TEOSOFIA

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



Teosofia Base - Fervore

Requisiti: Livello 1

Il PG impara una prece di primo livello. Se il PG conosce 2 Preci di 1° Livello può perdere 1 PF per lanciare una Prece di 1° Livello una volta a riposo senza spendere PV. Se il PG conosce 3 Preci di 1° Livello può invece utilizzare tale abilità due volte per riposo.

Teosofia Base - Guarigione

Requisiti: Livello 1

Il PG impara una prece di primo livello. Se il PG conosce 2 Preci di 1° Livello ogni volta che lancia una Prece spendendo PV può chiamare 1 CURA a tocco entro 10 secondi. Se il PG conosce 3 Preci di 1° Livello può invece chiamare X CURA a tocco ogni volta che lancia una Prece spendendo PV, dove X è il livello della prece, entro 10 secondi.

Teosofia Base - Punizione

Requisiti: Livello 1

Il PG impara una prece di primo livello. Se il PG conosce 2 Preci di 1° Livello può spendere 1 PV per

lanciare fino a riposo la prece PUNIRE L'EMPIO (se la conosce) senza spendere PV (ma seguendo le normali regole di lancio). Se il PG conosce 3 Preci di 1° Livello quando viene interrotto durante il lancio di una Prece può dichiarare 1 DIVINO a bersaglio o 2 CONTATTO con un colpo in mischia contro chi ha causato l'interruzione.

Preci di Primo Livello

Una prece richiede 1 PV per essere lanciata e ha radice fissa "Teosofia dei Numi..." Esempi formule:

- 1° Teosofia dei Numi, io invoco il divino potere.
- 2° Teosofia dei Numi, io invoco il divino potere del Cosmo.
- 3° Teosofia dei Numi, io invoco l'occulto potere del Cosmo che tutto crea.

Aspetto Spaventoso

Prece di 1°livello Formula: Radice + 5 parole

Il PG può dichiarare PAURA a bersaglio.

Cura Divina

Prece di 1°livello Formula: Radice + 5 parole

Il PG può dichiarare 2 CURA a tocco (**non può mai essere lanciata gratuitamente**).

Fortificare

Prece di 1°livello Formula: Radice + 5 parole

Il PG può dichiarare su se stesso BONUS: +1 PUNTI FERITA (non curabile).

Punire l'Empio

Prece di 1°livello Formula: Radice + 5 parole

Il PG può dichiarare 1 DIVINO a bersaglio.

Punizione Divina

Prece di 1°livello Formula: Radice + 5 parole

Il PG può dichiarare 2 CONTATTO a tocco entro 10 secondi.

Rimuovere l'Ostacolo

Prece di 1°livello Formula: Radice + 5 parole

Il PG può dichiarare RIMUOVI RICHIAMO/ INTRALCIA a tocco.

Teosofia Avanzata - Fervore

Requisiti: Livello 4, Teosofia Base Qualsiasi

Il PG impara una prece di secondo livello. Se il PG conosce 2 Preci di 2° livello può dichiarare BONUS: CONTROCHIAMA EVITA AL PROSSIMO COLPO FISICO SUBITO a tocco ogni volta che lancia una Prece spendendo PV. Se il PG conosce 3 Preci di 2° livello la chiamata del beneficio precedente diventa BONUS: CONTROCHIAMA EVITA ALLA PROSSIMA CHIAMATA SUBITA.

Teosofia Avanzata - Guarigione

Requisiti: Livello 4, Teosofia Base Qualsiasi

Il PG impara una prece di secondo livello. Se il PG conosce 2 Preci di 2° livello ogni volta che lancia una Prece spendendo PV può dichiarare RIMUOVI PAURA o RIMUOVI DISARMA. Se il PG conosce 3 Preci di 2° livello aumenta di 1 tutte le chiamate CURA effettuate per mezzo delle sue Preci (non si applica al talento TEOSOFIA BASE DI GUARIGIONE).

Teosofia Avanzata - Punizione

Requisiti: Livello 4, Teosofia Base Qualsiasi

Il PG impara una prece di secondo livello. Se il PG conosce 2 Preci di 2° livello, quando viene controchiamato EVITA ad una sua chiamata che include DIVINO, può ripetere una volta la chiamata senza spendere PV (non si può ripetere una chiamata ripetuta). Se il PG conosce 3 Preci di 2° livello, quando utilizza il beneficio precedente può anche aggiungere 1 al danno della chiamata ripetuta.

Preci di Secondo Livello

Vengono elencate le preci di teosofia avanzata. Una prece conosciuta richiede 1 PV per essere lanciata e ha radice fissa “Teosofia dei Numi…”

Benedire Arma

Prece di 2° livello Formula: Radice + 7 parole

Il PG può dichiarare “BONUS: +1 DANNO E DIVINO AI PROSSIMI 3 COLPI” su se stesso.

Discordia

Formula: Radice + 7 parole Prece di 2° livello

Il PG può dichiarare 2 ODIO a bersaglio. Se a questa chiamata viene controchiamato EVITA può dichiarare 2 DIVINO sullo stesso bersaglio.

Combattente Spirituale

Formula: Radice + 7 parole Prece di 2° livello

Il PG può dichiarare DISARMA/RICHIAMO/ DOLORE a bersaglio.

Furto Sanguigno

Formula: Radice + 7 parole Prece di 2° livello

Il PG può dichiarare SANGUINA a bersaglio e ricevere 1 CURA dopo 10 secondi.

Preghiera Pacificatrice

Formula: Radice + 7 parole Prece di 2° livello

Il PG può dichiarare QUIETE a bersaglio.

Purificare la Mente

Formula: Radice + 7 parole Prece di 2° livello

Il PG può dichiarare RIMUOVI QUIETE/ODIO/ DOLORE a tocco.

Teosofia Superiore - Fervore

Requisiti: Livello 8, Teosofia Avanzata Qualsiasi

Il PG impara una prece di terzo livello. Se il PG conosce 2 Preci di 3° livello, una volta a riposo dopo aver lanciato una Prece può chiamare MORALE su se stesso o su un alleato toccato. Se il PG conosce 3 Preci di 3° livello può invece utilizzare tale beneficio due volte per riposo.

Teosofia Superiore - Guarigione

Requisiti: Livello 8, Teosofia Avanzata Qualsiasi

Il PG impara una prece di terzo livello. Se il PG conosce 2 Preci di 3° livello, ogni volta che lancia una Prece spendendo PV può dichiarare RIMUOVI VINCOLO entro 10 secondi. Se il PG conosce 3 Preci di 3° livello, impara la seguente prece: “MIRACOLO: Dopo una formula di Radice + 10 parole il PG spende un PV e può dichiarare GUARIGIONE a tocco”.

Teosofia Superiore - Punizione

Requisiti: Livello 8, Teosofia Avanzata Qualsiasi

Il PG impara una prece di terzo livello. Se il PG conosce 2 Preci di 3° livello, aumenta di 1 il danno della Prece PUNIRE L’EMPIO. Se il PG conosce 3 Preci di 3° livello, una volta a riposo può chiamare X DIVINO a bersaglio, dove X è il numero di PV spesi per lanciare Preci dall'ultimo riposo.

Preci di Terzo Livello

Vengono elencate le preci di teosofia superiore. Una prece conosciuta richiede 1 PV per essere lanciata e ha radice fissa “Teosofia dei Numi…”

Coercizione

Prece di 3° livello Formula: Radice + 10 parole

Il PG può dichiarare COMANDO ATTACCA o COMANDO DIFENDIMI a bersaglio.

Condanna

Prece di 3° livello Formula: Radice + 10 parole

Il PG può dichiarare CONO DI MALUS: +1 AI DANNI SUBITI.

Epurazione

Prece di 3° livello Formula: Radice + 10 parole

Il PG può dichiarare 2 volte a tocco RIMUOVI BONUS/RIMUOVI MALUS entro 10 secondi.

Falce del Giustiziere

Prece di 3° livello Formula: Radice + 10 parole

Il PG può dichiarare 3 DIVINO CONTATTO al prossimo colpo in mischia entro 10 secondi.

Luce del Giudizio

Prece di 3° livello Formula: Radice + 10 parole

Il PG può dichiarare 2 ACCECA a bersaglio.

Preghiera Lenitiva

Prece di 3° livello Formula: Radice + 10 parole

Il PG può dichiarare AREA DI 2 CURA

Zelota - Fedi del Teosofo

Il PG sceglie una fede ogni volta che acquista il talento. Impara un'invocazione che può lanciare **3 volte al giorno senza costo in PV (max una volta per riposo)** e ha radice fissa “Teosofia dei Numi…”

Astri - Strale Celeste

Requisiti: Livello 4 Formula: Radice + 7 parole

Lanciando questa invocazione, il PG può dichiarare 2 DIVINO o 2 CURA a bersaglio o a tocco.

Astri - Coro Celeste

Requisiti: Livello 8

Il PG può aggiungere un bersaglio all'invocazione della fede degli Astri - Strale Celeste.

Avi - Spiriti Difensori

Requisiti: Livello 4 Formula: Radice + 7 parole

Lanciando questa invocazione, il PG può ridurre di 2 il prossimo danno subito entro la prossima azione di riposo e chiamare 2 DIVINO a bersaglio sull’attaccante.

Avi - Protezione degli Antenati

Requisiti: Livello 8

Potenzia gli effetti dell'invocazione della fede degli Avi - Spiriti difensori in questo modo: Il PG può ridurre a 1 il prossimo danno subito entro la prossima azione di riposo e chiamare 2 DIVINO a bersaglio sull’attaccante.

Natura - Evocare il Calderone

Requisiti: Livello 4 Formula: Radice + 7 parole

Lanciando questa invocazione, il PG può dichiarare a scelta 1 FIAMMA PAURA, 1 FOLGORE PAURA, 1 ACIDO INTRALCIA o 1 GELO INTRALCIA.

Natura - Eruzione Elementale

Requisiti: Livello 8

Il PG può aggiungere un bersaglio all'invocazione della fede della Natura - Evocare il Calderone.

SofoS - Raggiungere il Principio

Requisiti: Livello 4 Formula: Radice + 7 parole

Lanciando questa invocazione, il PG può dichiarare RIMUOVI BONUS a bersaglio e 2 DIVINO sullo stesso bersaglio.

SofoS - Ciclo dell'Uroboro

Requisiti: Livello 8

Potenzia gli effetti dell'invocazione della fede di SofoS - Raggiungere il Principio in questo modo: Il PG può dichiarare RIMUOVI BONUS a bersaglio seguito da RIMUOVI MALUS a bersaglio e 2 DIVINO a bersaglio.

Archetipi del Teosofo

Questa classe dà accesso agli Archetipi di **Araldo**, **Taumaturgo** e **Teurgo**.

Archetipo: Araldo

La Fede ha sempre avuto i suoi campioni, coloro che per primi sentono la voce del divino e si impegnano a condividere il messaggio con tutti. Questi Araldi vantano una connessione intima con il loro Nume, che permette loro di usufruire delle sue benedizioni in maniera intuitiva, diffondendone gli effetti tra le fila dei fedeli o le schiere nemiche.

Talenti Consigliati : Teosofia, Metamagia, qualsiasi Stile d'arma, Armatura, Conoscenze e Immunità.

Diffondere la Grazia

Araldo 4° Livello

Il PG trasforma la gittata di tutte le sue preci da BERSAGLIO a TOCCO o IN MISCHIA, ma riduce di 2 il numero di parole necessarie per la formula di lancio. Inoltre ogni volta che usa PV per lanciare una prece, aggiunge 1 danno e DIVINO (fino ad un danno massimo di 2 con arma a una mano o 3 con arma a due mani) ad un colpo in mischia entro il riposo.

Incanalare Teosofia

Araldo 8° Livello

Questo talento sostituisce il precedente. Il PG trasforma la gittata di tutte le sue preci da BERSAGLIO a TOCCO o in MISCHIA, ma riduce di 2 il numero di parole necessarie per la formula di lancio. Inoltre ogni volta che usa PV per lanciare una prece, aggiunge 1 danno e DIVINO (fino ad un danno massimo di 2 con arma a una mano o 3 con arma a due mani) per tre colpi in mischia entro il riposo.

Decreto Divino

Araldo 12° Livello

Questo talento sostituisce il precedente. Il PG trasforma la gittata di tutte le sue preci da BERSAGLIO a TOCCO o in MISCHIA, ma riduce di 2 il numero di parole necessarie per la formula di lancio. Inoltre ogni volta che usa PV per lanciare una prece, aggiunge 1 danno, DIVINO e CONTATTO (fino ad un danno massimo di 2 con arma a una mano o 3 con arma a due mani) per tre colpi in mischia entro il riposo.

Archetipo: Taumaturgo

Non importa quale sia la fede che sostiene il loro potere, di fronte al dolore l'uomo si è sempre rivolto al divino. Troverai sempre un Taumaturgo ovunque vi siano feriti. Le loro preci sono dedicate a lenire la sofferenza altrui e nessuno sa farlo meglio di loro. Le loro voci fanno volgere il divino sguardo su chi ne ha bisogno.

Talenti Consigliati : Teosofia di Guarigione, Metamagia, Conoscenze e Immunità.

Tocco Benefico

Taumaturgo 4° Livello

Il PG può sostituire RIMUOVI QUIETE o RIMUOVI INTRALCIA ad una sua chiamata CURA se ha speso PV per effettuarla. Può inoltre spendere 1 PV per aumentare di 1 le sue chiamate CURA a TOCCO fino al prossimo riposo.

Ispirazione Purificatrice

Taumaturgo 8° Livello

Il PG può sostituire RIMUOVI MALUS o RIMUOVI DOLORE ad una sua chiamata CURA se ha speso PV per effettuarla.

Guarigione

Taumaturgo 12° Livello

Il PG impara la seguente prece che può essere lanciata due volte per riposo “MIRACOLO: Dopo una formula di Radice + 10 parole il PG spende un PV e può dichiarare GUARIGIONE a tocco”. Può inoltre aggiungere sempre 1 alle sue chiamate CURA a TOCCO (questo effetto sostituisce l'incremento delle cure di TAUMATURGO - TOCCO BENEFICO).

Archetipo: Teurgo

Tutto ciò che ci circonda è stato creato per intercessione divina. Ogni creatura, ogni portento portano in sé l'impronta dei Numi creatori. I Teurghi sono coloro che, nel tentativo di comprendere appieno il disegno divino, uniscono al loro studio del divino un profondo studio dell’Archeosofia, dato che anch'essa è frutto della divina podestà.

Talenti Consigliati : Teosofia, Archeosofia, Conoscenze e Immunità.

Sincretismo Mistico

Teurgo 4° Livello

Il PG può lanciare incanti conosciuti di primo livello come se fossero preci. (Contano come preci di una delle teosofie conosciute al fine dell’attivazione di abilità, non contano più come incanti). Il PG può lanciare preci conosciute di primo livello come se fossero incanti. (Contano come incanti di una delle archeosofie conosciute al fine dell’attivazione di abilità, non contano più come preci).

Convergenza Spirituale

Teurgo 8° Livello

Il PG può lanciare incanti conosciuti di secondo livello come se fossero preci. (Contano come preci di una delle teosofie conosciute al fine dell'attivazione di abilità, non contano più come incanti.). Il PG può lanciare preci conosciute di secondo livello come se fossero incanti. (Contano come incanti di una delle archeosofie conosciute al fine dell'attivazione di abilità, non contano più come preci.).

Armonia Trascendentale

Teurgo 12° Livello

Il PG può lanciare incanti conosciuti di terzo livello come se fossero preci. (Contano come preci di una delle teosofie conosciute al fine dell'attivazione di abilità, non contano più come incanti). Il PG può lanciare preci conosciute di terzo livello come se fossero incanti. (Contano come incanti di una delle archeosofie conosciute al fine dell'attivazione di abilità, non contano più come preci)

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

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=teosofia&rev=1795010004

Last update: **2026/11/18 14:53**