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 BATTITORE - NESSUNA VIA DI SCAMPO senza spendere PV.

Braccio Armato - Arto Rinforzato

Requisiti: Livello 1

Il PG deve indossare una riproduzione di braccio armato (spallaccio, bracciale, copri avambraccio). I colpi che vanno a colpire il braccio armato sono considerati parati come se si disponesse di uno scudo. Si può usare qualsiasi talento di stile eccezion fatta per lo stile di arma e scudo.

Braccio Armato - Braccio Chiodato

Requisiti: Livello 5, Braccio Armato - Arto Rinforzato

Quando il PG para un colpo che include CONTATTO con il braccio d'arme può spendere 1 PV per dichiarare EVITA alla chiamata ricevuta e dichiarare a bersaglio 1 SANGUINA.

Braccio Armato - Armatura Spezzapunte

Requisiti: Livello 7, Braccio Armato - Armatura Spezzapunte

Quando il PG riceve un colpo sul braccio d'arme può spendere 1 PV per dichiarare SPACCA a bersaglio su chi gli ha inferto il colpo. Dopo aver effettuato questa azione il braccio d'arme (e di conseguenza i suoi talenti) non è più utilizzabile 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.

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

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=talenti_di_combattimento&rev=1766594974

Last update: **2025/12/24 17:49**