ESPLORAZIONE

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



Cappa - Cappa Oscurante

Requisiti: Livello 1

Il PG deve indossare una cappa che copra in parte una delle due braccia. Il PG può controchiamare INTRALCIA dopo aver subito un colpo fisico sul braccio coperto dalla cappa, fino a 3 volte per riposo.

Cappa - Cappa del Saltinbanco

Requisiti: Livello 4, Cappa - Cappa Oscurante

Il PG può controchiamare EVITA o DISARMA dopo aver subito un colpo fisico sul braccio coperto dalla cappa, FINO A 3 VOLTE PER RIPOSO. Se viene controchiamato EVITA a una delle chiamate DISARMA che il PG è in grado di fare, questi può immediatamente chiamare INTRALCIA sullo stesso bersaglio.

Cappa - Cappa da Duello

Requisiti: Livello 8, Cappa - Cappa del Saltinbanco

Il PG può dichiarare ACCECA a bersaglio spendendo 1 PV. Dopo aver utilizzato questo talento la cappa e tutti i suoi talenti non sono più utilizzabili fino al riposo.

Colpo Mirato - Colpire gli Arti

Requisiti: Livello 1

Dopo aver studiato il bersaglio per 10 sec, durante i quali il PG non può attaccare o effettuare chiamate, se con il prossimo attacco colpisce le gambe può sostituire “MALUS: Non correre” al posto della normale chiamata, oppure se colpisce l'arma può aggiungere CONTATTO alla chiamata.

Colpo Mirato - Precisione Eccezionale

Requisiti: Livello 6, Colpo Mirato - Colpire gli Arti

Dopo aver studiato il bersaglio per 10 sec, durante i quali il PG non può attaccare o effettuare chiamate, se con il prossimo attacco colpisce l’arma può sostituire DISARMA al posto della normale chiamata, oppure se colpisce la schiena può sostituire SANGUINA al posto della normale chiamata.

Colpo Mirato - Colpo Critico

Requisiti: Livello 8, Colpo Mirato - Precisione Eccezionale

Dopo aver studiato il bersaglio per 10 sec, durante i quali il PG non può attaccare o effettuare chiamate, se con il prossimo attacco colpisce il petto può sostituire DOLORE al posto della normale chiamata, oppure se colpisce la schiena può sostituire 3 al posto della normale chiamata.

Destrezza Manuale - Scassinare

Requisiti: Livello 2

Una volta per riposo il PG può spendere 1 PV per controchiamare EVITA al primo colpo fisico ricevuto. Inoltre se il PG è munito di una riproduzione fisica di strumenti da scasso può utilizzarli fino a 5 volte al giorno per aprire oggetti chiusi da cartellini serratura o disattivare trappole meccaniche, impiegando 10 secondi per simulare l'operazione.

Destrezza Manuale - Strumenti Multiuso

Requisiti: Livello 5, Destrezza Manuale - Scassinare

Il PG può consumare un utilizzo degli strumenti da scasso per chiamare INTRALCIA a bersaglio. Il PG aggiunge +1 danno ai primi tre colpi fisici portati contro il bersaglio di tale effetto (non può essere utilizzato con colpi portati con armi a due mani).

Destrezza Manuale - Maestro di Congegni

Requisiti: Livello 8, Destrezza Manuale - Strumenti Multiuso

Il PG può disattivare trappole magiche sfruttando un utilizzo degli strumenti da scasso. Inoltre una volta a riposo il PG può spendere 1 PV per chiamare PARALISI a bersaglio.

Furtività - Nascondersi nelle Ombre

Requisiti: Livello 1

Il PG deve simulare di nascondersi per 10 secondi e quindi può segnalare CELATO per 2 minuti. Il PG deve rimanere immobile sul posto. Nel momento in cui decide di uscire dallo status di CELATO può muoversi per 10 secondi prima di diventare visibile.

Furtività - Movimento Furtivo

Requisiti: Livello 3, Furtività - Nascondersi nelle Ombre

Quando usa il grado precedente il PG è libero di muoversi senza perdere lo status di CELATO.

Furtività - Sesto Senso

Requisiti: Livello 4, Furtività - Movimento Furtivo

Il PG è in grado di percepire vagamente le creature celate e può distinguere le creature ostili da quelle alleate.

Furtività - Passo nell'Ombra

Requisiti: Livello 6, Furtività - Movimento Furtivo

Il PG può spendere 1 PV per segnalare CELATO per 2 minuti senza dover simulare di nascondersi. In più può controchiamare EVITA al primo colpo fisico subito durante lo status di CELATO.

Furtività - Oltre il Velo

Requisiti: Livello 7, Furtività - Sesto Senso, Furtività - Passo nell'Ombra

Il PG può spendere 1 PV per vedere le creature CELATE fino al riposo.

Mesmerismo - Sovvertire la Schiera

Requisiti: Livello 3

Dopo aver rivolto 3 parole al nemico il PG può spendere 1 PV e chiamare su di lui PAURA o RICHIAMO. Questo talento può essere usato una sola volta per bersaglio.

Mesmerismo - Instillare il Dubbio

Requisiti: Livello 6, Mesmerismo - Sovvertire la Schiera

Dopo aver rivolto 3 parole al nemico il PG può spendere 1 PV e chiamare su di lui ODIO o QUIETE. Questo talento può essere usato una sola volta per bersaglio.

Mesmerismo - Sobillatore

Requisiti: Livello 9, Mesmerismo - Instillare il Dubbio

Dopo aver rivolto 3 parole al nemico il PG può spendere 1 PV e chiamare COMANDO: DIFENDIMI/ATTACCALO/GUARISCIMI. Questo talento può essere usato una sola volta per bersaglio.

Aspetti Animali - Simbiosi dell'Esploratore

Il PG impara un ASPETTO ANIMALE tra i seguenti. Questo talento può essere acquistato più volte. Il PG

può attivare un singolo ASPETTO ANIMALE per riposo spendendo 1 PV. Se conosce 3 ASPETTI ANIMALI, una volta a riposo può cambiare l'aspetto animale attualmente attivo senza spendere PV. Se conosce 4 ASPETTI ANIMALI può attivarne e averne fino a 2 attivi contemporaneamente.

Aspetto Animale - Camaleonte

Requisiti: Livello 1

Fino al riposo, dopo aver controchiamato EVITA a una chiamata portata da un avversario, il PG può segnalare immediatamente CELATO e muoversi per 10 secondi.

Aspetto Animale - Iena

Requisiti: Livello 1

Fino al riposo il PG può chiamare su stesso 1 CURA ogni volta che sconfigge un nemico (un nemico è considerato sconfitto se si sta attivamente combattendo contro di esso quando viene abbattuto).

Aspetto Animale - Tigre

Requisiti: Livello 4, Aspetto Animale - Camaleonte o Aspetto Animale - Iena

Fino al riposo il PG può effettuare ogni 10 secondi un tocco o un colpo in mischia che chiama 2 CONTATTO (non modificabile).

Aspetto Animale - Vipera

Requisiti: Livello 5, Aspetto Animale - Camaleonte o Aspetto Animale - Iena

Fino al riposo il PG può controchiamare EVITA a VELENO. Il PG può spendere 1PV ponendo fine all'effetto per chiamare 2 SANGUINA a bersaglio.

Aspetto Animale - Leone

Requisiti: Livello 8, Aspetto Animale - Tigre o Aspetto Animale - Vipera

Fino al riposo il PG può controchiamare EVITA a PAURA. Il PG può spendere 1PV ponendo fine all'effetto per chiamare CONO DI 1 PAURA.

Aspetto Animale - Orso

Requisiti: Livello 9, Aspetto Animale - Tigre o Aspetto Animale - Vipera

Fino al riposo il PG può controchiamare EVITA a DOLORE. Il PG può spendere 1PV ponendo fine

all’effetto per chiamare 3 SPACCA a tocco o con colpo in mischia.

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

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=esplorazione&rev=1766596871

Last update: **2025/12/24 18:21**