TALENTI GENERALI

Questa categoria di talenti rappresenta capacità generali non canalizzate in una particolare categoria.

Artigianato: Armamenti

GRADO I

Requisiti grado I: Livello 1

Il PG può riparare armi e scudi rotti, purché disponga di arnesi da armaiolo (o di una loro riproduzione che è tenuto a procurarsi). Il PG può mimare la riparazione dell'oggetto per 10 secondi al termine dei quali l'oggetto è riparato. Una volta a combattimento può dichiarare: BONUS: Dichiara EVITA alla prima chiamata SPACCA subita.

GRADO II

Requisiti grado II: Livello 5, Artigianato: Armamenti - Grado I

Una volta per riposo può dichiarare RIMUOVI SPACCA istantaneamente. Una volta per riposo può dichiarare: BONUS: aggiungi un danno al prossimo colpo in mischia.

Attaccato alla Vita

Requisiti: Livello 1

Una volta al giorno, durante il conteggio per lo status di morente, il PG può riceve la chiamata 1 CURA.

Giocatore d'Azzardo

Requisiti: Livello 1

Il PG una volta per riposo può, dichiarando "BARO" ripetere un singolo tiro di dado o moneta (non può essere usato per tiri che influenzano una pratica magica o soprannaturale), oppure prima di una partita o di un sorteggio che richiede un tiro di dado o un lancio di moneta può dichiarare "MALUS: non puoi barare" a un singolo avversario o a chi dovrà effettuare il sorteggio.

Trattare Ferite

GRADO I

Requisiti grado I: Livello 1

Il PG può utilizzare la chiamata MEDICINA a volontà per effettuare le domande “Qual è la causa della tua morte?” o “Quanti PF hai e quanti ne hai di massimale?” “A quali chiamate sei soggetto?” e “A quali chiamate eri soggetto al momento della morte”. Il personaggio deve simulare (utilizzando un kit da cerusico e presentando particolare cura nell’interpretazione) di medicare una creatura con entrambe le mani per 30 secondi in cui non può intraprendere alcun altro tipo di azione; al termine può dichiarare 1 CURA. L’utilizzo di questo talento non interrompe il periodo di riposo

GRADO II

Requisiti grado II: Livello 4, Trattare Ferite - Grado I

Il PG può spendere 1 PV per ridurre il tempo del trattamento a 10 sec; finché continua ininterrottamente il trattamento sulla stessa creatura può continuare a chiamare su di lui 1 CURA ogni 10 secondi.

GRADO III

Requisiti grado III: Livello 6, Trattare Ferite - Grado II

Il PG aumenta di 1 tutte le chiamate CURA effettuate tramite TRATTARE FERITE.

Ospedale da Campo

Requisiti: Livello 5, Trattare Ferite - Grado II

Il PG deve disporre di una riproduzione adatta al gioco di un ospedale da campo portatile (che comprenda bende, attrezzi da cerusico, stoia). Il PG deve simulare di trattare le ferite di un bersaglio seduto o sdraiato sulla stuoia per 30 secondi utilizzando gli attrezzi descritti. Al termine può dichiarare GUARIGIONE sul bersaglio trattato spendendo 1 PV.

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

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=talenti_generali&rev=1766412810

Last update: **2025/12/22 15:13**