ARCHETIPI

Di seguito vengono descritti gli Archetipi ed i relativi talenti. Ogni PG **al 4° livello sceglie un'Archetipo tra quelli esclusivi per la sua classe** . Tale archetipo concede dei Talenti al 4°, 8° e 12° livello del PG.



ALCHIMISTA

Questa classe da accesso agli Archetipi di **Apotecario**, **Artificiere** e **Speziale**.

Archetipo: Apotecario

Tra i segreti dei Magister dell’Alchimia vi è l'elisir di lunga vita in grado di lenire ogni ferita e mondare

ogni afflizione. Coloro che inseguono questo mistero alchemico prendono il nome di Apotecari. I vapori salvifici dei loro preparati riescono a rivaleggiare con il potere guaritore della pietà divina, strappando alla morte intere schiere.

Talenti Consigliati: Iniezioni, Filosofia trascendentale, Stile d'arma, Combattimento, Esplorazione, Conoscenze e Immunità.

Incenso Lenitivo

Apotecario 4° Livello

Apoteca: Il PG può simulare di bere o somministrare l’apoteca per dichiarare 1 CURA

Il PG inizia la giornata di gioco con 4 Apoteche (2 quando la giornata di gioco è incompleta). Quando utilizza un’apoteca la chiamata associata diventa 2 CURA. Quando il PG effettua una chiamata CURA (non effettuata tramite una Prece) spendendo PV può spendere un’apoteca per estendere gli effetti ad AREA DI… .

Fluido Rigenerante

Apotecario 8° Livello

Apoteca: Il PG può simulare di bere o somministrare l’apoteca per dichiarare 1 CURA

Il PG inizia la giornata di gioco con 6 Apoteche (3 quando la giornata di gioco è incompleta). Quando utilizza un’apoteca la chiamata associata diventa 3 CURA. Il PG può consumare un’apoteca per aumentare tutte le cure di 1 fino a riposo.

Segreto dell'Arte Perduta

Apotecario 12° Livello

Apoteca: Il PG può simulare di bere o somministrare l’apoteca per dichiarare 1 CURA

Il PG inizia la giornata di gioco con 8 Apoteche (4 quando la giornata di gioco è incompleta). Quando utilizza un’apoteca la chiamata associata diventa AREA DI 3 CURA.

Archetipo: Artificiere

Seguendo le orme dei Titani gli alchimisti cercano di controllare le tumultuose energie della Materia. Coloro che seguono questa strada sono noti come Artificieri. Le loro creazioni sono in grado di liberare le indomite energie del Calderone contro i loro avversari, flagellando le loro fila.

Talenti Consigliati: Manipolazione della materia, Entropia elementale, Stile d'arma, Combattimento, Esplorazione, Conoscenze e Immunità.

Raddoppiare la Carica

Artificiere 4° Livello

Artificio: Il PG può simulare di mescolare l’artificio e dichiarare a bersaglio 1 ELEMENTO per due volte.

Il PG inizia la giornata di gioco con 4 Artifici (2 quando la giornata di gioco è incompleta). Il PG può consumare un artificio per ripetere una chiamata di natura ELEMENTALE effettuata spendendo PV.

Proiettile a Spargimento

Artificiere 8° Livello

Artificio: Il PG può simulare di mescolare l’artificio e dichiarare a bersaglio 1 ELEMENTO per due volte.

Il PG inizia la giornata di gioco con 6 Artifici (3 quando la giornata di gioco è incompleta). Il PG può consumare un artificio per trasformare una sua chiamata (non derivante da Incanti o Preci) da BERSAGLIO ad AREA DI se ha speso PV per effettuarla.

Rombo di Tuono

Artificiere 12° Livello

Artificio: Il PG può simulare di mescolare l’artificio e dichiarare a bersaglio 1 ELEMENTO per due volte.

Il PG inizia la giornata di gioco con 8 Artifici (4 quando la giornata di gioco è incompleta). Una volta per riposo il PG può aggiungere PAURA a una sua chiamata se ha speso un artificio per effettuarla.

Archetipo: Speziale

Ogni moneta ha il suo rovescio. Se la maggior parte degli alchimisti insegue l'esaltazione della materia lo Speziale percorre la via opposta. I suoi preparati portano il decadimento e la contaminazione nel corpo dei suoi avversari, inibendone la forza e l'acume, lasciandoli come vacua ombra di ciò che erano.

Talenti Consigliati: Scienza del mutageno, Tossicologia, Stile d'arma, Combattimento, Esplorazione, Conoscenze e Immunità.

Tossina Aggressiva

Speziale 4° Livello

Spezia: Il PG può simulare di versare su un arma la spezia e aggiungere VELENO oppure dichiarare 2 ACIDO a scelta col prossimo colpo fisico.

Il PG inizia la giornata di gioco con 4 Spezie (2 quando la giornata di gioco è incompleta). Può consumare una spezia per incrementare a 2 il danno base di tutte le chiamate di danno che includono

VELENO fino a riposo.

Veleno Emolitico

Speziale 8° Livello

Spezia: Il PG può simulare di versare su un arma la spezia e aggiungere VELENO oppure dichiarare 2 ACIDO a scelta col prossimo colpo fisico.

Il PG inizia la giornata di gioco con 6 Spezie (3 quando la giornata di gioco è incompleta). Quando il PG colpisce un nemico con un arma cosparsa di spezia può dichiarare SANGUINA o VINCOLO al posto della normale chiamata. Il PG può consumare una spezia per aggiungere VELENO ad ogni colpo in mischia o per chiamare VELENO a bersaglio una volta ogni 10 secondi.

Icore Soporifero

Speziale 12° Livello

Spezia: Il PG può simulare di versare su un arma la spezia e aggiungere VELENO oppure dichiarare 2 ACIDO a scelta col prossimo colpo fisico.

Il PG inizia la giornata di gioco con 8 Spezie (4 quando la giornata di gioco è incompleta) Il PG può consumare una spezia per dichiarare EVITA a VELENO fino a riposo. Inoltre, una volta per riposo, quando colpisce un nemico con un arma cosparsa di spezia può dichiarare KO al posto della normale chiamata.

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.

COMBATTENTE

Questa classe da accesso agli Archetipi di **Alfiere**, **Mestro d'Armi** e **Stratega**.

Archetipo: Alfiere

Sempre i primi a scendere in battaglia ma mai soli. Questo è il motto degli Alfieri abili guerrieri, addestrati a combinare i propri colpi con quelli del loro compagno onde non lasciar scampo al loro avversario. Vari per origine ed estrazione sociale troverai questi arditi alla testa di ogni impresa, certi che, insieme al loro compagno, nulla sia impossibile.

Talenti Consigliati : Stile d'arma, Armatura, Talenti di Combattimento, Conoscenze e Immunità.

Attacco Combinato

Alfiere 4° Livello

A inizio giornata il PG può nominare un altro PG come "Compagno d'arme" (può essere cambiato due volte durante la giornata di gioco). Quando il Compagno d'arme effettua una colpo in mischia che include una chiamata di status e/o condizioni, il PG può spendere 1 PV per sostituire 2 CONTATTO ai suoi due prossimi colpi in mischia portati contro lo stesso bersaglio.

Legame di Sangue

Alfiere 8° Livello

Il PG e il suo Compagno d'arme possono concordare una parola chiave. Entrambi i PG possono pronunciare la parola chiave, una singola volta per riposo, ed entrambi ricevono la chiamata 2 CURA (anche se morenti).

Combinazione Letale

Alfiere 12° Livello

Una volta per riposo, dopo che il Compagno d'arma ha effettuato una qualunque chiamata con un colpo in mischia, il PG può ripetere entro 10 secondi la stessa chiamata contro lo stesso bersaglio col suo prossimo colpo d'arma. Inoltre la chiamata CURA del talento precedente è aumentata a 4.

Archetipo: Mestro d'Armi

Il Maestro d'Armi sa che un colpo ben piazzato vale ben più di uno molto forte. Alcuni sono veterani autodidatti, altri pupilli prediletti del loro mentore ma si potranno sempre riconoscere dal loro sguardo attento, focalizzato sull'avversario, e dai loro muscoli pronti a sferrare il colpo fatidico che neutralizzerà il loro nemico.

Talenti Consigliati : Stile d'arma, Armatura, Talenti di combattimento, Colpo mirato, Conoscenze e Immunità

Specializzazione nelle Armi

Maestro d'Armi 4° Livello

Quando il PG effettua una chiamata con un colpo fisico tramite uno stile d'arma che ha richiesto la spesa di PV, una singola volta può sostituire alla chiamata una delle seguenti chiamate: 1 PAURA, 1 INTRALCIA, 1 CONTATTO.

Specializzazione Migliorata

Maestro d'Armi 8° Livello

Il PG può spendere un PV per attivare questo talento fino al prossimo riposo. Quando il PG effettua una chiamata con un colpo fisico tramite uno stile d'arma che ha richiesto la spesa di PV, una singola volta può sostituire alla chiamata una delle seguenti chiamate: 1 DISARMA, 1 DOLORE O 3.

Specializzazione Superiore

Maestro d'Armi 12° Livello

Quando il PG utilizza SPECIALIZZAZIONE MIGLIORATA può aggiungere anche una delle seguenti chiamate: 2 SANGUINA, 2 VINCOLO, ACCECA. Inoltre dopo che il PG ha utilizzato SPECIALIZZAZIONE MIGLIORATA, può sostituire al successivo colpo in mischia una delle seguenti chiamate: 1 PAURA, 1 INTRALCIA, 1 CONTATTO.

Archetipo: Stratega

In ogni banda armata vi è sempre qualcuno pronto a dirigere gli sforzi dei propri compagni. Questi Strateghi formano un legame talmente profondo con i propri compagni che basta loro una sola parola per far dare il massimo a chi li accompagna. Ben pochi scelgono di scendere in battaglia senza uno Stratega al loro fianco.

Talenti Consigliati : Stile d'arma, Armatura, Talenti di combattimento, Conoscenze e Immunità

Comandare la Banda

Stratega 4° Livello

Ad inizio giornata il PG può nominare 2 compagni come sua Banda d’Arme. Il PG deve concordare una frase di attivazione con i propri compagni per ciascuno degli Ordini indicati di seguito. Il PG può spendere 1 PV, dichiarare la frase di attivazione e toccare un compagno della Banda per fargli ricevere il corrispondente effetto:

- Ordine di attacco. BONUS: aggiungi 1 danno al prossimo colpo fisico
- Ordine di difesa. BONUS: riduci a 1 il prossimo danno subito
- Ordine di recupero. MORALE

Dopo che il PG ha utilizzato questa abilità può attivare uno dei suoi talenti di **Stile di Arma o di Combattimento** senza la spesa di PV.

Rientrare nei Ranghi

Stratega 8° Livello

Il PG può nominare fino a 4 compagni nella sua Banda d'Arme. Quando un membro della Banda d'Arme, compreso lo Stratega stesso, subisce una chiamata di ODIO/PAURA/RICHIAMO, il PG può spendere 1 PV per dichiarare AREA DI RIMUOVI ODIO/PAURA/RICHIAMO. Dopo che il PG ha utilizzato questa abilità può attivare uno dei suoi talenti di Stile di Arma o di Combattimento senza la spesa di PV.

Incitare la Banda

Stratega 12° Livello

Il PG può nominare fino a 6 compagni come sua Banda d'Arme. Una volta a riposo per Ordine, dopo aver effettuato una frase di incitamento di almeno 10 parole il PG può spendere 1 PV per dichiarare ad alta voce una delle sue frasi di attivazione per far sì che i membri della sua Banda possano guadagnare gli effetti degli Ordini del talento STRATEGA - COMANDARE LA BANDA come se fossero toccati. Inoltre il PG può ricevere gli effetti della chiamata MORALE fino a 2 volte per riposo.

ESPLORATORE

Questa classe da accesso agli Archetipi di **Ciarlatano**, **Furfante** e **Sicario**.

Archetipo: Ciarlatano

Le sue capacità spesso stupiscono anche lui stesso. Forse è in grado di copiare ogni minimo movimento del suo avversario, forse le energie mistiche si piegano ad ogni suo capriccio o forse riesce ad impersonare un incantatore in maniera così convincente da ingannare pure la magia, fatto sta che è in grado di copiare ogni portento incontri sul suo cammino.

Talenti Consigliati : qualsiasi

Imitazione Arcana

Ciarlatano 4° Livello

Quando il PG subisce una chiamata, che non include danno, A TOCCO o ad area d'effetto può spendere 1 PV per rifarla istantaneamente su un bersaglio. Non può in questo modo copiare le chiamate ARTEFATTO/ INELUTTABILE/MORTE.

Imitazione Arcana

Ciarlatano 8° Livello

Quando il PG subisce una chiamata che include solo danno (ed eventualmente una NATURA di danno) A TOCCO o ad area d’effetto può spendere 1 PV per rifarla istantaneamente su un bersaglio. Non può in questo modo copiare le chiamate che includono ARTEFATTO/ INELUTTABILE.

Imitazione Arcana

Ciarlatano 12° Livello

Quando il PG si trova entro 4 metri dalla fonte di una chiamata A TOCCO, o ad area d’effetto può spendere 1 PV per rifarla istantaneamente su un qualunque bersaglio. Non può in questo modo copiare le chiamate ARTEFATTO/ INELUTTABILE/MORTE.

Archetipo: Furfante

Non c'è trappola che riesca a fermarli, non v'è incanto che riesca a colpirli. Che sia la sorte a proteggerli o l’acume e i sensi sviluppati il risultato non cambia, sia nel cuore della battaglia che durante l'esplorazione ben pochi possono vantarsi di aver ferito un Furfante. Questa loro incredibile capacità di uscire indenni dalle situazioni più difficili è fondamentale per l'Impresa

Talenti Consigliati : qualunque stile d'arma, Cappa, Schermaglia, Colpi mirati, Mesmerismo, Destrezza manuale, Alchimia.

Eludere

Furfante 4° Livello

Il PG può spendere 1 PV per ridurre di 2 (non cumulabile, minimo 0) il danno di una chiamata ad area d’effetto. Se il danno viene ridotto a zero in questo modo il PG deve controchiamare EVITA.

Eludere Migliorato

Furfante 8° Livello

Il PG può spendere 1 PV per ridurre di 4 (non cumulabile, minimo 0) il danno di una chiamata ad area d’effetto. Se il danno viene ridotto a zero in questo modo il PG deve controchiamare EVITA.

Ombra Danzante

Furfante 12° Livello

Il PG può sempre ridurre di 2 (non cumulabile, minimo 0) il danno di una chiamata ad area d’effetto.

Se il danno viene ridotto a zero in questo modo il PG deve CONTROCHIAMARE EVITA. Inoltre ogni volta che dichiara EVITA tramite questo effetto o quelli precedenti può dichiarare DISARMA a bersaglio.

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

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=archetipi&rev=1766830312

Last update: **2025/12/27 11:11**