

## COMBATTENTE – ARMATURE

### **Indossare armature [Passivo] - 0 PAB**

L'Abilità Permette di indossare correttamente armature in cuoio o metallo e di utilizzarne le maestrie ad esse legate.

### **Indossare armature sovrapposte 1 [Passivo] - 6 PAB**

**Requisiti:** *Maestria armatura temprata 1*

**Utilizzabile quando:** *Si indossano più strati di armatura*

Il Personaggio è in grado di sfruttare efficacemente più strati di armatura. Se il Personaggio indossa in maniera corretta uno strato di metallo ed uno di cuoio (non un gambeson) sul torso, questo vale 3 PA ~~ottiene un PA aggiuntivo.~~

### **Indossare Armature Sovrapposte 2 [Passivo] - 8 PAB**

**Requisiti:** *Indossare armature sovrapposte 1*

**Utilizzabile quando:** *Si indossano più strati di armatura*

Il Personaggio è in grado di sfruttare efficacemente più strati di armatura. Se il Personaggio indossa in maniera corretta due strati di metallo (come una cotta di maglia e un'armatura a piastre) **sul torso, questo vale 4 PA** ~~ottiene due PA aggiuntivi.~~

### **[Maestria] Armatura Agile [Risposta] - 4 PAB**

**Requisiti:** *Indossare armature*

**Costo:** *2 PE*

**Utilizzabile quando:** *Si indossa un'armatura che fornisce 3 PA o meno*

Il Personaggio ottiene una RD 1 su un danno a distanza veicolato da un'arma da fuoco o un sortilegio.

### **[Maestria] Armatura Agile Superiore [Risposta] - 8 PAB**

**Requisiti:** *Maestria Armatura Agile*

**Costo:** *3 PE*

**Utilizzabile quando:** *Si indossa un'armatura che fornisce 3 PA o meno*

Il Personaggio ottiene una RD 2 su un danno a distanza veicolato da un'arma da fuoco o un sortilegio.

### **[Maestria] Armatura Impenetrabile 1 [Risposta] - 8 PAB**

**Requisiti:** *Maestria armatura temprata 1, Indossare armature sovrapposte*

**Costo:** *3 PE*

**Utilizzabile quando:** *Si indossa un'armatura che fornisce 7 PA o più*

Con questa Abilità è possibile rispondere THROUGH NO EFFECT alla Chiamata di Danno appena ricevuta, quindi sottraendo normalmente i Danni dai PA dell'armatura.

### **[Maestria] Armatura Impenetrabile 2 [Duraturo] - 16 PAB**

**Requisiti:** *Maestria Armatura Temprata 2, Indossare Armature Sovrapposte 2*

**Costo:** *1 PS e 4 PE*

**Utilizzabile quando:** *Si indossa un'armatura che fornisce 8 PA*

Con questa Abilità è possibile rispondere THROUGH NO EFFECT alla Chiamata di Danno appena ricevuta, quindi sottraendo normalmente i Danni dai PA dell'armatura.

### **[Maestria] Armatura Indistruttibile [Risposta] - 8 PAB**

**Requisiti:** *Maestria armatura temprata 1*

**Costo:** *3 PE*

**Utilizzabile quando:** *Si indossa un'armatura che fornisce 5 PA o più*

Il Personaggio può ignorare la rottura dell'armatura a seguito di una chiamata CRUSH (su qualsiasi locazione), potendo normalmente utilizzare Maestrie e recuperare i PA con un riposo. Questa maestria non evita di subire i danni legati al moltiplicatore della chiamata CRUSH.

**[Maestria] Armatura Temprata 1 [Risposta] - 4 PAB**

**Requisiti:** *Indossare armature*

**Costo:** 2 PE

**Utilizzabile quando:** *Si indossa un'armatura che fornisce 4 PA o più*

Il Personaggio ottiene una RD 2 NATURA MONDANA applicata solo per il colpo appena subito. Questa maestria non permette di ridurre il danno avente come descrittore THROUGH.

**[Maestria] Armatura Temprata 2 [Risposta] - 10 PAB**

**Requisiti:** *Maestria Armatura impenetrabile 1, Maestria Armatura indistruttibile*

**Costo:** 3 PE

**Utilizzabile quando:** *Si indossa un'armatura che fornisce 7 PA o più*

Il Personaggio ottiene una RD 3 NATURA MONDANA applicata solo per il colpo appena subito. Questa maestria non permette di ridurre il danno avente come descrittore THROUGH.

**[Maestria] Suprema nelle Armature Leggere [Passivo] - 16 PAB**

**Requisiti:** *Maestria Armatura Agile Superiore*

**Utilizzabile quando:** *Si indossa un'armatura che fornisce 3 PA o meno*

Quando si indossa un'armatura in maniera corretta su tutte le locazioni per un totale di 3 PA, il torso vale 2 PA anziché 1 PA. Con questa abilità è comunque possibile utilizzare abilità che richiedono un massimo di 3 PA per l'attivazione se l'armatura indossata è interamente leggera.

**[Maestria] Suprema nelle Armature Pesanti [Duraturo] - 16 PAB**

**Requisiti:** *Maestria Armatura indistruttibile*

**Costo:** 1 PS e 2 PE

**Utilizzabile quando:** *Si indossa un'armatura che fornisce 6 PA o più*

Il Personaggio ottiene una RD 1 NATURA MONDANA per gli attacchi ricevuti in mischia.