TALENTI DI CONOSCENZA

Questa categoria di talenti rappresenta le capacità deduttive e le conoscenze apprese dal personaggio. Vi è un limite massimo di **tre talenti** di questa categoria per ogni scheda.



Conoscenze Esoterismo

Requisiti: Livello 1

Il PG ha compiuto intensi studi riguardo le scritture esoteriche. Ha sviluppato svariati metodi per decodificare i messaggi serbati dietro codici o vetusti ideogrammi. Gran parte dello scibile alchemico è serbato dietro tali codici, così sono celati i più profondi segreti di molti grimori e antichi ideogrammi possono nascondere in sé le parole dei Numi. Per questo in molti si dedicano a questo tipo di studi. Questo talento permette al PG di decifrare alcuni tesserini che trova in gioco. Il PG all'inizio della sessione riceve un documento contenente informazioni, relative alla sua branca di conoscenza, attinenti all'attuale contesto di gioco.

Conoscenze Natura

Requisiti: Livello 1

Il PG ha intrapreso studi eruditi sulle scienze naturali. Esse riguardano i fondamenti dell'ecologia e dello studio di piante e animali; spesso si occupano anche dello studio dei fenomeni legati alle quattro radici della natura, ovvero i quattro Elementi (acqua, aria, fuoco e terra). Sciamani e alchimisti coltivano il sapere naturale per trarre maggior beneficio da flora e fauna con cui convivono. Questo talento permette al PG di decifrare alcuni tesserini che trova in gioco. Il PG all'inizio della sessione riceve un documento contenente informazioni, relative alla sua branca di conoscenza, attinenti

all’attuale contesto di gioco.

Conoscenze Folclore

Requisiti: Livello 1

Il PG ha acquisito conoscenze che esulano dal normale bagaglio accademico; sono rappresentate da un elevato bagaglio di nozioni eterogenee: dalle tradizioni popolari, dagli stralci di sogni profetici e dalle chiacchiere udite attorno ai fuochi. Questo sapere fornisce un punto di vantaggio nel comprendere i segni tradizionali di una comunità, chi ne fa parte e quali possano essere le sue motivazioni. Questo talento permette al PG di decifrare alcuni tesserini che trova in gioco. Il PG all’inizio della sessione riceve un documento contenente informazioni, relative alla sua branca di conoscenza.

Conoscenze Liturgia

Requisiti: Livello 1

Il PG ha intrapreso studi eruditi sulle pratiche religiose. Queste si occupano di codificare le vie rituali e le celebrazioni ricorrenti nei vari culti. Sebbene molti la considerino priva di logica empirica, questa branca può spiegare molti oscuri avvenimenti legati alla volontà superiore delle entità soprannaturali. Coloro che eccellono in questa branca sono in grado di comprendere lo scopo di un rituale al primo sguardo e di capire a quale entità esso sia dedicato. Questo talento permette al PG di decifrare alcuni tesserini che trova in gioco. Il PG all’inizio della sessione riceve un documento contenente informazioni, relative alla sua branca di conoscenza, attinenti all’attuale contesto di gioco.

Conoscenze Natura

Requisiti: Livello 1

Il PG ha intrapreso studi eruditi sulle scienze naturali. Esse riguardano i fondamenti dell’ecologia e dello studio di piante e animali; spesso si occupano anche dello studio dei fenomeni legati alle quattro radici della natura, ovvero i quattro Elementi (acqua, aria, fuoco e terra). Sciamani e alchimisti coltivano il sapere naturale per trarre maggior beneficio da flora e fauna con cui convivono. Questo talento permette al PG di decifrare alcuni tesserini che trova in gioco. Il PG all’inizio della sessione riceve un documento contenente informazioni, relative alla sua branca di conoscenza, attinenti all’attuale contesto di gioco.

Conoscenze Occultismo

Requisiti: Livello 1

Il PG ha intrapreso studi eruditi sulle scienze e le materie occulte, focalizzandosi sui fenomeni fisici e

metafisici della magia. Sovente incantatori e alchimisti coltivano il sapere arcano per comprendere appieno gli effetti che il loro potere genera nel mondo che li circonda. Questa sapienza permetterà loro di comprendere quali sono gli effetti dei prodigi occulti e ciò che è stato necessario per realizzarli. Questo talento permette al PG di decifrare alcuni tesserini che trova in gioco. Il PG all'inizio della sessione riceve un documento contenente informazioni, relative alla sua branca di conoscenza, attinenti all'attuale contesto di gioco.

Conoscenze Strategia

Requisiti: Livello 1

Il PG riesce con una sola occhiata ad individuare le zone più facilmente difendibili di un avamposto oppure dov'è più facile trovare risorse importanti. La stessa cosa succede nel campo di battaglia dove con solo lo sguardo è In grado di individuare gli avversari più temibili e scoprirne i punti deboli. Questo talento permette al PG di decifrare alcuni tesserini che trova in gioco. Il PG all'inizio della sessione riceve un documento contenente informazioni, relative alla sua branca di conoscenza, attinenti all'attuale contesto di gioco.

Investigare

Requisiti: Livello 1

Il PG ha sviluppato un eccezionale focus per i dettagli e, spinto da una fervida curiosità, riesce a trovare cose che sfuggirebbero allo sguardo dei più. Non sempre sarà in grado di identificare ciò che ha scoperto ma il suo spirito d'osservazione sarà certamente apprezzato. Che sia per professione o diletto le sue doti sono una risorsa inestimabile per scoprire i segreti celati nell'arcipelago di Novisterra. Questo talento permette al PG di decifrare alcuni tesserini che trova in gioco.

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

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=talenti_di_conoscenza&rev=1770398583

Last update: **2026/02/06 18:23**