TALENTI DI IMMUNITÀ

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



Talenti 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.

Coaugulazione 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&rev=1766598120

Last update: **2025/12/24 18:42**