

Fusciacca dell'Irretimento 8		Guanti del Lottatore 2		Armatura Rinforzante +2	
Oggetto	Giornaliero	Oggetto		Oggetto	
Personale	Gratuita	Personale	Nessuna	Personale	Nessuna
Bersaglio:		Bersaglio:		Bersaglio:	
vs		vs		vs	
Pr Il Pg ottiene Portata 2 per gli attacchi di Afferrare e non ha bisogno di una mano libera		Pr Il Pg ottiene un +1 alle prove di Afferrare, alle sue Difese quando impedisce a un Nemico di sfuggire dalla sua presa, e ai TS per aggrapparsi quando cade		Pr Potenziamento a CA	
Ef Il Pg può usare questo Potere quando manterrebbe una presa come A.Minore. La Fusciacca si stacca dal corpo e mantiene per lui. Usa le difese del Pg. Il Pg non deve rimanere lì. La Fusciacca mantiene la presa sulla Creatura finché non sfugge; a quel punto ritorna dal Pg				Pr Se il Pg subisce danni da un attacco in Mischia, ottiene un +1 a tutte le Difese fino a Fine del suo T.succ	
Armatura Evocabile +2		Shield of Silver Light 4			
Oggetto	Volontà	Oggetto	Volontà		
Personale	Minore	Personale	Minore		
Bersaglio:		Bersaglio:		Bersaglio:	
vs		vs		vs	
Pr Potenziamento a CA		Ef Lo Scudo illumina con luce forte 5 quadretti in tutte le direzioni. Il Pg può terminare quest'effetto con un'A.Minore. Il Pg e gli Alleati entro la luce usano le loro armi come se fossero argentee			
Pr Il Pg bandisce l'armatura in una dimensione sicura. A meno che non indossi altre armature, con un'A.Minore può richiamarla. L'armatura così richiamata appare sul corpo del Pg, perfettamente indossata					
Bersaglio:		Bersaglio:		Bersaglio:	
vs		vs		vs	
Bersaglio:		Bersaglio:		Bersaglio:	
vs		vs		vs	