsa di spezia può dichiarare SANGUINA o VINCOLO al posto della normale chiamata. Il PG può consumare una spezia per aggiungere VELENO ad ogni colpo in mischia o per chiamare VELENO a bersaglio una volta ogni 10 secondi.

Icore Soporifero

Speziale 12° Livello

Spezia: Il PG può simulare di versare su un arma la spezia e aggiungere VELENO oppure dichiarare 2 ACIDO a scelta col prossimo colpo fisico.

Il PG inizia la giornata di gioco con 8 Spezie (4 quando la giornata di gioco è incompleta) Il PG può consumare una spezia per dichiarare EVITA a VELENO fino a riposo. Inoltre, una volta per riposo, quando colpisce un nemico con un arma cosparsa di spezia può dichiarare KO al posto della normale chiamata.

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

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=alchimia&rev=1795010360

Last update: **2026/11/18 14:59**