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

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.

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

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=stili_d_arma&rev=1766426827

Last update: **2025/12/22 19:07**