

Talento necessario: INCANTARE VESTIGIA DA GUERRA

TABELLA DI CREAZIONE VESTIGIA DA GUERRA

Oggetto	Creazione	Vendita	Effetto F2	F3
Arma incantata	50	100	Al momento della creazione si sceglie una chiamata fra MAGICO, FIAMMA, GELO, ACIDO e FOLGORE. L'arma può aggiungere la chiamata scelta ad ogni colpo fisico	-
Arma stregata	110	220	+1 al danno ad ogni colpo fisico	-
Arma del vento	70	140	-	Una volta ogni 5 minuti sostituisce la chiamata SPINTA ad un colpo fisico
Corazza del Quadrifoglio	60 + feticcio comune	160	-	Una volta al giorno controchiama EVITA ad un colpo fisico
Scudo/buckler/braccio d'arme di Shiva	50 + feticcio comune	140	-	Ogni volta che il PG riceve su di esso una chiamata SPACCA, dichiara CONO DI SPINTA
Arma vampirica	70 + feticcio comune	180	-	Una volta ogni 5 minuti aggiunge la chiamata BEVISANGUE
Scudo/buckler/braccio d'arme Barricata	120	240	-	Il PG riduce di 2 tutti i danni delle chiamate che includono AREA, LINEA o CONO. Questo effetto non è cumulabile con il talento <i>Eludere</i>
Vestigia del Condottiero (corazza)	100 + feticcio raro	300	-	Una volta al giorno dichiara INEFFICACE ad una qualsiasi chiamata ad area d'effetto