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

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

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

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.

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

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=stili_d_arma&rev=1766423332

Last update: **2025/12/22 18:08**