

Equipaggiamenti

articolo

liv cost

description

duration

FUOCO

SI POSSONO MONTARE I SOLO MIRINO E POTENZIATORE PER ARMA

articolo	liv	cost	description	duration
MIRINO OTTICO	1	1	CORREZIONE DI 1 DADO BIANCO	MISSIONE
POTENZIATORE A PRESSIONE	2	1	FUOCO +1 DADO BIANCO	MISSIONE
MIRINO OTTICO AVANZATO	3	1	CORREZIONE DI 1 DADO ROSSO	MISSIONE
ARMA SPERIMENTALE	3	2	RINUNCIATE ALL'AZIONE PRIMARIA DI FUOCO E TIRATE UN DADO BIANCO: 0: L'ARMA ESPLODE CON GEOMETRIA AREALE 3x3 CON 5 ROSSI CENTRATA NELLA CASELLA DEL POSSESSORE. 1,2,3: SPARA SU UN BERSAGLIO CON 5 ROSSI	DISTRUZIONE
POTENZIATORE ELETTRICO	4	1	FUOCO +1 DADO ROSSO	MISSIONE
DOPPIA CANNA	5	1	SE SI FA FUOCO DURANTE IL TURNO, SI HA UN'AZIONE PRIMARIA DI FUOCO IN PIÙ.	MISSIONE
MIRINO LASER	6	2	CORREZIONE DI 2 DADI BIANCHI	MISSIONE
POTENZIATORE AL PLASMA	7	2	FUOCO +2 DADI BIANCHI	MISSIONE
MIRINO LASER AVANZATO	8	2	CORREZIONE DI 2 DADI ROSSI	MISSIONE
POTENZIATORE VULCAN	9	2	FUOCO +2 DADI ROSSI	MISSIONE
POTENZIATORE MATERIA NERA	10	2	FUOCO +3 DADI BIANCHI	MISSIONE
MIRINO CON AUTOPUNTATORE	11	3	SI PUÒ FAR FUOCO COME STANTANEO DURANTE OGNI CORPO A CORPO	MISSIONE
MIRINO A RILEVAMENTO	12	3	CORREZIONE DI 3 DADI	MISSIONE
POTENZIATORE SYNCRONIZER	13	3	QUALUNQUE NUMERO DI MINIATURE CON QUESTO EQUIP POSSONO SPARARE CUMULATIVAMENTE	MISSIONE

Munizioni

MUNIZIONI	3	1	10 MUNIZIONI PER ARMI CHE USANO SOLI DADI BIANCHI	USO SINGOLO
MUNIZIONI PARALIZZANTI	3	1	3 MUNIZIONI PRENDONO EFFETTO PARALIZZANTE AGGIUNTIVO	USO SINGOLO
MUNIZIONI PESANTI	6	2	5 MUNIZIONI PER ARMI CHE USANO DADI ROSSI	USO SINGOLO
MUNIZIONI AD ACQUA	7	2	3 MUNIZIONI CON ABILITÀ E RIMUOVI UN MURO DI FUOCO	USO SINGOLO
MUNIZIONI VELENOSE	8	2	3 MUNIZIONI PRENDONO EFFETTO VELENOLO AGGIUNTIVO	USO SINGOLO
MUNIZIONI PERFORANTI	10	2	3 MUNIZIONI CON ABILITÀ: ATTRAVERSA I CASELLA MURO.	USO SINGOLO