

Talento necessario: MASTRO ARTIFICIERE: ESPERTO ARTIGLIERE

| ARTIGLIERE | | | |
|--------------------------------------|---------------------------|----------------|---|
| Oggetto | Creazione | Vendita | Effetto |
| Pistola a doppia canna (raro) | 20 ma + 1 minerale comune | 80 ma | <i>(solo armi da fuoco a una mano)</i> Il PG può portare in gioco un'arma da fuoco munita di due canne e doppio sistema di carica. Può quindi sparare due volte prima di ricaricare; per il resto segue ogni regola delle armi normali. Se l'arma fa cilecca, l'arma è inutilizzabile per il resto della giornata. |
| Spingarda (raro) | 30 ma | 60 ma | <i>(solo armi da fuoco a due mani)</i> Il danno base di quest'arma diventa 3 . Se l'arma fa cilecca, l'arma è inutilizzabile per il resto della giornata. |
| Arma pirotecnica | 10 ma | 20 ma | Una volta ogni 5 minuti, il PG può dichiarare PIROTECNIA, quindi sparare su un bersaglio un colpo con quest'arma che infligge un danno in meno (minimo 1); nei 5 minuti successivi aumenta di 1 tutti i danni con le armi da fuoco su quel medesimo bersaglio. Non si può applicare due volte l'effetto sullo stesso bersaglio. |
| Arma incendiaria | 5 ma | 10 ma | Al danno base dell'arma viene aggiunta la chiamata FIAMMA. |
| Pistola dell'infame | 5 ma | 10 ma | <i>(solo armi da fuoco a una mano)</i> Quest'arma non risente del limite minimo di misura della lunghezza dell'arma. Il DCM dell'arma diventa 1. |
| Tromboncino | 20 ma | 40 ma | <i>(solo armi da fuoco a due mani)</i> Una volta ogni 5 minuti il PG può aggiungere la chiamata LINEA ad un colpo con questa arma da fuoco. |