

Zasięg broni

	Broń palna					Broń energetyczna				
	p/r	pm	kbk	kb	wkw	p	kbk	kb	p	kb
do 10m	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
do 20m	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
do 30m	-2	-1	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1
do 40m	-3	-2	-1	-1	0	-2	-1	-1	-2	-1
do 60m	-5	-4	-2	-2	-1	-3	-2	-2	-3	-2
do 80m	-6	-5	-2	-2	-1	-	-2	-2	-	-2
do 100m	-	-9	-3	-3	-2	-	-3	-3	-	-3
do 150m	-	-11	-4	-3	-2	-	-	-3	-	-3
do 200m	-	-	-6	-5	-3	-	-	-5	-	-
do 250m	-	-	-8	-7	-5	-	-	-	-	-
do 300m	-	-	-10	-9	-5	-	-	-	-	-
do 400m	-	-	-12	-11	-7	-	-	-	-	-
do 600m	-	-	-	-13	-9	-	-	-	-	-
do 1000m	-	-	-	-15	-11	-	-	-	-	-
do 1500m	-	-	-	-16	-13	-	-	-	-	-
	palna					lasery			plazma	

KM – zasięg jak dla kb

miotacz/wyrzutnia granatów – zasięg jak dla kbk

I.ręczny /Wyjec/ miotacz ognia/ ogłuszacz/ niszczyciel neuronów – zasięg jak

karabin jądrowy – zasięg jak dla karabinu laserowego dla I. pistolet

Strzelby

Śrutówka	utrudnienie	obr.	
- do 4m	+2	12	Jeśli cel jest opancerzony to jego liczba kostek pancerza przeciw broni palnej jest podwajana
- do 8m	+1	11	
- do 15m	0	10	
- do 30m	0	9	
- do 45m	-1	8	
- do 60m	-2	7	
Plazma			
- do 8m	+1	15	Jeśli cel jest opancerzony to jego liczba kostek pancerza przeciw broni energetycznej jest podwajana
- do 15m	0	13	
- do 30m	-1	11	
- do 45m	-2	9	

Ośłona	utrudnienie	lokacja	utrudnienie
Cel jest widoczny w 2/3	-1	Tułów	-1
Cel jest widoczny w 1/2 (lub klęczy)	-2	Nogi	-3
Cel jest widoczny w 1/3 (np. leży)	-4	Ręce	-3
Wystaje sama głowa, ręka i broń*	-6	Głowa, serce	-6

* dotyczy strzelającego

Ruch

Biegający (-3 utrudnienia do strzelania)	-2
Sprint (sam nie może strzelać)	-4

Broń palna							
broń	kal.	łatwość	obr.	mag.	sz	cena	uwagi
Deringer	.22	-1	4	4	2	50	
lekki rewolwer	.22		5	6	2	80	
lekki pistolet	.22		5	13	3	100	
Rewolwer	.38		6	6	2	130	
pistolet	9 mm		6	15	3	160	
ciężki rewolwer	.45		7	6	1	150	
ciężki pistolet	.45		7	8	2	180	
karabin	8 mm		8	10	1	210	
karabin szturmowy	7 mm		8	20/30	3(s3)	300	
karabin wyborowy	8 mm	+1	8	6	1	500	
w. karabin wyborowy	13 mm		13	5	1	700	
pistolet maszynowy	9 mm		6	20/30	3(s4)	260	
strzelba	12	+2	spec.	7	1	190	

Broń energetyczna							
broń		łatwość	obr.	mag.	sz	cena	uwagi
laser ręczny		+1	4	7	2	200	
pistolet laserowy		+1	6	15	2	300	
karabin laserowy		+1	8	24	2	500	
laser szturmowy(kbk)		+1	9	20	2	700	
pistolet plazmowy			8	10	1	700	
karabin plazmowy			12	15	1	1000	
strzelba plazmowa		+2J9	spec.	8	1	1200	
wyjec		+1	6	15	1	300	*
miotacz ognia		+2	7/4	10	1	150	**
ogłuszacz		+1	4 spec.	15	2	400	***
niszczyciel neuronów		-3	6	6	1	3000	****

Broń ciężka							
broń	kal.	łatwość	obr.	mag.	sz	cena	uwagi
KM	8 mm		8	75/200	3(s4)	400	D
granatnik	40 mm	+1	GZ [†]	1	1	220	
granatnik	30 mm	-1	GZ [†]	6	1	450	
wyrzutnia raket	spec.	-1	spec.	1	1	200	#
karabin jądrowy	-		18	8	1	5000	

* Osoby, które mają chronione uszy np. stopery odnoszą obrażenia o połowę mniejsze

** Przed częścią obrażenia nie chroni żadna zbroja (normalny test obrażeń ale dla 1,2 zbroja nie działa. Tarcze są całkowicie nieskuteczne. Druga wartość to obrażenia zadawane w od drugiej tury do czasu aż ofiara nie odniesie żadnych obrażeń – wtedy płomienie gasną

*** Każdy kto odniesie obrażenia wykonuje test *wytrzymałość + wigor*. Nie udany powoduje Oszołomienie – przez trzy tury nic nie może robić. Pechowy wynik oznacza utratę przytomności
Obrażenia zadane ogłuszaczem leczą się po zakończeniu sceny.

**** Jeśli obrażenia przekraczają wytrzymałość ofiara traci przytomność. Nie chroni żadna normalna zbroja, tylko płaszcz psi . Psychonicy mogą bronić się wykonując test *PSI + żelaznej woli* jako działanie sporne z atakiem.

zależy od amunicji

[†]GZ – Granat Zaczepny (standardowo PT 4)

D – wymagany dwójnóg lub trójnóg, jeśli brak to łatwość maleje o 2