REGOLAMENTO 5.0



Una breve panoramica sul Gioco di Ruolo dal Vivo…

Quali potrebbero essere le migliori parole per introdurre tutti voi all'intrigante realtà del gioco di ruolo dal vivo (GRV)?
Innanzi tutto potrei dire che si tratta di un'esperienza che forse in sé racchiude quasi tutti gli elementi popolari del mondo ludico: azione, fortuna, immedesimazione, ingegno, interazione di gruppo e tattica.
Di certo fantasia e un pizzico di sana spontaneità sono le doti migliori che potrete annoverare nel contesto del GRV.

Nel GRV impersonerete un individuo inserito in un mirabile mondo, che in sé racchiude le tinte più forti delle epopee fantasy.
Durante gli eventi di gioco parteciperete a sviluppare questo mondo, abbraccerete alleanze, stringerete ataviche inimicizie, combatterete spada alla mano, scatenerete selvagge potenze e dovrete di volta in volta prender cruciali decisioni che segneranno la vostra fortuna, o la vostra miseria più nera…
Ovviamente le chiare spiegazioni che qui troverete vi permetteranno di simulare le più disparate azioni in gioco, sempre ricordando che la sicurezza è la prima regola di cui tener conto.
Non preoccupatevi del dover incamerare ogni nozione espressa in queste pagine; molti concetti basilari di gioco li potrete apprendere nel giro di uno, o due eventi e presto tutto vi riuscirà assai immediato.
Di certo dimenticarsi una regola non viene considerato come mancanza imperdonabile, anzi, riteniamo in primis che comprendere e seguire lo spirito del gioco sia il primo obiettivo di un partecipante al GRV…

I nostri eventi trovano una degna cornice in appositi luoghi, che ben possono esprimere il nostro mondo (privi di chiari riferimenti alla civiltà odierna)… nelle suggestive valli e colline della Toscana abbiamo con il tempo selezionato una vasta gamma di siti di grande impatto estetico per le nostre ambientazioni di GRV.
Potrete quindi avventurarvi in bellissime selve, addentrarvi in antichi manieri e spingervi in pittoreschi vicoli rurali. Tutto questo contribuirà a permettervi di entrare con "il piede giusto" in questa realtà, che certo non mancherà di riservarvi le dovute soddisfazioni!

Esorto infine tutti voi a darvi da fare per ritagliarvi una piccola porzione nel mondo di gioco, sin dalla prima volta…nel GRV non esiste competizione, o scopo di divenir più “potenti” dei propri compagni di ventura; l’eroe più blasonato non vale un soldo di rame, se non è spalleggiato da fedeli commilitoni e rispettato da chi lo circonda; per contro, lo sfaccendato senza né arte né parte, può sempre rivaleggiare con chicchessia, se dispone di un nutrito seguito di gregari, o ruffiani.
Non cadete nell’errore di cercare agonismo nel GRV, poiché contribuirebbe solo a render lo vostra esperienza piatta e incolore! Per contro cercate di “vivere” davvero questa passione e presto potrete dire di amarla davvero…

Sistema di gioco

Questa sezione contiene tutte le informazioni necessarie per imparare a giocare con il nostro regolamento LARP.

1. Sessione di Gioco

2. Regole di Gioco

3. Chiamate e Segnali

4. Oggetti e Tesserini

5. Il Potere Magico

6. Altre Situazioni Particolari

Creazione del personaggio

Questa sezione indica come creare un personaggio e quali sono le opzioni di gioco a cui ha accesso alla creazione e durante la sua carriera.

1. Il Personaggio

2. Classi e Talenti

3. Talenti di Alchimia

4. Talenti di Archeosofia

5. Talenti di Combattimento

6. Talenti di Esplorazione

7. Talenti di Teosofia

8. Talenti di Governatorato

9. Talenti liberi

- **Talenti di Conoscenza**
- **Talenti Generali**
- **Talenti di immunità**
- **Metamagia**
- **Stili d'arma**

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

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

Last update: **2026/03/21 11:47**

SESSIONE DI GIOCO



Struttura di Sessione

Per “sessione” si intende l’intera durata di un evento. In essa si possono distinguere momenti in gioco, nei quali i partecipanti giocano attivamente e momenti fuori gioco, nei quali si cessa di interpretare il proprio personaggio e si tornano a vestire liberamente i “propri panni”. In generale è possibile schematizzare una sessione come segue:

Fase di accoglienza (fuori gioco)	i partecipanti si iscrivono alla sessione e ritirano il materiale di gioco necessario
Fase di gioco (in gioco)	I partecipanti interagiscono nel gioco.
Fase di sospensione (fuori gioco)	Il gioco durante la sessione viene interrotto per la pausa notturna
Conclusione (fuori gioco)	I partecipanti riconsegnano il materiale di gioco non che può essere trattenuto (tramite indicazione esplicita dei Narratori) e quindi lasciano le aree dell'evento

Tipologia di Personaggi

Un giocatore può partecipare ad una sessione in veste di **personaggio giocante (PG)**, se interpreta il proprio personaggio che ha creato ed eventualmente interpretato nelle sessioni precedenti. Altrimenti può partecipare in veste di **personaggio non giocante (PNG)**, ovvero un protagonista o comprimario delle trame di gioco (un brigante di strada, un signorotto dell’aristocrazia, etc.).

Coscrizione

All’inizio della sessione di gioco, gli arbitri si riservano di coscrivere giocatori a PNG qualora questi ultimi siano insufficienti, ma anche di coscrivere PNG a PG qualora si verifichi la situazione opposta. Le liste di coscrizione sono disponibili sul sito www.terredegliangeli.com/anthologon/conscription.

Narratori e Arbitri

Durante una sessione degli individui sono appositamente deputati a controllare e coordinare le azioni di gioco.

I **narratori** si occupano di allestire le varie scene di gioco e di disporre nell’area tutti gli elementi necessari a creare la struttura globale di una sessione. Un narratore ha infine il compito di istruire i vari PNG, che vuole introdurre in sessione.

Gli **arbitri** controllano il rispetto delle regole di gioco e di condotta da parte dei partecipanti alla sessione e sono per loro un costante riferimento. Sono responsabili di indicare ai giocatori eventuali errori o azioni pericolose e in caso di sanzionare tali atteggiamenti.

N ar ratori e arbitri sono sempre contraddistinti da una **cappa azzurra** e devono essere considerati fuori gioco.

Area di Gioco

I giocatori sono tenuti al massimo rispetto degli ambienti in cui si svolgono le sessioni di gioco.

I giocatori devono porre grande attenzione a come sia strutturata l’area di gioco in cui si muovono. Non sempre si ha la possibilità di muoversi in una zona sicura e priva di limiti!

In particolare lo staff degli organizzatori provvederà a segnalare particolari zone dell'area come aree **fuori gioco**.

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

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

Last update: **2026/01/14 11:14**

REGOLE DI GIOCO



Combattimento in Mischia

Le azioni di combattimento in mischia sono simulate tramite riproduzioni di armi realizzate con materiali sicuri.

Una riproduzione d'arma autorizzata è costituita con un'anima rigida avvolta in un materiale morbido ed elastico.

I materiali consentiti sono: gommapiuma, schiuma di lattice, plastazoto ricoperto con (lattice o nastro telato) su bacchette di PVC, vetroresina o carbonio.

Un'arma deve inoltre rispondere a questi requisiti:

- L'arma non deve presentare punte o sporgenze pericolose.
- Lo spessore/rigidità dell'assta di sostegno deve essere tale da non far flettere l'arma se essa viene smossa. Un'arma che si piega vistosamente quando si vibra un colpo è vietata.
- Armi con imbottitura vistosamente lacerata, o sostegno spezzato, evono subito essere rimosse dal gioco

Combattimento a Distanza

Le azioni di combattimento a distanza, coinvolgono l'utilizzo di archi o balestre e frecce con punta realizzata con materiali inoffensivi, oppure proiettili da scagliare realizzati allo stesso modo. I materiali

consentiti per realizzare un proiettile sono:

- Frecce e dardi con asta in legno o vetroresina.
- Gommapiuma o plastazzoto latticizzato (punta delle frecce o armi da scagliare)

Un proiettile (freccia, pugnale da lancio, proiettile alchemico) deve inoltre soddisfare i seguenti requisiti

- Il diametro minimo dei proiettili deve essere di 50 mm.
- nel caso di frecce l'asta deve essere separata dall'imbottitura tramite una base rigida incollata saldamente.
- Archi e Balestre devono avere uan potenza massima di 30 libbre.
- L'arma di tiro deve inoltre sempre essere priva di punte e parti taglienti.

Attacchi in Combattimento

Gli attacchi con arma da mischia ed armi da distanza vengono definiti **colpi fisici** e devono rispettare le regole qui indicate:

- **Testa e Genitali** sono SEMPRE punti vietati con qualsiasi arma e proiettile.
- Le **armi da tiro** non possono essere usate né per difendersi, né per attaccare in mischia.
- I colpi con arma da mischia devono descrivere un arco di almeno 90°. I colpi palesemente privi di caricamento (definiti tapping) non sono considerati validi ai fini del gioco.
- I colpi di punta devono essere portati solo con armi munite di punta e sempre con la massima delicatezza. La punta dell'arma deve essere solo appoggiata e mai spinta con forza contro il bersaglio.

In caso di dubbi è possibile chiedere informazioni più dettagliate ai membri dello staff.

Categorie di Armi

Tipo di arma	***Dimensioni***	***Danni***
Armi corte ad una mano	20 - 60 cm	1
Armi ad una mano	61- 110 cm	1
Armi a due mani	111 - 210 cm	1
Armi da lancio	10 - 30 cm	1
Armi da tiro	-	2

Danni

Indica il numero di danni inflitti per ogni attacco effettuato con l'arma. Solo i valori di danno superiori a 1 devono essere esplicitamente dichiarati. Il danno pari a 1 è **sempre implicito** se non accompagnato da altre chiamate

Descrizione delle Armi

In questo capitolo vengono analizzate le armi indicate nella tabella precedentemente.

Armi corte ad una mano

Le armi che ricadono in questa categoria devono essere brandite con una sola mano.

Armi ad una mano

Le armi che ricadono in questa categoria devono essere brandite con una sola mano.

Armi a due mani

Le armi che ricadono in questa categoria devono essere brandite con entrambe le mani.

Armi da lancio

Le armi che ricadono in questa categoria possono essere scagliate e devono essere privedi anima rigida. Causano danno solo se colpiscono effettivamente il bersaglio.

Armi da tiro

Le armi che ricadono in questa categoria sono ad esempio archi e balestre. Causano dannosolo se il proiettile scagliato effettivamente il bersaglio.

Armature e Scudi

Per quanto riguarda le armature non esistono definizioni di categoria, ma vi sono da rispettare le regole di sicurezza evitando parti apunta e rigide.

Tuttavia gli scudi vengono divisi nelle seguenti categorie:

Tipo di scudo	***Dimensioni***
Brocchiere o Buckler	Max 40×40 cm
Scudo Grande*	Max 80×80 cm

*Gli Scudi Grandi richiedono un apposito talento per poter essere utilizzati

L'utilizzo di scudi è vincolato alle seguenti regole generali:

- Non è mai possibile colpire in mischia con uno scudo di qualsiasi tipo.
- Non è mai possibile imbracciare due scudi contemporaneamente di qualsiasi tipo.
- Il braccio che impugna uno scudo non può essere usato per impugnare un'arma

Check di armi, armature e scudi

Prima di ogni sessione il giocatore che si presenti con armi, armature o scudi non ancora approvati, è tenuto a recarsi da un membro dello staff arbitrale per verificarne la sicurezza e la categoria di appartenenza (armi e scudi). Gli arbitri si riservano il diritto divietare l'utilizzo di tutto ciò che non verrà considerato idoneo

---

Salute del Personaggio

Lo stato di salute di un personaggio viene simulato tramite una quota di punti ferita (PF).

I PF riflettono le condizioni di salute del personaggio: il massimo della quota rappresenta la piena salute, mentre pochi PF significano che è ridotto malamente o addirittura incapacitato.

Quando un personaggio riceve dei danni (perché viene colpito da un'arma o da un incantesimo ecc.), deve mentalmente tener conto della sua quota PF attuale.

Punti Ferita Iniziali

Ogni PG di livello 1 inizia a giocare con 3 PF massimi. Il PG inizia ogni giornata di gioco alla quota massima di PF.

Stato di Morente

Un PG diventa morente nel momento in cui la sua quota PF raggiunge lo zero (0 PF), oppure per l'effetto di alcune chiamate. In questo stato

è obbligato a sdraiarsi a terra o mettersi carponi, simulando un profondo stato di incoscienza ed ignorando tutto ciò che accade intorno a lui.

Egli inizia un conteggio di 120 secondi, al termine dei quali diviene defunto. Durante questo lasso di tempo mantieni tutte le chiamate attive e puoi subire solo le seguenti chiamate: CURA, RIMUOVI, GUARIGIONE e COLPO DI GRAZIA.

Stato di Defunto

Il modo più comune per diventare defunto è mentre ci si trova nello stato di morente. Questo può avvenire nei seguenti modi:

- Termina il conteggio di 120 secondi.
- Viene subita la chiamata COLPO DI GRAZIA

Morte e Resurrezione

La morte estingue ogni ardore. La morte trascende ogni speranza. La morte giunge per l'infante così come per il venerando. La morte arriva per tutti.

Si dice che nei reami arcaici di Whanel vi siano antichi prodigi in grado di resuscitare un defunto: nel gelido Leir si narra di radure, dette "campi dei miracoli", laddove le salme deposte tornano in vita l'alba successiva, nelle vaste Piane si vocifera di spelonche sepolte nelle viscere del Sottomondo, dette "occulti sepolcri", che hanno il medesimo potere, infine, nelle floride coste del Garadh portenti del genere avvengono nelle notti di bruma, presso i crocevia dove sono solite riunirsi le corti fatate del Piccolo Popolo.

Che si tratti di fiabe o verità, per i più la morte è un viaggio senza ritorno... e lo stesso ineluttabile monito sembra offrire il viaggio entro Novisterra.

Molti membri dell'equipaggio hanno recato con sé bizzarri talismani, pietre o, addirittura, vasi colmi di terra del loro reame natio; niente di tutto questo sembra avere serbato il suo potere salvifico nell'ignoto arcipelago. Ai prodi pionieri di Novisterra spetta dunque l'ardua sentenza: la morte è l'unico nemico che non potrà mai essere sconfitto?

Stato di Svenuto

Alcuni effetti di gioco, come ad esempio la chiamata KO, causano lo stato di svenuto. Nel momento in cui un PG diventa svenuto è obbligato a sdraiarsi a terra o mettersi carponi simulando incoscienza. Potrà recuperare lo stato di salute precedente al verificarsi di una di queste condizioni:

- Termina il conteggio di 120 secondi.
- Vengono recuperati PF tramite le chiamte CURA e/o GUARIGIONE.
- Viene subita una chiamata di danno.

Vigore del Personaggio

L'energia di un personaggio viene simulata tramite una quota di punti vigore (PV).

Questi riflettono la capacità del personaggio di ricorrere alle proprie abilità. Tutte le volte che una regola fa riferimento ad una spesa di questi punti, il personaggio deve mentalmente tener conto della sua quota di punti vigore attuale.

Quando un personaggio esaurisce questi punti non potrà spenderne altri finché non esegue un'azione di riposo.

Punti Vigore iniziali

Ogni PG di livello 1 inizia a giocare con 3 punti vigore massimi. Il PG inizia ogni giornata di gioco alla quota massima di PV.

Azione di riposo

Durante le situazioni di gioco ed il combattimento i PG potrebbero consumare i propri punti vigore. Recuperarli richiede un'azione di riposo.

Per poter riposare un PG non deve utilizzare talenti né ricevere o effettuare chiamate per 5 minuti consecutivi. Se questo accade l'azione di riposo viene interrotta ed il conteggio deve iniziare nuovamente. Gli effetti e le chiamate la cui durata non è terminata, hanno termine a fine riposo.(UN PERSONAGGIO CHE NON SUBISCE O EFFETTUA CHIAMATE PER 5 MINUTI EFFETTUA AUTOMATICAMENTE UN'AZIONE DI RIPOSO.)

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

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

Last update: **2026/04/07 19:42**

CHIAMATE E SEGNALI



Chiamate

Il cuore del sistema di gioco è composto da chiamate e segnali. Si tratta di elementi di gioco univoci che è necessario imparare per potersi godere a pieno le situazioni di gioco.

- La chiamata è una dichiarazione verbale, che rende noto agli altri l'utilizzo di una particolare forma di attacco, difesa o abilità speciale.
- Il segnale è un gesto particolare, che allo stesso modo serve per rendere nota agli altri una peculiare azione di gioco.

I giocatori sono tenuti a prestare la massima attenzione a chiamate e segnali. Come regola generale, si consiglia di rendere sempre evidenti le chiamate pronunciandole con voce forte e chiara.

Qualora sia evidente che il bersaglio della chiamata non l'ha udita, il dichiarante può ripetere una singola volta la stessa chiamata sul medesimo bersaglio.

Gli effetti delle chiamate risultano visibili e distinguibili inoltre, chi dichiara una chiamata si accorge quando questa non ha avuto se il bersaglio controchiama EVITA.

Danno Inflitto

Le più ricorrenti chiamate di gioco sono quelle che esprimono un danno inflitto ad un bersaglio tramite un numero.

Tale valore deve essere sempre dichiarato ad eccezione del danno 1 non accompagnato da altre

chiamate.

Percezione delle Chiamate

Gli effetti delle chiamate risultano visibili e distinguibili gli uni dagli altri.

Inoltre chi dichiara una chiamata, si accorge che la sua azione non ha avuto alcun effetto se chi la subisce controchiama EVITA.

Riduzione del danno

Alcuni effetti possono consentire ad un PG di ridurre il danno ricevuto. A meno che non sia specificato altrimenti, la riduzione del danno non può portare il danno ricevuto a 0 (minimo 1). Inoltre effetti multipli di riduzione non si possono applicare in contemporanea.

Interpretare danni ed effetti subiti

I giocatori devono interpretare il dolore provocato dai colpi subiti in combattimento, così come gli effetti di chiamate subite in modo appropriato, evitando quindi di incassare un brutale fendente di spada o una devastante fiammata mistica senza batter ciglio.

Chiamate: Nature

Modificano la natura o l'effetto di altre chiamate a cui sono associate.

ACIDO, FIAMMA, FOLGORE, GELO, MAGICO, DIVINO

La chiamata associata viene alterata nella sua natura, rendendola pervasa di energia elementale o mistica di qualche genere.

ARTEFATTO

La chiamata associata non può essere ignorata con EVITA.

CONTATTO

La chiamata associata ha effetto anche se parata con armi da mischia o scudi

INELUTTABILE

La chiamata associata non può essere ignorata con EVITA e non può essere ridotta o alterata quando subita, inoltre non è rimovibile. Un MALUS associato a questa chiamata non conta nel totale dei MALUS massimi. Uno status derivato da questa chiamata NON DEVE essere rivelato quando si subisce MEDICINA.

PERPETUA

La chiamata associata estende la sua durata a 2 minuti.

Chiamate: Immediate

Applicano il loro effetto in modo immediato, senza avere durate estese.

COLPO DI GRAZIA

Note: Utilizzabile da tutti i giocatori, sostituisce le altre chiamate ed include 1 danno.

Richiede di simulare per 5 secondi di finire un bersaglio utilizzando un'arma da mischia. Rende DEFUNTO un personaggio MORENTE colpito.

CURA

Permette il recupero dei punti ferita associati.

GUARIGIONE

Il bersaglio viene riportato alla sua quota massima di PF e perde tutte le chiamate attive su di sé tranne BONUS e le chiamate che includevano INELUTTABILE

KO

Rende SVENUTO.

MEDICINA

Interrompe l'eventuale conteggio dello stato di MORENTE finché viene mantenuto il contatto. Il bersaglio deve rispondere con discrezione (a bassa voce) alle domande del dichiarante relative allo stato di salute del personaggio (ad eccezione delle eventuali chiamate INELUTTABILE attualmente

attive).

MORALE

Permette il recupero di un punto vigore speso, tuttavia ha effetto solo una volta tra un'azione di riposo e la successiva

MORTE

Note: Utilizzabile a gittata personale da tutti i giocatori, con un'arma da mischia

Rende MORENTE, azzerando completamente la quota di PF.

RIMUOVI

Rimuove la chiamata associata, ponendo fine ai suoi effetti in corso.

SPACCA

Questa chiamata deve essere portata su un oggetto. Se tale oggetto è un’arma o uno scudo, questo dev’essere considerato rotto e inutilizzabile finché non viene riparato. Uno scudo rotto dev’essere lasciato a terra, o se questo non fosse possibile il braccio che lo sostiene dev’essere tenuto al fianco come sotto l’effetto della chiamata DISARMA. Se si subisce questa chiamata associata a un’area ad effetto si può scegliere su quale oggetto impugnato subire l’effetto.

Chiamate: Status

Applicano il loro effetto per **10 secondi**.

ACCECA

Confonde la visione del bersaglio obbligando il personaggio a guardarsi i piedi ed impedendo di correre, combattere ed utilizzare chiamate a bersaglio.

COMANDO

Obbliga ad obbedire all'ordine che viene associato a questa chiamata, agendo al meglio delle sue possibilità (anche utilizzando talenti che richiedono PV).

DISARMA

Il colpo con cui si dichiara deve colpire l'arma/scudo o il braccio che lo sostiene, il possessore deve lasciare inerte il braccio lungo il corpo per la durata, e non può usare l'oggetto in alcun modo. Se si subisce questa chiamata associata a un'area ad effetto si può scegliere su quale arto subire l'effetto.

DOLORE

Il bersaglio della chiamata può solo parare i colpi e non correre, interpretando una forte sofferenza fisica.

INTRALCIA

Impedisce di spostarsi dal luogo in cui ci si trova, ma permette comunque di difendersi ed attaccare.

ODIO

Obbliga ad interpretare uno stato di rabbia e attaccare la creatura più vicina se possibile (senza spendere PV).

PARALISI

Obbliga a rimanere bloccato sul posto ed in silenzio, cadendo a terra in caso si diventi MORENTE.

PAURA

Obbliga a mantenere una distanza superiore a 4 metri dal dichiarante della chiamata, simulando di essere intimorito dal dichiarante

QUIETE

Obbliga ad interpretare uno stato di calma e mitezza, per la durata non può attaccare né effettuare chiamate che non siano BONUS, CURA, EVITA, RIMUOVI, MEDICINA o GUARIGIONE

RICHIAMO

Obbliga a muoversi direttamente verso la fonte e rimanervi adiacente. Non è possibile essere trattenuti.

VINCOLO

Il personaggio non può utilizzare talenti tranne: i talenti di CONOSCENZE, STILE ARMA E SCUDO - POSSANZA e BRACCIO D'ARME: ARTO RINFORZATO.(vedi Regolamento GRV 5.0 - Creazione del Personggio).

Chiamate: Condizioni

Applicano il loro effetto finché non vengono rimosse o non viene applicata l'eventuale condizione indicata in descrizione.

BONUS

Note: Massimo un BONUS alla volta; se ne viene subito un secondo, può essere scelto quale mantenere.

Applica l'effetto positivo associato per la durata associata. Viene rimosso al termine della durata oppure al termine della successiva azione di riposo se non indicata.

MALUS

Note: Massimo un MALUS alla volta; se ne viene subito un secondo, il precedente termina e si manterrà quello.

Applica l'effetto negativo associato per la durata associata. Viene rimosso al termine della durata oppure al termine della successiva azione di riposo se non indicata.

SANGUINA

Causa 1 danno ogni 10 secondi. Viene rimossa quando si diventa MORENTE oppure se viene ricevuta una chiamata CURA qualsiasi.

VELENO

Obbliga a dichiarare EVITA alla prossima chiamata CURA ricevuta. Viene rimossa dopo aver applicato l'effetto indicato.

Controchiamate

Vengono pronunciate in risposta ad una particolare condizione o chiamata subita ed applicano il loro effetto prima della stessa.

Nota Bene: una qualsiasi capacità o talento che indichi la possibilità di controchiamare una determinata chiamata ad una condizione, agirà sempre prima della condizione che l'ha scatenata

EVITA

Nega gli effetti della chiamata subita, tuttavia non può essere utilizzata per controchiamare una chiamata di natura ARTEFATTO o INELUTTABILE.

Gittate

Segnali visivi e chiamate che identificano il modo in cui agisce ciò che viene associato ad esse.

AREA DI…

Gesto: Braccia aperte a 180°

Estende la chiamata associata in modo che tutti i presenti entro 4 metri dal dichiarante ne subiscano gli effetti.

BERSAGLIO SINGOLO

Gesto: Bersaglio indicato

Estende la chiamata associata al singolo bersaglio presente entro 4 metri indicato. Non viene pronunciata alcuna chiamata aggiuntiva, a quella dichiarata.

CONO DI…

Gesto: Braccia aperte a 90°

La chiamata associata coinvolge tutti i presenti all'interno del cono di 90° frontale indicato ed entro 4 metri dal dichiarante.

MASSA DI…

La chiamata associata coinvolge tutti quelli che la possono udire, indipendentemente dalla distanza del dichiarante.

PERSONALE

La chiamata associata agisce sul dichiarante stesso. Non viene pronunciata alcuna chiamata

aggiuntiva a quella dichiarata.

TOCCO

Gesto: Bersaglio toccato con mano

La chiamata associata agisce sul bersaglio toccato con la mano libera. Non viene pronunciata alcuna chiamata aggiuntiva a quella dichiarata.

Segnali

Segnali visivi che indicano un effetto duraturo che coinvolge il dichiarante.

CELATO

Segno: Dito indice alzato (mano libera)

Indica uno stato di invisiblità. Chi lo utilizza deve quindi essere ignorato dai PG (anche il rumore dei passi o lo sferragliare di oggetti indossati viene attutito). Qualunque oggetto incustodito raccolto diviene anch'esso invisibile, ma la mano che tiene il dito alzato deve rimanere libera.

Il segnale CELATO viene perso imediatamente nel momento in cui:

- Si parla ad alta voce (ad eccezione del bisbigliare); questo comprende recitare la formula di un incantesimo.
- Si attacca.
- Si corre (è possibile solo camminare).
- Si subisce una qualunque chiamata.

SVANITO

Segno: Mano aperta levata in aria

Indica un personaggio NON presente fisicamente. Non è possibile oltrepassare ostacoli solidi, danneggiare qualcuno, lanciare incantesimi né interagire con persone o oggetti. Non vengono subiti gli effetti di alcuna chiamata, pur mantenendo la completa percezione di ciò che accade intorno.

Chiamate: Arbitri e Narratori

Regolano lo svolgersi del gioco e le eventuali tempistiche di gestione, pausa o risoluzione associativa. Richiedono la massima attenzione.

AGITE

Indica la ripresa del gioco dopo la sua sospensione, anche se causata da COMA e/o CONGELA.

AMMONITO

Indica il comportamento scorretto o pericoloso tenuto dal giocatore e ne sancisce un ammonimento verbale oppure una vera e propria sanzione.

Nel secondo caso il giocatore sarà tenuto ad assolvere ad una sanzione a scelta tra quelle in elenco senza la riduzione dei punti coscrizione. Alcune sanzioni di esempio possono essere: l'aiuto nel servire i pasti di un evento, partecipazione al montaggio/smontaggio dei materiali dell'evento, la copertura delle mansioni di segreteria.

AZIONE

Indica l'inizio della sessione di gioco, permettendo quindi ai giocatori di interagire ed interpretare nel contesto di gioco.

COMA

Impone a tutti i giocatori di ignorare ciò che accade intorno a loro, rimanendo immobili sul posto e con gli occhi chiusi. Il gioco viene sospeso per permettere la preparazione dell'ambiente e delle scene di gioco.

CONGELA

Impone la sospensione del gioco e ai giocatori di rimanere immobili ed in silenzio, per consentire allo staff di prevenire eventuali pericoli. In situazioni di reale emergenza anche un giocatore può utilizzare questa chiamata.

ESPULSO

Indica l'espulsione del giocatore dalla sessione in corso per comportamenti completamente evulsi allo spirito del gioco ed associativo (come ad esempio un atto di violenza). Questo causa l'immediata espulsione anche da future sessioni di gioco ed associative fino a comunicazione da parte dello staff.

SCIOGLI

Indica la fine della sessione di gioco.

Chiamate: Speciali

Regolano le interazioni tra giocatori presenti. Necessitano di molta attenzione, pur non facendo parte del contesto di gioco.

ALT

Questa è una chiamata di sicurezza. Chiunque la può effettuare in caso di necessità per esprimere un problema fuori dal gioco. Gli altri giocatori presenti sono tenuti a rispettare questo tipo di richieste, pur cercando di far continuare normalmente la scena.

Ad esempio, se si vuole interrompere un contatto fisico perché si ritiene eccessivo, si può dire “ALT: PER FAVORE NON TOCCARMI” quindi la scena continuerà normalmente ma tutte le abilità che richiedono il tocco verranno usate riducendo al minimo il contatto.

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

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

Last update: **2026/04/07 19:37**

OGGETTI E TESSERINI



Oggetti Meravigliosi

Durante le avventure nei meandri di Novisterra vi imbatterete in incredibili manufatti infusi di potere mistico o in grado di manifestare occulti prodigi. Un personaggio può interagire con tali oggetti, contrassegnati dal tesserino Oggetto Meraviglioso. Un personaggio può equipaggiare al massimo un singolo Oggetto Meraviglioso. Per utilizzare tale oggetto il personaggio dovrà SINTONIZZARSI ad esso. Per farlo è necessario che il personaggio sia in possesso dell'oggetto prima dell'AZIONE. Tale scelta varrà per l'intera giornata di gioco, a prescindere da furti o smaltimenti. La SINTONIZZAZIONE può essere cambiata ogni giornata di gioco, prima dell'AZIONE. Un personaggio può trasportare eventuali altri Oggetti Meravigliosi senza poterne utilizzare i poteri.

Oggetti di Gioco

Spesso i personaggi si trovano a interagire con una vastissima gamma di oggetti nell'ambiente di gioco: armi, corazze, manufatti magici, documenti, sostanze esotiche, ecc. Molti di questi oggetti sono contraddistinti da speciali qualità/proprietà ed esse vengono espresse da appositi tesserini attaccati a essi. In questa sezione si descriveranno le varie categorie di oggetti generalmente presenti in una sessione di GRV.

Monete

Il conio corrente in gioco è rappresentato dalle monete. All'interno degli edifici del Ghetto furono

trovate alcune monete di foggia triangolare, che furono chiamate Trigoni. Il recto mostrava una rappresentazione della Dimora di SofoS con il foro in prossimità della Soglia attraverso cui si compie l'Ascesa, mentre sul verso erano raffigurati i tre insetti consacrati a SofoS che rappresentano la maledizione delle Apostasie. Tale conio rappresentava un precedente per i popoli dei tre reami che basavano i propri scambi commerciali su forme primitive di pagamento come il baratto. I Governatori decisero di utilizzare il Trigone come valuta corrente all'interno della nuova società per semplificare gli scambi commerciali tra popoli così eterogenei. I giocatori possono fare riferimento alle informazioni disponibili nel CAP. 4 del manuale di ambientazione "NOVISTERRA" per altri dettagli legati alle monete.



Esuvie

Sin dallo sbarco presso Novisterra , i Governatorati hanno iniziato a percepire l'enigmatica essenza di SofoS . In particolare, i tre insetti consacrati all'ignoto dio sono spesso emersi sia come icone che come presenze fisiche. Le Esuvie sono curiosi feticci prodotti dagli insetti che giacciono sparsi nelle aree edificate e naturali dell'arcipelago. Alcuni pensano siano infuse del potere di SofoS , altri le additano come semplici portafortuna ma in ogni caso, le Esuvie sono presto divenute oggetti più stimati di gemme o monili:

Falena: Queste Esuvie sono le crisalidi da cui nascono le falene, le quali tendono ad avvizzire e assumere una consistenza simile al legno una volta abbandonate dall'insetto.

Ragno: Queste Esuvie sono i candidi bozzoli dentro cui i ragni hanno avvolto le loro prede prima di divorarle.

Scarabeo: Queste Esuvie sono sfere formate da pallide radici intrecciate e gli scarabei sono soliti farle rotolare sui loro segreti sentieri.



Creazioni di base

Alcuni degli oggetti in gioco sono correlati a un cartellino che presenta un particolare simbolo o glifo: questo indica che quell'oggetto ha un effetto specifico e fisso. Le creazioni di base sono valide per il giorno in cui vengono create e perdono potere per il giorno successivo; se trovate in gioco, al termine della giornata di gioco vanno riconsegnate. Tutti i PG possono riconoscere e usare tali oggetti seguendo le regole specifiche di ognuno. Questi oggetti sono:



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



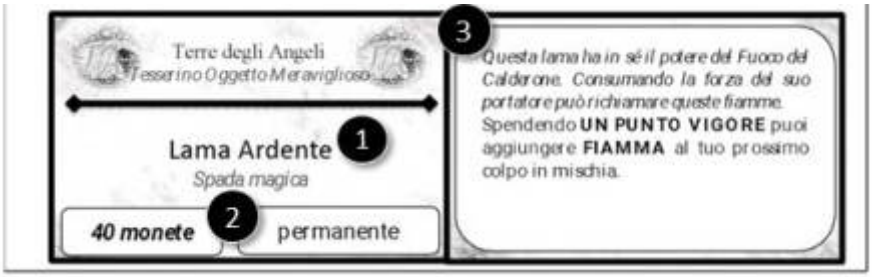
Artificio: Il PG può simulare di mescolare l'artificio e dichiarare a bersaglio 1 [chiamata a scelta tra FIAMMA, GELO, FOLGORE e ACIDO] per due volte.



Spezia: Il PG può simulare di versare su un arma la spezia e aggiungere VELENO o sostituire 2 ACIDO col prossimo colpo fisico.

Tesserini oggetto

I tesserini oggetto sono associati a elementi o manufatti fuori dal comune.

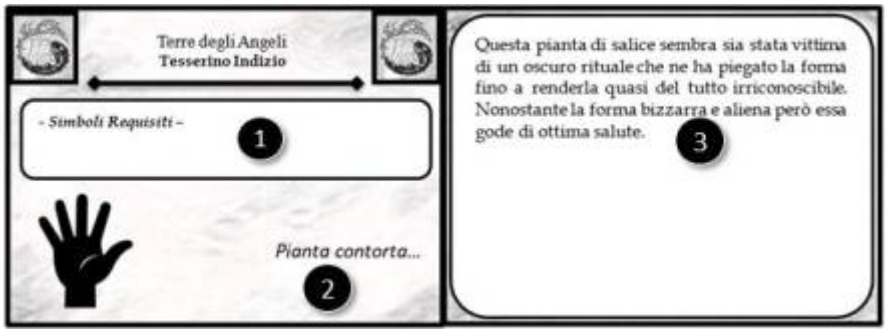


1. **Nome e tipologia dell'oggetto:** Nella sezione sottostante alla linea vi sono le indicazioni che riguardano il nome, la tipologia di oggetto ed una eventuale categoria.
2. **Valore e validità evento:** In questi due riquadri sono presenti informazioni relative al valore monetario effettivo dell'oggetto, più la dicitura dell'evento fino al quale sarà valido questo tesserino.
3. **Riquadro di descrizione:** Il retro del tesserino oggetto presenta un riquadro descrittivo, mediante il quale sono spiegate le meccaniche di gioco ed eventuali requisiti extra per poterlo utilizzare.

—-

Tesserini indizio

I tesserini indizio rappresentano elementi chiave che attirano l'attenzione di un personaggio e permettono, con le relative competenze, di ottenere informazioni utili da sfruttare durante il gioco.



1. **Simboli requisiti:** In questa sezione saranno presenti uno o più simboli associati a conoscenze / talenti relativi. Un giocatore che possiede determinati talenti riceverà un pool di simboli e, se ne trova la corrispondenza su un determinato tesserino indizio, potrà consultare la parte posteriore.

2. **Descrizione e Interazione:** In questo riquadro vi è una breve descrizione delle modalità di interazione dell'indizio che possono aggiungere regole particolari o aggiuntive a quelle del simbolo di interazione.



Attivazione visiva

L'elemento attira l'attenzione con un semplice sguardo. Se si tratta di un indizio, il PG può esaminarlo senza toccare l'elemento; se si tratta di un'interazione, deve applicarne gli effetti appena vede l'elemento.



Attivazione per interazione

L'elemento rivela le sue peculiarità solo se manipolato. Se si tratta di un indizio, il PG può esaminarlo solo toccandolo; se si tratta di un'interazione, deve applicarne gli effetti se tocca l'elemento.

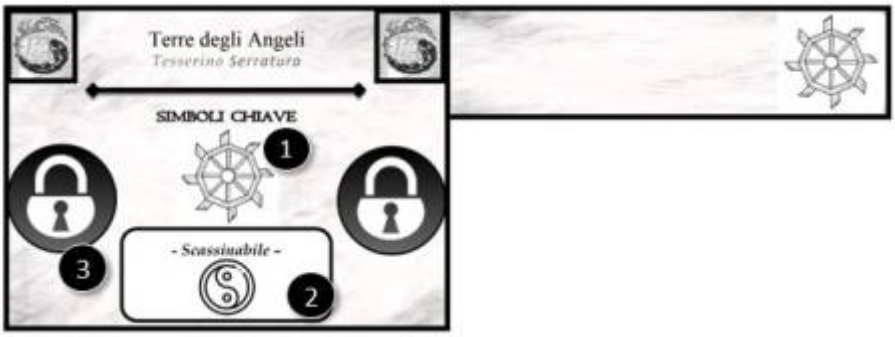
3. **Riquadro di descrizione:** Il retro del tesserino indizio indica i risultati della risoluzione dello stesso. Può essere presente anche una sotto sezione che indica alcuni effetti di gioco che derivano da particolari azioni / interazioni effettuate con il tesserino.

Indizi associati ad oggetti

Potrebbero capitare situazioni di gioco in cui alcuni tesserini oggetto siano accompagnati da tesserini interazione. In questo caso è sempre obbligatorio consultare prima il tesserino interazione e successivamente, se l'interazione non lo impedisce, sarà possibile consultare il tesserino oggetto. Questa meccanica serve per gestire effetti/elementi che si celano negli oggetti (es. malefici).

Tesserini serratura

Un tesserino serratura si presenta in questo modo, riportando tutte le relative informazioni su una singola facciata:



1. **Simboli chiave:** In questa sezione sono presenti i simboli chiave che indicano quale sia l'oggetto chiave necessario per l'apertura della serratura attraverso metodi convenzionali. Senza chiave non si potrà accedere a ciò cui la serratura impedisce l'accesso.

2. **Simboli di scassinamento:** La sezione in questione indica se una serratura è scassinabile. Come per i tesserini trappola, se il personaggio dispone dei simboli relativi ai talenti posseduti potrà scassinare la serratura senza il minimo problema ed accedere a ciò che teneva bloccato come se l'avesse aperta con la chiave. Se non sono presenti simboli, la serratura NON è scassinabile.

3. **Icone di serratura:** Due icone speculari sono presenti sui tesserini serratura per permettere di identificare rapidamente come tale.

Tesserini effetto ad area

Questo tipo di tesserini prevede un effetto che viene attivato a seconda della tipologia di interazione indicata, similmente a come avviene per i tesserini trappola; tuttavia non c'è possibilità di disinnesco. Verranno riportati esempi di entrambi per mostrarne le differenze.



1. **Descrizione ed interazione:** In questo riquadro vi è una breve descrizione delle modalità di interazione dell'indizio che possono aggiungere regole particolari o aggiuntive a quelle del simbolo di interazione. I simboli di interazione sono identici a quelli presenti nei tesserini indizio.

2. **Effetti di gioco:** Indica i risultati della risoluzione dello stesso, con le modalità di applicazione degli effetti di gioco che derivano dall'interazioni con l'area coinvolta dal tesserino.

Tesserini trappola



1. **Simboli di disinnesco:** In questa sezione saranno presenti uno o più simboli associati a conoscenze / talenti relativi. Se si possiedono i relativi simboli, allora sarà possibile scassinare la trappola ignorando eventuali effetti negativi descritti.

2. **Riquadro di descrizione** : Questa sezione mostra gli effetti narrativi della trappola, da ignorare quando viene disattivata correttamente.

3. **Simbolo di interazione:** Viene mostrato un simbolo di interazione con metodologia identica a quella presente per i tesserini indizio e/o effetti ad area. Indica la modalità di applicazione degli effetti della trappola.

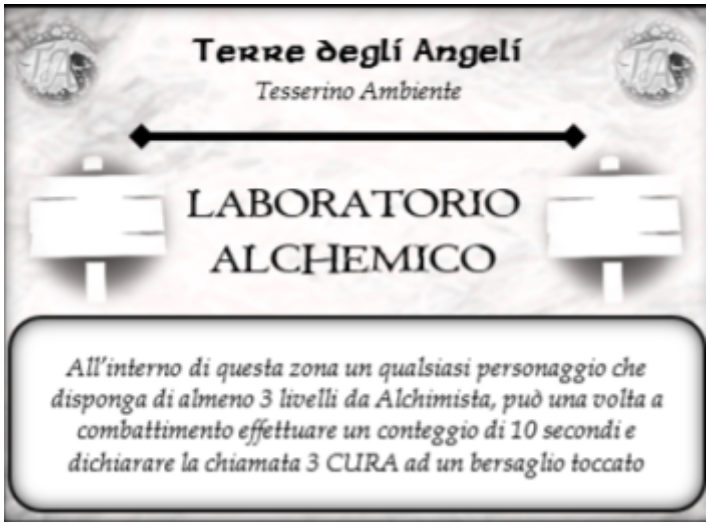
4. **Effetti di gioco:** Questa sezione mostra gli effetti di gioco della trappola, da ignorare quando viene disattivata correttamente.

Tesserini ambiente

Questo tipo di tesserini prevede un effetto che viene attivato a seconda della tipologia di interazione indicata, similmente a come avviene per i tesserini trappola; tuttavia non c'è possibilità di disinnesco. Verranno riportati esempi di entrambi per mostrarne le differenze.

Luogo speciale

Il presente tesserino è associato ad un luogo con regole speciali all'interno dell'area di gioco. Sarà possibile per un PG all'interno dell'area consultare gli effetti ed applicarli.



Oggetto inamovibile

Il presente tesserino è associato ad un oggetto che non può essere spostato dal luogo in cui si trova. Eventuali esami relativi a tesserini indizio associati devono essere effettuati nelle immediate prossimità dell'oggetto fisico e successivamente tali cartellini vanno ricollocati in posizione.



Oggetto inviolabile

Il presente tesserino è associato ad un oggetto che non può essere spostato dal luogo in cui si trova. Eventuali esami relativi a tesserini indizio associati devono essere effettuati nelle immediate prossimità dell'oggetto fisico e successivamente tali cartellini vanno ricollocati in posizione.



Parete compatta

Il tesserino parete compatta è associato a determinate zone dell'area di gioco alle quali i personaggi non possono accedere per vari motivi. Quando una porta viene delimitata da questo tesserino, il personaggio non vedrà altro che un muro non transitabile.



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

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

Last update: **2026/01/15 07:13**

IL POTERE MAGICO



Lanciare Incantesimi

Tra le capacità che un personaggio può manifestare, vi è anche il lancio di incantesimi. Questa meccanica segue delle regole ben precise per poter essere applicata:

- Avere a disposizione i punti vigore richiesti dall'incantesimo che si intende lanciare.
- Alzare la mano che impugna il focus o il simbolo sacro.
- Pronunciare ad alta voce una formula di incantesimo, scandendo bene le parole pronunciate ed attinente al contesto interpretativo.

Ogni forma di magia (es. i tre tipi di Archeosofia e la Teosofia) ha una radice fissa per la formula, alla quale il personaggio deve ggiungere una parte a interpretazione libera che deve rientrare in un numero minimo di parole (5 parole per il primo grado, 7 parole per il secondo grado, 10 parole per il terzo grado).

Esempio:

Il personaggio lancia un incantesimo di secondo grado dell' Archeosofia del Ragno la cui radice fissa è “Archeosofia del Ragno … ” e deve aggiungere 7 parole libere; pertanto, una formula appropriata sarà “Archeosofia del Ragno, che la tela del fato ti catturi!”.

- Applicare quindi tutte le chiamate ed effetti descritti nell'incantesimo che ha lanciato.

Fallimento di Lancio

Invocare i poteri di un incantesimo richiede molta concentrazione. Un personaggio fallisce nel lancio di un incantesimo se si verifica una o più di queste condizioni.

- Correre durante il procedimento di lancio dell'incantesimo; è possibile solo rimanere fermo o camminare.
- Non rispettare uno dei passi richiesti per il lancio di un incantesimo.
- Subire chiamate mentre si pronuncia la formula di incantesimo.

Fallire il lancio di un incantesimo impedisce di applicarne gli effetti e consuma comunque i punti vigore da esso richiesti.

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

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

Last update: **2026/01/14 11:21**

REGOLE SPECIALI



Perquisizione / Saccheggio

Qualunque PG può perquisire una creatura (morta, svenuta o consenziente) dichiarando PERQUISIZIONE e simulando per 10 secondi l'atto (evitando di frugare realmente all'interno delle scarselle).

Il soggetto perquisito deve mostrare tutti gli oggetti indossati o serbati in borse e indumenti. Questi inoltre deve dichiarare tutti gli eventuali tratti fisici peculiari come mutazioni, tatuaggi e cicatrici.

Furto oggetti incustoditi

Un personaggio può sempre rubare oggetti di gioco lasciati incustoditi, compresi i documenti. Quando compie tale azione, il PG è tenuto ad avvertire alla prima occasione un arbitro/ narratore di quanto avvenuto, affinché lo staff possa gestire la questione. In ogni caso, il ladro è tenuto a trattare tali oggetti con il massimo riguardo e a restituirli al legittimo proprietario a fine sessione (trattenendo eventualmente il solo tesserino di gioco). In caso di oggetti impugnati o trasportati da creature coscienti, non è mai consentito di prelevarli o strapparli con la forza

Scenografie: durante gli eventi di gioco i personaggi si troveranno ad interagire con numerosi oggetti di scenografia, come ad esempio calici, candelabri, stendardi e mobilia di vario genere. Tali oggetti hanno lo scopo di migliorare la qualità delle ambientazioni di gioco, ma non possiedono alcun valore monetario nell'ambientazione di Whanel (fatta eccezione per gli oggetti accompagnati dagli appositi tesserini oggetto), pertanto il furto di tali oggetti, che comunque non comporterebbe nessun

vantaggio per il ladro, è sconsigliato al fine di non creare problemi di “recupero oggetti” allo staff organizzativo.

Status di legato

Per legare un prigioniero è innanzitutto necessario possedere una corda/catena/ manette. Si deve quindi interpretare l’atto di legare il prigioniero per almeno 10 secondi e questo può esser fatto solo se quest’ultimo non oppone alcuna resistenza. Un prigioniero con le braccia legate non può manipolare alcun oggetto (incluse le armi). Un prigioniero con le gambe legate non può spostarsi in alcun modo. In ogni caso è possibile rimuovere i legacci applicati su un prigioniero simulando per 10 secondi l’atto di scioglierli. Non è possibile farlo su se stessi a meno di regole particolari.

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

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

Last update: **2026/01/14 11:21**

IL PERSONAGGIO



Creare il Personaggio

Rendere dal vivo il concetto del proprio alter ego è fondamentale per vivere l'avventura. Il giocatore dovrà creare il proprio personaggio seguendo pochi e semplici passaggi, come indicato in questo capitolo.

Razza del personaggio

La prima scelta che permetterà di rendere reale il personaggio è rappresentata dalla razza. Questa permetteranno di ampliare usi, costumi e comportamento del PG in modo che possa integrarsi perfettamente all'interno del mondo di gioco.

Statistiche e Capacità Iniziali

Il personaggio appena creato avrà a disposizione tre punti ferita (3 PF) e tre punti vigore (3 PV). Inoltre potrà scegliere la classe ed i talenti che costituiranno le sue capacità:

- Una delle cinque classi giocabili presenti in questo tomo.
- Una reminiscenza dei governatorati, a seconda di quale di questi vuole far parte.
- Tre talenti liberi scelti tra tutti i talenti di cui si soddisfano i requisiti.
- Un talento di classe tra quelli a disposizione della classe scelta.

Progressione del Personaggio

Proseguendo con l'avventura, il personaggio guadagnerà livelli i quali permetteranno di affinare e migliorare ciò che ha acquisito al primo livello, durante la fase di creazione.

Acquisire Nuovi Talenti

Con ogni nuovo livello, il personaggio acquisisce obbligatoriamente un talento che può essere scelto tra quelli di cui si soddisfano i requisiti indicati, indipendentemente dall'appartenenza o meno ad una determinata classe.

Statistiche Migliorate

Una volta raggiunti il 4°, 8° e 12° livello, il personaggio aumenta di uno il massimale di punti ferita e punti vigore.

Archetipi di Classe

Una volta raggiunto il 4° livello, il personaggio si specializza in un archetipo della classe e ne acquisisce gratuitamente il relativo talento. L'archetipo fornirà talenti ulteriori all'8° e 12° livello.

Razze Giocabili

Un nuovo PG deve per prima cosa scegliere la sua razza. Per maggiori informazioni sulle razze e sulle etnie si consiglia di fare riferimento anche ai capitoli a esse dedicati nell’Ambientazione di gioco. Una razza non-umana richiede dettagli minimi di cosmesi e trucco!

Elfi del Deserto Samat e delle Cime Greth

Aspetto LARP: Hanno lunghe orecchie a punta che possono essere realizzate con applicazioni prostetiche.

In un tempo di cui a stento si ha memoria, gli schivi elfi del remoto reame Whallia si recarono nelle lande del vecchio mondo. Una piccola parte di quei pellegrini decise di non fare ritorno, stabilendosi in aree isolate dai clamori e dalle guerre. I Samat (Silenti) scelsero la quiete dei grandi deserti mentre i Grech (Inquieti) vissero come selvaggi eremiti sulla sommità di scoscese alture. Nei successivi millenni queste stirpi ebbero sporadici contatti con le tribù umane, superando in parte la morbosa diffidenza dei propri avi. In particolare, gli “elfi esuli” sono attratti dal mistero della scoperta e sovente si uniscono a spedizioni umane dirette verso mete inesplorate. Il loro atteggiamento

distaccato li porta spesso a eludere la compagnia altrui, suscitando una sgradevole impressione di sdegno; in realtà, lo spirito di Samat e Grech è “profondo come un abisso” e chi ha la pazienza di comprenderlo può trovare in loro inestimabili gregari.

Ratkin

Aspetto LARP: Le loro teste hanno il muso prominente, le ampie orecchie e il pelo dei ratti (marrone, nero o, in rari casi, albino) che può essere realizzato con applicazioni prostetiche.

Questa stirpe di grotteschi ibridi di uomo e ratto è comparsa presso le malsane paludi del sud-ovest. I ratkin vivono perlopiù nel “mondo di sotto”, scavando complesse Tane che si estendono per innumerevoli miglia nel vecchio mondo. A differenza delle altre creature sotterranee, frequentano spesso le “genti di sopra” come i popoli umani, con le quali scambiano esotiche provvigioni provenienti dai loro bui cunicoli quali minerali, funghi e strani manufatti. Si dice che il loro mostruoso dio sia solito nutrirsi dei soggetti “più forti o brillanti”; pertanto, i ratkin tendono a mantenere un profilo basso e timoroso, preferendo accumulare ricchezza piuttosto che gloria.

Umani Comuni

Aspetto LARP: Nessuna peculiarità particolare.

Ultima stirpe degli “Effimeri”, gli umani sono diffusi nelle principali regioni del vecchio mondo. Sebbene la loro civiltà sia agli albori rispetto agli antichi reami dei Longevi, lo spirito di adattamento e l’intraprendenza degli umani gli ha permesso di insediarsi in ogni territorio, formando società estremamente diverse tra loro.

Umani Kjedern

Aspetto LARP: La propensione alla lotta e agli occasionali atti di autolesionismo li porta spesso a esibire profonde cicatrici o altre menomazioni fisiche (es. occhio rimosso o dita mozzate) che possono essere realizzate con applicazioni cosmetiche o prostetiche.

Uomini e donne nativi del Settentrione (Leir), discendenti delle tribù barbare che furono ridotte in schiavitù dagli elfi oscuri del “mondo di sotto”. I Kjedern sono dotati di grande forza e vigore ma tendono a manifestare un carattere focoso e un inguaribile rancore per i soprusi subiti dalla loro stirpe.

Umani Segnati

Aspetto LARP: Spesso affetti da eterocromia (occhi di colore diverso) che può essere realizzata con lenti a contatto colorate o prostetiche oppure da un incanutimento precoce che li porta a sviluppare lunghe ciocche di capelli o barba candidi che possono essere realizzate con parrucche o simili.

Si tratta di individui che hanno vissuto o discendono da chi ha vissuto in aree contaminate dall'essenza creatrice o corruttrice dei “divini artefici”, defunti nel corso delle ancestrali Guerre dei Titani. I Segnati possiedono una lieve “scintilla mistica” innata ma sono più gracili e tendono a

invecchiare prima del normale.

Umani Venturer

Aspetto LARP: Il loro aspetto non ha segni fisici particolari ma ogni Venturer è solito recare con sé uno o più "talismani", ossia bizzarri portafortuna realizzati con materie grezze, feticci e manufatti trovati nel corso delle sue peripezie. In aggiunta, il Venturer è solito dare un nome proprio al suo talismano.

Discendenti dei primi pionieri che posero le fondamenta dei reami arcaici. Si dice abbiano una sorta di "sesto senso" che li rende in grado di percepire cose che individui normali tendono a ignorare. Tale dono, tuttavia ha un prezzo: la sovrabbondanza di immagini e suoni cui sono sottoposti tende a renderli paranoici, portandoli a percepire "pericoli nascosti" in ogni luogo.

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

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

Last update: **2026/01/14 11:22**

CLASSI E TALENTI



Acquisire una classe

Al momento della creazione del personaggio, il giocatore sceglie una classe a cui questo apparterrà. Ogni classe si sviluppa su tre possibili archetipi che conferiscono talenti unici al raggiungimento di determinati livelli del PG.

Archeosofo

Una statuetta d’avorio, un bastone intarsiato di gemme o una lama recante simboli occulti. Uno sguardo attento può sempre riconoscere chi tra i pionieri ha scelto di sfruttare il Respiro di SofoS. Ognuno di loro è contraddistinto dal suo Focus, lo strumento indispensabile per manifestare i portenti dell’Archeosofia, prodotto dalle mani dell’incantatore utilizzando i materiali nativi dell’Arcipelago. Anche se i prodigi della nuova magia sono alla portata di tutti, non tutti sono in grado di coglierli. Nella schiera dei praticanti si possono trovare in egual misura sia coloro che comandavano i venti della magia ben prima della traversata sia una nuova schiera di incantatori che hanno dimostrato un’affinità innata per l’Archeosofia. Dato che questa arte mistica è appena stata scoperta, le differenze tra i due gruppi sono state accantonate nella foga di scoprire quanto più possibile nell’anno di permanenza nel Ghetto. Coloro che hanno deciso di dedicare il loro anno di reclusione allo studio dell'Archeosofia sono certi che questa prodigiosa forza sarà fondamentale per superare le ordalie dell'Ascesa.

Talento di classe : talenti di Archeosofia

Archetipi : Nonostante l’Archeosofia sia nata da poco tempo già si notano tra i praticanti coloro che perseguono i più profondi misteri di una delle tre branche della magia. Le genti del Ghetto hanno

deciso di chiamarli prendendo ispirazione dagli insetti sacri a SofoS. Gli **Errabondi**, coloro che esplorano lo Spazio, sono in grado di richiamare le essenze mistiche dal mondo per scagliarle contro i propri nemici, i **Forieri**, coloro che studiano il Tempo, sono in grado di accelerare o bloccare il suo scorrere, infine i **Tessitori**, coloro che scrutano il Fato, sono in grado di alterare la sorte di coloro che incrociano il loro cammino.

Carriere tipiche nei Governatorati : Gli **Skald** del Riddenfelt possono avvicinarsi a questa pratica nella ricerca di un potere alternativo alla forza fisica, utile per raggiungere i propri scopi. Gli **Arcanisti** del VITROL si possono approcciare all'Archeosofia come all'ennesimo occulto mistero da risolvere e assimilare. Infine i **Coglisussurri** del Bagatto sono tra coloro che intendono padroneggiare quest'Arte onde sfruttarla per carpire ogni segreto.

Alchimista

I misteri dei Titani creatori hanno da sempre affascinato gli uomini e la schiera disposta a calcare le orme dei primi tre Magister cresce ogni giorno. Coloro che per primi incontrarono i Valghast sono i più antichi praticanti dell'Arte e da tempo sono custodi dei loro segreti, ma i segreti dell'Alchimia hanno da poco cominciato a farsi strada nelle regioni al di fuori delle Piane centrali. I praticanti dell'Arte che si sono uniti alle file dell'impresa sono stati disposti a mettere a rischio le loro conoscenze, racchiuse in codex allegorici o diffuse oralmente da maestro a discepolo, pur di scoprire i segreti nascosti a Novisterra. Alcuni sperano di trovare tra questi lidi la chiave dei tre Segreti Aurei: l'Elisir di lunga vita, in grado di salvare l'uomo dalla morte, la Pietra Filosofale, in grado di nobilitare ogni materiale tramutandolo in oro, e la Crisopea, in grado di creare novella vita. Altri sognano invece di percorrere i passi dell'Ascesa per ottenere il divino potere che essa promette.

Talento di classe : talenti di Alchimia

Archetipi : Nonostante il Ghetto abbia sottratto loro le memorie, i praticanti dell'Arte sono riusciti a conservare, o riscoprire, i loro segreti. Gli **Apotecari** utilizzano i loro preparati curativi per ristorare le ferite dei propri compagni gli **Artificieri** producono estratti carichi delle energie del Calderone le cui esplosioni portano scompiglio tra le fila nemiche e gli **Speziali** mescono veleni ed infusi le cui proprietà inibiscono gli avversari o coadiuvano i compagni.

Carriere tipiche nei Governatorati : gli ***Apotecari*** del VITRIOL possono cercare nei segreti alchemici il mezzo per lenire le pene dei malati, gli ***Smior*** del Riddenfelt guarderanno all'alchimia come ad un mezzo per portare a nuove vette l'arte metallurgica e della guerra e gli ***Scardinatori*** del Bagatto sono noti per non partire per una nuova esplorazione senza almeno quattro portenti alchemici di scorta.

Combattente

Nonostante il Ghetto abbia rubato dalle menti dei suoi abitanti i ricordi della loro vita passata, non è riuscito ad estirpare la battaglia dai loro corpi. Coloro che per una vita hanno fatto della perizia d'arme il loro più grande valore hanno continuato a riunirsi in campi d'arme improvvisati, radunati in schiere, mettendo in pratica le formazioni per affrontare come un'unica entità i pericoli che li attendono a Novisterra. In giro per il Ghetto si trovano anche steccati improvvisati, nascosti tra i vicoli o all'interno dei chiostri. Li si può sentire ad ogni ora il fragore del metallo e le grida di dolore dei duellanti, intenti a scoprire chi di loro è il combattente più forte. Quando le sfide che marcheranno i passi dell'Ascesa si presenteranno dinanzi a loro saranno pronti ad affrontarle, imbracciando il ferro

che ben si adatta al loro braccio. Quando il pericolo calerà come scure sui loro compagni essi affronteranno la battaglia come punta di lama o saldo scudo, secondo le loro inclinazioni.

Talento di classe : talenti di Combattimento

Archetipi : Che siano le grida degli **Strateghi** che dirigono le truppe con il loro carisma, i **Maestri d'Arme** pronti a trafiggere con precisione gli avversari o gli abili **Alfieri** che per primi affrontano il nemico sfruttando al meglio il supporto dei loro compagni, i combattenti saranno i primi ad affrontare i pericoli che si celano a Novisterra.

Carriere tipiche nei Governatorati: i combattenti che credono nella cooperazione e nella disciplina d'arme ricadono tra i carismatici **Jarl** del Riddenfelt, gli irriducibili **Guardiani** delle Are del VITRIOL o i leali **Guardavia** del Bagatto mentre i guerrieri che aspirano alla gloria individuale comprendono i temuti **Einher** del Riddenfelt o gli inarrestabili **Scardinatori** del Bagatto.

Esploratore

Tra le schiere di coloro che si sono imbarcati nell'Impresa si trovano scaltri individui le cui disparate abilità saranno indispensabili per chi vuole tentare l'Ascesa. Che abbiano i passi felpati come un gatto, le parole dolci come il miele o la scaltrezza di una volpe, questi coraggiosi avventurieri passano il loro tempo nel Ghetto alla ricerca dei segreti che esso ancora custodisce o ad esaudire le richieste di coloro con cui condividono l'isolamento. Bloccati in questo angusto spazio gli esploratori cercano ogni occasione per praticare le loro peculiari arti onde non dimenticare ciò che più di una volta ha salvato loro la vita, oppure investono i propri giorni alla scoperta di nuovi trucchi, finché il confine abilità e portento mistico diventa sfocato. Quando ciò che hai di fronte è l'ignoto questi coraggiosi avventurieri saranno coloro che compiono il primo passo, pronti a sobbarcarsi i rischi della scoperta, fiduciosi che le loro capacità li guideranno nel prossimo passo e li salveranno anche questa volta.

Talento di classe : talenti di Esplorazione

Archetipi: Tra loro incontriamo temibili **Sicari** pronti a trafiggere con le loro lame un avversario distratto, **Furfanti** benedetti dalla sorte la cui scaltrezza e agilità sembra proteggerli meglio di qualunque scudo e **Ciarlatani** in grado di realizzare incredibili prodigi mistici imitando chi li circonda.

Carriere tipiche nei Governatorati : questi esploratori si troveranno a loro agio come **Djar** del Riddenfelt, pronti a utilizzare il loro acume ed i loro trucchi per la Walen, come **Arcanisti** del VITRIOL che combinano le loro doti mistiche a trucchi mondani, **Coglisussurri** del Bagatto dove le loro capacità di raccolta di informazioni verranno valutate a peso d'oro, oppure come **Imbonitori** del Bagatto pronti a mettere a frutto la loro lingua argentina.

Teosofo

I seguaci degli Dei sono sicuramente tra i membri dell'Impresa che con maggior reticenza hanno attraversato i cancelli del Ghetto. Si sono riuniti tutti i giorni della loro prigionia in preghiera, nel tentativo di salvare le memorie del loro credo. Nonostante i loro sforzi non abbiamo sortito il risultato sperato, la fede e gli Dei non hanno abbandonato l'animo degli uomini. Tra gli edifici del Ghetto è facile incontrare chi porta appresso un simbolo dell'Alfabeto Sacro onde rappresentare il suo legame col divino. Nonostante nessuno sia certo che il simbolo da lui scelto rappresenti veramente il suo Dio, la mano degli Astri, della Piaga, della Madre e degli Avi ancora si posa sui loro fedeli permettendo loro

di invocare i loro prodigi. A loro si è da poco aggiunto anche il culto del Nume dell'Ascesa SofoS. I suoi seguaci si affannano per rinvenire le pratiche del suo culto celate nell'Arcipelago. Questo gruppo, con esponenti diversi come le fedi che professano, ha preso il nome di Teosofi e saranno le loro voci a rappresentare i Numi durante l'Ascesa.

Talento di classe : talenti di Teosofia

Archetipi : Fra coloro in cui il legame con il loro Nume è rimasto più saldo troviamo i **Taumaturghi**, potenti guaritori che, per intercessione divina, possono lenire ogni piaga, gli **Araldi**, integerrimi rappresentanti della fede il cui fervore permette loro di condividere le benedizioni del loro Dio con i fedeli, e i **Teurghi** in grado di fondere nelle loro invocazioni la podestà divina con i portenti dell'Archeosofia.

Carriere tipiche nei Governatorati: i rappresentanti della fede hanno da sempre un ruolo centrale nelle sorti dei Governatorati. A loro si adatta la carriera di **Skald** del Riddenfelt, pronto a benedire i guerrieri durante la battaglia, di **Astrologhi** del VITRIOL, sempre alla ricerca di un più puro contatto col divino e di **Imbonitori** del Bagatto, la cui melliflua voce ha portato più di un fedele a sentire su di sé l'ispirazione del divino.

Acquisire un talento

I talenti rappresentano il cuore pulsante delle capacità di un personaggio e ne definiscono le possibilità ed i campi di competenza posseduti. Essi sono divisi in categorie e raggruppati per area di competenza in modo da poter essere consultati con maggiore facilità. **Ricorda che possono essere acquistati talenti indipendentemente dalla classe a cui sono associati, purché vengano rispettati i requisiti indicati** . Ad esempio un personaggio di secondo livello che ha scelto la classe combattente potrà liberamente acquistare talenti anche delle classi alchimista, archeosofo, teosofo ed esploratore, purché possieda già tutti i requisiti indicati.

Talenti di Archetipo

Talenti che specializzano la classe nelle direzioni intraprese tramite la scelta dell'archetipo. Vengono acquisiti ai livelli indicati in modo gratuito.

Talenti di Classe

Talenti che espandono le competenze e le capacità della propria classe, specializzando il PG nel sentiero intrapreso attraverso di essi.

Talenti di Governatorato

Talenti strettamente collegati ad elementi predominanti dell'ambientazione. All'interno di questa categoria sono presenti le reminiscenze, ovvero i talenti acquistabili durante la creazione del PG, e i retaggi, che ne costituiscono l'apice.

Talenti Liberi

Talenti acquistabili da chiunque suddivisi in categorie che coprono molte aree di competenza. Alcuni esempio sono: gli stili d'arma, le conoscenze ed i talenti generali.

Anatomia di un Talento

Ecco come si presenta un talento e quali sono le sue caratteristiche peculiari:

[1] ***Ospedale da Campo***

[2] Requisiti: Livello 5, Trattare Ferite II

[3] Il PG deve disporre di una riproduzione adatta al gioco di un ospedale da campo portatile (che comprenda bende, attrezzi da cerusico, stoia). Il PG deve simulare di trattare le ferite di un bersaglio seduto o sdraiato sulla stuoia per 30 secondi utilizzando gli attrezzi descritti. Al termine può dichiarare GUARIGIONE sul bersaglio trattato spendendo 1 PV.

1. Nome del talento Il nome univoco del talento. Permette di riconoscerlo velocemente anche sul portale di gestione del PG.
2. Requisiti Tutto ciò che è necessario soddisfare per acquistare il talento. Se non è stato raggiunto il livello indicato oppure se non è già stato acquisito il talento indicato, non sarà possibile acquistarlo.
3. Descrizione La descrizione delle regole che il talento permette di applicare. Al suo interno vengono anche indicati i limiti di utilizzo, così come l'eventuale spesa di punti vigore (PV) necessaria.

Ricominciare da capo

Oltre l'ineludibile amnesia del Ghetto, è opinione diffusa che l'occulta essenza di Novisterra possa esercitare altri effetti sulla memoria dei pionieri. Si vocifera che nel corso delle lune i ricordi legati a competenze o attitudini personali possano svanire o, addirittura, essere rimpiazzati da esperienze affini. Fabbri che si dimenticano come forgiare un semplice chiodo per poi riscoprirsi abili intagliatori, schermidori la cui presa sulla spada diviene malferma che si rivelano infallibili arcieri… nessuno sa cosa smarrirà nell'oblio e cosa scoprirà nella reminiscenza. Al termine di ogni anno di gioco i giocatori avranno la possibilità di ridistribuire gratuitamente i propri talenti e sostituire il proprio archetipo con uno nuovo della propria classe. Tale opportunità consentirà di esplorare nuovi combinazioni di abilità e stili di gioco. La razza scelta, la classe e il Governatorato di provenienza rimarranno tuttavia invariati.

Tabella di Progressione

Riassumendo la creazione e la progressione del personaggio, si può consultare la seguente tabella.

Liv	Classe	PF	PV	Talenti
1	C	3	3	3X R*
2	-	3	3	X
3	-	3	3	X
4	-	4	4	X A*
5	-	4	4	X
6	-	4	4	X
7	-	4	4	X
8	-	5	5	X A*
9	-	5	5	X
10	-	5	5	X
11	-	5	5	X
12	-	6	6	X A*

1° Livello: Viene scelta la classe, un talento della classe scelta e tre talenti generici oltre alla reminiscenza del governatorato di appartenenza.

4° Livello: Viene scelto l'archetipo della classe.

*: Acquisizione gratuita.

C: Talento di classe.

R: Reminiscenza di governatorato.

A: Talento di archetipo

X: Indica l'acquisizione di un talento di qualsiasi categoria/classe, purché si soddisfino i requisiti.

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

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

Last update: **2026/01/14 11:22**

ALCHIMIA

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



Criomanzia - Furto di Calore

Requisiti: Livello 3

Una volta a combattimento il PG può chiamare 1 GELO a un bersaglio e subito dopo 1 CURA su se stesso. Se questo talento viene usato quando il PG ha 0 PV residui, il danno e la cura sono incrementati a 2.

Criomanzia - Barriera di Cristallo

Requisiti: Livello 6, Criomanzia - Furto di Calore

Il PG riduce a 1 il primo danno subito in ogni combattimento e può controchiamare 1 GELO QUIETE contro l'attaccante.

Criomanzia - Criostasi

Requisiti: Livello 9, Criomanzia - Barriera di Cristallo

Una volta per riposo il PG può spendere 1 PV per subire la chiamata PARALISI ARTEFATTO. Finché è sotto questo effetto DEVE controchiamare EVITA ad ogni chiamata subita (incluse quelle positive). Al termine dell'effetto riceve la chiamata GUARIGIONE.

Entropia Elementale - Fiala Esplosiva

Requisiti: Livello 3

Il PG può spendere 1 PV e interpretare di agitare per 10 secondi una fiala o un simile contenitore, dopodiché può chiamare a bersaglio per tre volte 1 ACIDO / FIAMMA / FOLGORE / GELO.

Entropia Elementale - Miscela Migliorata

Requisiti: Livello 6, Entropia Elementale - Fiala Esplosiva

Quando il PG usa ENTROPIA ELEMENTALE - FIALA ESPLOSIVA può scegliere di effettuare solo 2 chiamate invece di 3. Se lo fa, può scegliere se aumentare di 1 il danno di queste, oppure utilizzare il talento senza spendere PV.

Entropia Elementale - Alito di Drago

Requisiti: Livello 9, Entropia Elementale - Miscela Migliorata

Il PG può aggiungere DISARMA/DOLORE/ACCECA/QUIETE (rispettivamente a ACIDO/FIAMMA/FOLGORE/GELO) all'ultima chiamata del talento ENTROPIA ELEMENTALE - FIALA ESPLOSIVA se ha speso PV per effettuarla.

Filosofia Trascendentale - Scambio Equivalente

Requisiti: Livello 1

Il PG può toccare una creatura (non se stesso) e chiamare 1 CURA, subendo al contempo 1 danno, non riducibile in alcun modo.

Filosofia Trascendentale - Ispirazione Trascendentale

Requisiti: Livello 1

Il PG può spendere un PV per dichiarare a tocco BONUS: DOPO 10 SECONDI SUBISCI 1 CURA,DOPO ALTRI 10 SECONDI SUBISCI 1 CURA.

Filosofia Trascendentale - Portento del ritorno

Requisiti: Livello 4, Filosofia Trascendentale - Scambio Equivalente e Filosofia Trascendentale - Ispirazione Trascendentale

Durante lo status di MORENTE il PG può spendere 1 PV per utilizzare su se stesso l'effetto del talento FILOSOFIA TRASCENDENTALE - ISPIRAZIONE TRASCENDENTALE.

Elettromanzia - Incanalare il Fulmine

Requisiti: Livello 3

Dopo aver effettuato una chiamata di danno su un bersaglio o in mischia, il PG può spendere 1 PV e chiamare X FOLGORE su di lui con il prossimo colpo in mischia, dove X è il danno della chiamata precedente (massimo 4). Questo talento può essere usato solo una volta per bersaglio.

Elettromanzia - Fulmini a Catena

Requisiti: Livello 6, Elettromanzia - Incanalare il Fulmine

Dopo aver effettuato una chiamata FOLGORE con danno 2, 3 o 4, il PG può ripetere la stessa chiamata su un altro bersaglio riducendo il danno di 1. La chiamata può essere ripetuta nuovamente finché il danno è maggiore di 0, ma si deve scegliere ogni volta un bersaglio diverso da quelli precedentemente colpiti.

Elettromanzia - Shock

Requisiti: Livello 9, Elettromanzia - Fulmini a Catena

Dopo aver effettuato almeno tre chiamate che includono FOLGORE sul medesimo bersaglio, una volta per riposo il PG può spendere 1 PV e chiamare KO su di lui con un colpo in mischia.

Manipolazione della Materia - Opposizione Elementale

Requisiti: Livello 1

Il PG può spendere 1 PV per ridurre di 1 un danno subito (minimo 1, non cumulabile) e chiamare 1 FIAMMA / ACIDO / GELO / FOLGORE a bersaglio sull’attaccante. Se la chiamata subita conteneva una natura elementale, la riduzione diventa di 2 e la chiamata 2 ACIDO / FIAMMA / FOLGORE / GELO.

Manipolazione della Materia - Lama Infusa

Requisiti: Livello 1

Quando il PG para un colpo con la sua arma, può spendere 1 PV per chiamare 2 ACIDO / FIAMMA / FOLGORE / GELO all’attaccante.

Manipolazione della Materia - Scudo degli Elementi

Requisiti. Livello 4, Manipolazione della Materia - Opposizione Elementale e Manipolazione della Materia - Lama Infusa

Ogni volta che il PG subisce o infligge un danno elementale può ridurre di 1 (minimo 1, non cumulabile) il successivo danno subito.

Preparati Lenitivi - Iniezione Sanificante

Requisiti: Livello 3

Il PG deve disporre di una riproduzione adatta al gioco di una siringa. Simulando di utilizzare la siringa, può spendere 1 PV per dichiarare RIMUOVI VELENO 1 CURA al bersaglio toccato.

Preparati Lenitivi - Iniezione Analgesica

Requisiti: Livello 6, Iniezione Sanificante

Il PG deve disporre di una riproduzione adatta al gioco di una siringa. Simulando di utilizzare la siringa, può spendere 1 PV per dichiarare RIMUOVI DOLORE 1 CURA o 2 CURA al bersaglio toccato.

Preparati Lenitivi - Iniezione Riabilitativa

Requisiti: Livello 9, Iniezione Analgesica

Il PG deve disporre di una riproduzione adatta al gioco di una siringa. Simulando di utilizzare la siringa, può spendere 1 PV per dichiarare RIMUOVI VINCOLO 1 CURA o 3 CURA al bersaglio toccato.

Caustomanzia - Sangue Acido

Requisiti: Livello 3

Il PG può subire in qualunque momento la chiamata VELENO. Finché è sotto l’effetto della chiamata VELENO può controchiamare 2 ACIDO a bersaglio sull’attaccante ogni volta che subisce danno.

Caustomanzia - Rigurgito Tossico

Requisiti: Livello 6, Caustomanzia - Sangue Acido

Il PG può spendere 1 PV per chiamare su se stesso RIMUOVI VELENO. Quando l’effetto di VELENO

viene rimosso in questo modo il PG può dichiarare CONO DI 1 ACIDO. Questo talento non può essere usato più di una volta ogni 10 secondi.

Caustomanzia - Furia Alchemica

Requisiti: Livello 9, Caustomanzia - Rigurgito Tossico

La chiamata associata a CAUSTOMANZIA - SANGUE ACIDO diventa 3 ACIDO. Inoltre il PG può spendere 1 PV per subire la chiamata SANGUINA. Finché è sotto l'effetto della chiamata SANGUINA può sostituire 2 ACIDO ai colpi in mischia e chiamare a bersaglio 2 ACIDO ogni 10 secondi.

Tossicologia - Avvelenare l'Arma

Requisiti: Livello 1

Il PG può simulare di applicare un veleno alla sua arma per 10 secondi dopodiché può aggiungere VELENO al prossimo colpo effettuato con l’arma avvelenata.

Tossicologia - Tossina Neuroattiva

Requisiti: Livello 1

Quando il PG effettua una chiamata VELENO può spendere 1 PV per aggiungere INTRALCIA o PAURA.

Tossicologia - Soffio Allucinogeno

Requisiti: Livello 4, Tossicologia - Avvelenare l'Arma e Tossicologia - Tossina Neuroattiva.

Il PG può interpretare di bere una sostanza e dopo 10 secondi può chiamare a bersaglio VELENO QUIETE o VELENO ODIO spendendo 1 PV.

Piromanzia - Cauterizzare

Requisiti: Livello 3

Il PG può spendere 1 PV per attivare questo talento: fino al riposo può chiamare a tocco ogni 10 secondi 1 FIAMMA CONTATTO o RIMUOVI SANGUINA.

Piromanzia - Fuoco Interiore

Requisiti: Livello 6, Piromanzia - Cauterizzare

Il PG può spendere 1 PV per sostituire 2 FIAMMA ODIO o 2 FIAMMA PAURA a un colpo fisico. Quando subisce gli effetti di una chiamata ODIO o PAURA ottiene un utilizzo gratuito di questo talento da usare entro il riposo.

Piromanzia - Detonazione Finale

Requisiti: Livello 9, Piromanzia - Fuoco Interiore

Una volta per riposo quando il PG diviene MORENTE, subito prima di cadere a terra può chiamare AREA o CONO DI X FIAMMA, dove X è il danno che l'ha reso morente.

Archetipi dell'Alchimista

Questa classe dà 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 per tutto il giorno.

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 e per l'intera giornata usare una volta a riposo una delle seguenti abilità:

- Trasformare una sua chiamata ELEMENTO (non derivante da preci o incanti) da BERSAGLIO a CONO se ha speso pv per effettuarla;
- Aggiungere 1 danno ad una delle sue chiamate ELEMENTO (non derivante da preci o incanti).

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. inoltre il PG può consumare un artificio per trasformare una sua chiamata (non derivante da Incanti o Preci) da BERSAGLIO ad CONO DI se ha speso PV 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, fino al riposo. Inoltre l'incremento di danno derivante dal talento Tossina Aggressiva dura fino a fine giornata invece che fino a riposo.

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.

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

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

Last update: **2026/11/19 13:39**

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 MALUS PERDI 2 PUNTI VIGORE a bersaglio.

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

Last update: **2026/02/09 23:27**

COMBATTIMENTO

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



Tecniche Venatorie - Nessuna Via di Scampo

Requisiti: Livello 1

Il PG può spendere 1 PV per dichiarare INTRALCIA o RICHIAMO a bersaglio.

Tecniche Venatorie - Infierire sulla Preda

Requisiti: Livello 5, Tecniche Venatorie - Nessuna Via di Scampo

Dopo che il PG ha dichiarato INTRALCIA o RICHIAMO può aggiungere 1 danno (fino a un danno totale massimo di 3) al prossimo colpo fisico contro il bersaglio della chiamata.

Tecniche Venatorie - Rivalsa

Requisiti: Livello 7, Tecniche Venatorie - Infierire sulla Preda

Ogni volta che il PG subisce danno può utilizzare il talento TECNICHE VENATORIE - NESSUNA VIA DI SCAMPO senza spendere PV.

Arto Armato - Arto Rinforzato

Requisiti: Livello 1

Il PG deve indossare una riproduzione di armatura per simulare il braccio o la gamba armata (spallaccio, bracciale, copri avambraccio, per il braccio armato; schiniere, ginocchiera e cosciale, per la gamba armata). È possibile selezionare una singola locazione di questo tipo per ogni giornata di gioco. Si può usare qualsiasi talento di stile eccezion fatta per lo stile di arma e scudo. 3 volte a combattimento il PG riduce ad 1 il danno subito sull'arto protetto, e può controchiamare INTRALCIA sull'attaccante.

Arto Armato - Arto Chiodato

Requisiti: Livello 5, Arto Armato - Arto Rinforzato

Tre volte a combattimento il PG, può ridurre ad 1 il danno subito sull'arto protetto, e può controchiamare RICHIAMO sull'attaccante.

Arto Armato - Armatura Spezzapunte

Requisiti: Livello 7, Arto Armato - Arto Chiodato

I colpi che vanno a colpire l'arto armato sono considerati parati come se si disponesse di uno scudo. Inoltre quando il PG riceve un colpo sul braccio o la gamba d'arme può spendere 1 PV per dichiarare SPACCA a bersaglio su chi gli ha inferto il colpo. Dopo aver effettuato questa azione l'arto d'arme (e di conseguenza i suoi talenti) non è più utilizzabile come tale fino al prossimo riposo.

Disciplina Marziale - Risolutezza

Requisiti: Livello 1

Il PG può spendere 1 PV per dichiarare EVITA a DISARMA o PAURA.

Disciplina Marziale - Fermezza e Coraggio

Requisiti: Livello 5, Disciplina Marziale - Risolutezza

Finché il PG possiede almeno 3 PV può dichiarare EVITA a DISARMA o PAURA.

Disciplina Marziale - Perizia d'Arme

Requisiti: Livello 7, Disciplina Marziale - Fermezza e Coraggio

Quando viene dichiarato EVITA a uno dei suoi colpi fisici, se il PG ha speso PV per effettuare tale chiamata, la può ripetere una volta senza spendere PV(non puoi ripetere una chiamata ripetuta).

Eroismo - Non Cedere

Requisiti: Livello 5

Dopo aver subito 2 o più danni da un singolo colpo il PG può aggiungere 1 al danno del suo prossimo colpo fisico portato contro l'attaccante.

Eroismo - Vittoria Esaltante

Requisiti: Livello 10, Eroismo - Non Cedere

Dopo aver sconfitto un nemico il PG sostituisce al prossimo colpo fisico 3 MAGICO CONTATTO (un nemico è considerato sconfitto se si sta attivamente combattendo contro di esso quando viene abbattuto).

Protezione - Schermare

Requisiti: Livello 5

Una volta per riposo il PG può dichiarare su due bersagli toccati "BONUS: FINCHÉ SEI DIETRO DI ME ENTRO 4 METRI RIDUCI DI 1 (non cumulabile) I DANNI SUBITI".

Protezione - Rimanere Uniti

Requisiti: Livello 10, Protezione - Schermare

Una volta per riposo il PG può dichiarare "AREA DI BONUS: FINCHÉ SEI A 4 METRI DA ME RIDUCI DI 1 (non cumulabile) I DANNI E DICHIARA EVITA A RICHIAMO" (il PG non subisce gli effetti del bonus)

Schermaglia - Scheggia Impazzita

Requisiti: Livello 5

Dopo aver ferito con un colpo fisico 3 avversari diversi il PG può dichiarare MORALE su se stesso o su

un alleato toccato.

Schermaglia - Passo Inarrestabile

Requisiti: Livello 10, Schermaglia - Scheggia Impazzita

Una volta per riposo il PG può dichiarare su se stesso “BONUS: Finché il PG sta camminando o correndo può dichiarare EVITA a INTRALCIA, PARALISI, PAURA e RICHIAMO.”

Specializzazione nelle Armature

Requisiti: Livello 2

l PG deve indossare una riproduzione di armatura di stoffa imbottita, cuoio o metallo che copra il petto e il ventre del giocatore. Una volta per riposo la prima chiamata che manderebbe il PG a 0 PF lo manda invece a 1 PF.

Specializzazione nelle Armature Migliorata

Requisiti: Livello 5, Specializzazione nelle Armature

Il PG deve indossare una riproduzione di armatura di stoffa imbottita, cuoio o metallo che copra il petto e il ventre del giocatore. Una volta per riposo il PG può dichiarare su se stesso 3 CURA.

Specializzazione nelle Armature Superiore

Requisiti: Livello 10, Specializzazione nelle Armature Migliorata

Il PG deve indossare una riproduzione di armatura di stoffa imbottita, cuoio o metallo che copra il petto e il ventre del giocatore. Una volta a riposo il PG può ridurre a 1 una chiamata di danno.

Guardie del Combattente

Il personaggio può acquisire questo tipo di talento normalmente e più volte. Ogni volta che viene acquisito deve scegliere una guardia diversa da poter utilizzare. Il PG può attivare una singola GUARDIA per riposo spendendo 1 PV. Se conosce 2 GUARDIE, una volta a riposo può cambiare la GUARDIA attualmente attiva senza spendere PV.

Guardia Accesa

Requisiti: Livello 1

Quando è attiva, quando viene dichiarato EVITA a uno dei suoi colpi fisici che include solo danno, lo può ripetere una volta senza spendere PV (non è possibile ripetere una chiamata ripetuta). Il PG può terminare l'effetto per aggiungere CONTATTO ad un colpo fisico.

Guardia Distesa

Requisiti: Livello 1

Quando è attiva il PG sostituisce 2 al suo prossimo colpo fisico contro un avversario che l'ha colpito, anche se il PG ha controchiamato EVITA. Il PG può terminare l'effetto per chiamare PAURA a bersaglio.

Guardia Larga

Requisiti: Livello 1

Quando è attiva il PG sostituisce 2 al terzo colpo fisico inferto contro lo stesso avversario. Il PG può terminare l'effetto per aggiungere INTRALCIA al suo prossimo colpo fisico.

Guardia Stretta

Requisiti: Livello 1

Quando è attiva il PG riduce di 1 (minimo 1) i danni che includono CONTATTO. Il PG può terminare l'effetto per controchiamare EVITA ad una chiamata di danno che include CONTATTO.

Archetipi del Combattente

Questa classe dà accesso agli Archetipi di **Alfiere**, **Maestro 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 chiamata con un colpo in mischia (che non include ARTEFATTO o INELUTTABILE), 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: Maestro 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

Dopo che il PG ha effettuato una chiamata con un colpo fisico tramite uno stile d'arma che ha richiesto la spesa di PV, può chiamare 1 PAURA o 1 INTRALCIA col prossimo colpo fisico.

Specializzazione Migliorata

Maestro d'Armi 8° Livello

Dopo che il PG ha effettuato una chiamata con un colpo fisico tramite uno stile d'arma che ha richiesto la spesa di PV, può chiamare 1 DISARMA o 1 DOLORE col prossimo colpo fisico.

Specializzazione Superiore

Maestro d'Armi 12° Livello

Dopo che il PG ha effettuato una chiamata con un colpo fisico tramite uno stile d'arma che ha richiesto la spesa di PV, può chiamare 2 SANGUINA o 2 VINCOLO col prossimo colpo fisico. Inoltre incrementa a 2 il danno dei talenti precedenti.

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.

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

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

Last update: **2026/11/18 14:58**

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**

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, ogni volta che lancia una Prece spendendo PV può dichiarare RIMUOVI COMANDO o RIMUOVI PARALISI entro 10 secondi.

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, che derivano da preci, 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.

Miracolo

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 effettuate tramite preci se ha speso PV per lanciarle. (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

Last update: **2026/11/19 13:40**

RETAGGIO DEI GOVERNATORATI

In questo capitolo vengono elencati i talenti relativi ai governatorati comprensivi delle reminiscenze acquisibili al 1° livello e dei relativi retaggi.



Reminiscenze di Governatorato

Vengono mostrati i talenti definiti come reminiscenze di governatorato. Una reminiscenza viene acquisita automaticamente dal personaggio al 1° livello facendone semplicemente parte.

Reminiscenza del Bagatto

Requisiti: Appartenenza al Bagatto

Quando il PG sente “In noi è l’ORIZZONTE INFINITO!“ deve dichiarare EVITA alla prossima chiamata INTRALCIA, PARALISI, PAURA o RICHIAMO.

Reminiscenza del Riddenfelt

Requisiti: Appartenenza al Riddenfelt

Quando il PG sente “In noi è il SEME DELL'ACCIAIO!” riduce di 2 (minimo 0, non cumulabile) il danno del successivo colpo inflitto da una creatura con maschera o protesi mostruose.

Reminiscenza del Vitriol

Requisiti: Appartenenza al Vitriol

Quando il PG sente “In noi è il SEGRETO AUREO!” aumenta di 1 la prossima chiamata CURA ricevuta.

Retaggi di Governatorato

Vengono mostrati i talenti definiti come retaggi di governatorato. Un retaggio può essere acquisito come un normale talento purché siano soddisfatti i requisiti indicati.

Retaggio del Bagatto

Requisiti: Livello 8, Reminiscenza del Bagatto

Una volta a riposo il PG può spendere 1PV per chiamare AREA di RIMUOVI INTRALCIA e diventare CELATO per 10 sec. Inoltre può dichiarare una volta al giorno “In noi è l’ORIZZONTE INFINITO!“

Retaggio del Riddenfelt

Requisiti: Livello 8, Reminiscenza del Riddenfelt

Il PG può spendere 1PV per attivare il seguente effetto: aggiungi MAGICO a tutti i colpi fisici fino al riposo. Inoltre può dichiarare una volta al giorno “In noi è il SEME DELL'ACCIAIO!”.

Retaggio del Vitriol

Requisiti: Livello 8, Reminiscenza del Vitriol

Una volta a riposo, quando il PG subisce una chiamata CURA, può spendere 1 PV per chiamare AREA di 1 CURA non modificabile. Inoltre può dichiarare una volta al giorno “In noi è il SEGRETO AUREO!”

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

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

Last update: **2026/01/14 11:27**

TALENTI DI CONOSCENZA

Questa categoria di talenti rappresenta le capacità deduttive e le conoscenze apprese dal personaggio. Vi è un limite massimo di **tre talenti** di questa categoria per ogni scheda.



Conoscenze Esoterismo

Requisiti: Livello 1

Il PG ha compiuto intensi studi riguardo le scritture esoteriche. Ha sviluppato svariati metodi per decodificare i messaggi serbati dietro codici o vetusti ideogrammi. Gran parte dello scibile alchemico è serbato dietro tali codici, così sono celati i più profondi segreti di molti grimori e antichi ideogrammi possono nascondere in sé le parole dei Numi. Per questo in molti si dedicano a questo tipo di studi. Questo talento permette al PG di decifrare alcuni tesserini che trova in gioco. Il PG all'inizio della sessione riceve un documento contenente informazioni, relative alla sua branca di conoscenza, attinenti all'attuale contesto di gioco.

Conoscenze Folclore

Requisiti: Livello 1

Il PG ha acquisito conoscenze che esulano dal normale bagaglio accademico; sono rappresentate da un elevato bagaglio di nozioni eterogenee: dalle tradizioni popolari, dagli stralci di sogni profetici e dalle chiacchiere udite attorno ai fuochi. Questo sapere fornisce un punto di vantaggio nel comprendere i segni tradizionali di una comunità, chi ne fa parte e quali possano essere le sue motivazioni. Questo talento permette al PG di decifrare alcuni tesserini che trova in gioco. Il PG all'inizio della sessione riceve un documento contenente informazioni, relative alla sua branca di

conoscenza.

Conoscenze Liturgia

Requisiti: Livello 1

Il PG ha intrapreso studi eruditi sulle pratiche religiose. Queste si occupano di codificare le vie rituali e le celebrazioni ricorrenti nei vari culti. Sebbene molti la considerino priva di logica empirica, questa branca può spiegare molti oscuri avvenimenti legati alla volontà superiore delle entità soprannaturali. Coloro che eccellono in questa branca sono in grado di comprendere lo scopo di un rituale al primo sguardo e di capire a quale entità esso sia dedicato. Questo talento permette al PG di decifrare alcuni tesserini che trova in gioco. Il PG all'inizio della sessione riceve un documento contenente informazioni, relative alla sua branca di conoscenza, attinenti all'attuale contesto di gioco.

Conoscenze Natura

Requisiti: Livello 1

Il PG ha intrapreso studi eruditi sulle scienze naturali. Esse riguardano i fondamenti dell'ecologia e dello studio di piante e animali; spesso si occupano anche dello studio dei fenomeni legati alle quattro radici della natura, ovvero i quattro Elementi (acqua, aria, fuoco e terra). Sciamani e alchimisti coltivano il sapere naturale per trarre maggior beneficio da flora e fauna con cui convivono. Questo talento permette al PG di decifrare alcuni tesserini che trova in gioco. Il PG all'inizio della sessione riceve un documento contenente informazioni, relative alla sua branca di conoscenza, attinenti all'attuale contesto di gioco.

Conoscenze Occultismo

Requisiti: Livello 1

Il PG ha intrapreso studi eruditi sulle scienze e le materie occulte, focalizzandosi sui fenomeni fisici e metafisici della magia. Sovente incantatori e alchimisti coltivano il sapere arcano per comprendere appieno gli effetti che il loro potere genera nel mondo che li circonda. Questa sapienza permetterà loro di comprendere quali sono gli effetti dei prodigi occulti e ciò che è stato necessario per realizzarli. Questo talento permette al PG di decifrare alcuni tesserini che trova in gioco. Il PG all'inizio della sessione riceve un documento contenente informazioni, relative alla sua branca di conoscenza, attinenti all'attuale contesto di gioco.

Conoscenze Strategia

Requisiti: Livello 1

Il PG riesce con una sola occhiata ad individuare le zone più facilmente difendibili di un avamposto oppure dov'è più facile trovare risorse importanti. La stessa cosa succede nel campo di battaglia dove

con solo lo sguardo è In grado di individuare gli avversari più temibili e scoprirne i punti deboli. Questo talento permette al PG di decifrare alcuni tesserini che trova in gioco. Il PG all'inizio della sessione riceve un documento contenente informazioni, relative alla sua branca di conoscenza, attinenti all'attuale contesto di gioco.

Investigare

Requisiti: Livello 1

Il PG ha sviluppato un eccezionale focus per i dettagli e, spinto da una fervida curiosità, riesce a trovare cose che sfuggirebbero allo sguardo dei più. Non sempre sarà in grado di identificare ciò che ha scoperto ma il suo spirito d'osservazione sarà certamente apprezzato. Che sia per professione o diletto le sue doti sono una risorsa inestimabile per scoprire i segreti celati nell'arcipelago di Novisterra. Questo talento permette al PG di decifrare alcuni tesserini che trova in gioco.

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

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

Last update: **2026/02/06 18:23**

TALENTI GENERALI

Questa categoria di talenti rappresenta capacità generali non canalizzate in una particolare categoria.



Artigianato: Armamenti

GRADO I

Requisiti grado I: Livello 1

Il PG può riparare armi e scudi rotti, purché disponga di arnesi da armaiolo (o di una loro riproduzione che è tenuto a procurarsi). Il PG può mimare la riparazione dell'oggetto per 10 secondi al termine dei quali l'oggetto è riparato. Una volta a combattimento può dichiarare: BONUS: Dichiara EVITA alla prima chiamata SPACCA subita.

GRADO II

Requisiti grado II: Livello 5, Artigianato: Armamenti - Grado I

Una volta per riposo può dichiarare RIMUOVI SPACCA istantaneamente. Una volta per riposo può dichiarare: BONUS: aggiungi un danno al prossimo colpo in mischia.

Attaccato alla Vita

Requisiti: Livello 1

Una volta al giorno, durante il conteggio per lo status di morente, il PG può riceve la chiamata 1 CURA.

Giocatore d'Azzardo

Requisiti: Livello 1

Il PG una volta per riposo può, dichiarando “BARO” ripetere un singolo tiro di dado o moneta (non può essere usato per tiri che influenzano una pratica magica o soprannaturale), oppure prima di una partita o di un sorteggio che richiede un tiro di dado o un lancio di moneta può dichiarare “MALUS: non puoi barare” a un singolo avversario o a chi dovrà effettuare il sorteggio.

Trattare Ferite

GRADO I

Requisiti grado I: Livello 1

Il PG può utilizzare la chiamata MEDICINA a volontà per effettuare le domande “Qual è la causa della tua morte?” o “Quanti PF hai e quanti ne hai di massimale?” “A quali chiamate sei soggetto?” e “A quali chiamate eri soggetto al momento della morte”. Il personaggio deve simulare (utilizzando un kit da cerusico e presentando particolare cura nell’interpretazione) di medicare una creatura con entrambe le mani per 30 secondi in cui non può intraprendere alcun altro tipo di azione; al termine può dichiarare 1 CURA. L’utilizzo di questo talento non interrompe il periodo di riposo

GRADO II

Requisiti grado II: Livello 4, Trattare Ferite - Grado I

Il PG può spendere 1 PV per ridurre il tempo del trattamento a 10 sec; finché continua ininterrottamente il trattamento sulla stessa creatura può continuare a chiamare su di lui 1 CURA ogni 10 secondi.

GRADO III

Requisiti grado III: Livello 6, Trattare Ferite - Grado II

Il PG aumenta di 1 tutte le chiamate CURA effettuate tramite TRATTARE FERITE.

Ospedale da Campo

Requisiti: Livello 5, Trattare Ferite - Grado II

Il PG deve disporre di una riproduzione adatta al gioco di un ospedale da campo portatile (che comprenda bende, attrezzi da cerusico, stoia). Il PG deve simulare di trattare le ferite di un bersaglio seduto o sdraiato sulla stuoia per 30 secondi utilizzando gli attrezzi descritti. Al termine può dichiarare GUARIGIONE sul bersaglio trattato spendendo 1 PV.

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

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

Last update: **2026/01/14 11:28**

TALENTI DI IMMUNITÀ

Questa categoria di talenti rappresenta le possibilità di resistenza del personaggio a determinati effetti di gioco di cui è vittima.



Talenti di Immunità - Primo Grado

Questa categoria di talenti rappresenta le possibilità di resistenza del personaggio a determinati effetti di gioco di cui è vittima. Si tratta del primo di tre gradi di talenti di immunità a cui un personaggio può avere accesso.

Coraggioso

Requisiti. Livello 1

Il PG può spendere 1 PV per dichiarare EVITA a PAURA.

Mente Mite

Requisiti: Livello 1

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a ODIO.

Metabolismo Migliorato

Requisiti: Livello 1

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a VELENO.

Piè Saldo

Requisiti: Livello 1

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a RICHIAMO.

Talenti di Immunità - Secondo Grado

Questa categoria di talenti rappresenta le possibilità di resistenza del personaggio a determinati effetti di gioco di cui è vittima. Si tratta del secondo di tre gradi di talenti di immunità a cui un personaggio può avere accesso.

Animo Irrequieto

Requisiti: Livello 5, Almeno una immunità di Primo Grado qualsiasi

Il PG può spendere 1 PV per dichiarare EVITA a QUIETE.

Coaugulazione Rapida

Requisiti: Livello 5, Almeno una immunità di Primo Grado qualsiasi

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a SANGUINA.

Difesa Esperta

Requisiti: Livello 5, Almeno una immunità di Primo Grado qualsiasi

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a DISARMA.

Volontà Ferrea

Requisiti: Livello 5, Almeno una immunità di Primo Grado qualsiasi

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a VINCOLO.

Resistenza Stoica

Requisiti: Livello 5, Almeno una immunità di Primo Grado qualsiasi

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a DOLORE.

Talenti di Immunità - Terzo Grado

Questa categoria di talenti rappresenta le possibilità di resistenza del personaggio a determinati effetti di gioco di cui è vittima. Si tratta del massimo grado di talenti di immunità a cui un personaggio può avere accesso.

Difesa Granitica

Requisiti:Livello 10, Almeno una immunità di Secondo Grado qualsiasi

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a SPACCA. Inoltre quando acquisisce questo talento dichiara sempre EVITA a una chiamata di immunità di primo grado a scelta tra quelle che possiede.

Inarrestabile

Requisiti: Livello 10, Almeno una immunità di Secondo Grado qualsiasi

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a PARALISI. Inoltre quando acquisisce questo talento dichiara sempre EVITA a una chiamata di immunità di primo grado a scelta tra quelle che possiede.

Incrollabile

Requisiti: Livello 10, Almeno una immunità di Secondo Grado qualsiasi

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a KO. Inoltre quando acquisisce questo talento dichiara sempre EVITA a una chiamata di immunità di primo grado a scelta tra quelle che possiede.

Mente Lucida

Requisiti: Livello 10, Almeno una immunità di Secondo Grado qualsiasi

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a COMANDO. Inoltre quando acquisisce questo talento dichiara sempre EVITA a una chiamata di immunità di primo grado a scelta tra quelle che possiede.

Occhio Vigile

Requisiti: Livello 10, Almeno una immunità di Secondo Grado qualsiasi

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a ACCECA. Inoltre quando acquisisce questo talento

dichiara sempre EVITA a una chiamata di immunità di primo grado a scelta tra quelle che possiede.

Fortunato

Requisiti: Livello 10, Almeno una immunità di Secondo Grado qualsiasi

Il PG può spendere 1 pv per dichiarare EVITA a MALUS. Inoltre quando acquisisce questo talento dichiara sempre EVITA a una chiamata di immunità di primo grado a scelta tra quelle che possiede.

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

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

Last update: **2026/01/14 11:28**

Talenti di Metamagia

Questa categoria di talenti rappresenta le capacità di alterazione del potere mistico ed occulto conosciuto dal personaggio.



Concentrazione Ferrea

Requisiti: Livello 3, Teosofia Base o Archeosofia Base Qualsiasi

Il PG non fallisce gli incanti o le preci lanciate se subisce danno durante il lancio.

Formula Rapida

Requisiti: Livello 5, Archeosofia Avanzata Qualsiasi

Il PG riduce a Radice + 5 il numero di parole delle formule dei suoi incanti di secondo livello.

Formula Rapida Superiore

Requisiti: Livello 9, Formula Rapida, Archeosofia Superiore Qualsiasi

Il PG riduce a Radice + 7 il numero di parole delle formule dei suoi incanti di terzo livello.

Incantare Armamenti

Requisiti: Livello 4, Teosofia Avanzata o Archeosofia Avanzata Qualsiasi

Il PG può spendere 1 PV per effettuare una delle seguenti chiamate: - BONUS AGGIUNGI UNA NATURA ELEMENTALE AI COLPI FISICI - BONUS RIDUCI DI 1 I DANNI CHE INCLUDONO UNA NATURA ELEMENTALE. Un personaggio di 8° che possiede il talento TEOSOFIA AVANZATA può anche aggiungere o ridurre i danni che includono DIVINO (al posto delle altre nature). Un personaggio di 8° che possiede il talento ARCHEOSOFIA AVANZATA può anche aggiungere o ridurre i danni che includono MAGICO (al posto delle altre nature).

Intercessione Rapida

Requisiti: Livello 5, Teosofia Avanzata Qualsiasi

Il PG riduce a Radice + 5 il numero di parole delle formule delle sue preci di secondo livello. Al raggiungimento del 9° livello il PG riduce a Radice + 7 il numero di parole delle formule delle sue preci di terzo livello.

Lama Mistica

Requisiti: Livello 5, Teosofia Base o Archeosofia Base Qualsiasi

Ogni volta che il PG lancia un incanto o una prece A BERSAGLIO può sostituire 2 al prossimo colpo in mischia entro 10 secondi.

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

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

Last update: **2026/01/28 23:33**

STILI D'ARME

A differenza delle altre tipologie di talenti è composta da t**re talenti principali e due talenti specializzanti per ognuno** . Ogni **talento specializzante acquisito preclude la possibilità di acquistare l'altro** del medesimo livello.



Talenti di Stile - Armi ad una Mano

Questa categoria di talenti rappresenta la specializzazioni nelle armi ad una mano, infatti il loro utilizzo è vincolato al solo utilizzo di un'arma ad una mano ed un eventuale buckler nella mano secondaria.

A differenza delle altre tipologie di talenti è composta da tre talenti principali e due talenti specializzanti per ognuno. Ogni talento specializzante acquisito preclude la possibilità di acquistare l'altro del medesimo livello.

Colpo Preciso

Principale - Requisiti: Livello 1

Il PG può spendere 1 PV per sferrare un attacco in mischia a cui aggiunge la chiamata CONTATTO.

Colpo Migliorato

Specializzante - Requisiti: Livello 2, Colpo Preciso

Quando il PG utilizza STILE ARMA AD UNA MANO – COLPO PRECISO può anche aggiungere 1 danno all'attacco.

Colpi Concatenati

Specializzante- Requisiti: Livello 2, Colpo Preciso

Quando il PG utilizza STILE ARMA AD UNA MANO – COLPO PRECISO può aggiungere la chiamata CONTATTO anche al successivo colpo in mischia.

Stoccata Disarmante

Principale- Requisiti: Livello 3, Colpo Preciso

Il PG può spendere 1 PV e sferrare un attacco in mischia al quale aggiunge la chiamata DISARMA. Il PG può spendere 1 PV e dichiarare EVITA ad una chiamata DISARMA.

Stoccata Potenziata

Specializzante - Requisiti: Livello 4, Stoccata Disarmante

Quando il PG utilizza STILE ARMA AD UNA MANO – STOCCATA DISARMANTE può anche aggiungere 1 danno all'attacco.

Stoccata Consecutiva

Specializzante - Requisiti: Livello 4, Stoccata Disarmante

Quando il PG utilizza STILE ARMA AD UNA MANO – STOCCATA DISARMANTE per effettuare la chiamata DISARMA può aggiungere la chiamata DISARMA anche al successivo attacco in mischia.

Schivata Prodigiosa

Principale - Requisiti: Livello 6, Stoccata Disarmante

Il PG può spendere 1 PV per chiamare EVITA ad un colpo fisico subito.

Contrattacco Risoluto

Specializzante - Requisiti: Livello 8, Schivata Prodigiosa

Dopo aver utilizzato SCHIVATA PRODIGIOSA il PG può sostituire al prossimo colpo portato contro il bersaglio che lo ha attaccato 3 SANGUINA CONTATTO.

Parata e Risposta

Specializzante - Requisiti: Livello 8, Schivata Prodigiosa

Dopo aver utilizzato SCHIVATA PRODIGIOSA il PG può utilizzare STILE ARMA AD UNA MANO - COLPO PRECISO o STILE ARMA AD UNA MANO – STOCCATA DISARMANTE senza spendere PV

Talenti di Stile - Armi a due Mani

Questa categoria di talenti rappresenta la specializzazioni nelle armi a due mani, infatti il loro utilizzo è vincolato al solo utilizzo di armi a due mani.

A differenza delle altre tipologie di talenti è composta da tre talenti principali e due talenti specializzanti per ognuno. Ogni talento specializzante acquisito preclude la possibilità di acquistare l'altro del medesimo livello.

Attacco Poderoso

Principale - Requisiti: Livello 1

Il PG può spendere 1 PV e sferrare un attacco in mischia al quale aggiunge 1 danno.

Demoralizzare

Specializzante - Requisiti: Livello 2, Attacco Poderoso

Quando il PG utilizza STILE ARMA A DUE MANI – ATTACCO PODEROSO può anche aggiungere la chiamata PAURA all’attacco. Inoltre può spendere 1 PV per chiamare EVITA a una chiamata PAURA.

Assaltare

Specializzante - Requisiti: Livello 2, Attacco Poderoso

Il PG può spendere 1 PV per aggiungere 1 danno al primo colpo contro ogni nuovo avversario fino a riposo.

Colpo Lancinante

Principale - Requisiti: Livello 3, Attacco Poderoso

Il PG può spendere 1 PV e sferrare un attacco in mischia al quale aggiunge la chiamata DOLORE.

Vendetta

Specializzante - Requisiti: Livello 4, Colpo Lancinante

Quando il PG subisce una chiamata che non include danno, può sostituire 3 DOLORE con un colpo in mischia contro colui che ha effettuato la chiamata, entro il prossimo riposo.

Incalzare

Specializzante - Requisiti: Livello 4, Colpo Lancinante

Dopo che il PG ha effettuato la chiamata DOLORE può sostituire 2 CONTATTO al prossimo colpo in mischia sul medesimo avversario.

Forza del Troll

Principale - Requisiti: Livello 6, Colpo Lancinante

Il PG può spendere 1 PV e portare il suo danno base con armi a due mani a 2 fino al riposo.

Abbattere

Specializzante - Requisiti: Livello 8, Forza del Troll

Una volta a riposo, il PG può terminare gli effetti del talento FORZA DEL TROLL e sostituire KO al prossimo colpo in mischia.

Infrangere

Specializzante - Requisiti: Livello 8, Forza del Troll

Una volta a riposo, il PG può terminare gli effetti del talento FORZA DEL TROLL e sostituire SPACCA al prossimo colpo in mischia.

Talenti di Stile - Arma e Scudo

Questa categoria di talenti rappresenta la specializzazioni nello stile di arma e scudo, infatti il loro utilizzo è vincolato al solo utilizzo di arma ad una mano e scudo grande.

A differenza delle altre tipologie di talenti è composta da tre talenti principali e due talenti specializzanti per ognuno. Ogni talento specializzante acquisito preclude la possibilità di acquistare

l'altro del medesimo livello.

Possanza

Principale - Requisiti: Livello 1

Il PG può usare scudi grandi, inoltre aggiunge 1 PF extra alla sua quota totale finché indossa uno scudo grande.

Deviare il Colpo

Specializzante - Requisiti: Livello 2, Possanza

Il PG può spendere 1 PV per controchiamare EVITA a un colpo in mischia che include CONTATTO.

Scudo di Spine

Specializzante - Requisiti: Livello 2, Possanza

Il PG può spendere 1 PV e fino a riposo, ogni volta che para tre colpi con lo scudo, può chiamare 1 a bersaglio sull'attaccante.

Controllare il Nemico

Principale - Requisiti: Livello 3, Possanza

Il PG può spendere 1 PV e sferrare un attacco in mischia al quale aggiunge la chiamata RICHIAMO. Il PG può spendere 1 PV e controchiamare EVITA ad una chiamata RICHIAMO.

Provocare

Specializzante - Requisiti: Livello 4, Controllare il Nemico

Il PG può spendere 1 PV e chiamare RICHIAMO a bersaglio. Inoltre riduce di 1 (minimo 0, non cumulabile) tutti i danni subiti dal bersaglio che subisce tale chiamata per 10 secondi.

Nessuna Fuga

Specializzante - Requisiti: Livello 4, Controllare il Nemico

Se il bersaglio del talento STILE ARMA E SCUDO – CONTROLLARE IL NEMICO controchiama EVITA, o al termine dell'effetto, il PG può chiamare COMANDO: ATTACCAMI su di lui.

Posizione Difensiva

Principale - Requisiti: Livello 6, Controllare il Nemico

Il PG può spendere 1 PV per ricevere INTRALCIA ARTEFATTO. Durante questo effetto il PG può chiamare EVITA a due chiamate subite.

Manovre Concatenate

Specializzante - Requisiti: Livello 8, Posizione Difensiva

Dopo aver utilizzato STILE ARMA E SCUDO – POSIZIONE DIFENSIVA il PG può utilizzare un talento di questo stile posseduto senza spendere PV (al di fuori di STILE ARMA E SCUDO – POSIZIONE DIFENSIVA).

Combattimento Ravvicinato

Specializzante - Requisiti: Livello 8, Posizione Difensiva

Dopo aver utilizzato EVITA durante STILE ARMA E SCUDO – POSIZIONE DIFENSIVA il PG può chiamare 1 RICHIAMO sull'attaccante.

Talenti di Stile - Due Armi

Questa categoria di talenti rappresenta la specializzazioni nello stile con due armi, infatti il loro utilizzo è vincolato al solo utilizzo di due armi ad una mano impugnate contemporaneamente.

A differenza delle altre tipologie di talenti è composta da tre talenti principali e due talenti specializzanti per ognuno. Ogni talento specializzante acquisito preclude la possibilità di acquistare l'altro del medesimo livello.

Affondo del Duellante

Principale - Requisiti: Livello 1

Quando il PG mette a segno un colpo con un'arma può spendere 1 PV e sferrare un attacco in mischia con l'altra arma al quale sostituisce 2.

Gambizzare

Specializzante - Requisiti: Livello 2, Affondo del Duellante

Quando utilizza AFFONDO DEL DUELLANTE il PG può chiamare 2 INTRALCIA al posto di 2.

Raffica

Specializzante - Requisiti: Livello 2, Affondo del Duellante

Quando il PG utilizza AFFONDO DEL DUELLANTE può effettuare un ulteriore attacco a cui sostituisce la chiamata 2.

Colpi Sicuri

Principale - Requisiti: Livello 3, Affondo del Duellante

Quando viene controchiamato EVITA ad un suo colpo in mischia, il PG può utilizzare una volta AFFONDO DEL DUELLANTE senza spendere PV.

Bloccare

Specializzante - Requisiti: Livello 4, Colpi Sicuri

Quando il PG utilizza AFFONDO DEL DUELLANTE può effettuare un ulteriore attacco a cui sostituisce la chiamata 1 VINCOLO spendendo 1 PV.

Colpi Feroci

Specializzante - Requisiti: Livello 4, Colpi Sicuri

Il talento AFFONDO DEL DUELLANTE diventa: Il PG può spendere 1 PV per sostituire 2 al primo colpo che sferra con un'arma, se il colpo va a segno può sostituire 2 con l'altra arma.

Focalizzarsi

Principale - Requisiti: Livello 6, Colpi Sicuri

Il PG può spendere 1 PV per focalizzarsi su un bersaglio: fino all'abbattimento del nemico può utilizzare AFFONDO DEL DUELLANTE su questi senza la spesa di PV. Questo talento può essere utilizzato solo su un bersaglio alla volta.

Infrangere la Guardia

Specializzante - Requisiti: Livello 8, Focalizzarsi

Il PG può spendere 1 PV per sostituire la chiamata 2 CONTATTO ai prossimi 3 colpi consecutivi sul

bersaglio su cui ha utilizzato FOCALIZZARSI.

Furia Inarrestabile

Specializzante - Requisiti: Livello 8, Focalizzarsi

Se il PG riceve un effetto (da BONUS o altri talenti posseduti) che gli consente di aggiungere una chiamata di natura di danno (FIAMMA, ACIDO, FOLGORE, GELO, MAGICO, DIVINO, ARTEFATTO, CONTATTO) al proprio danno, può farlo anche sulle chiamate di questo stile d'arma che specificano "sostituisci". Inoltre ogni volta che sconfigge il nemico su cui si è focalizzato (un nemico è considerato sconfitto se si sta attivamente combattendo contro di esso quando viene abbattuto), riceve la chiamata 3 CURA.

Talenti di Stile - Armi da Tiro

Questa categoria di talenti rappresenta la specializzazioni nello stile con armi da tiro, infatti il loro utilizzo è vincolato al solo utilizzo di armi da tiro.

A differenza delle altre tipologie di talenti è composta da tre talenti principali e due talenti specializzanti per ognuno. Ogni talento specializzante acquisito preclude la possibilità di acquistare l'altro del medesimo livello.

Freccia Intrappolante

Principale - Requisiti: Livello 1

Il PG può spendere 1 PV per aggiungere INTRALCIA al prossimo colpo.

Separare i Ranghi

Specializzante - Requisiti: Livello 2, Freccia Intrappolante

Dopo aver colpito un bersaglio con FRECCIA INTRAPPOLANTE il PG può effettuare un colpo a cui aggiunge INTRALCIA.

Ripetere il Tiro

Specializzante - Requisiti: Livello 2, Freccia Intrappolant e

Quando viene dichiarato EVITA o quando viene mancato il bersaglio dopo aver utilizzato FRECCIA INTRAPPOLANTE il PG può riutilizzare il talento senza la spesa di PV.

Tiro Ravvicinato

Principale - Requisiti: Livello 3, Freccia Intrappolante

Il PG può spendere 1 PV per effettuare a bersaglio la stessa chiamata che avrebbe effettuato con un'arma da tiro. Questo talento può essere utilizzato ogni 10 secondi.

Raffica di Frecce

Specializzante - Requisiti: Livello 4, Tiro Ravvicinato

Il PG può spendere un PV per dichiarare CONO DI 1. Questo talento può essere utilizzato ogni 10 secondi.

Prendere la Mira

Specializzante - Requisiti: Livello 4, Tiro Ravvicinato

Se il PG prende la mira per 10 secondi, durante i quali può solo camminare lentamente, aggiunge al prossimo colpo CONTATTO.

Freccia Fortunata

Principale - Requisiti: Livello 6, Tiro Ravvicinato

Il PG deve possedere una singola freccia contrassegnata. Quando utilizza quella freccia non spende PV per usare i suoi talenti di STILE ARMA DA TIRO.

Colpire la Breccia

Specializzante - Requisiti: Livello 8, Freccia Fortunata

Dopo aver colpito con un talento dello STILE ARMA DA TIRO il PG può dichiarare 3 con la prossima freccia.

Successo Rinvigorente

Specializzante - Requisiti: Livello 8, Freccia Fortunata

Dopo aver scagliato la FRECCIA FORTUNATA il PG riceve la chiamata MORALE.

Talenti di Stile - Armi da Lancio

Questa categoria di talenti rappresenta la specializzazioni nello stile con armi da lancio, infatti il loro utilizzo è vincolato al solo utilizzo di armi da lancio.

A differenza delle altre tipologie di talenti è composta da tre talenti principali e due talenti specializzanti per ognuno. Ogni talento specializzante acquisito preclude la possibilità di acquistare l'altro del medesimo livello.

Colpo Intrappolante

Principale Requisiti: Livello 1

Il PG può spendere 1 PV per aggiungere INTRALCIA al prossimo colpo.

Separare i Ranghi

Specializzante - Requisiti: Livello 2, Colpo Intrappolante

Dopo aver colpito un bersaglio con COLPO INTRAPPOLANTE il PG può effettuare un colpo a cui aggiunge INTRALCIA.

Ripetere il Tiro

Specializzante - Requisiti: Livello 2, Colpo Intrappolante

Quando viene dichiarato EVITA o quando viene mancato il bersaglio dopo aver utilizzato COLPO INTRAPPOLANTE il PG può riutilizzare il talento senza la spesa di PV.

Tiro Ravvicinato

Principale - Requisiti: Livello 3, Colpo Intrappolante

Il PG può spendere 1 PV per effettuare a bersaglio la stessa chiamata che avrebbe effettuato con un'arma da lancio. Questo talento può essere utilizzato ogni 10 secondi.

Raffica di Colpi

Specializzante - Requisiti: Livello 4, Tiro Ravvicinato

Il PG può spendere un PV per dichiarare CONO DI 1. Questo talento può essere utilizzato ogni 10 secondi.

Prendere la Mira

Specializzante - Requisiti: Livello 4, Tiro Ravvicinato

Se il PG prende la mira per 10 secondi, durante i quali può solo camminare lentamente, aggiunge al prossimo colpo CONTATTO.

Colpire Ancora

Principale - Requisiti: Livello 6, Tiro Ravvicinato

Dopo aver colpito con un talento dello STILE ARMA DA LANCIO il PG può dichiarare con il prossimo proiettile 2.

Schivata Difensiva

Specializzante - Requisiti: Livello 8, Colpire Ancora

Dopo aver colpito con un proiettile il PG può controchiamare EVITA ad un colpo fisico del bersaglio entro 10 secondi.

Raffica Letale

Specializzante - Requisiti: Livello 8, Colpire

Ancora Dopo aver colpito lo stesso bersaglio con due proiettili il PG può spendere 1 PV e dichiarare 3 a bersaglio.

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

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

Last update: **2026/06/16 20:02**