

TALENTI DI IMMUNITÀ

Questa categoria di talenti rappresenta le possibilità di resistenza del personaggio a determinati effetti di gioco di cui è vittima.



Talent di Immunità - Primo Grado

Questa categoria di talenti rappresenta le possibilità di resistenza del personaggio a determinati effetti di gioco di cui è vittima. Si tratta del primo di tre gradi di talenti di immunità a cui un personaggio può avere accesso.

Coraggioso

Requisiti. Livello 1

Il PG può spendere 1 PV per dichiarare EVITA a PAURA.

Mente Mite

Requisiti: Livello 1

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a ODIO.

Metabolismo Migliorato

Requisiti: Livello 1

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a VELENO.

Piè Saldo**Requisiti: Livello 1**

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a RICHIAMO.

Talenti di Immunità - Secondo Grado

Questa categoria di talenti rappresenta le possibilità di resistenza del personaggio a determinati effetti di gioco di cui è vittima. Si tratta del secondo di tre gradi di talenti di immunità a cui un personaggio può avere accesso.

Animo Irrequieto**Requisiti: Livello 5, Almeno una immunità di Primo Grado qualsiasi**

Il PG può spendere 1 PV per dichiarare EVITA a QUIETE.

Coagulazione Rapida**Requisiti: Livello 5, Almeno una immunità di Primo Grado qualsiasi**

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a SANGUINA.

Difesa Esperta**Requisiti: Livello 5, Almeno una immunità di Primo Grado qualsiasi**

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a DISARMA.

Volontà Ferrea**Requisiti: Livello 5, Almeno una immunità di Primo Grado qualsiasi**

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a VINCOLO.

Resistenza Stoica

Requisiti: Livello 5, Almeno una immunità di Primo Grado qualsiasi

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a DOLORE.

Talenti di Immunità - Terzo Grado

Questa categoria di talenti rappresenta le possibilità di resistenza del personaggio a determinati effetti di gioco di cui è vittima. Si tratta del massimo grado di talenti di immunità a cui un personaggio può avere accesso.

Difesa Granitica

Requisiti: Livello 10, Almeno una immunità di Secondo Grado qualsiasi

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a SPACCA. Inoltre quando acquisisce questo talento dichiara sempre EVITA a una chiamata di immunità di primo grado a scelta tra quelle che possiede.

Inarrestabile

Requisiti: Livello 10, Almeno una immunità di Secondo Grado qualsiasi

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a PARALISI. Inoltre quando acquisisce questo talento dichiara sempre EVITA a una chiamata di immunità di primo grado a scelta tra quelle che possiede.

Incrollabile

Requisiti: Livello 10, Almeno una immunità di Secondo Grado qualsiasi

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a KO. Inoltre quando acquisisce questo talento dichiara sempre EVITA a una chiamata di immunità di primo grado a scelta tra quelle che possiede.

Mente Lucida

Requisiti: Livello 10, Almeno una immunità di Secondo Grado qualsiasi

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a COMANDO. Inoltre quando acquisisce questo talento dichiara sempre EVITA a una chiamata di immunità di primo grado a scelta tra quelle che possiede.

Occhio Vigile

Requisiti: Livello 10, Almeno una immunità di Secondo Grado qualsiasi

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a ACCECA. Inoltre quando acquisisce questo talento

dichiara sempre EVITA a una chiamata di immunità di primo grado a scelta tra quelle che possiede.

Fortunato

Requisiti: Livello 10, Almeno una immunità di Secondo Grado qualsiasi

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a MALUS. Inoltre quando acquisisce questo talento dichiara sempre EVITA a una chiamata di immunità di primo grado a scelta tra quelle che possiede.

From:

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

Permanent link:

https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=talenti_di_immunita

Last update: **2026/01/14 11:28**

