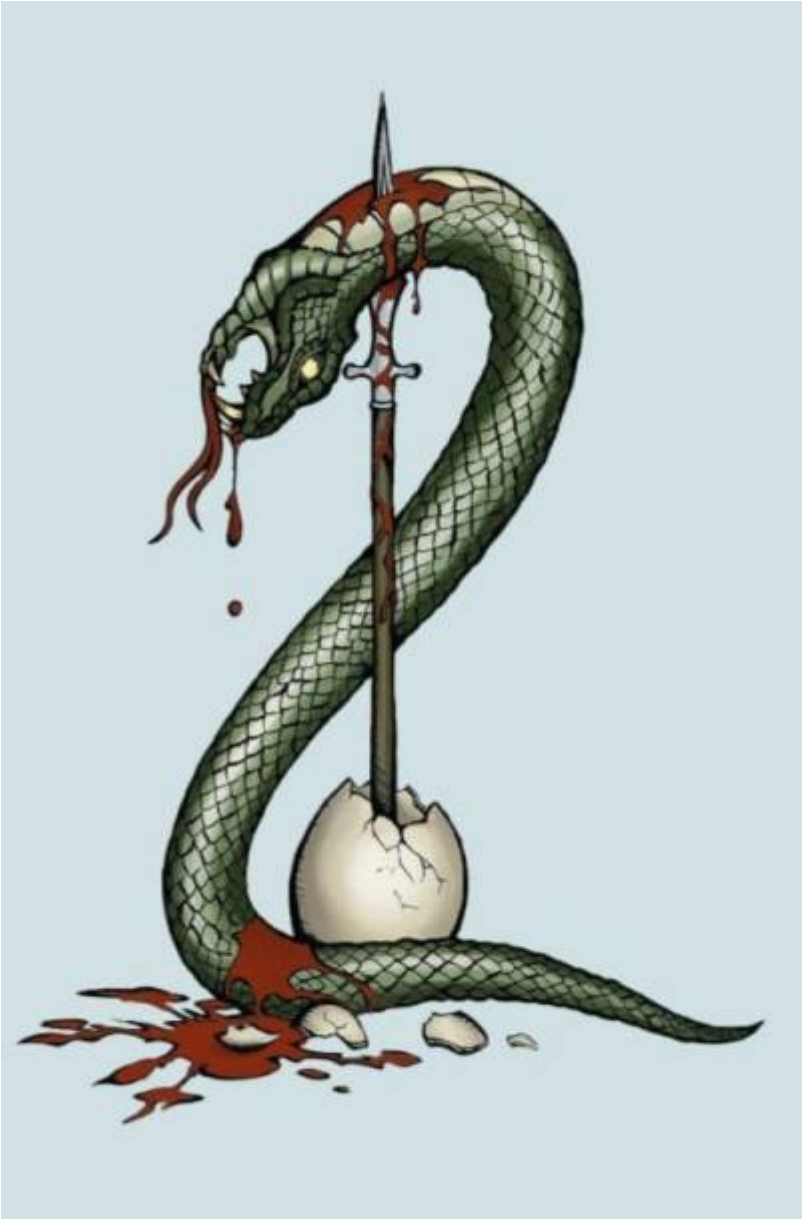
ARCHEOSOFIA

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.

Archetipi dell'Archeosofo

Questa classe da accesso agli Archetipi di **Errabondo**, **Foriero** e **Tessitore**.

Archetipo: Errabondo

Coloro che si dimostrarono più affini all'Archeosofia dello Spazio prendendo il nome di Errabondi, in onore della Falena sacra a SofoS. Come la loro magia muove materia da un capo all'altro del mondo così loro riescono a spostarsi in un battito d’ali, cavalcando i loro portenti. E per ogni passo che compiono più forti divengono i loro incanti.

Talenti Consigliati : Archeosofia dello Spazio, Metamagia, Armatura, Conoscenze e Immunità.

Passo della Falena

Errabondo 4° Livello

Dopo aver lanciato un Incanto, tre volte per riposo il PG può segnalare CELATO e muoversi per 10 secondi..

Incedere Arcano

Errabondo 8° Livello

Il PG può lanciare Incanti mentre è CELATO, tornando visibile al momento della dichiarazione dell’effetto. Mentre il PG sta camminando o è CELATO può incrementare di 1 il danno dei suoi Incanti.

Rifugio Dimensionale

Errabondo 12° Livello

Una volta per riposo, mentre il PG ha 0 PV, può utilizzare l’Incanto PORTA DIMENSIONALE (anche se non lo conosce) senza spendere PV ma seguendo le normali regole del lancio degli incantesimi.

Archetipo: Foriero

Coloro che si dimostrarono più affini all'Archeosofia del Tempo prendono il nome di Forieri, in onore dello Scarabeo sacro a SofoS. La loro magia, legata a doppio filo con il concetto stesso del tempo, li rende in grado di preparare complessi incanti anzitempo, così da poterli scagliare con un solo pensiero al momento opportuno.

Talenti Consigliati: Archeosofia del Tempo, Metamagia, Armatura, Conoscenze e Immunità.

Trattenere l'Incanto

Foriero 4° Livello

Il PG può lanciare un Incanto di 1° livello utilizzando una formula con Radice + 10 parole. Se lo fa può scegliere di non lanciarlo subito ma trattenerlo per poterlo lanciare successivamente entro il riposo, effettuando direttamente la chiamata associata. Può trattenere un solo incanto di primo livello. Un incantesimo trattenuto in questo modo si considera perso solo se il pg diviene morente. La prima volta per riposo che il PG utilizza questo talento non spende PV per il lancio dell'Incanto.

Stasi dello Scarabeo

Foriero 8° Livello

Quando utilizza FORIERO - TRATTENERE INCANTO il PG può lanciare anche Incanti di 2° livello utilizzando una formula di Radice + 14 parole. Il PG può trattenere un solo incanto di secondo livello. Inoltre una volta nella giornata di gioco, quando il PG diviene MORENTE, può segnalare SVANITO e rimanere immobile per 120 secondi. Può scegliere di tornare visibile in qualunque momento (tornando MORENTE), oppure se rimane SVANITO fino al termine dell'effetto può dichiarare GUARIGIONE su se stesso.

Catturare l'Istante

Foriero 12° Livello

Quando utilizza FORIERO - TRATTENERE INCANTO il PG può lanciare anche Incanti di 3° livello utilizzando una formula di Radice + 20 parole. Il PG può trattenere un solo incanto di terzo livello.

Archetipo: Tessitore

Coloro che si dimostrarono più affini all'Archeosofia del Fato prendono il nome di Tessitori, in onore del Ragno sacro a SofoS. La loro magia, volta a piegare i capricci del Fato e a guidare la buona, varia forma come la tela di un arazzo, assumendo ogni volta le fattezze che più servono a colui che l'ha evocata.

Talenti Consigliati : Archeosofia del Fato, Metamagia, Armatura, Conoscenze e Immunità.

Filamenti di Conoscenza

Tessitore 4° Livello

Quando il PG lancia un Incanto conosciuto può ricevere: “BONUS: puoi lanciare un incanto non conosciuto di primo livello come se lo conoscessi entro riposo”. L’incantesimo lanciato in questo modo conta solo come un incanto del fato, e un incantesimo lanciato in questo modo non può mai essere gratuito (dev’essere sempre lanciato spendendo PV).

Ragnatela del Sapere

Tessitore 8° Livello

Il BONUS conferito da TESSITORE - FILAMENTI DI CONOSCENZA diventa: “BONUS: puoi lanciare un incanto non conosciuto di primo o secondo livello come se lo conoscessi entro riposo”.

Trama Infinita

Tessitore 12° Livello

Il BONUS conferito da TESSITORE - FILAMENTI DI CONOSCENZA diventa: “BONUS: puoi lanciare un incanto non conosciuto di primo, secondo o terzo livello come se lo conoscessi entro riposo”. In aggiunta il PG può avere fino a 2 chiamate BONUS diverse attive su se stesso contemporaneamente.

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

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=archeosofia&rev=1767040083

Last update: **2025/12/29 21:28**