

COMBATTENTE – ARMI MEDIE&CORTE

Armi corte

[Maestria] Armi da Lancio [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Usare Armi Corte*

Il Personaggio è in grado di lanciare una qualsiasi arma corta senz'anima. È possibile applicare all'arma lanciata una qualsiasi Maestria utilizzabile con le armi corte (tranne l'abilità Perforare **la Maestria Perforante**).

[Maestria] Armi da Lancio Perforanti [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Maestria Armi da Lancio*

Costo: 4 PE

Il personaggio è in grado di dichiarare una chiamata a scelta fra DOUBLE o THROUGH (entrambe imm modificabili) con un'arma lanciata.

[Maestria] Ferente 1 [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Usare Armi Corte*

Costo: 2 PE

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con un'arma corta dichiara PAIN.

[Maestria] Ferente 2 [Cariche] - 6 PAB

Requisiti: *Maestria Ferente 1*

Costo: 3 PE

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con un'arma corta dichiara PAIN 2.

[Maestria] Multiattacco [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Usare Armi Corte*

Il Personaggio è in grado di utilizzare una qualsiasi chiamata Effetto conosca (tramite Maestrie) con un'arma corta, ignorandone i prerequisiti del tipo di arma.

[Maestria] Perforante [Cariche] - 12 PAB

Requisiti: *Maestria Ferente 2, Maestria Multiattacco*

Costo: 1 PS e 2 PE

I prossimi 3 colpi portati in mischia con un'arma corta dichiarano la chiamata THROUGH (immodificabile).

Usare Armi Corte [Passivo] - 6 PAB

L'Abilità Permette di utilizzare le Maestrie con le Armi Corte.

Armi medie

[Maestria] Abbattente 1 [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Usare Armi Medie*

Costo: 2 PE

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma media dichiara STRIKE DOWN.

[Maestria] Abbattente 2 [Cariche] - 6 PAB

Requisiti: *Maestria Abbattente 1*

Costo: 3 PE

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma media dichiara STRIKE DOWN 2.

[Maestria] Colpo Potente ad una Mano [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Usare Armi Medie*

Costo: *2 PE*

Con questa Maestria è possibile aumentare il Moltiplicatore di +1 (massimo TRIPLE) per il successivo colpo portato con armi medie in corpo a corpo.

[Maestria] Perfezione Nelle Armi Medie [Cariche] - 12 PAB

Requisiti: *Maestria Abbattente 2, Maestria Colpo Potente ad una Mano*

Costo: *1 PS e 2 PE*

Le successive 5 chiamate portate con un'arma media impugnata hanno come moltiplicatore DOUBLE. È possibile applicare normalmente altre maestrie ai colpi inferti con questa abilità.

Scontro Mortale [Attivo] - 10 PAB

Requisito: *Maestria Abbattente 1*

Costo: *4 PE*

Indicando con la propria arma un Bersaglio entro 10 metri e sfidandolo platealmente a gran voce, è possibile dichiarargli DOMINATION: *Attacca solo me!*

Usare Armi Medie [Passivo] - 6 PAB

L'Abilità Permette di utilizzare le Maestrie con le Armi Medie (tra i 45 e i 110 cm di lunghezza).

Due Armi

Doppia Arma [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Maestria Multiattacco, Maestria Colpo Potente a una mano*

Il Personaggio è in grado di utilizzare contemporaneamente due armi qualsiasi (in cui abbia competenza) che non richiedano di essere impugate a due mani. Inoltre, se utilizzata insieme all'Abilità **Usare Scudi**, garantisce la possibilità di indossare efficacemente due brocchieri.

[Maestria] Colpi Gemelli [Cariche] - 12 PAB

Requisiti: *Doppia arma*

Costo: *4 PE*

Con questa Maestria è possibile portare 3 chiamate aventi come moltiplicatore DOUBLE, alternando i colpi con le due armi in rapida successione.

[Maestria] Raffica di Lame [Cariche] - 16 PAB

Requisiti: *Maestria Colpi Gemelli*

Costo: *1 PS e 2 PE*

Con questa Maestria è possibile portare fino a 10 Chiamate DOUBLE in mischia (immodificabili), alternando i colpi con le due armi in rapida successione.