

## COMBATTENTE – ARMI DA FUOCO

### **[Maestria] Carica di sale 1 [Cariche] - 4 PAB**

**Requisiti:** *Maestria Proiettile Preciso*

**Costo:** 3 PE

Con questa Maestria è possibile dichiarare PAIN per il successivo colpo portato con un'Arma da Fuoco.

### **[Maestria] Carica di sale 2 [Cariche] - 6 PAB**

**Requisiti:** *Maestria Carica di Sale 1*

**Costo:** 4 PE

Con questa Maestria è possibile dichiarare PAIN 2 per il successivo colpo portato con un'Arma da Fuoco.

### **[Maestria] Proiettile a concussione 1 [Cariche] - 4 PAB**

**Requisiti:** *Maestria Proiettile Preciso*

**Costo:** 3 PE

Con questa Maestria è possibile dichiarare STUN per il successivo colpo portato con un'Arma da Fuoco.

### **[Maestria] Proiettile a concussione 2 [Cariche] - 6 PAB**

**Requisiti:** *Maestria Proiettile a concussione 1*

**Costo:** 4 PE

Con questa Maestria è possibile dichiarare STUN 2 per il successivo colpo portato con un'Arma da Fuoco.

### **[Maestria] Proiettile esplosivo [Cariche] - 10 PAB**

**Requisiti:** *Maestria Proiettile Preciso*

**Costo:** 4 PE

Con questa Maestria il descrittore per il successivo colpo portato con un'Arma da Fuoco diventa CRUSH. L'utilizzatore subisce una ferita (come se fosse stato soggetto di una chiamata ONE, irriducibile).

### **[Maestria] Proiettili perforanti [Cariche] - 12 PAB**

**Requisiti:** *Maestria Proiettile a concussione 1, Maestria Carica di sale 1, Maestria Proiettile esplosivo*

**Costo:** 1 PS e 2 PE

Con questa Maestria, i successivi 2 colpi portati con un'Arma da Fuoco utilizzabile con Armi da Fuoco 1 diventano THROUGH DOUBLE (immodificabile); se l'Abilità è utilizzata con un'Arma da Fuoco utilizzabile con Armi da Fuoco 2, essi diventano THROUGH TRIPLE (immodificabile). È comunque necessario ricaricare l'arma tra un colpo e l'altro.

### **[Maestria] Proiettile Preciso [Attivo] - 4 PAB**

**Requisiti:** *Usare Armi da Fuoco 1*

**Costo:** 3 PE

Con questa Maestria è possibile aumentare il Moltiplicatore di +1 (massimo TRIPLE) per il successivo colpo portato con un'Arma da Fuoco.

### **[Maestria] Ricarica Rapida [Passivo] - 6 PAB**

**Requisiti:** *Usare Armi da Fuoco 1*

Con questa Maestria è possibile ricaricare un'Arma da Fuoco diminuendone il tempo di ricarica. Per Armi da Fuoco 1, il tempo di ricarica scende a 5 secondi (invece che 10). Per Armi da Fuoco 2, il tempo di ricarica scende a 10 secondi (invece che 15).

### **Usare Armi da Fuoco 1 [Passivo] - 6 PAB**

L'Abilità Permette di utilizzare le Armi da Fuoco (Pistole) infliggendo Danno ONE a un Bersaglio entro 10 metri. Queste armi necessitano dello scoppio di un fulminante per simulare lo sparo. Per essere ricaricate richiedono almeno 10 secondi. Inoltre questa Abilità dà accesso alle Maestrie con Armi da Fuoco.

### **Usare Armi da Fuoco 2 [Passivo] - 8 PAB**

**Requisiti:** *Usare Armi da Fuoco 1*

L'Abilità Permette di utilizzare le Armi da Fuoco (Moschetti) a due mani infliggendo Danno DOUBLE a un Bersaglio entro 10 metri. Queste armi necessitano dello scoppio di un fulminante per simulare lo sparo. Per essere ricaricate richiedono almeno 15 secondi.