REGOLAMENTO
DIFENSORI

Squadra dei Falchi
GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

ABILITÀ PRIMARIE

POTENZIAMENTO FISICO

Costo: 1 PI

Il personaggio guadagna 1 PF aggiuntivo.

ARMATURE PESANTI

Costo: 2 PI

Il personaggio è stato addestrato all'utilizzo delle armature più robuste dell'ordinario.
Permette l'utilizzo di armature quali: strati di cuoio e piastre, cotta di maglia, piastre, combinazione di gambeson e acciaio.
Questa abilità consente di indossare armature di ogni tipo.

SCUDI GRANDI

Costo: 1 PI
Permette l'utilizzo degli Scudi Grandi.

SCUDO INVALICABILE

Requisiti: Utilizzare Scudi

Costo: 2 PI

Il personaggio può dichiarare NO EFFECT alle chiamate STRIKEDOWN subite in corpo a corpo che colpiscono lo scudo.

ATTERRARE CON LO SCUDO

Requisiti: Scudi Grandi

Costo: 2 PI

Il personaggio sfrutta lo scudo non solo per difendersi ma anche per sbilanciare l'avversario.
Il personaggio, spendendo 1 MANA, può aggiungere la chiamata STRIKEDOWN ad un colpo sferrato con lo scudo. Può essere utilizzato una volta per nemico per Combattimento.

TUTT'UNO CON LO SCUDO

Requisiti: Scudo Invalicabile

Costo: 3 PI

Il personaggio può dichiarare NO EFFECT alle chiamate CRUSH subite in corpo a corpo che colpiscono lo scudo.

PELLE D'ACCIAIO

Costo: 3 PI

Se il personaggio subisce la chiamata ZERO, riduce i suoi PF a 1 invece

che a 0. Se, nel corso dello stesso Combattimento, subisce nuovamente la chiamata ZERO, la chiamata ha effetto normalmente.

SIGNORE DELLE BATTAGLIE

Requisiti: Potenziamento fisico, STAFF OK!

Costo: 4 PI

All'acquisto di questa abilità Il personaggio sceglie una chiamata tra DISARMO, STUN o BLOCCO. Spendendo 2 MANA, può dichiarare NO EFFECT a tale chiamata.

FORZA DEL COLOSSO

Costo: 2 PI/Livello (max. 3 Livelli)

Il personaggio sa utilizzare la propria forza corporea in maniera molto più efficace del normale.

Tale abilità può essere usata per simulare azioni di forza, la portata di tali azioni sarà decisa dallo Staff Plot, in base al livello posseduto.

Livello 1: Il personaggio dichiarando FORZA DEL COLOSSO e spendendo 1 MANA può infrangere ceppi di legno o legacci di corda (ma non catene o manette di metallo) con facilità.

Livello 2: Se Il giocatore viene trattenuto da meno di tre personaggi, dichiara il suo livello di FORZA DEL COLOSSO 2 spendendo 2 MANA per liberarsi dalla loro presa dichiarando STRIKEDOWN e STUN BREVE (salvo che gli oppositori non abbiano un livello di FORZA DEL COLOSSO totale pari o superiore a quello dell'utilizzatore).

Livello 3 (STAFF OK!): Il personaggio raggiunto questo livello, può imporre la sua forza anche sugli altri giocatori. Dichiarando FORZA DEL COLOSSO 3, il giocatore può spostare o immobilizzare un bersaglio (Simulando il contatto con entrambe le mani).

Ogni utilizzo dell'abilità richiede la spesa di 2 MANA, in caso di un utilizzo prolungato nel tempo (come trattenere una persona), la spesa va ripetuta ogni 30 secondi.

Questa abilità non ha effetto su personaggi con un livello di FORZA DEL COLOSSO pari a 2 o superiore.

NB: Questa abilità non può essere utilizzata in combattimento, inoltre non può essere usata per trattenere o spostare altre persone (ad eccezione per il terzo livello).

MAESTRIE

STILI DI COMBATTIMENTO

A Ciascuna Maestria corrisponde uno Stile di Combattimento. Escludendo abilità particolari, un personaggio può attivare uno Stile solamente all'inizio di un Combattimento; lo Stile resta attivo fino alla fine del Combattimento. Le abilità di ciascuna Maestria possono essere utilizzate solamente mentre lo Stile corrispondente è attivo.

Cumulo

Salvo la dove previsto diversamente, non è possibile potenziare un singolo attacco con più di un'abilità di maestria contemporaneamente.

LIMITI DELLE MAESTRIE

È possibile utilizzare le Maestrie solo con Armi da Corpo a Corpo (a meno che non sia diversamente specificato).
È possibile utilizzare le Maestrie solo con l'arma impugnata nella mano principale (le armi impugnate a due mani contano), a meno che non sia specificato il contrario.
Non è possibile utilizzare le Maestrie con le Armi Corte (a meno che non sia diversamente specificato).

MAESTRIA DI COMBATTIMENTO

Costo: 4 PI

Il personaggio impara a padroneggiare una delle Maestrie di Combattimento. Una volta scelta quale maestria intende apprendere, il personaggio acquisisce automaticamente lo Stile di Combattimento ad essa correlato e può imparare le Tecniche di quella Maestria.
E' possibile acquistare questa abilità più volte, ad ogni acquisto si potrà scegliere un nuovo Stile.

SIGNORE DELLA MISCHIA

Costo: 4 PI

Il personaggio può utilizzare gli Stili e le Tecniche di entrambe le Maestrie attive.

ATTACCO PREDILETTO

Costo: 2 PI

Spendendo 1 MANA (aggiuntivo ,nel caso in cui la tecnica che si stia per usare richieda un costo in MANA), il personaggio può utilizzare come primo colpo del Combattimento una qualsiasi tecnica della Maestria attiva, che potrebbe normalmente essere utilizzata solo al verificarsi di una determinata condizione (ES: "se si colpisce alle spalle", "se si attacca un nemico atterrato", "dopo aver dichiarato NO EFFECT", etc).

STILE DI COMBATTIMENTO DI ATTACCO

ATTACCO

Requisiti: Maestria di Combattimento

Costo: Gratis alla selezione della Maestria

Quando il personaggio subisce la chiamata BREAK o DISARMO su una delle armi impugnate è in grado di aggiungere la chiamata "Break" al prossimo colpo sferrato con l'altra arma contro lo stesso nemico durante lo stesso combattimento.

N.B. Questa abilità è utilizzabile una sola volta a combattimento e solo se il personaggio non dichiara NO EFFECT alla chiamata BREAK subita.

ATTACCO TURBINANTE

Requisiti: Stile di Combattimento di Attacco

Costo: 2 PI

Il personaggio può aggiungere al suo colpo successivo la chiamata DISARMO. Questa abilità può essere utilizzata solamente su nemici sotto l'effetto della chiamata STUN e solamente una volta per combattimento contro lo stesso nemico.

COLPO SPAVENTOSO

Requisiti: Stile di Combattimento di Attacco

Costo: 2 PI

Il personaggio può aggiungere al suo colpo successivo la chiamata BLOCCO. Questa abilità può essere utilizzata solamente su nemici sotto l'effetto della chiamate STRIKEDOWN o CRUSH e solamente una volta per combattimento contro lo stesso nemico.

IMPARO IN FRETTA

Requisiti: Stile di Combattimento di Attacco

Costo: 2 PI

Il personaggio spendendo 3 MANA, può aggiungere al suo colpo successivo una chiamata appena effettuato da un altro Difensore che utilizza una tecnica di Maestria affianco a lui.
Questa abilità è utilizzabile una sola volta a combattimento contro lo stesso nemico.

STILE DI COMBATTIMENTO DI DIFESA

DIFESA

Requisiti: Maestria di Combattimento

Costo: Gratis alla selezione della Maestria

Questa abilità può essere utilizzata solo dopo che il personaggio abbia parato con lo scudo il colpo di un nemico; spendendo 2 MANA permette di aggiungere la chiamata STUN al proprio colpo successivo (contro il medesimo nemico); questo effetto è utilizzabile una sola volta a combattimento contro lo stesso nemico.

COLPO DEBILITANTE

Requisiti: Stile di Combattimento di Difesa

Costo: 3 PI

Il personaggio può aggiungere al suo colpo successivo la chiamata STOP. Questa abilità può essere utilizzata solamente su nemici che hanno appena subito la chiamata DISARMO e solamente una volta per combattimento contro lo stesso nemico.

DIFESA INSUPERABILE

Requisiti: Stile di Combattimento di Difesa

Costo: 2 PI

Il personaggio trasforma ogni chiamata STRIKEDOWN subita in STUN.

DIFESA DELL'INCUDINE

Requisiti: Stile di Combattimento di Difesa

Costo: 2 PI

Dopo che il personaggio ha subito una chiamata può dichiarare NO EFFECT alla stessa chiamata subita durante lo stesso combattimento.
Questa abilità può essere utilizzata solo una volta per combattimento.

STILE DI COMBATTIMENTO DI FORZA

FORZA

Requisiti: Maestria di Combattimento

Costo: Gratis alla selezione della Maestria

Abilità Interpretativa

Il personaggio può aggiungere al prossimo colpo la chiamata CRUSH quando utilizza armi a 2 mani o STRIKEDOWN quando utilizza armi ad una mano. Può utilizzare questa abilità solo se:

- Resta almeno 5 secondi sul posto e con il colpo "caricato" in maniera coreografica (lancia in resta, spada sollevata sopra la testa);
- Conta ad alta voce i secondi di caricamento mentre passano;
- Rimane sul posto mentre sferra il colpo.

SPACCAOSSA

Requisiti: Stile di Combattimento di Forza, Armi a due mani

Costo: 2 PI

Il personaggio, spendendo 2 MANA, può aggiungere al suo colpo successivo la chiamata BREAK.
Questa abilità può essere utilizzata solamente su nemici sotto l'effetto della chiamata BLOCCO e solamente una volta per combattimento contro lo stesso nemico.

PRESA FERREA

Requisiti: Stile di Combattimento di Forza

Costo: 2 PI

Il personaggio trasforma ogni chiamata DISARMO subita in STUN.

FANTERIA DI SFONDAMENTO

Requisiti: Stile di Combattimento di Forza

Costo: 2 PI

Abilità Interpretativa

Quando utilizza questa abilità, il personaggio può dichiarare la chiamata STRIKEDOWN contro più nemici (fino a 3) che si trovino di fronte a lui (a distanza di combattimento per l'arma utilizzata) e massimo a 1 metro uno dall'altro. I giocatore deve simulare il colpo con un'ampia spazzata, non importa che questa colpisca effettivamente qualcosa (la sicurezza innanzi tutto!). Questa abilità può essere utilizzata al massimo 1 volta per Combattimento.

RAMO INVESTIGAZIONE

ASSISTERE E SERVIRE

Costo: 2 PI

Abilità Interpretativa

Se il personaggio usa l'abilità INTERROGARE (o se assiste un altro personaggio che usa tale abilità) e se l'interrogatorio risulta efficace, potrà far si che venga posta una domanda aggiuntiva a quelle possibili. Il personaggio inoltre non spende il prossimo cartellino MANA che dovrebbe spendere per l'utilizzo di abilità del "Ramo Investigazione" (non cumulabile).

DIFENSORE BUONO

Requisiti: Interrogare 1

Costo: 3 PI

Abilità Interpretativa

Quando il personaggio usa INTERROGARE e questo utilizzo di abilità non va a buon fine, spendendo 3 MANA e travolgendo il bersaglio con un fiume di parole per almeno 30 secondi, lo costringe a rispondere in modo articolato ed esaustivo ad una domanda. Questa abilità è utilizzabile solo una volta a Live sullo stesso bersaglio.

DIFENSORE CATTIVO

Requisiti: Interrogare 1

Costo: 3 PI

Abilità Interpretativa

Se il personaggio, dopo aver utilizzato l'abilità INTERROGARE, non riceve risposte soddisfacenti, o non ne riceve affatto, può ripetere l'interrogatorio MIMANDO scene di colluttazione e di violenza fisica sul bersaglio per almeno 5 minuti. In tal caso, il bersaglio dell'interrogatorio è costretto a rispondere sinceramente soltanto con "si", "no", "non lo so".
Questa abilità non funziona su bersagli che posseggono almeno 2 fra queste abilità: POTENZIAMENTO FISICO, FORZA DEL COLOSSO o SIGNORE DELLE BATTAGLIE. Questa abilità è utilizzabile solo una volta a Live sullo stesso bersaglio.

GLI OCCHI DI CHI NE HA VISTE TANTE

Costo: 2 PI

Il personaggio, spendendo 2 MANA, può dichiarare NO EFFECT ad un utilizzo di un'abilità che richieda l'uso di "Cartellini Furto".
(Il personaggio saprà solo che qualcuno ha tentato di derubarlo, non l'identità).

HO GIÀ VISTO QUELLA FACCIA

Requisiti: Conoscenza della strada 1, ***Staff Ok***!

Costo: 2 PI

Abilità Interpretativa

Questa abilità permette di utilizzare le domande acquisite tramite "Conoscenza della strada" invece che tra un Live e l'altro, durante il Live stesso, solo per cercare: ricercati, persone scomparse, persone con precedenti. Il personaggio dovrà contattare un membro dello Staff Plot e porgli le domande di cui vuole avere risposta.
Dopodichè, dovrà simulare una ricerca approfondita in caserma, cercando nel libro di casta o consultando gli altri difensori riguardo l'argomento desiderato(almeno 5 minuti per domanda).
Questa abilità è utilizzabile massimo una volta per ogni livello di "Conoscenza della strada" posseduta al costo degli SLOT INFRA pari al loro normale utilizzo durante le intersessioni.

LA VOCE DEL PENTIMENTO

Requisiti: Conoscenza della strada 2

Costo: 2 PI

Abilità Interpretativa

Gli informatori al servizio della giustizia possono arrivare ovunque e a qualsiasi costo. All'inizio di ogni Live, dopo aver pagato 5 piccoli, il personaggio riceve dallo Staff Plot informazioni importanti riguardanti la giornata di gioco di ambito civile o criminale.
Le notizie saranno precise, sebbene possano essere frammentarie. Lo Staff ha ovviamente pieno potere sulla scelta e sul tipo di tali informazioni.

N.B. per utilizzare questa abilità è necessario avvisare lo Staff Plot almeno 2 settimane prima del Live.

• RAMO UTILITÀ

LEADERSHIP - LEADER

LEADERSHIP

Costo: 3 PI

Abilità Di Leadership

All'acquisto di questa abilità il giocatore ha la possibilità di scegliere fino a quattro Seguaci (può rimpiazzarle tra un Live e l'altro, o se uno dei seguaci muore definitivamente); i Seguaci devono sfoggiare le insegne del loro Leader in maniera chiara ed inequivocabile.
Il leader e seguaci, possono dichiarare NO EFFECT a tutte le chiamate

TERRORE che subiscono in combattimento , fin quando combattono assieme e il Leader non è intempo digrazia, morto o impossibilitato (ad esempio sotto effetto di DOMINAZIONE O SUBDUE).

N.B. Al momento del Time In, i seguaci devono essere individuabili e indossare le insegne del loro Leader.

TRUPPA D'ELITE

Requisiti: Leadership, Signore delle Battaglie

Requisiti Seguace: Scudi Grandi o Armature Pesanti

Costo: 2 PI

Quando il Leader utilizza SIGNORE DELLE BATTAGLIE estende l'effetto a lui e ai suoi seguaci che ne soddisfano i requisiti

CARICA TERRIFICANTE

Costo: 3 PI

Abilità Di Leadership

Abilità Interpretativa

Quando il Leader e i suoi seguaci caricano un gruppo di nemici (basta simulare la corsa, non c'è bisogno di rovinare contro gli avversari sbavando sangue), il personaggio ed i seguacipossono aggiungere la chiamata CRUSH al primo colpo del Combattimento.

N.B. La carica richiede uno spazio di almeno 5 metri per essere valida.

GRANDE CAPO

Costo: 3 PI

Abilità Di Leadership

Il Leader estende il proprio numero di seguaci fino ad un massimo di 9.

CATENA DI COMANDO

Requisiti: Grande Capo

Costo: 2 PI

Abilità Di Leadership

Il Leader può avere due Alfieri contemporaneamente.

VENDICARE LA TRUPPA

Requisiti: Truppa d'Elite

Costo: 2 PI

Abilità Di Leadership

Se durante un combattimento tutti i seguaci del Leader sono o morti o in Tempo di Grazia, il leader si cura di tutti i PF e PA persi durante il combattimento stesso e aggiunge Crush ai prossimi due colpi.

ABILITÀ SECONDARIE

- ## RAMO SPECIALITÀ

PROTEZIONE

GUARDIA DEL CORPO

Costo: 2 PI

SLOT INFA: 1 SLOT

Abilità Intersessione

Il giocatore potrà scegliere di proteggere un bersaglio da eventi spiacevoli.
Il giocatore sceglierà un solo bersaglio da proteggere e avvisarà lo Staff Plot almeno due settimane prima del Live. Il giocatore funge anche da deterrente per occhi o orecchie indiscrete, concedendo 1 Livello di ORECCHIO FINO al suo protetto (+1 Livello se il protetto già possiede ORECCHIO FINO). Nell'eventualità il bersaglio venga colpito dal primo livello dell'abilità BOTTE DA ORBI (regolamento base) il protetto non subirà danni. Nel caso venisse usato il secondo Livello di BOTTE DA ORBI, il protetto non subirà danni ma il giocatore inizierà il Live con 1 pf in meno dal suo massimale (minimo 1 PF rimanente) e il tempo di grazia dimezzato. Questa abilità può influenzare anche l'abilità PADRONE DELLA STRADA nel caso il suo protetto ne venga bersagliato, il modo e le possibili conseguenze, saranno a discrezione dello Staff Plot.

FIGURA INTIMORENTE

Requisiti: Guardia del Corpo, Orecchio Fino 1

Costo: 2 PI

Abilità Intersessione

Il giocatore, proteggendo il suo bersaglio, funge anche da deterrente per occhi o orecchie indiscrete.
Permette di trasferire i propri livelli dell'abilità ORECCHIO FINO al proprio protetto (Se il protetto possiede almeno un livello dell'abilità, i valori si sommano).

ESPERTO IN CORPO A CORPO

Requisiti: Guardia del Corpo, Forza del Colosso 1

Costo: 3 PI

Abilità Intersessione

Il giocatore oramai è una guardia formidabile, in grado di uscire vincitore anche da scontri in cui è in inferiorità numerica.
Il giocatore non subirà danni se lui o il suo protetto verranno bersagliati dall'abilità BOTTE DA ORBI. Lo Staff Plot deciderà in che modo possa

interferire con PADRONE DELLA STRADA nel caso il suo protetto ne venga bersagliato.

TRAPPOLA PER FICCANASI

Requisiti: Figura Intimorente, Interrogare 1

Costo: 3 PI

SLOT INFRA: 1 SLOT (oltre a quello usato per Guardia del Corpo)

Abilità Intersessione

La guardia del corpo è diventata un maestro nel ricavare informazioni.
Se il proprio protetto verrà bersagliato da BOTTE DA ORBI, CONOSCENZA DELLA STRADA o PADRONE DELLA STRADA, il giocatore riuscirà ad ottenere delle informazione sul mandante di tali abilità.

- # RAMO UTILITÀ

LEADERSHIP - SEGUACE

GUERRIERO SERVENTE

Costo: 2 PI

Abilità Di Seguace

Se il personaggio combatte come Seguace di un Leader, ottiene 1 PA aggiuntivo all'inizio di ogni Combattimento.

VETERANO

Costo: 3 PI

Abilità Di Seguace

All'acquisto di questa abilità Il personaggio sceglie una chiamata tra DISARMO, STUN O STRIKEDOWN.
Se il personaggio combatte come Seguace di un Leader ,spendendo 2 MANA può aggiungere al prossimo colpo tale chiamata (Utilizzabile una volta a combattimento).

STENDARDIERE

Costo: 3 PI

Abilità Di Seguace

Se il personaggio combatte come Seguace di un Leader e impugna uno stendardo tenendolo bene in vista, conferisce a tutto il gruppo 1 PA all'inizio di ogni Combattimento, dopo la spesa di 1 MANA e dopo aver urlato il proprio motto.
Non è possibile utilizzare scudi o armi con la mano che impugna lo stendardo ma è possibile fissarlo su una qualsiasi arma inastata (A due mani o ad Asta); se lo stendardiere perde la possibilità di impugnare lo

stendardo, l'abilità si interrompe.
È possibile avere un solo stendardiere contemporaneamente.

ALFIERE

Costo: 3 PI

Abilità Di Seguace

Se il proprio Leader è in tempo di grazia o impossibilitato al comando per qualche motivo (DOMINAZIONE, SUBDUE ecc.), l'Alfiere permette ai seguaci del Leader di poter utilizzare le proprie abilità da Seguace, come se il Leader fosse ancora al loro comando.
Un Leader può avere un solo Alfiere come seguace.

QUIETARE I VENTI

Requisiti: Casta degli Stregoni

Costo: 2 PI

Abilità Di Seguace

Il personaggio, quando combatte come Seguace, può permettere di dichiarare NO EFFECT ai propri membri del gruppo quando subiscono la prima stregoneria del combattimento, spendendo 2 MANA per bersaglio protetto.

PARATA LESTA

Requisiti: Casta dei Cercatori

Costo: 2 PI

Abilità Di Seguace

Il personaggio, quando combatte come Seguace, permette al proprio Leader di dichiarare NO EFFECT a un colpo subito in combattimento, spendendo 3 MANA all'inizio del combattimento.
Utilizzabile 1 sola volta a combattimento.

PLACARE GLI SPIRITI

Requisiti: Casta degli Sciamani

Costo: 2 PI

Abilità Di Seguace

Il personaggio, quando combatte come Seguace, permette al proprio Leader di dichiarare NO EFFECT alla prima DOMINAZIONE proveniente da Spettro o Fantasma subita in combattimento, spendendo 3 MANA.

OMAGGIARE L'ENTITÀ SUPREMA

Requisiti: Il proprio Leader deve avere un Alfiere Zelota***, STAFF OK!***

Costo: 2 PI

***Abilità Di Seguace** (acquistabile anche dal proprio Leader)*

Il personaggio può partecipare alle Lodi degli Zeloti, aumentando così il numero dei partecipanti e migliorandone quindi l'esito.
Il personaggio non riceverà i benefici delle Lodi, ma spendendo 2 MANA potrà dichiarare NO EFFECT a una chiamata subita nel prossimo combattimento. Se il possessore di questa abilità è uno Zelota o un Invicto, riceve i benefici di questa abilità oltre a dover spendere 2 MANA in meno nella partecipazione alla Lode.

CI PENSO IO

Requisiti: Primo Soccorso

Costo: 2 PI

Abilità Di Seguace

Il personaggio mantenendo il contatto con una mano su un membro del suo Gruppo (altri Seguaci e Leader) in tempo di grazia, è in grado di bloccarlo. Contemporaneamente potrà estendere tale abilità anche alla mano libera rimasta e stabilizzare un'ulteriore membro.

N.B. non è possibile trasportare più di un bersaglio in tempo di grazia alla volta.

LEADERSHIP - ALFIERE

GIÙ LA TESTA!

Requisiti Seguace: Alfiere, Cercatore

Costo: 2 PI

L' Alfiere Cercatore permette a Leader o Seguaci di dichiarare NO EFFECT al primo colpo subito al di FUORI del combattimento spendendo 2 MANA per bersaglio.

INCANTATORE DA BATTAGLIA

Requisiti Seguace: Alfiere, Stregone

Costo: 2 PI

L' Alfiere Stregone permette al Leader e/o ai Seguaci di dichiarare MAGICO al prossimo colpo inferto (solo 1 colpo), spendendo 1 MANA per bersaglio.

CONSERVAZIONE ARCANA

Requisiti Seguace: Alfiere, Stregone

Costo: 3 PI

Se il leader subisce una chiamata VOID, spendendo 2 MANA, lo Stregone può dichiarare NO EFFECT in favore del proprio Leader.

GUIDA DEGLI ANTENATI

Requisiti Seguace: Alfiere, Sciamano

Costo: 2 PI

L' Alfiere Sciamano permette al Leader e/o ai Seguaci di dichiarare "Etereo" al prossimo colpo inferto (solo 1 colpo), spendendo 1 MANA per bersaglio.

VOLONTÀ DEL SUPREMO

Requisiti: Alfiere, Zelota

Costo: 2 PI

L' Alfiere Zelota permette al Leader e/o ai Seguaci di dichiarare "Sacro" al prossimo colpo inferto (solo 1 colpo), spendendo 1 MANA per bersaglio. Usabile una volta sola a Combattimento.

• RAMO CREAZIONE

MIGLIORIE

Le Migliorie sono tecniche di lavorazione dei materiali, tipiche delle fucine di Casta difensori. Le Migliorie lavorano su vario equipaggiamento (generalmente armi ed armature) in modo da accuirne le specifiche e quindi migliorarne la prestazione.
Il vantaggio delle Migliorie è che ad un costo ridotto in termini di materiali, offrono benefici in termini bellici dall'impatto immediato ma dalla breve durata. Ogni Miglioria infatti, garantisce dei bonus all'equipaggiamento lavorato della durata di un singolo Live.

ACCIAIO TEMPRATO

Requisiti: Artigiano

Costo: 1 PI

L' arma, lo scudo o l'armatura diventa immune e dichiarerà quindi NO EFFECT, alla prima chiamata "BREAK" del Live.
Costo: 1RM e 2 MANA più 60 secondi di lavorazione.

MIGLIORIE MINORI

Requisiti: Artigiano

Costo: 2 PI/Livello

Abilità Interpretativa

Abilità Scenografica

All'acquisto della abilità, il giocatore potrà scegliere una miglioria dalla lista sottostante, applicabili alle armi indicate, tranne: Armi Perfette, Feticci e Ricettacoli, Artefatti e Reliquie.

Sarà possibile applicare una singola miglioria alla volta per arma.
Acquistando l'abilità più volte sarà possibile scegliere altre 2 migliorie dalla lista.

SBILANCIANTE
Tipo arma: Armi a 2 mani o armi ad asta
Aggiunge all'arma (no armi corte) la chiamata "STRIKEDOWN" al primo colpo di ogni combattimento.
Costo: 4RM e 4 MANA più 60 secondi di lavorazione.

APPESANTITA
Tipo arma: Tutte le armi contundenti (no armi corte)
Aggiunge all'arma la chiamata "STUN" al primo colpo di ogni combattimento.
Costo: 4RM e 4 MANA più 60 secondi di lavorazione.

PENETRANTE
Tipo arma: Tutte le armi con possibilità di affondo
(no armi a due mani)
Aggiunge all'arma la chiamata "DIRETTO" al primo colpo di ogni combattimento.
Costo: 4RM e 4 MANA più 60 secondi di lavorazione.

PRESA SIURA
Tipo arma: Tutte le armi e gli scudi
Il giocatore può dichiarare "NO EFFECT" alla prima chiamata "DISARMO" subita di ogni combattimento.
Costo: 2RM e 2 MANA.