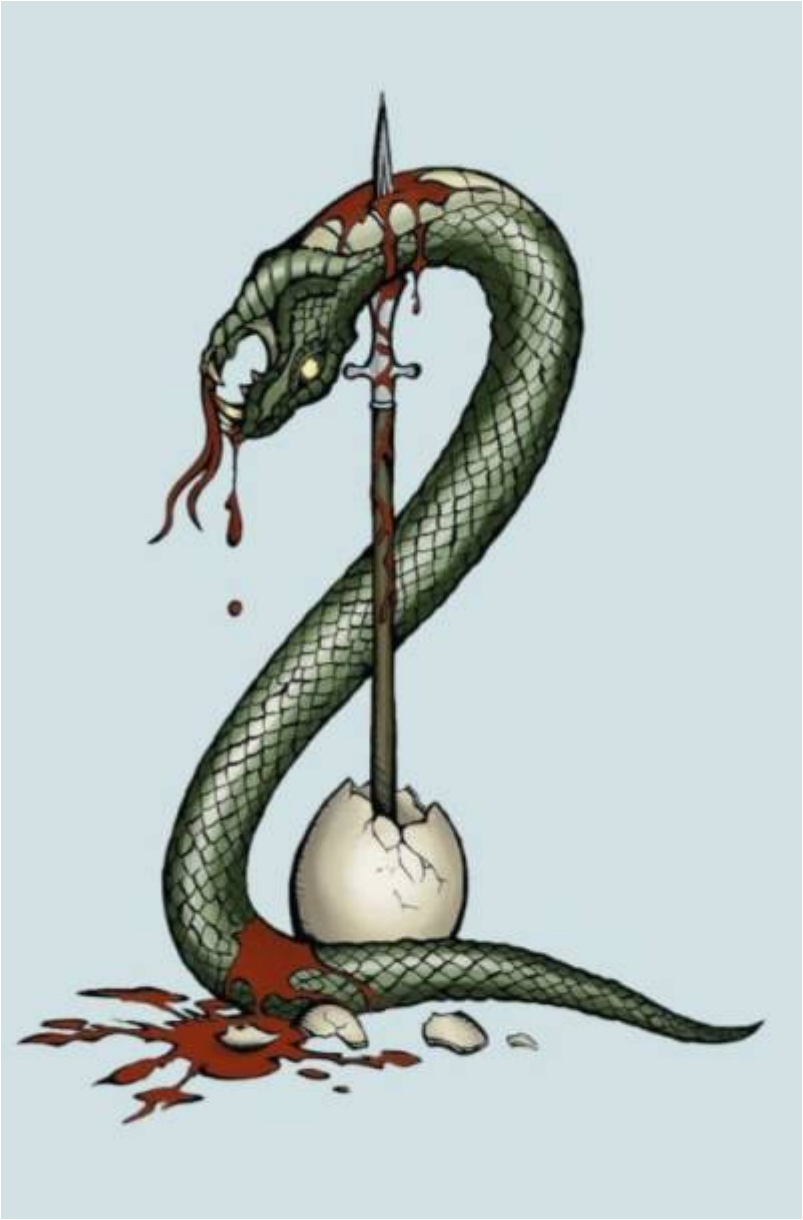
ARCHEOSOFIA

Di seguito vengono presentati i talenti di Archeosofia, **prendibili liberamente** rispettando i requisiti.



Archeosofia Base del Ragno

Requisiti: Livello 1

Il PG impara un incanto del primo livello del fato. Se è la seconda volta che acquista questo talento, finché il PG impugna un Focus, dopo aver effettuato una chiamata BONUS o MALUS tramite i suoi Incanti del Fato riduce di 1 (minimo 1, non cumulabile) il successivo danno subito.

Archeosofia Avanzata del Ragno

Requisiti: Livello 4, Archeosofia Base del Ragno

Il PG impara un incanto di secondo livello del fato. Se è la seconda volta che acquista questo talento, finché il PG impugna un Focus, quando lancia un Incanto del Fato spendendo PV può immediatamente lanciare un incanto del fato di livello inferiore senza spendere PV.

Archeosofia Superiore del Ragno

Requisiti: Livello 8, Archeosofia Avanzata del Ragno

Il PG impara un incanto del fato di terzo livello. Se è la seconda volta che acquista questo talento, finché il PG impugna un Focus, può spendere 1 PV durante lo status di morente per chiamare 2 CURA su se stesso.

Incanti del Ragno (Fato)

Un incantesimo conosciuto richiede 1 PV per essere lanciato e ha radice fissa “Archeosofia del Ragno…” Esempi formule:

- 1° Archeosofia del Ragno, io invoco l'occulto potere.
- 2° Archeosofia del Ragno, io invoco l'occulto potere di Novisterra.
- 3° Archeosofia del Ragno, io invoco l'occulto potere di Novisterra che tutto regge.

Folle Ira

Incanto di 1° livello Radice + 5 parole

Il PG può dichiarare ODIO a bersaglio.

Schivata Fortunata

Incanto di 1° livello Radice + 5 parole

Il PG può dichiarare su se stesso e fino ad altri 2 bersagli “BONUS: contro-chiama EVITA al primo colpo fisico subito”.

Purificare il Fato

Incanto di 2° livello Radice + 7 parole

Il PG può dichiarare RIMUOVI BONUS o RIMUOVI MALUS a bersaglio.

Svuota-Sorte

Incanto di 2° livello Radice + 7 parole

Il PG può dichiarare su se stesso e fino ad altri 2 bersagli “BONUS: contro-chiama EVITA al primo colpo fisico subito”.

Bloccare il Fato

Incanto di 3° livello Radice + 10 parole

Il PG può dichiarare VINCOLO su due bersagli diversi.

Destino Segnato

Incanto di 3° livello Radice + 10 parole

Il PG può dichiarare MALUS: NON PUOI CONTRO-CHIAMARE EVITA a bersaglio.

Archeosofia Base della Falena

Requisiti: Livello 1

Il PG impara un incanto di primo livello dello spazio. Se è la seconda volta che acquista questo talento, finché il PG impugna un Focus può spendere 1 PV per scegliere uno dei suoi Incanti di 1° Livello dello Spazio e lanciarlo fino al riposo senza spendere PV (ma seguendo le normali regole di lancio degli Incanti).

Archeosofia Avanzata della Falena

Requisiti: Livello 4, Archeosofia Base della Falena

Il PG impara un incanto di secondo livello dello spazio. Se è la seconda volta che acquista questo talento finché il PG impugna un Focus una volta per riposo può spendere 1 PV per ricevere BONUS: QUANDO LANCI UN INCANTO DELLO SPAZIO PUOI IMMEDIATAMENTE DICHIARARE 1 (non modificabile) SULLO STESSO BERSAGLIO DELL’INCANTO.

Archeosofia Superiore della Falena

Requisiti: Livello 8, Archeosofia Avanzata della Falena

Il PG impara un incanto di terzo livello dello spazio. Se è la seconda volta che acquista questo talento, mentre il PG lancia un incanto dello spazio spendendo PV può dichiarare EVITA alla prima chiamata o

colpo in mischia subito.

Incanti della Falena (Spazio)

Un incantesimo conosciuto richiede 1 PV per essere lanciato e ha radice fissa “Archeosofia della Falena…”

Vedi Incanti del Ragno per esempi formule.

Dardo Elementale

Incanto di 1° livello Radice + 5 parole

Il PG può dichiarare 1 FIAMMA/ACIDO/GELO/ FOLGORE a bersaglio.

Saetta Spaziale

Incanto di 1° livello Radice + 5 parole

Il PG può dichiarare 1 su due bersagli diversi.

Freccia Mistica

Incanto di 2° livello Radice + 7 parole

Il PG può dichiarare 2 MAGICO a bersaglio.

Manipolazione dello Spazio

Incanto di 2° livello Radice + 7 parole

Il PG può dichiarare 2 PAURA o 2 RICHIAMO a bersaglio.

Lancia Occulta

Incanto di 3° livello Radice + 10 parole

Il PG può dichiarare 3 a bersaglio.

Porta Dimensionale

Incanto di 3° livello Radice + 10 parole

Il PG può segnalare SVANITO per 10 secondi, durante i quali non può correre.

Archeosofia Base dello Scarabeo

Requisiti: Livello 1

Il PG impara un incanto di primo livello del tempo. Se è la seconda volta che acquista questo talento, finché il PG impugna un Focus, può rilanciare senza spendere PV gli Incanti di 1° Livello del Tempo se a questi viene controchiamato EVITA (solo se ha speso PV per il lancio).

Archeosofia Avanzata dello Scarabeo

Requisiti: Livello 4, Archeosofia Base dello Scarabeo

Il PG impara un incanto di secondo livello del tempo. Se è la seconda volta che acquista questo talento, finché il PG impugna un Focus, una volta a riposo può ricevere BONUS: FINCHÉ LANCI INCANTI DI PRIMO LIVELLO SPENDI 1 PV OGNI 2 INCANTI DEL TEMPO LANCIATI.

Archeosofia Superiore dello Scarabeo

Requisiti: Livello 8, Archeosofia Avanzata dello Scarabeo

Il PG impara un incanto di terzo livello del tempo. Se è la seconda volta che acquista questo talento, finché il PG impugna un Focus può aggiungere un bersaglio a tutti i suoi Incanti di 1° o 2° Livello del Tempo.

Incanti dello Scarabeo (Tempo)

Un incantesimo conosciuto richiede 1 PV per essere lanciato e ha radice fissa “Archeosofia dello Scarabeo…”

Vedi Incanti del Ragno per esempi formule.

Regredire il Passo

Incanto di 1° livello Radice + 5 parole

Il PG può dichiarare 1 INTRALCIA.

Stasi Localizzata

Incanto di 1° livello Radice + 5 parole

Il PG può dichiarare COMANDO: ALLONTANATI DA ME.

Accelerare la Pena

Incanto di 2° livello Radice + 7 parole

Il PG può dichiarare fino a 2 volte a bersaglio RIMUOVI PERPETUO.

Malanni della Vecchiaia

Incanto di 2° livello Radice + 7 parole

Il PG può dichiarare 2 DOLORE a bersaglio.

Risacca del Tempo

Incanto di 3° livello Radice + 10 parole

Il PG può dichiarare CONO DI INTRALCIA.

Stasi Temporale

Incanto di 3° livello Radice + 10 parole

Il PG può dichiarare PARALISI a tocco.

Focus Migliorato - Ragno

Requisiti: Livello 9, Archeosofia Superiore del Ragno

Per poter utilizzare questo talento il PG deve impugnare un Focus. Dopo aver utilizzato due incantesimi del Ragno (Fato) spendendo PV il PG può chiamare MALUS: RIDUCI A 1 IL PROSSIMO DANNO CHE INFLIGGI a bersaglio.

Focus Migliorato - Falena

Requisiti: Livello 9, Archeosofia Superiore della Falena

Per poter utilizzare questo talento il PG deve impugnare un Focus ed aver utilizzato due abilità dell'Archeosofia della Falena dall'ultimo riposo. Quando ad un incantesimo della Falena (Spazio) con costo in PV viene dichiarato EVITA il PG può ripetere la chiamata una volta senza spendere PV (non è possibile ripetere una chiamata già ripetuta).

Focus Migliorato - Scarabeo

Requisiti: Livello 9, Archeosofia Superiore dello Scarabeo

Per poter utilizzare questo talento il PG deve impugnare un Focus. Dopo aver utilizzato tre incantesimi dello Scarabeo (Tempo) spendendo PV il PG può chiamare VINCOLO a bersaglio.

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

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=archeosofia&rev=1766500231

Last update: **2025/12/23 15:30**