ESPLORAZIONE

Di seguito vengono elencati i talenti di Esplorazione, ***prendibili liberamente*** rispettando i requisiti.



Cappa - Cappa Oscurante

Requisiti: Livello 1

Il PG deve indossare una cappa che copra in parte una delle due braccia. Il PG può controchiamare INTRALCIA dopo aver subito un colpo fisico sul braccio coperto dalla cappa, fino a 3 volte per riposo.

Cappa - Cappa del Saltinbanco

Requisiti: Livello 4, Cappa - Cappa Oscurante

Il PG può controchiamare EVITA o DISARMA dopo aver subito un colpo fisico sul braccio coperto dalla cappa, FINO A 3 VOLTE PER RIPOSO. Se viene controchiamato EVITA a una delle chiamate DISARMA che il PG è in grado di fare, questi può immediatamente chiamare INTRALCIA sullo stesso bersaglio.

Cappa - Cappa da Duello

Requisiti: Livello 8, Cappa - Cappa del Saltinbanco

Il PG può dichiarare ACCECA a bersaglio spendendo 1 PV. Se il bersaglio ha controchiamato EVITA, il PG può ripetere la chiamata una singola volta senza spendere PV entro 10 secondi. Dopo aver utilizzato questo talento la cappa e tutti i suoi talenti non sono più utilizzabili fino al riposo.

Colpo Mirato - Colpire gli Arti

Requisiti: Livello 1

Dopo aver studiato il bersaglio per 10 sec, durante i quali il PG non può attaccare o effettuare chiamate, se con il prossimo attacco colpisce le gambe può sostituire “MALUS: Non correre” al posto della normale chiamata, oppure se colpisce l'arma può aggiungere CONTATTO alla chiamata.

Colpo Mirato - Precisione Eccezionale

Requisiti: Livello 6, Colpo Mirato - Colpire gli Arti

Dopo aver studiato il bersaglio per 10 sec, durante i quali il PG non può attaccare o effettuare chiamate, se con il prossimo attacco colpisce l’arma può sostituire DISARMA al posto della normale chiamata, oppure se colpisce la schiena può sostituire SANGUINA al posto della normale chiamata.

Colpo Mirato - Colpo Critico

Requisiti: Livello 8, Colpo Mirato - Precisione Eccezionale

Dopo aver studiato il bersaglio per 10 sec, durante i quali il PG non può attaccare o effettuare chiamate, se con il prossimo attacco colpisce il petto può sostituire DOLORE al posto della normale chiamata, oppure se colpisce la schiena può sostituire 3 al posto della normale chiamata.

Destrezza Manuale - Scassinare

Requisiti: Livello 2

Una volta per riposo il PG può spendere 1 PV per controchiamare EVITA al primo colpo fisico ricevuto. Inoltre se il PG è munito di una riproduzione fisica di strumenti da scasso può utilizzarli fino a 5 volte al giorno per aprire oggetti chiusi da cartellini serratura o disattivare trappole meccaniche, impiegando 10 secondi per simulare l'operazione.

Destrezza Manuale - Strumenti Multiuso

Requisiti: Livello 5, Destrezza Manuale - Scassinare

Il PG può consumare un utilizzo degli strumenti da scasso per chiamare INTRALCIA a bersaglio. Il PG aggiunge +1 danno ai primi tre colpi fisici portati contro il bersaglio di tale effetto (non può essere utilizzato con colpi portati con armi a due mani).

Destrezza Manuale - Maestro di Congegni

Requisiti: Livello 8, Destrezza Manuale - Strumenti Multiuso

Il PG può disattivare trappole magiche sfruttando un utilizzo degli strumenti da scasso. Inoltre una volta a riposo il PG può spendere 1 PV per chiamare PARALISI a bersaglio. Se il bersaglio ha controchiamato EVITA, il PG può ripetere la chiamata una singola volta senza spendere PV entro 10 secondi.

Furtività - Nascondersi nelle Ombre

Requisiti: Livello 1

Il PG deve simulare di nascondersi per 10 secondi e quindi può segnalare CELATO per 2 minuti. Il PG deve rimanere immobile sul posto. Nel momento in cui decide di uscire dallo status di CELATO può muoversi per 10 secondi prima di diventare visibile.

Furtività - Movimento Furtivo

Requisiti: Livello 3, Furtività - Nascondersi nelle Ombre

Quando usa il grado precedente il PG è libero di muoversi senza perdere lo status di CELATO.

Furtività - Sesto Senso

Requisiti: Livello 4, Furtività - Movimento Furtivo

Il PG è in grado di percepire vagamente le creature celate e può distinguere le creature ostili da quelle alleate.

Furtività - Passo nell'Ombra

Requisiti: Livello 6, Furtività - Movimento Furtivo

Il PG può spendere 1 PV per segnalare CELATO per 2 minuti senza dover simulare di nascondersi. In più può controchiamare EVITA al primo colpo fisico subito durante lo status di CELATO.

Furtività - Oltre il Velo

Requisiti: Livello 7, Furtività - Sesto Senso, Furtività - Passo nell'Ombra

Il PG può spendere 1 PV per vedere le creature CELATE fino al riposo.

Mesmerismo - Sovvertire la Schiera

Requisiti: Livello 3

Dopo aver rivolto 3 parole al nemico il PG può spendere 1 PV e chiamare su di lui PAURA o RICHIAMO. Questo talento può essere usato una sola volta per bersaglio.

Mesmerismo - Instillare il Dubbio

Requisiti: Livello 6, Mesmerismo - Sovvertire la Schiera

Dopo aver rivolto 3 parole al nemico il PG può spendere 1 PV e chiamare su di lui ODIO o QUIETE. Questo talento può essere usato una sola volta per bersaglio.

Mesmerismo - Sobillatore

Requisiti: Livello 9, Mesmerismo - Instillare il Dubbio

Dopo aver rivolto 3 parole al nemico il PG può spendere 1 PV e chiamare COMANDO: DIFENDIMI/ATTACCALO/GUARISCIMI. Questo talento può essere usato una sola volta per bersaglio.

Vita da Strada

Requisiti: Livello 1

Il PG ottiene i seguenti benefici:

- Non subisce gli effetti negativi derivanti dai gossip (indizi preliminari presenti in scheda prima di ogni evento che possono contenere effetti positivi o negativi).
- All'inizio della giornata di gioco può portare con sé 1 strumento da scasso (per aprire un singolo oggetto chiuso da cartellini serratura o disattivare una singola trappole meccaniche, impiegando 10 secondi per simulare l'operazione).
- All’inizio della giornata di gioco può portare con sé una singolo prodotto alchemico a scelta tra apoteca, spezia o artificio.
- Può dichiarare PERQUISIZIONE dopo solo 5 secondi.

Aspetti Animali - Simbiosi dell'Esploratore

Il PG impara un ASPETTO ANIMALE tra i seguenti. Questo talento può essere acquistato più volte. Il PG può attivare un singolo ASPETTO ANIMALE per riposo spendendo 1 PV. Se conosce 3 ASPETTI ANIMALI, una volta a riposo può cambiare l’aspetto animale attualmente attivo senza spendere PV. Se conosce

4 ASPETTI ANIMALI può attivarne e averne fino a 2 attivi contemporaneamente.

Aspetto Animale - Camaleonte

Requisiti: Livello 1

Fino al riposo, dopo aver controchiamato EVITA a una chiamata portata da un avversario, il PG può segnalare immediatamente CELATO e muoversi per 10 secondi.

Aspetto Animale - Iena

Requisiti: Livello 1

Fino al riposo il PG può chiamare su stesso 1 CURA ogni volta che sconfigge un nemico (un nemico è considerato sconfitto se si sta attivamente combattendo contro di esso quando viene abbattuto).

Aspetto Animale - Tigre

Requisiti: Livello 4, Aspetto Animale - Camaleonte o Aspetto Animale - Iena

Fino al riposo il PG può effettuare ogni 10 secondi un tocco o un colpo in mischia che chiama 2 CONTATTO (non modificabile).

Aspetto Animale - Vipera

Requisiti: Livello 5, Aspetto Animale - Camaleonte o Aspetto Animale - Iena

Fino al riposo il PG può controchiamare EVITA a VELENO. Il PG può spendere 1PV ponendo fine all’effetto per chiamare 2 SANGUINA a bersaglio.

Aspetto Animale - Leone

Requisiti: Livello 8, Aspetto Animale - Tigre o Aspetto Animale - Vipera

Fino al riposo il PG può controchiamare EVITA a PAURA. Il PG può spendere 1PV ponendo fine all’effetto per chiamare CONO DI 1 PAURA.

Aspetto Animale - Orso

Requisiti: Livello 9, Aspetto Animale - Tigre o Aspetto Animale - Vipera

Fino al riposo il PG può controchiamare EVITA a DOLORE. Il PG può spendere 1 PV ponendo fine all'effetto per chiamare 3 SPACCA a tocco o con colpo in mischia. Se il bersaglio ha controchiamato EVITA, il PG può ripetere la chiamata una singola volta senza spendere PV entro 10 secondi.

Archetipi dell'Esploratore

Questa classe dà 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 singolo. Non può in questo modo copiare le chiamate che includono 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 singolo. 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 bersaglio singolo. 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.

Archetipo: Sicario

Non tutti i guerrieri combattono lealmente. Il Sicario è maestro nello sfruttare ogni attimo di distrazione per affondare sottili lame nei punti più vulnerabili del suo bersaglio. Che sia quando coglie di sorpresa il suo avversario uscendo dalle ombre o quando sfrutta i varchi nella guardia di un soverchiato le lame di un Sicario lasciano sempre il segno in battaglia.

Talenti Consigliati: Stile arma a una mano, Stile con due armi, Furtività, Destrezza manuale, Braccio armato, Cappa e Conoscenze.

Colpo Furtivo

Sicario 4° Livello

Il PG può aggiungere 1 al danno del primo colpo inferto contro ogni nuovo bersaglio da CELATO o se combatte in superiorità numerica. Questo talento può essere utilizzato solo con armi corte, armi da lancio se il PG non indossa uno scudo, e armi da tiro.

Lama dell'Ombra

Sicario 8° Livello

Il modificatore al danno del talento Colpo Furtivo si applica ai primi tre colpi invece che solo al primo.

Stoccata dello Scorpione

Sicario 12° Livello

Una volta per riposo il PG può spendere 1 PV per sostituire 4 PARALISI CONTATTO ad un colpo portato tramite il talento Colpo Furtivo.

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

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=esplorazione

Last update: **2026/11/18 14:59**