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

Il PG può spendere un PV per attivare questo talento fino al prossimo riposo. Quando il PG effettua una chiamata con un colpo fisico tramite uno stile d'arma che ha richiesto la spesa di PV, una singola volta può sostituire alla chiamata una delle seguenti chiamate: 1 DISARMA, 1 DOLORE O 3.

Specializzazione Superiore

Maestro d'Armi 12° Livello

Quando il PG utilizza SPECIALIZZAZIONE MIGLIORATA può aggiungere anche una delle seguenti chiamate: 2 SANGUINA, 2 VINCOLO, ACCECA. Inoltre dopo che il PG ha utilizzato SPECIALIZZAZIONE MIGLIORATA, può sostituire al successivo colpo in mischia una delle seguenti chiamate: 1 PAURA, 1 INTRALCIA, 1 CONTATTO.

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&rev=1795010270

Last update: **2026/11/18 14:57**